

# 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:

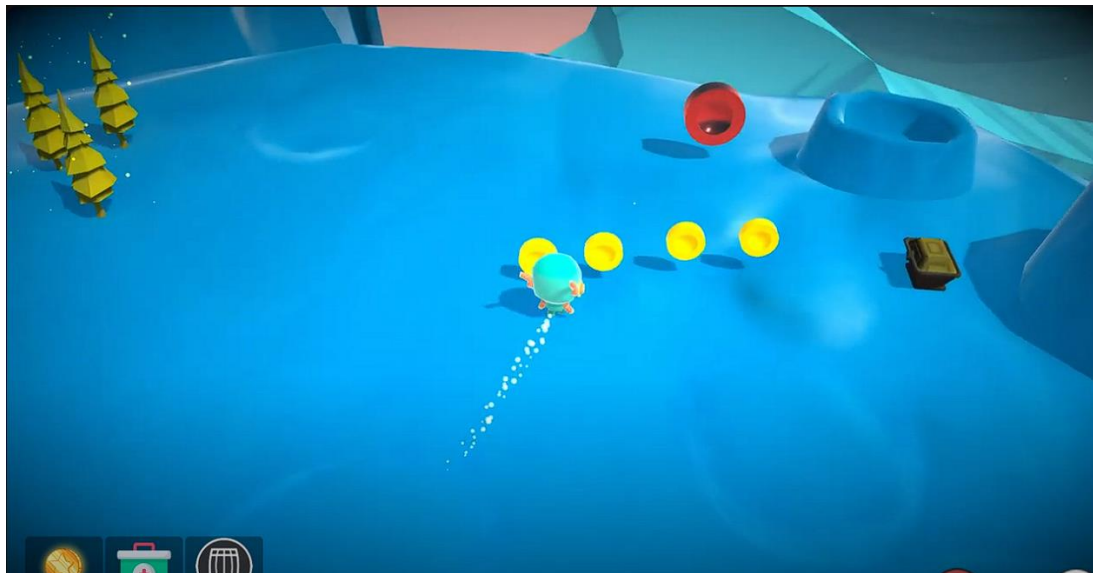
Teclado e Mouse	Ação
W, A, S, D, setas	Movimentação do personagem
F	Abrir baús
X	Para atirar
SPACE	Para pular
Mouse	Controle de câmera
L	Para usar item de cura

## Jogos similares:

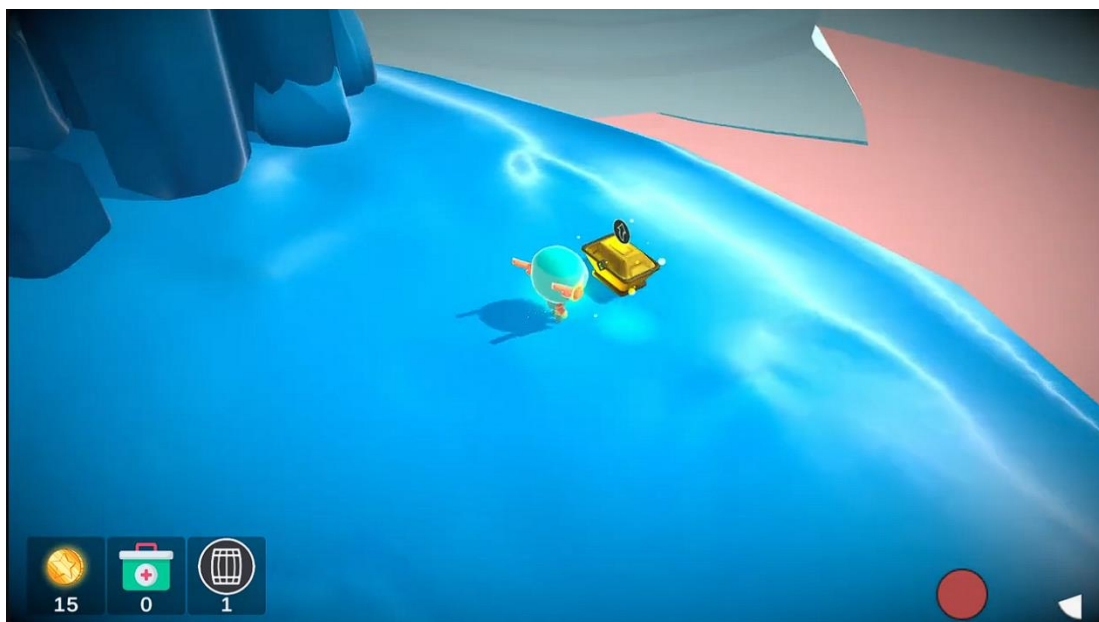
Zelda, Lucky tales, Mário 3d world

**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

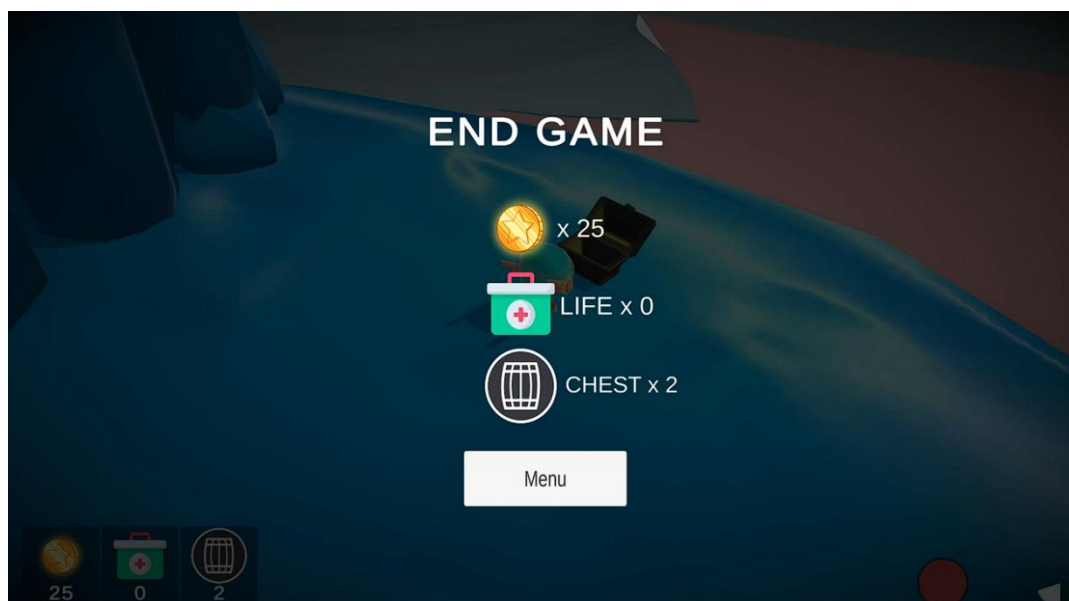
também. Segue exemplo de imagem explicativa sobre o level design:



*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. Segue abaixo prints da gameplay:



*A)Coletando item de cura.*



B) Habilitando um Checkpoint.



C) Levando dano.



D) Usando item de cura.



*E) Levando dano com um POWER UP de DEFESA.*



*F) Atirando e exibindo a munição.*

**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>