GAME DESIGN DOCUMENT - GDD

NOME DO JOGO:

Treasure Hunter

TEMA:

Combate

REFERENCIAS:

(jogos, filmes, séries, quadrinhos)

/

PLATAFORMA:

Web

OBJETIVO:

Derrotar todos os esqueletos para pegar o baú do tesouro

PERSONAGEM PRINCIPAL:

Pirata

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS:

(jogáveis / não jogáveis)

Esqueletos

MECÂNICAS BÁSICAS:

(movimentos dos jogadores)

Pirata(direita/esquerda(setas))

Pirata(pular(espaço))

Pirata(desviar/matar[esqueletos])

Esqueleto(aleatório)

AMBIENTE:

ESTÓRIA DO JOGO:

Um pirata achou um mapa do tesouro, em um navio naufragado no meio do oceano, então ele foi para o X do mapa e achou uma ilha no meio do nada, e então os esqueletos que estavam na ilha protegendo o baú para que ninguém o pegasse, então o pirata luta contra eles para conseguir o baú e ficar rico.

DESCRIÇÃO GERAL DO JOGO:

O pirata tem que lutar contra os esqueletos para pegar o baú

RESUMO / PITCH:

O pirata tem uma espada e vai lutar contra os esqueletos

JOGABILIDADE:

REGRAS: Usar a espada para matar o esqueleto e se ele encostar em você perde vida

DIFICULDADE: Médio

ADAPTABILIDADE: Aumentar a velocidade dos esqueletos com a quantidade de pontos

ELEMENTOS ACASO: Esqueletos

ELEMENTOS HABILIDADE: Desviar

FEEDBACK:

Pontos:

Vida:

Mortes:

SONS

NÃO

IMAGENS

Plano de fundo

Pirata

Esqueleto

Baú

ANIMAÇÕES

Pirata

Esqueleto

Baú