

DOCUMENTO DE GAME DESIGN
<b>TÍTULO</b>
Mori
<b>DESCRIÇÃO DO JOGO</b>
<p>Mori é um jogo de terror em primeira pessoa, o game é baseado em um looping temporal, o que faz o jogador mudar a perspectiva do game durante a game play.</p> <p>Baseado em uma arquitetura de gráficos de ps1 mori trás um ar sombrio e assustador, o jogo se passa em apenas uma floresta ampla na qual você vive a pele do protagonista, no game basicamente você tem que se manter vivo enquanto passa por 3 estágios, esses são acontecimentos importantes que acontecem na historia do jogo, jogadores mais atentos perceberam coisas as quais faram mais sentido com o andamento da historia.</p> <p>Com um enredo complexo e ótima trilha sonora além de um cenário completamente inédito e maravilhoso mori é o melhor game de 2021 (esse argumento não pode ser refutado)</p>
<b>TIPO DE JOGO / GÊNERO</b>
Terror
<b>PLATAFORMA</b>
PC
<b>PÚBLICO-ALVO</b>
14+
<b>CENÁRIO</b>
Floresta.
<b>ESPECIFICAÇÕES DO JOGO</b>
<p>Requisitos recomendados:</p> <p>Sistema operacional: Windows 7 ou superior</p> <p>Processador: Intel Core i3-3210 3.2 GHz ou AMD A8-7600 APU 3.1 GHz.</p> <p>Memória RAM: 4GB.</p> <p>Placa de vídeo: Intel Graphics 4000, NVidia GeForce 400 ou AMD Radeon R5 com Open GL 4.4.</p>
<b>NARRATIVA DE JOGO</b>
Mori conta a historia do “protagonista” no qual aparentemente se envolve em um looping temporal, sendo assim ele e o “inimigo” e a “vitima”
<b>NIVEL DO JOGO</b>
Difícil.
<b>MAPA DO AMBIENTES</b>
O jogo se passa em uma floresta densa de pinheiros com algumas outras vegetações ,aonde temos uma cabana de madeira que é um dos pontos principais do jogo.-
<b>PROGRAMAÇÃO DO JOGO</b>
C#
<b>EQUIPE</b>
Caio Thomé Cruz, Danilo Mancini Queiroz de Sousa, Diogo de Azevedo Alonso, Felix Hioki Ribeiro, Gustavo Gomes dos Santos, Lucas Yuji Kunihiro Macedo, Maria Eduarda Santos de Lima.