# High Concept

# Luís Guilherme Cândido Honorio – 180042

## Descrição do funcionamento do jogo

Basicamente o nosso jogo estará concentrado na utilização das teclas W A S e D do teclado onde o nosso personagem se moverá num mundo tridimensional e irá enfrentar alguns obstáculos que aparecerão no caminho.

## Definição do Gênero

O nosso jogo irá ser destinado única e exclusivamente ao gênero de RPG.

## Suas Mecânicas Principais

A cada rodada o nosso jogador enfrentará desafios que irão variar conforme o grau de dificuldade de cada um que pode ser classificado em Fácil, Médio, Intermediário e Difícil.

Por exemplo, ele poderá pegar um desafio mais fácil (tutorial) que pode ser atravessar uma ponte ou um castelo, se cumprir, passa para a fase seguinte que já terá personagens mais chatinhos que poderão propor desafios mais complexos que poderão ter dois desfechos:

* Se cumprir, pode aparecer a tela de você venceu!
* Se perder, ele morre e consequentemente a isso aparece a tela de **GAME OVER (FIM DE JOGO)**

Em todos esses desafios, vai valer determinados pontos que irão compor o Ranking Final.

## Desafios e Ações

O(s) *players* terão em seu repertório diversas ações que irão ser utilizadas a cada fase.

Por exemplo, ele poderá enfrentar alguns obstáculos que podem ser de dois tipos: fixos ou móveis ou personagens que podem surpreender-o de repente nesses desafios mais complexos ao longo das fases que irão compor o jogo em si.

## Uma breve descrição

O jogo baseia-se num mundo futurístico em que os players precisam enfrentar uma realidade bastante complexa pela qual os rodeiam e para tal, precisariam resolver alguns enigmas propostos nesse desafio.

Se errarem, irão ver o mundo ser destruído pelos personagens!

Se acertarem esses enigmas, eles não só irão derrotar os personagens malignos como também irão recuperar o controle do planeta.

## 1.5 Sistema operacional ou plataforma em que o jogo funcionará e será publicado

O nosso jogo será desenvolvido inteiramente por meio de diversas plataformas, entre as quais serão necessárias um programa apropriado para a elaboração desse projeto que pode ser a Unity ou a Unreal e ainda a utilização de plataformas alternativas que, básica e obrigatoriamente, deverá ser o GitHub.

## Público-alvo & Classificação Indicativa

O Público-alvo e a classificação indicativa serão, respectivamente, destinados para todos os fãs de jogos relacionados ao RPG e será acima de 14 anos de acordo com o Ministério da Justiça, uma vez que poderá conter alguns traços de violência que estarão evidenciados nesse jogo.

# 1.7 Equipe necessária para o desenvolvimento e implementação

Eu estarei encarregado de escrever o GDD do futuro jogo e a implementação dele ficará a cargo dos demais integrantes que ficarão encarregados de criarem toda a mecânica e sua respectiva arte desse jogo que terá um tema futurístico como pano de fundo.