

Space game GDD

Título: Space game

Plataformas: PC

Gênero: Plataforma 3D, aventura

Público alvo: Crianças de 8 a 13 anos

Resumo do projeto: Um projeto feito para portfólio. Um jogo de plataforma 3D onde o jogador tem que coletar o máximo de moedas possíveis na fase, o jogo contara com inimigos, itens e baús coletáveis, e também terá segredos a serem descobertos. O jogo terá fim quando derrotar o chefe da fase, que pode ou não, está escondido.

Controles:

Teclado e Mouse	Ação
W, A, S, D, setas	Movimentação do personagem
F	Abrir baús
X	Para atirar
SPACE	Para pular
Mouse	Controle de câmera
L	Para usar item de cura

Jogos similares:

Zelda, Lucky tales, Mário 3d world

Level Design: O jogo contara com ao menos uma fase, Onde terá moedas espalhadas e inimigos. Os inimigos serão diferentes, alguns atiram, outras só ficam parados. A fase deve conter itens para recuperar a vida, alguns Power ups(Caso seja possível de ser programado) , e alguns puzzles a serem resolvidos, a fase deve conter algumas plataformas como escadas

também. Segue exemplo de imagem explicativa sobre o level design:

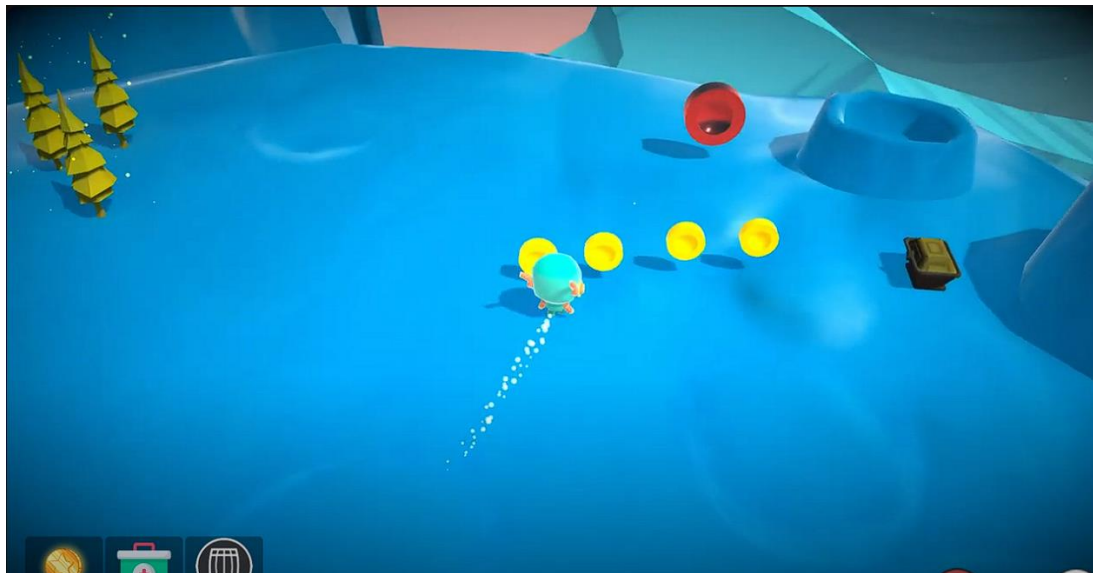
