

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.