GUEDA

**Equipe.**

Edson Massatoshi Takagi - (Programador).

Ícaro Borges – (Responsável pelo Áudio).

Matheus Kawamura Ferreira – (Designer e Animação).

Vitor Augusto – (Level Designer).

**Programação do jogo.**

Definição – GueDa se dá o nome de acordo com o que acontece no jogo, seria GueDa, o Gue relacionado ao começo de guerra, e o Da ao final de comida, que seria com o que ele guerreariam.

Início – O início do jogo começado em outubro, e previsto a ser entregue até o final de novembro.

**Documentação**

História – Onde os personagens do jogo Gueda moram existe um evento para pedir a mão de uma menina em casamento no qual consiste em o pretendente derrotar o pai da noiva em uma batalha de guerra de comida.

Personagens – Haverá apenas um personagem simples em forma de capsulas com mãoes e pés e utilizando um boné para saber qual lado é a frente do personagem.

Gênero – O jogo será um TPS, como elementos de comédia.

Locação – Em uma ilha em algum lugar do oceano vivem os mimimi, seres humanoides em forma de capsulas onde eles tem uma estranha tradição para pedir a mulher em casamento.