**Game Design Document**

Sumário

[**1-** **Informações Principais** 3](#_Toc517096760)

[**2-** **Jogos** 3](#_Toc517096761)

[**3-** **Mapa** 4](#_Toc517096762)

[3.1-**Ilha Vernessa** 4](#_Toc517096763)

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**

**Último Sobrevivente**:

**Localização**: Reino dos dentes serrados:

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 cairem. 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;

1. **Mapa**

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.