



GDD

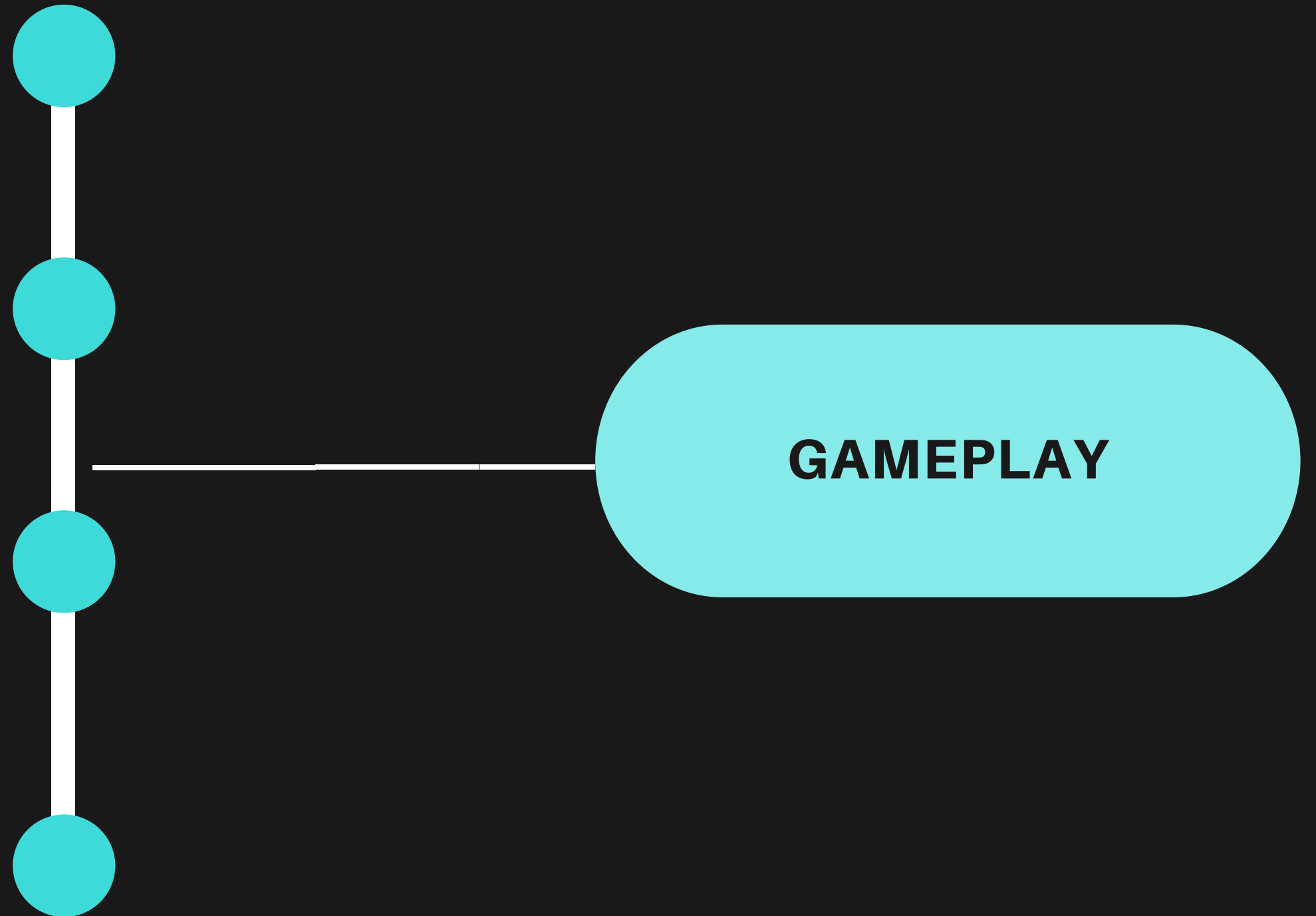
SHADOWY_ISLAND

HISTÓRIA



Durante uma viagem de cruzeiro pelo oceano seu barco é surpreendido por uma tempestade que acaba rompendo o casco do barco e levando as pessoas ao fundo do mar, por sorte um homem consegue ser arrastado para uma ilha misteriosa, nesta ilha encontra um bilhete escrito sobre uma embarcação que irá zarpar em 2 dias em um velho porto do outro lado da ilha e assim precisa atravessar ela para sair da ilha

o Protagonista se chama Frank,
sua missão será atravessar a ilha
em segurança e chegar ao porto,
porém ao longo do processo irá
se deparar com muitos desafios,
como se proteger a ataque de
animais, procurar pistas sobre o
tal porto, e aprender a se
localizar pela rosa dos ventos



