**Título do Jogo**

Curta descrição

**Log de Alterações**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Autor | Descrição da Alteração | Data da alteração |
| Roger Pina | Criação do GDD | 18/05/2021 |

**Identidade do jogo (Conceito)**

Fulano, Ciclano e Beltrano, as 3 crianças que nasceram com a marca do poder, devem aprender a utilizar seus dons para proteger a terra da ira do Devastador.

**Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)**

Liste seu jogo do ponto de vista da mecânica. Pergunte-se: como funciona? (Ex: Jogo de plataforma - side scroller? Puzzle game? - envolvendo inimigos terrestres e voadores)

- Jogo 3D;

- Primeira pessoa; (3ºpessoa)

- Envolvendo diferentes inimigos terrestres; (inimigos voadores)

- Boss Final;

**Características (Mundo do jogo)**

Elementos do seu jogo (Ex: Ambientação espacial; Jogo possui movimentação rápida, exigindo um alto poder de reação do jogador; etc).

- Ambiente terrestre, cidade urbana e campo;

- Jogo permite troca de personagens, exigindo um alto poder de reação do jogador;

**Arte**

Será um jogo 2D ou 3D? Caso 2D, pixel art? Digital art? Caso 3D, low poly? High poly? Por que estou escolhendo fazer um jogo com este estilo estético? Questão de engrandecer a história? Combina mais com as mecânicas? Questão de orçamento ou gerenciamento de tempo?

- Jogo 3D;

- High poly;

- As assets serão todas gratuitas e pegas da internet, questão de orçamento e gerenciamento de tempo.

**Música/Trilha Sonora**

Inclua músicas de referências para suas trilhas sonoras. Vale procurar em sites por trilhas sonoras de jogos de sucesso também (Ex: YouTube)

- Ainda não escolhemos.

**Interface**

Como será a interface de usuário dos jogadores? Descreva como serão os botões, como é possível interagir com eles. Existem formas de interagir com o mundo? Como isso será apresentado para o jogador.

- Ainda não foi definido.

**Controles**

- WASD ou setas para andar;

- Espaço para pular;

- Botão para trocar de personagem;

- Movimento do mouse para controlar a visão;

- Botão esquerdo do para atirar;

- Botão direito para mirar;

**Dificuldade**

Quais serão as dificuldades do jogo? Terá inimigos? Elementos de cenário? Itens escondidos? Puzzles? Etc.

- Dificuldade moderada; (opções de níveis)

- Terá inimigos com diferentes habilidades; (1v. “Zumbi/Esqueleto” e Boss)

- Ainda não decidimos;

**Fluxo do jogo**

Fluxograma simples que mostra as telas e ou acontecimentos ao longo do jogo, beatchart

- Ainda não fizemos;

**Personagens**

Descreva um resumo de como será o personagem principal do seu jogo, personagens secundários, inimigos e chefes.

- Personagens principais: Os marcados são jovens que receberam a marca do poder da Mãe ainda em seus nascimentos, eles precisam aprender a usar suas habilidades para combater a dominação do devastador.

- Personagem secundário: A mãe é a heroína que impediu e prendeu o Devastador em seu último combate, porém como resultado ela ficou muito enfraquecida e não sobreviveu. Seu poder foi divido entre os marcados.

- Chefe: O Devastador é irmão da mãe e quer dominar a terra.

- Inimigos: São seres mortos controlados pelo devastador.

**Cronograma e Escopo**

Defina metas e dias para atingi-las. Liste inimigos, chefes e as fases, entenda o tempo que irá demorar para desenvolver cada um desses aspectos (Exemplo: "Cabeça de medusa voadora, re-utilizar asset da medusa completa, programar movimento senoidal, 2 horas).

**Definições gerais**

Gênero;

Plataformas;

Público alvo;

Puzzles;