**Game Design Document**

Sumário

[**1-** **Informações Principais** 3](#_Toc517702630)

[**2-** **Jogos** 3](#_Toc517702631)

[**2.1-Último Sobrevivente**: 3](#_Toc517702632)

[**2.1.1-Detalhes** 4](#_Toc517702633)

[**- Plataformas** 4](#_Toc517702634)

[**-Mar** 4](#_Toc517702635)

[**-Jogadores** 4](#_Toc517702636)

[**-Mobilidade** 5](#_Toc517702637)

[**-Itens** 5](#_Toc517702638)

[**3-Mundo** 5](#_Toc517702639)

[**3.1-Ilha Vernessa:** 5](#_Toc517702640)

[**3.2-** **Reino dos dentes Serrados** 6](#_Toc517702641)

[**4-Menus** 6](#_Toc517702642)

[**4.1- Menu Principal** 6](#_Toc517702643)

[4.2-**Menu de seleção de personagens** 6](#_Toc517702644)

1. **Informações Principais**

**Nome do Jogo:** Jaws

**Desenvolvedor**: Reginaldo Simon Bonaldi

**Ideia principal:** Certo dia, Passion, rei do grande castelo do reino das grandes árvores ”, o grande Escudo de Pinheiro, percebe que não vivera por muito tempo, e que como não teve nenhum filho em toda sua vida, decide criar um campeonato para eleger um sucessor. Os participantes terão que disputar vários jogos, nos quais irão receber uma pontuação com base de sua colocação. Quando todos os jogos forem disputados, quem tiver a maior pontuação será o sucessor.

Esse campeonato chamara participantes de todos os cantos da ilha de Vernessa, e serão ocorridos nos demais grandes reinos. Cada reino terá seu próprio jogo e regras.

1. **Jogos**

## **2.1-Último Sobrevivente**:

**Localização**: Reino dos Dentes Serrados:

**Resumo:** Os jogadores terão que sobreviver em cima de uma plataforma sobre aguas cheias de tubarões. Quanto maior o tempo, mais pedaços da plataforma irão cair e mais difícil ficara.

Na plataforma os jogadores poderão pular e também usar alguns itens disponíveis.

A pontuação será dada na ordem em que os jogadores caírem. Exemplo:

O primeiro jogador a cair ganha 1 ponto;

O segundo jogador a cair ganha 2 pontos;

O terceiro jogador a cair ganha 3 pontos;

O ultimo jogador a cair ganha 4 pontos;

Depois de 3 rounds , o jogadores terão os pontos de cada round somados e no final tirada uma media.

### **2.1.1-Detalhes**

#### **- Plataformas**

Ao passar de X segundos, as plataformas da arena irão estremecer e afundar. No lugar delas ira surgir um buraco que dá direto as aguas do mar.

As plataformas exteriores irão cair com mais frequência do que os interiores.

#### **-Mar**

O mar é uma zona abaixo das plataformas, se o jogador cair nele, ele é eliminado e recebera os pontos designados a sua colocação nesse round.

#### **-Jogadores**

##### **-Mobilidade**

**- Andar**

Locomoção básica do jogador;

- **Pular**

Os jogadores podem pular para desviar de obstáculos e para chegar em plataformas longes que não poderiam ser alcançadas andando;

- **Empurrar**

Movimento que empurra um jogador para direção oposta de onde está apontando. Empurrar tem um tempo de recarga de X segundos.

OBS: Se um jogador empurrar enquanto outro usar, ambos são cancelados.

- -**Usar Itens**

Os jogadores podem usar itens disponibilizados na arena.

#### **-Itens**

**-Mini Plataforma**

Quando usado cria uma versão de uma plataforma aleatoriamente perto do jogador aonde não exista uma plataforma existente. A mini plataforma é menor e só afunda quando o jogador sair de cima dela.

**-**

# **3-Mundo**

**3.1-Ilha Vernessa:**

Originada por uma grande erupção vulcânica, a ilha Vernessa é o lar de todos os reinos que cediaram os jogos do rei Passion. A ilha é vasta e cheia de tipos diferentes de biomas, indo de climas gélidos até áridos.

**3.2-** **Reino dos dentes Serrados**

Existem inúmeros portos na grande ilha de Vernessas, no entanto, um deles se destaca, avistada a quilômetros do grande mar do Leste como uma montanha em forma de tubarão, Reino dos dentes Serrados é o maior porto de pessoas e cargas, mas sua peculiaridade não é somente pelo mercado marítimo, ou pelas suas docas encrostadas na grande montanha que se rodeia, mas sim sua arena.

A arena Jaws, o coliseu do mar, os leões aqui são grandes tubarões brancos, e o chão maciço um aglomerado de mercadorias que afundam ao passar do tempo. O coliseu precisa de um Rei, e ele é o próprio rei do reino em que se localiza a arena, Barba Salgada, um dos maiores mercadores que conseguiu subir ao trono por sua influência nos mares e suas rotas de navegações que só ele e sua tripulação conseguiam navegar.

# **4-Menus**

## **4.1- Menu Principal**

O menu principal contara com uma concepts de fundo que vai mudando depois de alguns segundos. Cada concepts é os jogadores jogando um dos mini games do jogo.

Nessa menu ainda contara com alguns botões que seriam:  
 Selecionar mini game;

Créditos;

Sair;

## **4.2-Menu de seleção de personagens**

Depois de escolherem o jogo, os jogadores serão levados a uma tela que irá mostrar os personagens jogáveis. Cada Jogador poderá escolher qual personagem jogar.

Nesse menu, irão aparecer as fotos dos personagens, que quando selecionados, irão aparecer um modelo 3d para mostrá-lo.

Obs: Escolhido o personagem, outro jogador não poderá escolhê-lo no mesmo mini game.

**4.2-Menu de Pause**

Menu que irá aparecer quando o jogo for pausado por um jogador. Nesse menu irá aparecer os seguintes botões:

Voltar;

Voltar a seleção de mini games;

Sair do jogo;