

| DOCUMENTO DE GAME DESIGN   |
|--|
| <b>TÍTULO</b>  |
| Mori   |
| <b>DESCRIÇÃO DO JOGO</b>   |
| Mori é um jogo de terror em primeira pessoa. O enredo envolve um loop temporal, o que faz o jogador sentir como se estivesse afetando as próprias ações. Inspirado nos gráficos de PS1, Mori traz um ar sombrio e tenso. Se passa em uma floresta ampla na qual você tem que completar 3 estágios, cada um definido por um acontecimento importante. Jogadores mais atentos perceberão coisas que farão mais sentido com o andamento da história. 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) |
| <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>  |
| Requisitos recomendados:<br>Sistema operacional: Windows 7 ou superior<br>Processador: Intel Core i3-3210 3.2 GHz ou AMD A8-7600 APU 3.1 GHz.<br>Memória RAM: 4GB.<br>Placa de vídeo: Intel Graphics 4000, Nvidia GeForce 400 ou AMD Radeon R5 com Open GL 4.4.  |
| <b>NARRATIVA DE JOGO</b>   |
| A ideia principal do enredo é que o protagonista é afetado diretamente por si mesmo do futuro.   |
| <b>NÍVEL DO JOGO</b>   |
| Normal   |
| <b>MAPA DO AMBIENTES</b>   |
| O jogo se passa em uma floresta densa de pinheiros, com uma cabana de madeira no centro. A cabana é um dos principais pontos de referência 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.  |