

Sobrevivente Urbano

Nickolas, Mateus M., Renan

GAME DESIGN DOCUMENT

VERSÃO 1.0.0

Criciúma, 2025

1. VISÃO GERAL

"Sobrevivente Urbano" é um jogo de RPG em terceira pessoa que segue a jornada de Carlos, um morador de rua que busca juntar dinheiro para pagar o tratamento de seu cão, Scooby. O jogo aborda a difícil realidade dos moradores de rua e a luta de Carlos para salvar seu companheiro, explorando a empatia, a solidariedade e os desafios diários enfrentados por essa população.

Resumo do projeto

O jogo narra a história de Carlos, um morador de rua, que tenta salvar seu cão doente. Para isso, ele precisa coletar dinheiro realizando tarefas para moradores da vizinhança e completando pequenas missões. O jogo busca oferecer uma experiência emocional, proporcionando ao jogador uma imersão nas dificuldades que muitas pessoas enfrentam nas ruas.

Gênero:

RPG

Plataforma:

PC

Controles:

TECLADO E MOUSE	AÇÃO
wasd/setas	movimentação
mover o mouse	mexer a câmera
clique no mouse	mexer as coisas
espaço	pulo
E	interagir

2. ESCOPO DO PROJETO

O objetivo principal de "Sobrevivente Urbano" é sensibilizar os jogadores sobre as dificuldades enfrentadas pelos moradores de rua, abordando questões sociais e emocionais de forma profunda. O jogo visa proporcionar uma experiência de reflexão, permitindo que os jogadores se envolvam com a história de Carlos e seu fiel companheiro Scooby.

Referências

O jogo se inspira em obras que tratam de temas sociais profundos, como "The Last of Us" (em sua narrativa emocional) e jogos de RPG de mundo aberto que permitem exploração e interação com NPCs.

Gameplay (Detalhado)

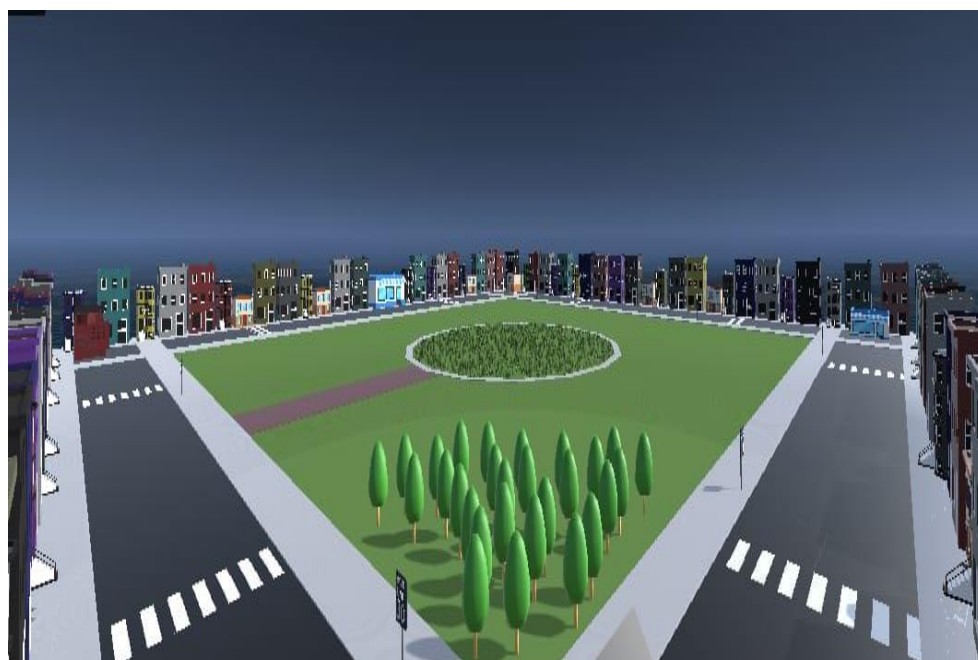
O jogador completará diversas quests em um bairro urbano. Cada missão oferece uma recompensa em dinheiro, e o objetivo final é arrecadar o suficiente para pagar o medicamento de Scooby.

Níveis do jogo

Terá um total de 4 quests, com cada quest entregando uma quantia de dinheiro ao jogador, até junto o suficiente.

Nível 1	Bairro
Objetivo	Jogador deverá completar as tarefas.

Level Design



Itens Normais

Moeda;

3. MECÂNICAS

- Informações gerais sobre as mecânicas do jogo.

3.1. Mecânicas do Player

<Movimentação>

- Jogador terá uma visão em 360 graus, contendo visão em terceira pessoa e se movendo para todos os lados.

<Atirar>

- Jogador não poderá atirar.

3.2. Mecânicas do mundo

<Destruir objetos>

- Jogador não poderá atirar em objetos na cena e destruí-los.

3.3. Forja

<Upar Armas>

- Jogador não poderá usar forja para upar armas.

<Criar Armas>


- Jogador não poderá usar forja para criar novas armas.

4. História e Jogabilidade (Se aplicável)


A narrativa do jogo segue Carlos, um homem em situação de rua, que enfrenta inúmeros desafios para salvar seu cão. A história será contada por meio de interações com personagens e o ambiente ao seu redor, com o jogador ajudando Carlos a superar obstáculos.

5. PERSONAGENS

Ficha técnica de todos os personagens presentes no projeto.

Nome	Carlos
Sprite	
Tipo	Player
Mecânicas	Correr; Saltar; Interagir; Realizar quests.

Pet

Nome	Scooby
Sprite	
Tipo	Mob
Mecânicas	Receber interações.

6. ITENS

Ficha técnica de todos os itens presentes no jogo.

Nome	Remédio
Sprite	
Benefícios	Salva o Scooby.

LINKS:

Player:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/humans/free-savenger-261065>

Medicamento:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/first-aid-jar-285565>

Cachorro:

<https://sketchfab.com/3d-models/dog-lying-down-idle-5645f0eb83df4cbe8384dc7e085c1804>

Modelos Gerais:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/pandazole-simple-game-low-poly-pack-210274>

Casas:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/industrial/low-poly-city-pack-collection-3d-model-demo-201466>

Gramma:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/plants/flowers-grass-plants-neon3d-239575>

Praça:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/low-poly-environment-park-242702>