**GDD**

**(Game Design Document)**

1. **Title Page**

**1.1 Game Name:**

**1.2 Subtitle or High Concept:**

**Sobrevivendo nas cavernas...**

1. **Game Overview**
   1. **Game Concept:**

No jogo o personagem principal terá que usando “asdw” ou controle para andar e mouse ou analógico para atirar, derrotar monstros para passar de salas e subir as cavernas até o topo onde em teoria conseguirá fugir do buraco que caiu. Nas salas que ele vai passando terão vários baús que ele poderá abrir para conseguir armas novas e itens que o deixarão mais forte. A cada level que passa encontraremos um mercador(Com uma musica contagiante) que irá ajudar-nos a montar nossa build. Quando chegar na ultima camada das cavernas o protagonista poderá enfrentar o boss ou revazer as cavernas só que com uma maior dificuldade, o jogador faria isso para ficar mais forte caso não tenha sua build pronta quando no final do jogo. A cada Level teremos que enfrentar um Boss, esse será outra pessoa que caiu junto com a gente no buraco, mas essa pessoa acordou antes e farmou o suficiente pra se considerar o dono do andar em que vocês estão. A ideia é que cada boss use uma mascar no mundo real fingindo ser algo que as vezes até ele acredita ser, mas quando perto de morrer os boses atingem sua segunda fase e mostram sua verdadeira face, revelando ganancia, ódio, rancor entre outros sentimentos ruins que poderiam ser encontrados na caixa de pandora.

* 1. **Genre:**

**TDS (Top Down shooter)**

* 1. **Target Audience:**

**A principal audiência é quem nasceu do ano 2000 em diante.**

* 1. **Pedagogical objective(O que o jogo quer ensinar?):**

Esse jogo, em específico, tem algo a ensinar, por isso achei muito interessante incluir essa opção em um GDD que encontrei. O jogo tentará mostrar que, embora muitas pessoas pareçam ser de uma determinada forma, elas frequentemente só revelam o que desejam que a sociedade veja, fazendo uma analogia com o livro *O Espelho* de Machado de Assis. Assim, as pessoas acabam exibindo um superego criado para esconder o ego que temem revelar à sociedade.

* 1. **Game Flow Summary – How does the player move through the game. Both through framing interface and the game itself.**
  2. **Look and Feel – What the basic look and feel of the game? Wha tis the visual style?**

1. **Gameplay and Mechanics:**
   1. **Gameplay**
   2. **Mechanics – What are the rules to the game, both implicit and explicit. This is the model of the universe that the game work under. Think of it as a simulation of a world, how do all the pieces Interact? This actualy can be a very large section.**
   3. **Game Options – What are Options and how do they afflect game play and mechanics?**
2. **Story, Setting and Characters**
   1. **Story and Narrative:**
   2. **Game World:**
   3. **Characters:**
3. **Levels**
   1. **Levels – Each level should include a Synopsis, the required introductory material (and how it is provided), the objectives, and the details of what happens in the level. Depending on the game, this may include the physical description of the map, the critical path that the player needs to take, and what encounters are important or incidental.**
   2. **Training Level:**
   3. **Assessment. How are the knowledge/competencies developed in the game tested?**
4. **Interface**
   1. **Visual System. If you have a HUD, what is on it? What menus are you displaying? Wha tis the câmera model?**
   2. **Control System – How does the game player control the game? What are the specific commands?**
   3. **Audio, music, sound effects:**
   4. **Help Syste(If this exist)**