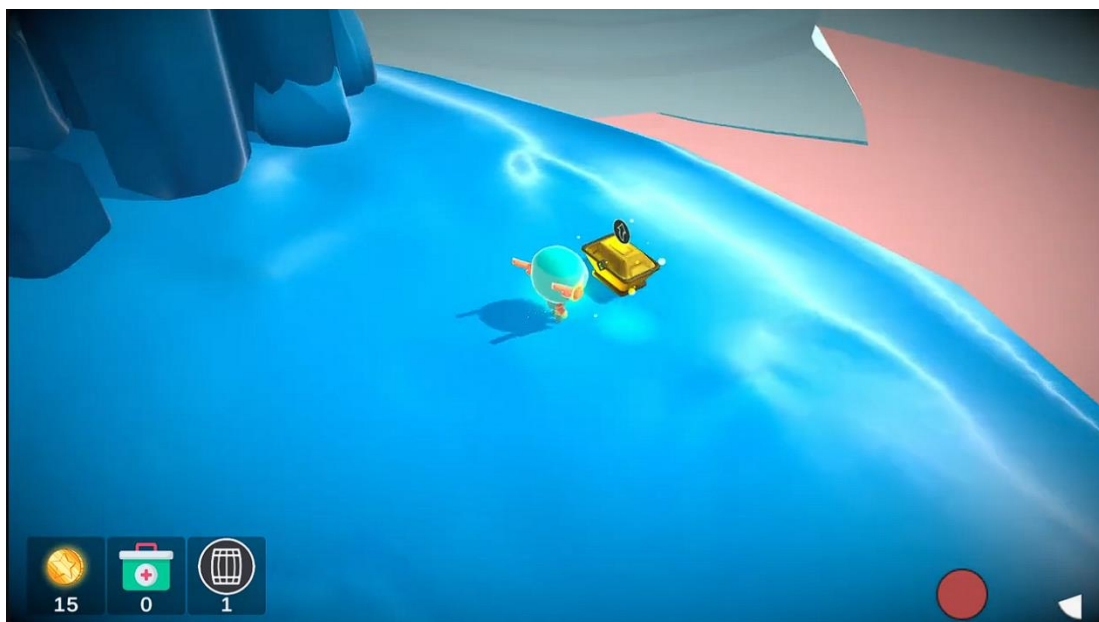
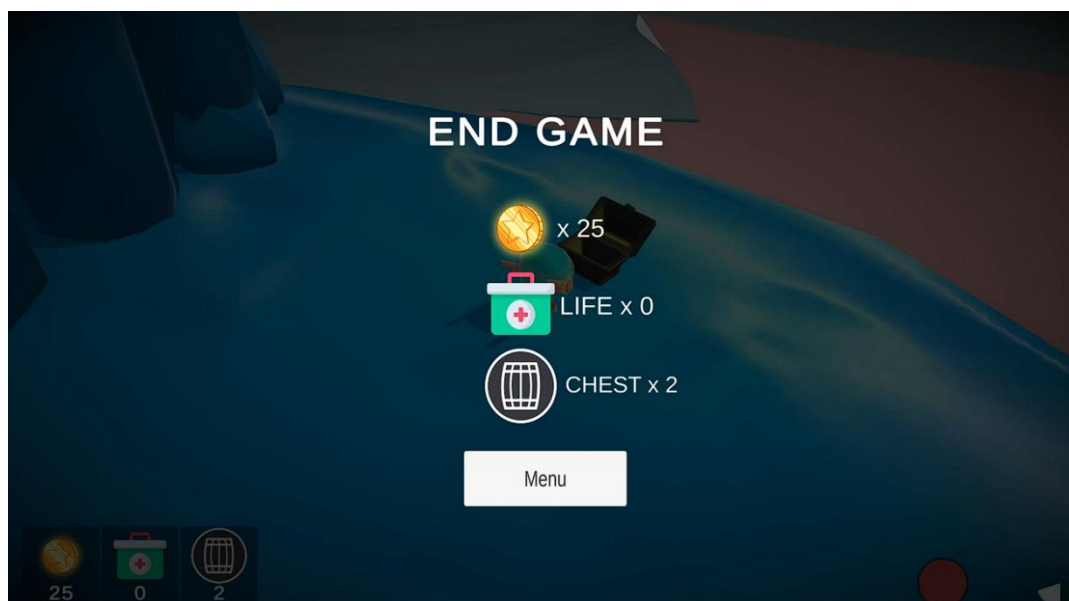


Imagem com o personagem coletando moedas.



Personagem coletando baús.



Interface gráfica com o final do jogo.

Gameplay Detalhado: O jogador vai pegar o máximo de moedas possíveis, e baús também, para poder passar de fase ele terá que encontrar um inimigo e derrotar esse inimigo derrotando o inimigo ira liberar um baú “especial” onde ao abrir dará mais moedas e ira fechar a fase. O jogador devera seguir a trilha de moedas para fechar a fase, podendo ou não, explorar para encontrar itens, baús e até mesmo Chefes escondidos. O jogador terá a sua disposição um poder para derrotar os inimigos, ele também poderá coletar alguns power ups no meio do caminho como por exemplo: reduzir o dano recebido, para continuar sua jornada.

Movimentação: O jogador vai se movimentar para todos os lados livremente e vai ter uma câmera para controlar com o mouse.

Poderes: O jogador vai atirar, e vai ter alguns power ups a sua disposição.

Mecânicas do mundo: O jogador pode ou não destruir arvores para obter moedas.

Link para o projeto: <https://github.com/vinicius-aquino/SPACE-GAME>