**EcoMundus**

Augusto Z. Vitali, Ana Lucia, João Victor B. Machado e Fernando Gonçalves

GAME DESIGN DOCUMENT

VERSÃO 1.0

**Resumo do projeto**

**EcoMundos** é um jogo de aventura em um mundo apocalíptico, onde o jogador deve limpar o ambiente, coletando lixo e colocando-o nos locais certos de reciclagem. Enfrentando inimigos poluidores, como ratos e baratas, o personagem usa um machado ou spray para combatê-los. A vida dos inimigos depende do nível de poluição, e ao descartar lixo corretamente, o jogador ganha upgrades, enquanto errar no descarte fortalece os inimigos. O objetivo é restaurar o equilíbrio ecológico enquanto sobrevive e enfrenta os perigos do mundo contaminado.

**Gênero**

Jogo Mundo aberto.

**Plataforma**

Somente para PC.

**Controles**

|  |  |
| --- | --- |
| Teclado e Mouse | Ação |
| WASD/ SETAS | Movimentação |
| E | Coletar Lixo |
| E | Depositar Lixo |
| Espaço | Pular |
| Shift | Correr |

**Referências**

[Overcooked](https://pt.wikipedia.org/wiki/Overcooked)

**Gameplay**

A gameplay de EcoMundos foca na identificação de padrões e no uso de mecânicas ambientais para superar os desafios. O jogador precisa desenvolver habilidades de reflexão rápida e raciocínio lógico para gerenciar a coleta e o descarte de lixo corretamente, além de enfrentar os inimigos e obstáculos. Não é necessário conhecimento prévio de outros jogos, pois o foco está em entender a física do ambiente, a movimentação do personagem e as interações com o mundo conforme o jogo avança.

1. **MECÂNICAS**

O jogo é baseado em uma movimentação precisa e rápida, baseado no conhecimento do seu planeta, onde o jogador deve pegar os resíduos de lixo que acelerarão a morte do mundo, colocando-os em seus respectivos locais.

* 1. **Mecânicas do Player**

**<Movimentação>**

**-** Movimentação em 8 direções;

**-** Pulo;

**-** Dash.

* 1. **Mecânicas do mundo**

**<Terreno irregular>**

**-** Terreno redondo e ilimitado, possibilitando que o jogador ande por todo o mapa.

**<Geração de obstáculos>**

**-** Os itens serão adicionados no chão com o decorrer da jogatina.

**<Coletar itens>**

- Os lixos poderão ser capturados pelos jogadores.

**<Despejar itens>**

- Os lixos poderão ser despejados pelos jogadores em seus devidos locais.

1. **História e Jogabilidade**

**História**

Em um mundo à beira do colapso ambiental, Heisenberg dedica sua vida a limpar os resíduos deixados pela humanidade, tentando salvar o que resta do planeta. Porém, sua missão é ameaçada pelo Poluidor, um seguidor fanático de Pablo Marçal, que acredita que a verdadeira liberdade está no caos e na destruição. Em uma batalha entre preservação e devastação, Heisenberg precisa encontrar uma forma de deter seu inimigo antes que a Terra se torne irreversivelmente inabitável.

**Personagens**

**Heisenberg:** O Heisenberg vive em um mundo quase apocalíptico, onde sua função é coletar os lixos e colocá-los em depósitos de descarte. Seu objetivo é manter o planeta terra livre de sujeira e de poluidores.

**Poluidor:** O personagem poluidor, foi convencido pelo Pablo Marçal a poluir o mundo.

1. **PERSONAGENS**

Ficha técnica dos personagens e obstáculos presentes no projeto.

**Player**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Heisenberg |
| **Sprite** |  |
| **Tipo** | Player |
| **Mecânicas** | Correr;  Saltar;  Dash. |

**Obstáculos**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Poluidor |
| **Sprite** |  |
| **Tipo** | Inimigo |
| **Mecânicas** | Correr;  Saltar;  Dash. |

1. **ITENS**

Ficha técnica de todos os itens presentes no jogo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Lixo |
| **Sprite** |  |
| **Benefícios** | Caso adicionado ao local correto, o personagem será bonificado. |

**7. DATAS E PRAZOS**

Especifique as datas a serem executada a cada etapa.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DATA** | **FUNÇÃO** | **RESPONSÁVEL** |
| 24/02/2025 | Entrega do GDD | Todos |
| 17/03/2025 | Protótipo do jogo | Todos |
| 24/03/2025 | Criação dos modelos | Ana Lucia |
| 31/03/2025 | Animação | Augusto |
| 07/04/2025 | Programação | Todos |
| 14/04/2025 | Level Design | Fernando |
| 21/04/2025 | Interface de usuário | João Victor |
| 28/04/2025 | Testes | João Victor |