## GDD – *Game Design Document*

**1 Game Title - Investopia**

**2 Goal / Win Condition** 😎

*O jogador com o maior valor total vence a rodada. O jogo pode ter até três rodadas. Sendo o primeiro jogador a vencer 2 rodadas, ganha o jogo.*

**3 Player Segment** 🤓

*Os alunos da UFC Campus Quixadá, familiarizados com multimídias, incluindo jogos, foram identificados como um público-alvo potencial para este estudo.*

**4 Mechanics 😳**

***Pontuação:*** *Marcar pontos por meio das Cartas Unidades.*

***Cartas Especiais:*** *Utilizar os efeitos especiais das Cartas Especiais.*

***Compra de Cartas:*** *Realizar a compra de 10 cartas no início do jogo.*

***Turnos:*** *Revezar a rodada, até que ambos passem o turno.*

***Habilidades:*** *Utilizar as habilidades das Cartas Unidades.*

***Rolagens:*** *Rolagens de dados, para aplicação de alguns efeitos.*

**5 Theme / Backstory / High Concept** 🧐

***Tema:*** *O jogo gira em torno do mundo dos investimentos. Os jogadores se envolvem em estratégias de compra e venda de ativos financeiros, como ações, imóveis e renda fixa. O cenário é representado por um tabuleiro com três setores e um mercado espelhado entre os jogadores. Além disso, há cartas especiais com efeitos interessantes.*

***Background:*** *Os jogadores assumem o papel de investidores, competindo para obter a maior pontuação em cada rodada. O objetivo é adotar uma estratégia de investimentos inteligente e gerenciar a quantidade de cartas em mãos.*

***High Concept:*** *O jogo é uma disputa de cartas onde os jogadores buscam maximizar seus pontos. Utilize cartas unidade (representando ações, imóveis e renda fixa) para marcar pontos. Além disso, use cartas especiais para diminuir os pontos do oponente.*

**6 Gameplay** 🤑

***Características e Diferenciais:*** *O jogo é projetado para dois jogadores e será inicialmente lançado em versão física. A arte será gerada por inteligência artificial, utilizando imagens do* [*MidJourney*](https://www.midjourney.com/home)*. Um tabuleiro será usado para visualizar o cenário financeiro.*

***Inspiração na Mecânica do GWENT:*** *A mecânica do jogo é inspirada no jogo de cartas digital GWENT, desenvolvido pela CD Projekt Red. No entanto, haverá alterações significativas para adaptar a mecânica ao meio físico.*

***Cartas e Efeitos:*** *Os jogadores marcam pontos usando Cartas Unidades, que representam ações, imóveis e renda fixa. Cartas Especiais têm efeitos únicos e não possuem valores próprios. Os jogadores começam comprando 10 cartas no início do jogo.*

***Rodadas e Estratégia:*** *Os jogadores se revezam durante as rodadas até que ambos passem o turno. As habilidades das Cartas Unidades são usadas para otimizar a pontuação. O objetivo é vencer duas partidas para ganhar o jogo.*

***Elemento de Sorte:*** *Rolagens de dados são usadas para aplicar alguns efeitos, adicionando um elemento de sorte ao jogo.*

**7 Level Design** 🤯

***Elementos do Level Design:***

***Tabuleiro Financeiro:*** *O cenário do jogo é representado por um tabuleiro com três setores, espelhado entre os jogadores.*

***Visualização Financeira:*** *O tabuleiro auxilia na visualização do cenário financeiro, permitindo que os jogadores tomem decisões estratégicas.*

***Mecânicas Integradas:*** *O Level Design deve acomodar as mecânicas de compra e venda de cartas. Os espaços no tabuleiro podem representar mercados, setores de investimento ou oportunidades específicas.*

***Fluxo de Jogo:*** *Os jogadores se movem pelo tabuleiro, tomando decisões com base nas posições e eventos. O Level Design deve equilibrar espaços vantajosos com desafios e risco-recompensa.*

***Efeitos Especiais e Cartas:*** *Os espaços podem ativar efeitos especiais (como as Cartas Especiais) ou permitir a compra de Cartas Unidades. O Level Design deve criar interações estratégicas entre os jogadores.*

*Baseado no modelo “*[*Game Design Canvas*](http://www.buddroyce.com/wp-content/uploads/2013/03/GameDesignCanvas_ShareMe_Fillable.pdf)*” da* [*Puc Jogos*](https://puccjogos.github.io/proj1-2016-2s/aulas/documentacao-gdd/)