

# GDD – Game Design Document

## INSTITUTO DO TERROR

### 1. Informações Gerais

Título: Instituto do Terror

Gênero: Ação 2D • Fantasia • Arcade

Plataforma: Desktop (Web)

Engine: Phaser 3

### 2. Visão Geral

Jogo 2D onde o jogador coleta Notas 10 e evita fantasmas dos professores.

### 3. Storytelling

Campos do Jordão pós-apocalíptica. Aluno viajante do tempo deve restaurar a linha temporal.

### 4. Mecânicas

Movimentação, coleta, colisões, timer, inimigos aleatórios, parallax.

### 5. Personagens

Player: viajante do tempo.

Inimigos: fantasmas acadêmicos.

### 6. Itens

Notas 10: fragmentos temporais coletáveis.

### 7. Arquitetura

Scenes: Preload, Menu, Game, GameOver.

### 8. Ferramentas

Phaser 3, Vite, Node.js, Ludo AI, Photopea, Gemini, ChatGPT, Pixabay, Clideo.

### 9. Regras

Coletar todas as notas antes do tempo acabar. Evitar inimigos.

## 10. Resultados

Jogo funcional com estrutura completa.

## 11. Expansão

Novas fases, boss final, power-ups, ranking.