Instituto Presbiteriano Mackenzie

GDD do Jogo “NOME DO JOGO”

Professor:

DR. LEANDRO PUPO NATALE

Alunos:

Guilherme Heck Lara TIA: 31827136

Henrique Araújo Macadura TIA: 31811231

Sumário

[1. Mecânica do jogo 3](#_Toc21423908)

[2. Elementos do jogo 3](#_Toc21423909)

[2.1. Itens 3](#_Toc21423910)

[2.2. Personagens 3](#_Toc21423911)

[2.3. Cenários 3](#_Toc21423912)

[2.4. Interface 3](#_Toc21423913)

[3. Enredo do jogo / história 3](#_Toc21423914)

[4. Progressão do jogo 3](#_Toc21423915)

[4.1. Descrição textual 3](#_Toc21423916)

[4.2. Storyboard 3](#_Toc21423917)

[5. Custo de Produção 3](#_Toc21423918)

[6. Consoles 3](#_Toc21423919)

[7. Modo de Jogar 3](#_Toc21423920)

[8. Tecnologias 3](#_Toc21423921)

[9. Plano de testes 3](#_Toc21423922)

# Mecânica do jogo

O jogo consistirá em um jogo de tabuleiro com alguns elementos que fazem a jogabilidade se tornar diferente, como um jogo de tabuleiro é baseado em um pouco de sorte, trouxemos alguns diferenciais para animar um pouco o jogo, a movimentação do personagem será com base em qual número for tirado nos dados, no tabuleiro existirão algumas casas especiais, que podem prejudicar ou ajudar os jogadores, consistirão em casas que possuem uma espécie de “teleporte”, as que vão ajudar os jogadores, farão os personagens progredirem para algumas casas a frente. Já a maléfica, consistirá em um teleporte que fará o jogador retroceder algumas casas.

A interação será com base no clique do mouse, assim, incentivando o uso da matemática no jogo, por exemplo: Se o jogador estiver na casa 5 e tirar no dado o número 3, o jogador precisará clicar na casa 8,para assim prosseguir no jogo. O jogador terá infinitas chances de acertar a casa, mas depois de 5 tentativas, o tabuleiro piscará para ajudar o jogador.

# Elementos do jogo

# Itens

# Personagens

Herói: Arthur

Cavaleiro: Valentin

Feiticeira: Pandora

Mago: Gaspar

Princesa: Sofia

Rei: Davi

# Cenários

# Interface

# Enredo do jogo / história

# Progressão do jogo

# Descrição textual

# Storyboard

# Custo de Produção

# Consoles

# Modo de Jogar

# Tecnologias

# Plano de testes