**Acordado??**

Game Design Document

Versão: 2.0

**Autores:**

Rafael Messias de Sousa Pereira

Londrina,

Fevereiro de 2022

* **História**

- O adulto recém acordado de seu coma Jack Silver enfrenta muitas dificuldades em sua vida tanto financeira quanto mental, ele é um morador da cidade de viber City uma cidade ao norte do Japão, devido a o seu coma Jack não tem muitas qualificações para conseguir um emprego de primeira linha então para conseguir apagar as contas ele começa a trabalhar de Guarda Noturno em uma Instalação longe da cidade perto da area rural.

- Jack Silver é um morador da cidade de viber City uma cidade ao norte do Japão que começou a trabalhar em uma antiga instalação longe da cidade que fica perto da area rural.

* **Gameplay**

- Uma Gameplay de investigação em terceira pessoa na qual o jogador por meio do protagonista terá de procurar certas coisas na instalação que trabalha pois tem algumas areas barradas e fechadas que talvez tenham algo que o ajudem

- O jogador terá que investigar toda a area do complexo em busca de respostas

- Ao decorrer do jogo o jogador irá encontrar coisas que lembraram o seu nebuloso passado e por causa disso quanto mais coisas ele descobrir mais as suas memórias entraram em conflito pois talvez nem tudo seja como ele lembra.

- Uma gameplay bem escura com poucos sinais de luz trará um aspecto de algo nebuloso que pode ser real ou não e isso trará mais conflito ao protagonista. O jogador terá que desvendar suas memórias para encontrar toda a verdade sobre ele mesmo pois se ele não conseguir irá se perder nele mesmo.

- Quanto mais o jogador desvenda sobre o passado mais "Burk" ele ganha(Burk seria uma energia que poderá ajudar e atrapalhar o jogador em sua gameplay.)

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

* **Personagens**

Nome: Jack Silver

Idade: 20 anos

Habilidades: Inteligente, bom com pesquisas.

Personalidade: Uma pessoa calma que é muito curiosa e investiga muito, extremamente passiva e leva muito as coisas para o lado emocional.

Ilustração do Personagem: Cabelos cacheados tamanho médio, 1,81 de altura, Magro, olhos com tom verdes, pardo.

-Um adulto recém acordado de um coma está sofrendo com problemas financeiros e mentais desde que voltou do coma, depois de muito procurar ele conseguiu um emprego para ser segurança noturno de uma certa instalação.

Nome: Jhonny Walker

Idade: 20 anos

Habilidades: Muito rápido, uma força além da humana e uma labia muito boa.

Personalidade: Elétrico demais, muito alterado, extremamente raivoso, debochado e arrogante.

Ilustração do Personagem: Cabelos cacheados tamanho médio, 1,81 de altura, Magro, mancha parecida com um raio no olho esquerdo, olhos com tom vermelho e preto, pardo.

-Um misterioso adulto que por motivos desconhecidos ajuda Jack em sua jornada.

* **Controles**

(Não desenvolvido ainda)

* **Câmera**

(Não desenvolvido ainda)

* **Universo do Jogo**

O jogo vai se passar na época de 2018 porém com algumas mudanças históricas.

* **Dificuldades**

(Não desenvolvido ainda)

* **Interface**

(Não desenvolvido ainda)

* **Cronograma**

(Cronograma será montado quando o projeto começar a ser desenvolvido)

(Modelo do cronograma que será utilizado)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Março** | | | | **Abril** | | | | **Maio** | | | | **Junho** | | | |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progreso** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |