

# GDD - Beyond Mars

---

## Apresentação

**Nome do Jogo:** *Beyond Mars*

**Gênero:** Simulação / Aventura

**Público:** Público diverso / Classificação +10

---

## Ideia Principal / Introdução do Jogo

Em um futuro próximo, a Terra está condenada por uma ameaça vinda do espaço — um meteoro de proporções catastróficas se aproxima rapidamente. Diante da iminente extinção, a humanidade inicia uma corrida contra o tempo para garantir sua sobrevivência, encontrando na colonização de Marte sua única esperança.

O jogador assume o papel de um robô comandante, líder da primeira expedição interplanetária, acompanhado por um pequeno robô auxiliar que oferece suporte em tarefas essenciais. Juntos, eles serão responsáveis por explorar ambientes hostis, estabelecer bases e garantir a sobrevivência das colônias humanas.

A jogabilidade gira em torno da construção, adaptação e sobrevivência em dois planetas interligados — Terra e Marte — exigindo um delicado equilíbrio entre exploração, gestão de recursos e cooperação entre colônias. Mais do que apenas sobreviver, será necessário evoluir, inovar e resistir, enquanto o tempo corre e a sombra do meteoro se aproxima cada vez mais.

---

## Ambientação

Marte é um planeta árido e desolado, com vastos desertos vermelhos, montanhas imponentes e grandes crateras. Sua atmosfera rarefeita, composta principalmente de dióxido de carbono, cria um céu dourado e opaco, enquanto o sol fraco e distante ilumina a superfície. As temperaturas variam drasticamente, com calor intenso durante o dia e frio extremo à noite.

---

## Gameplay

O jogador controlará o robô comandante, alternando entre tarefas de construção, exploração e gerenciamento de recursos vitais para as colônias. O robô auxiliar pode ser usado para resolver quebra-cabeças, acessar áreas pequenas e realizar reparos. Haverá fases com objetivos progressivos, exigindo ações estratégicas em Marte e na Terra. Será necessário pesquisar tecnologias, tomar decisões críticas e enfrentar desafios ambientais como tempestades e falhas nos sistemas.

---

## Diferenciais e Inovações

- Interação entre dois mundos (Terra e Marte) com decisões interligadas.
  - Robôs com personalidade e evolução na narrativa.
  - Clima dinâmico e sistema de ciclo marciano que afeta a jogabilidade.
  - Possibilidade de múltiplos finais conforme as escolhas do jogador.
  - Mecânicas de construção modular e cooperação com o robô auxiliar.
- 

## Gráfico e Estilo

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/mars-landscape-3d-175814>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/ghoul-anklegrabber-92788>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/robots/robot-sphere-136226>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/insectoid-crab-monster-lurker-of-the-shores-20-animations-107223>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/3d-scifi-kit-starter-kit-92152>

<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/shaders/suimono-water-system-4387>