**Social Universe**

**NOME DA EQUIPE:**

**Rafael, João Ale. e Emanuel**

GAME DESIGN DOCUMENT

VERSÃO 1.0.0

Criciúma, 2025

1. **VISÃO GERAL**

Social Universe

**Resumo do projeto**

*- O jogo é um action RPG de terceira pessoa, visando a questão racial no mundo. Sendo o objetivo fazer o player pensar sobre esse problema social.*

**Gênero**

*- ACTION RPG*

**Plataforma**

***-*** *PC(com suporte para controle)*

**Controles**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Gamepad | | | Teclado e Mouse | Ação |
| PS4 | Xbox One |  |  |  |
| Analógico Esquerdo | Analógico Esquerdo |  | WASD | Movimentação |
| Analógico Direito | Analógico Direito |  | Mover Mouse | Câmera |
| R2 | RT |  | Clique do Mouse(Esquerdo) | Atacar |
| X | A |  | Espaço | Pulo |

*- Resumo dos controles do gameplay. Dica: colocar uma imagem ou uma tabela\**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***O*** | ***B*** | ***Shift(esquerdo)*** | ***Esquiva*** |
| ***△*** | ***Y*** | ***I*** | ***Inventário*** |
| ***□*** | ***X*** | ***E*** | ***Interagir*** |
| ***L2*** | ***LT*** | ***Click do mouse(Direito)*** | ***Bloquear*** |
| ***Option*** | ***Start*** | ***ESC*** | ***Pause*** |
|  |  |  |  |

***\*Exemplo com tabela:***

1. **ESCOPO DO PROJETO**

- Detalhes do escopo do projeto como um todo.

**Referências**

- Crash Bandicoot, Genshin Impact, Zelda, Happy Wars

**Gameplay (Resumo)**

- O player terá que seguir um caminho linear onde se encontrara inimigos que vão atrapalhar o jogador e o jogo terá dois mundos um com humanos e um com monstros no final de cada mundo terá um boss final.

**Gameplay (Detalhado)**

- O player terá que seguir um caminho linear onde se encontrara inimigos que vão atrapalhar o jogador e o jogo terá dois mundos, um com humanos e um com monstros. No final de cada mundo terá um boss final e o jogador poderá aparar os ataques de alguns inimigos com o escudo, atordoando o inimigo. O player poderá esquivar dos ataques dos inimigos e atacá-los com uma espada de madeira, quando a vida do inimigo chegar a zero ele vai desmaiar e o player poderá ganhar equipamentos para ficar mais forte e derrotar os adversários com mais rapidez.

**Níveis do jogo**

- Quantos níveis terão o game? Quais as peculiaridades de cada nível? Level design de cada nível.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível 1** | Prisão |
| **Objetivo** | Jogador deverá sair vivo. |
| **Level Design** |  |
| **Itens Normais** | Moeda;  Potion |
| **Itens Secretos** | Armadura lendária |

1. **MECÂNICAS**

- Informações gerais sobre as mecânicas do jogo.

* 1. **Mecânicas do Player**

**<Movimentação>**

**-** Jogador terá uma visão de terceira pessoa com a câmera afastada do jogador e poderá mover o personagem em 8 direções.

**<Atacar>**

**-** Jogador poderá atacar.

* 1. **Mecânicas do mundo**
  2. **Aprimoramento**

**O jogador poderá encontrar equipamentos melhores ao derrotar inimigos ou em baús.**

1. **História e Jogabilidade (Se aplicável)**

- Informações de toda a narrativa do projeto.

**Sinopse**

- Resumo da história do jogo.

**História (Detalhada)**

- Conte a história em detalhes.

1. **PERSONAGENS**

Ficha técnica de todos os personagens presentes no projeto.

**Player**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | David |
| **Sprite** |  |
| **Tipo** | Player |
| **Mecânicas** | Correr;  Saltar;  Atacar inimigos e aparar golpes;  Esquivar; |
| **Upgrades** | Equipamentos para melhorar o Player |

**Inimigos**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Larry(esqueleto), Desertor(Humano), Mercenário(Boss do mundo dos humanos), Croppet(Boss do mundo dos Monstros) |
| **Sprite** | **A ser adicionado..** |
| **Tipo** | Inimigo |
| **Mecânicas** | A ser adicionado.. |

1. **ITENS**

*Ficha técnica de todos os itens presentes no jogo.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Espada |
| **Sprite** | **A ser adicionado..** |
| **Benefícios** | Permite o personagem ataque os inimigos, é possível encontrar upgrades para espada em baús. |
|  | |
| **Nome** | Escudo |
| **Sprite** | **A ser adicionado..** |
| **Benefícios** | Permite o personagem defenda-se contra o ataque dos inimigos, o escudo possui um sistema de parrying para poder anular completamente o dano do inimigo caso o personagem defenda-se no momento exato do ataque, se não o escudo apenas anulará metade do dano do inimigo. |
|  | |
| **Nome** | Poções |
| **Sprite** | **A ser adicionado..** |
| **Benefícios** | Certas poções podem ser encontradas em baús, algumas dão vida, AUM de dano e AUM do tempo que precisa para dar parrying com o escudo. |

1. **DATAS E PRAZOS**

Especifique as datas a serem executado cada etapa.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DATA** | **FUNÇÃO** | **RESPONSÁVEL** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DATA** | **FUNÇÃO** | **RESPONSÁVEL** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **FONTES DE RECURSOS ULTILIZADOS NO JOGO:**

Ficha técnica que mostra o site e/ou referência na qual foram utilizados modelos, texturas, sons..