**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 |

1. **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 suficente.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível 1** | Bairro |
| **Objetivo** | Jogador deverá completar as tarefas. |
| **Level Design** |  |
| **Itens Normais** | Moeda; |

1. **MECÂNICAS**

- Informações gerais sobre as mecânicas do jogo.

* 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.

* 1. **Mecânicas do mundo**

**<Destruir objetos>**

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

* 1. **Forja**

**<Upar Armas>**

**-** Jogador não poderá usar forja para upar armas.

**<Criar Armas>**

**-** Jogador não poderá usar forja para criar novas armas.

1. **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.

1. **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. |

1. **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-scavenger-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

**Grama:**

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