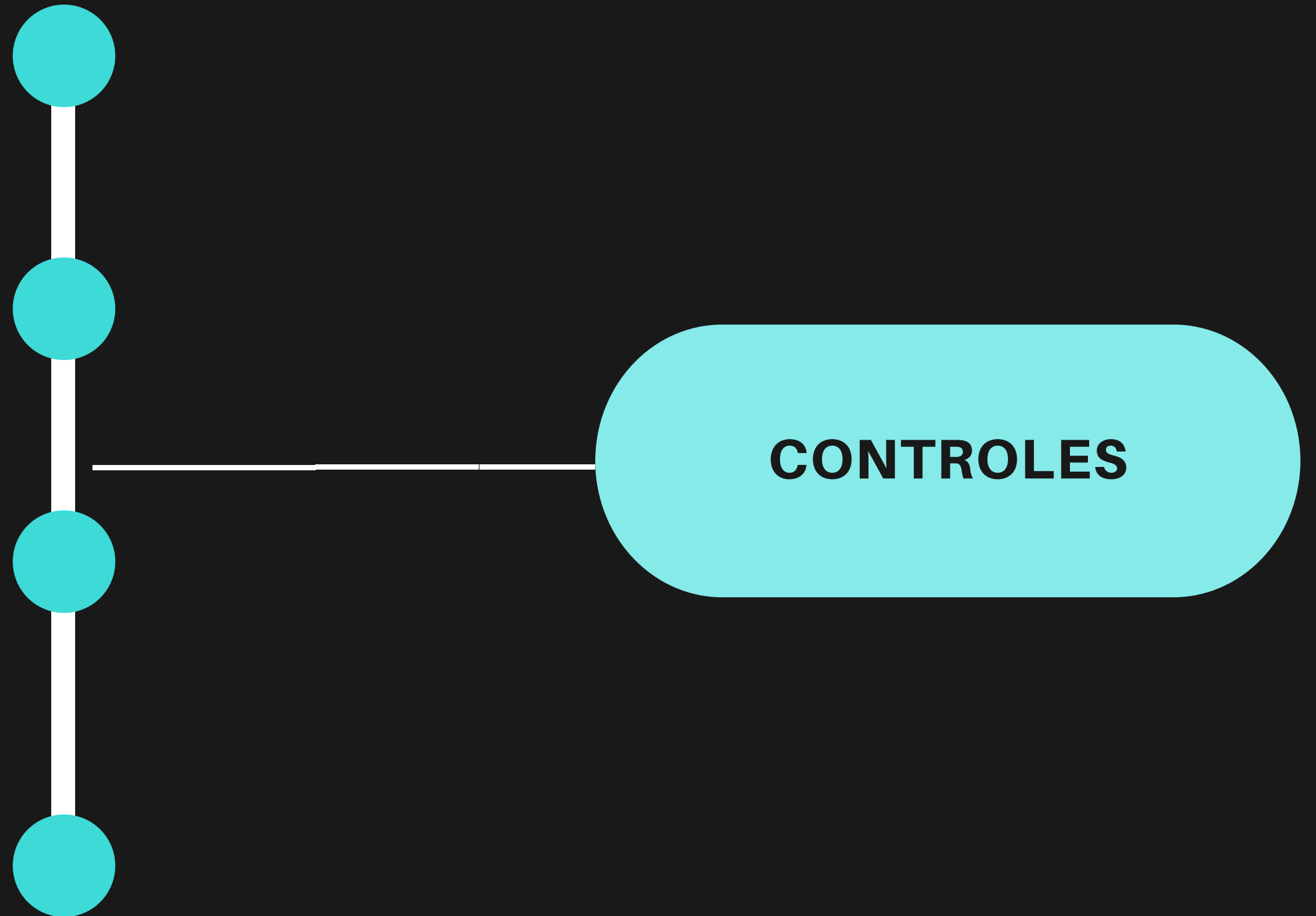


A diagram on a dark background. On the left is a light blue rounded rectangle containing the word "PLAYER" in bold black text. A horizontal white line extends from the right side of this rectangle to a vertical white line. The vertical line has four light blue circles at regular intervals, with the horizontal line connecting to the second circle from the top.

