

Friday, 25 March 2022

# Game Design Document

---

## Membros da equipe:

Matheus Carlos Andrade Setin	RA: 109606
Julio Cesar Francisco Mello	RA: 110018
Vitor Diego de Freitas	RA: 110337
Kristian Cassiano Barco	RA: 104314
Mariela Santos Piperno	RA: 109196
Renato Gustavo Carneiro	RA: 108770

- Capa do jogo (Interessante ter algum personagem)
- Índice/Sumário
- História do jogo
- Artbook (Artes do jogo, como cenários importantes, personagens importantes, assim como objetos importantes)
- Público-Alvo (Para quem o jogo será destinado, classificação etária. Também define o idioma do jogo.)
- Trilha-Sonora (Opcional)
- Gameplay (Mecânica do jogo, como ele funciona no geral. Como ele obtêm armadura, poderes, desenvolvimento dentro do jogo)
- Single-Player ou Multi-Player? -> Precisa checar a questão de segurança para jogos multiplayer.
- Descrição da fase
- Plataforma que será distribuído (Desenvolvimento)
- Descrição da Fase
- Condição de vitória (Quando que o jogador vence o jogo)
- O jogo ganha dinheiro?
- Tutorial
- Marketing (Selecionar pessoas para jogar)
- Questões jurídicas

Esboço que definimos durante a aula.  
Baú com faixa descrevendo o nome do jogo. Abaixo nosso herói pirata lutando contra os inimigos esqueletos.

