|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento de Design de Projeto** | |  | | --- | | *11/06/24*  James Kauan | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Conceito do Projeto** | | | |
| **1** **Controle do**  **Jogador** |  | Você controla um(a)   |  | | --- | | *Bruxo* | | Neste jogo de visão   |  | | --- | | *Plataforma* | |
|  | Com   |  | | --- | | *Teclado e mouse* | | Que faz o jogador   |  | | --- | | *Anda, pula e ataca(lança feitiço)* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Gameplay**  **Básico** |  | Durante o jogo   |  |  | | --- | --- | | *Inimigos (elementais)* | aparecem | | de/da   |  | | --- | | *Cavernas, florestas e pantanos* | |
|  | E o objetivo do jogo é   |  | | --- | | *Comquistar a magia angelical e demoniaca (pra fazer isso tem q derrotar o baphomet)* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sons**  **& Efeitos** |  | Haverá efeitos de som   |  | | --- | | *De pulo, coleta de itens, morte, matar*  *inimigos, passar de fase* | | E efeitos de partículas   |  | | --- | | *Possoes e magias* | |
|  | [opcional] E também haverá   |  | | --- | | *Demandas (armadilha)* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Mecânica**  **de**  **Gameplay** |  | À medida que o jogo se desenvolve,   |  | | --- | | *O jogador pula, corre, colhe itens para*  *abrir caminhos e desvia de perigos* | | Fazendo com que   |  | | --- | | *Ele faz tudo isso pra comsiguir pssar de faze e comsiguir as Magias* | |
|  | [*opcional*] E também há   |  | | --- | | *Livros para contar a historia* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Interface do**  **Usuário** |  | O indicador de   |  | | --- | | *vida* | | irá   |  | | --- | | *diminuir* | | quando   |  | | --- | | *Levar dano* | |
|  | Quando o jogo iniciar, o título   |  |  | | --- | --- | |  | Irá aparecer | | | E o jogo irá terminar quando   |  | | --- | | *Quando ele consiguir as magias e se tornar o masi poderoso da espiritualidade* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Outros Recursos** |  | |  | | --- | | *Haverá um savegame para o jogador continuar de onde parou* | |

# **Timeline do Projeto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Marca** | **Descrição** | **Finalização** |
| **#1** | |  | | --- | | * *Rercurso(s) funcional(ais) por marca* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#2** | |  | | --- | | * *Rercurso(s) funcional(ais) por marca* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Rercurso(s) funcional(ais) por marca* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#4** | |  | | --- | | * *Rercurso(s) funcional(ais) por marca* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#5** | |  | | --- | | * *Rercurso(s) funcional(ais) por marca* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **Backlog** | |  | | --- | | * *Recurso em espera - não é parte de um produto mínimo viável* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |

# **Sketch do Projeto**

