|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento de Design de Projeto** | |  | | --- | | *dd/mm/aaaa*  Nome | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Conceito do Projeto** | | | |
| **1** **Controle do**  **Jogador** |  | Você controla um(a)   |  | | --- | | *Bruxa* | | Neste jogo de visão   |  | | --- | | *3D* | |
|  | Com   |  | | --- | | *Teclado e mouse* | | Que faz o jogador   |  | | --- | | *Movimenta o personagem* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Gameplay**  **Básico** |  | Durante o jogo   |  |  | | --- | --- | | *Zumbis* | aparecem | | de/da   |  | | --- | | *Toda Parte* | |
|  | E o objetivo do jogo é   |  | | --- | | *Matar todos os zumbis e passar pela porta para mudar a fase* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sons**  **& Efeitos** |  | Haverá efeitos de som   |  | | --- | | *Descreva os efeitos de som* | | E efeitos de partículas   |  | | --- | | *Descrição dos efeitos de partículas* | |
|  | [opcional] E também haverá   |  | | --- | | *Descrição de outros efeitos ou animações deste projeto* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Mecânica**  **de**  **Gameplay** |  | À medida que o jogo se desenvolve,   |  | | --- | | *O Jogador ganha itens para ficar mais forte e ganhar mais vida* | | Fazendo com que   |  | | --- | | *Efeito da mecânica de gameplay* | |
|  | [*opcional*] E também há   |  | | --- | | *Descrição de qualquer outra mecânica de gameplay no projeto.* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Interface do**  **Usuário** |  | O indicador de   |  | | --- | | *Vida* | | irá   |  | | --- | | *Diminuir* | | quando   |  | | --- | | *Ele for atacado* | |
|  | Quando o jogo iniciar, o título   |  |  | | --- | --- | | *Você deseja continuar?* | Irá aparecer | | | E o jogo irá terminar quando   |  | | --- | | *Jogador Morrer.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Outros Recursos** |  | |  | | --- | | *Aparecerá opções de armas ou poderer para o jogador escolher ao passar de fazer, qunado o jogador morrer o progesso será zerado e ele perderá os poderes. Ele ganha quando passar por todas as salas sem morrer.* | |

# **Timeline do Projeto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Marca** | **Descrição** | **Finalização** |
| **#1** | |  | | --- | | * *Rercurso(s) funcional(ais) por marca* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#2** | |  | | --- | | * *Rercurso(s) funcional(ais) por marca* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Rercurso(s) funcional(ais) por marca* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#4** | |  | | --- | | * *Rercurso(s) funcional(ais) por marca* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#5** | |  | | --- | | * *Rercurso(s) funcional(ais) por marca* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **Backlog** | |  | | --- | | * *Recurso em espera - não é parte de um produto mínimo viável* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |

# **Sketch do Projeto**

