

Drunk Simulator

Um jogo simples, mas com uma câmera confusa

Log de Alterações

Autor	Descrição da Alteração	Data da alteração
Bruno Domingues	Jogo finalizado	10/05/2021

Identidade do jogo (Conceito)

O jogo apresenta um homem que está tentando chegar em casa após uma noite de bebidas com amigos. No entanto, ele se encontra mais alterado do que gostaria.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

A movimentação é bem objetiva, mas há um twist: a câmera mexe junto com a cabeça do player, o que passa a impressão de "tontura".

Características (Mundo do jogo)

Ambiente simples, com um tema noturno e baixa iluminação. Há a presença de postes de luz e de muros com artes.

Arte

É um jogo 3D, com modelos de média resolução. Há texturas nos objetos, e o destaque é no player, que possui animações detalhadas para cada direção em que anda.

Música/Trilha Sonora

O jogo possui apenas uma trilha como som ambiente, obtida no site freesound.org

Interface

A interface de controles é apresentada no início do jogo, após uma pequena introdução à história.

Controles

W, A, S, D - Movimentação

Mouse - Olhar para os lados/para cima/para baixo

Dificuldade

O jogo é fácil, a dificuldade consiste em acompanhar a câmera que se mexe constantemente.

Fluxo do jogo

Menu Principal -> Warning -> Introdução + Controles -> Jogo -> Fim

Personagens

Há apenas o personagem principal, ele não possui nome.

Cronograma e Escopo

03/05 - Ideia original

08/05 e 09/05 - Conceito inicial + modelo do player + câmera + busca por assets

10/05 - Implementação do cenário completo

Definições gerais

Gênero: First Person

Plataformas: Windows, Mac e Linux

Público alvo: Pessoas que não possuem labirintite

Puzzles: nenhum