PLAYER

Frank podera utilizar armas como espadas e tacos para defesa, também conseguirá fazer fogueira para se defender dos animais e da escuridão, irá contar com um mapa e uma bússola para se localizar

A dinâmica de controles será da seguinte forma, as setas do teclado pra cima, baixo, esquerda e direita para a movimentação do personagem, backspace para controle de ataque, teclas 1, 2, 3.. para uso de consumíveis ou itens de defesa

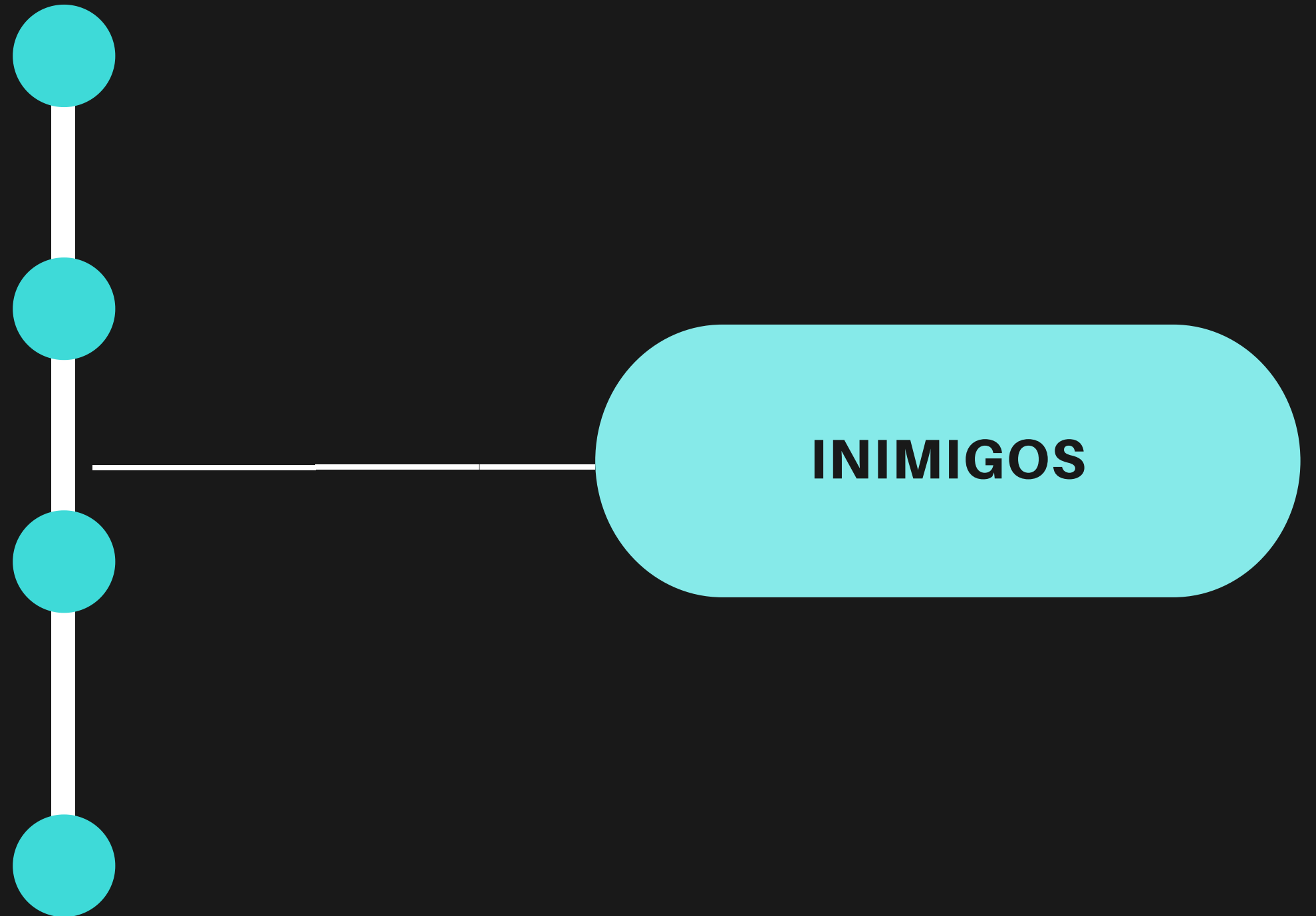




MUNDO

O mundo será cheio de árvores,
construções abandonadas,
animais que apresentam risco ao
protagonista e alguns
consumíveis para controle de
vida

Na ilha terá muitos lobos que irão tentar devorar o personagem, atacando somente a noite, por isso o personagem precisará estar atento a noite





MECÂNICA

O jogo será consrtruido na
modalidade 2D, tendo
movimentação e câmera vista de
cima