GDD – Game Design Document

Sumário

[Personagem principal 1](#_Toc100340415)

[História 1](#_Toc100340416)

[Gameplay 1](#_Toc100340417)

[Objetivos 1](#_Toc100340418)

[Funcionamento 1](#_Toc100340419)

[Mecânica 1](#_Toc100340420)

[Pontuação/Evolução 1](#_Toc100340421)

[Estilo de arte 2](#_Toc100340422)

[Som 2](#_Toc100340423)

[Referências 2](#_Toc100340424)

# Personagem principal

Prefeito da cidade que está pegando as bombas que o fugitivo está jogando para salvar os moradores.



# História

Um bandido preso em um assalto a banco jura vingança à cidade após ser condenado por unanimidade por um júri popular. Ele arquiteta sua fuga da prisão municipal e fica escondido por dias em seu esconderijo criando várias bombas. Em determinado dia ensolarado de verão ele resolve atacar a cidade jogando suas bombas. O prefeito, munido de sua louca vontade pela reeleição, resolve salvar a cidade coletando todas as bombas que o bandido está jogando.

# Gameplay

## Objetivos

Coletar o máximo de bombas possíveis

## Funcionamento

Click ou toque na tela e mantenha clicado ou tocado para o coletor aparecer, arraste de um lado para o outro para navegar na tela com o coletor.

## Mecânica

Plataforma, coleta

## Pontuação/Evolução

A cada bomba coletada equivale à 10 ponto. A cada 500 pontos o jogo fica mais rápido, com o bandido se movimentando mais rapidamente e diminuindo o intervalo entre os lançamentos das bombas.

# Estilo de arte

2D, Pixel Art

# Som

* Ao coletar a bomba
* Quando o bandido joga a bomba
* Quando muda de nível
* Quando a bomba cai no chão

# Referências

