

O Despertar da Matéria

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Pedro Henrique Castor Ferreira

Pedro Queiroz Toledo

Filipe de Paula Costa

Wendson Marques Rosa

Índice

| | |
|----------------------------|----------|
| 1. História | 3 |
| 2. Gameplay | 4 |
| 3. Personagens | 5 |
| 4. Controles | 6 |
| 5. Câmera | 6 |
| 6. Universo do Jogo | 7 |
| 7. Interface | 8 |
| 8. Cutscenes | 9 |
| 9. Cronograma | 9 |

1. História

Descrição Geral:

Lucas, um adolescente comum e desinteressado por física, adormece durante uma aula entediante e desperta em um mundo onírico dentro de um laboratório fragmentado no espaço-tempo. Preso em uma simulação de aprendizado gamificada, ele precisa resolver desafios baseados em conceitos da física para retornar ao mundo real.

Ambientação:

Um gigantesco laboratório onírico, fragmentado em salas suspensas no vácuo, conectadas por portais. Cada sala representa um ramo da física e é estilizada de forma simbólica (ex: uma sala de óptica com prismas flutuantes).

Personagens Principais:

- **Lucas:** Protagonista. Começa desinteressado, mas vai se apaixonando por física ao longo da jornada.
 - **Newa:** Uma IA sarcástica que guia o jogador. Fixa no teto, fornece dicas e provocações.
 - **Doutor Nêutron:** Cientista misterioso que aparece como holograma ou voz, deixando mensagens enigmáticas.
-

2. Gameplay

Mecânica do Jogo:

Jogo de puzzle e aventura em 3D. O jogador deve resolver desafios baseados em conceitos de física para avançar pelas salas.

Desafios e Progressão:

Cada sala possui um tema:

- **Movimento e Força:** empurrar blocos, construir rampas.
- **Óptica:** alinhar espelhos e lasers.
- **Eletricidade:** montar circuitos simples com baterias e resistores.
- **Termodinâmica:** manipular a temperatura para derreter ou congelar.
- **Mecânica Quântica:** observar partículas para mudar o estado delas.

Vitória:

Completar todos os desafios e retornar do sonho.

Derrota:

Não há um “Game Over”, o desafio é apenas progredir pelos puzzles.

3. Personagens

Lucas:

- Idade: 16 anos
- Personalidade: Curioso, relutante no início, mas determinado.
- Ações: andar, correr, empurrar, interagir, observar partículas.



Newa:

- Tipo: IA suspensa no teto do laboratório.
- Personalidade: Sarcástica, cínica, mas instrutiva.
- Habilidade: Fornece dicas e ativa desafios.



Dr. Nêutron:

- Tipo: Voz misteriosa/holograma.
- Papel: Revela o mistério do mundo e motiva Lucas com enigmas.



4. Controles

- W A S D - Movimentação



- Mouse - Câmera



- E - Interagir



- Espaço - Pular



- ESC - Menu



5. Câmera

- Câmera 2D com leve distanciamento
 - Movimento suave com foco em mostrar os elementos do cenário
-

6. Universo do Jogo

- **Laboratório Fragmentado:** Espaço principal com salas temáticas.
 - **Conexões:** Portais que se abrem após completar desafios.
 - **Atmosfera:** Mistura de ficção científica e surrealismo onírico.
 - **Trilha Sonora:** Ambiente eletrônico suave, tênue, com variações por tema (ex: grave e pulsante na parte elétrica).
-

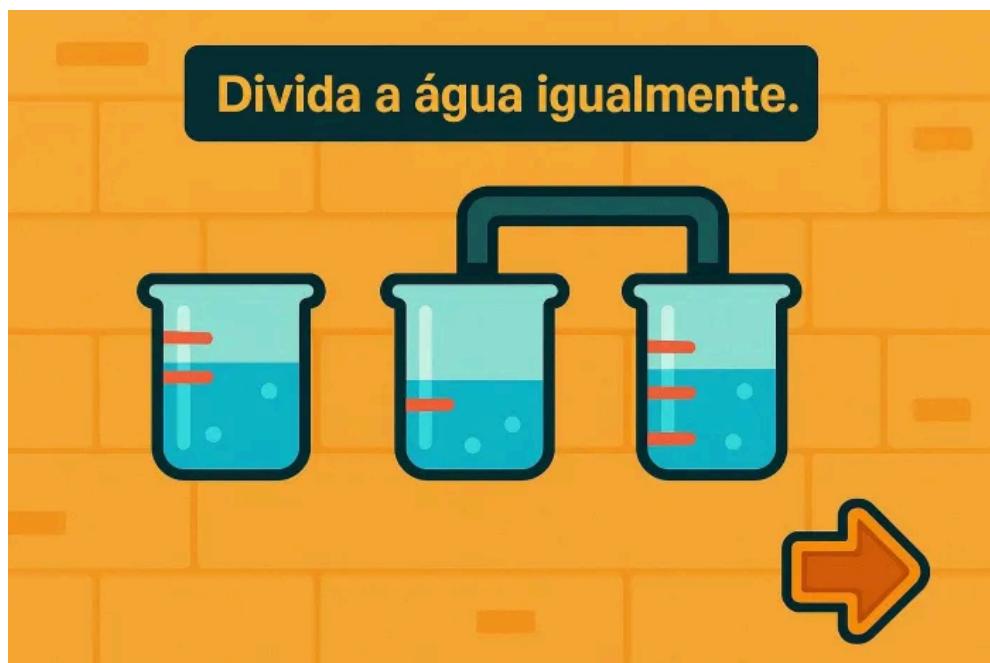
7. Interface

- Telas:

- Menu inicial:



- Desafios:



8. Cutscenes

- **Início:** Lucas não entende nada da matéria, e acaba adormecendo
- **Fim:** Lucas desperta, agora com conhecimento da matéria, e consegue fechar a prova

Animações são em estilo 2.5D, com narração e arte estilizada.

9. Cronograma

| Tarefa | Ago | Set | Out | Nov |
|--------------------------------|-----|-----|-----|-----|
| Escrever o GDD | X | | | |
| Desenhar personagens | X | X | | |
| Criar arte dos cenários | | X | X | |
| Sistema de controle do jogador | | | X | |
| Sistema de mapas/fases | | | X | X |
| Implementar desafios | | | | X |