|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento de Design de Projeto** | |  | | --- | | *11/06/2024*  Pedro.H.Neris | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Conceito do Projeto** | | | |
| **1** **Controle do**  **Jogador** |  | Você controla um(a)   |  | | --- | | *Um semideus Alcides* | | Neste Jogo de visão   |  | | --- | | *Top down* | |
|  | Com   |  | | --- | | *Teclado e mouse* | | Que faz o jogador   |  | | --- | | *Anda , pula e attack* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Gameplay**  **Básico** |  | Durante o jogo   |  |  | | --- | --- | | *Inimigos cendo variados da mitologia* | aparecem | | de/da   |  | | --- | | *Em varios locais aparecendo mais nos matos* | |
|  | E o objetivo do jogo é   |  | | --- | | *Completar os 12 trabalhos* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sons**  **& Efeitos** |  | Haverá efeitos de som   |  | | --- | | *Som: Vento, passaros, Fogo, montros e etc.* | | E efeitos de partículas   |  | | --- | | *Efeitos: Fogo, folhas e sangue.* | |
|  | [opcional] E também haverá   |  | | --- | | *Efeitos de inimigos feridos, passaros voando.* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Mecânica**  **de**  **Gameplay** |  | À medida que o jogo se desenvolve,   |  | | --- | | *Mais combos de ataque, Pulo duplo e Novas armas* | | Fazendo com que   |  | | --- | | *Au completar a fase vocé volta para o rei para entrgar e informar que o trabalho foi completo* | |
|  | [*opcional*] E também há   |  | | --- | | *Ficar bebado* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Interface do**  **Usuário** |  | O indicador de   |  | | --- | | *Vida/tempo/energia.* | | irá   |  | | --- | | *aumentar/diminuir* | | quando   |  | | --- | | *Quando o ataque for dado a energia irá diminuir é quando to mar dano a vida vai diminuir* | |
|  | Quando o jogo iniciar, o título   |  |  | | --- | --- | | *Nome do jogo* | Irá aparecer | | | E o jogo irá terminar quando   |  | | --- | | *Quando completar todas as missões* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Outros Recursos** |  | |  | | --- | | *Outros recursos do projeto que não se encaixam em nenhum dos campos acima.* | |

# **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**

