**Anexo II**

**GDD – *Game Design Document* (Modelo)**

1 Nome do Jogo

Warrior Rise

2 High Concept

*O principal diferencial é o fato de você ter que entrar em combate e desviar de obstáculos ao mesmo tempo. E também os itens que adicionam novas mecânicas que só funcionam na fase atual.*

3 Gameplay e Enredo

*O Jogador poderá pular, atacar e defender. Para atacar o alvo, você deve pressionar*

*Uma tecla no teclado ou controle pra travar no alvo. Existem vários obstáculos como plataformas que se movem, trampolins para pegar impulso, espinhos que dão dano, inimigos que voam e etc. Ao longo das fases terão itens que adicionarão mecânicas novas, como um chapéu que te faz pairar no ar enquanto você pressiona o espaço (Esses itens só funcionam na fase atual). Uma habilidade do jogador é o modo Berserk, que aumenta o dano do Jogador e cria uma aura em volta do Jogador. Para ativar essa habilidade, o jogador tem que aumentar sua mana, que aumenta ao atacar outros monstros ou ao receber dano.*

4 Fluxo do jogo

*O Menu principal possui um botão de Start. Logo após pressionar esse botão vai ser direcionado pra uma tela onde seleciona as fases. Vai aparecer informações sobre a quantidade de estrelas da fase, pontuação e etc.*

5 Level Design

*Detalhe o desenho do mapa completo das fases, incluindo plataformas, posicionamento de personagens, objetos e recursos. Os mapas devem ser apresentados em formato de imagens.*

6 Interface de usuário

*Mostre a estrutura pretendida para a organização dos elementos visuais da interface do jogo, informando a maneira como serão dispostos para o usuário. Apresente a relação de dimensionamento e organização pretendida para os personagens, cenários e displays. Inclua imagens das estruturas da interface (wireframes) e exemplos de interfaces gráficas com imagens das telas do jogo.*

7 Áudio e música

*Descreva as características de áudio e música do jogo.*

8 *Concept Art* e referências visuais

*Nesta seção, inclua as ilustrações que guiarão o desenvolvimento do jogo (concept art) ou referências de outros jogos, que ilustram algum aspecto específico ou amplo deste jogo.*

9 Ideias adicionais e observações

*Inclua aqui funcionalidades extras que podem ou não ser incluídas no jogo, ou outras observações quanto ao projeto.*