|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento de Design de Projeto** | |  | | --- | | *11/06/2024*  Nome: Pedro Henrique de Lira Tavares | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Conceito do Projeto** | | | |
| **1** **Controle do**  **Jogador** |  | Você controla um(a)   |  | | --- | | *Uma pessoa chamada Aron* | | Neste jogo de visão   |  | | --- | | *plataforma* | |
|  | Com   |  | | --- | | *Teclado e Mouse* | | Que faz o jogador   |  | | --- | | *Descrição do movimento do jogador.* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Gameplay**  **Básico** |  | Durante o jogo   |  |  | | --- | --- | | *Drones e Robos alieligenas* | aparecem | | de/da   |  | | --- | | *Em varios lugares da cena* | |
|  | E o objetivo do jogo é   |  | | --- | | *Matar os drones e cumprir com o objetivo de cada missão* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sons**  **& Efeitos** |  | Haverá efeitos de som   |  | | --- | | *De movimentos, coleta de itens, dano, fundo* | | E efeitos de partículas   |  | | --- | | *Itens especiais, quando o personagem passar de fase* | |
|  | [opcional] E também haverá   |  | | --- | | *Armadilhas, golpes especiais* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Mecânica**  **de**  **Gameplay** |  | À medida que o jogo se desenvolve,   |  | | --- | | *O jogador se movimenta, colhe itens para abrir passagens e desvia de perigos* | | Fazendo com que   |  | | --- | | *Com que ele cumpra com o objetivo do jogo* | |
|  | [*opcional*] E também há   |  | | --- | | *Mensagens especiais durante o jogo para explicar a historia do jogo ou para ajudar o jogador* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Interface do**  **Usuário** |  | O indicador de   |  | | --- | | *Vida* | | irá   |  | | --- | | *diminuir* | | quando   |  | | --- | | *Quando o jogador for ferido ou morrer* | |
|  | Quando o jogo iniciar, o título   |  |  | | --- | --- | | *Cumprir com o objetivo da missão* | Irá aparecer | | | E o jogo irá terminar quando   |  | | --- | | *Condição para o jogo terminar.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Outros Recursos** |  | |  | | --- | | *Haverá um savegame para o jogador continuar de onde parou. E terá uma versão para*  *smartphone.* | |

# **Timeline do Projeto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Marca** | **Descrição** | **Finalização** |
| **#1** | |  | | --- | | * *Criação do GDD do projeto,* | | |  | | --- | | *11/06* | |
| **#2** | |  | | --- | | * *Animação e Movimentação dos personagens* | | |  | | --- | | *13/06* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Level Design das fases* | | |  | | --- | | *18/06* | |
| **#4** | |  | | --- | | * *Preparar e configurar itens do jogo* | | |  | | --- | | *20/06* | |
| **#5** | |  | | --- | | * *Montar e testar a primeira fase* | | |  | | --- | | *25/06* | |
| **Backlog** | |  | | --- | | * *Montar e testar as telas do jogos* | | |  | | --- | | *27/06* | |

# 

# **Sketch do Projeto**

