**EcoMundus**

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

GAME DESIGN DOCUMENT

VERSÃO 1.0

**Resumo do projeto**

EcoMundus é um jogo de ação e conscientização ambiental, em que o jogador deve coletar resíduos que caem do céu e descartá-los corretamente em menos de um minuto para alcançar uma pontuação alvo. O jogo visa promover a importância do descarte correto de lixo e fomentar a pontualidade dessa prática no mundo contemporâneo, alinhando-se especialmente ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 12 da ONU, que trata do consumo e produção responsáveis, com foco na gestão adequada de resíduos sólidos e redução de impactos ambientais negativos. O objetivo principal é sensibilizar o jogador sobre a urgência e a responsabilidade individual no cuidado com o meio ambiente, incentivando atitudes sustentáveis no cotidiano.

**Gênero**

Ação / Simulação.

**Plataforma**

Somente para PC.

**Controles**

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

**Referências**

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

**Gameplay**

A gameplay de EcoMundus 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 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.

* 1. **Mecânicas do mundo**

**<Terreno irregular>**

**-** Terreno esférico, contínuo e irregular, possibilitando que o jogador ande por todo o mapa.

**<Geração de itens>**

**-** Os itens serão periodicamente 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, Heinsenberg, o protagonista, dedica sua vida a limpar os resíduos deixados pela humanidade, tentando salvar o que resta do planeta. Agora, sua missão consiste em coletar rapidamente os lixos que caem do céu e descartá-los corretamente. O foco está na conscientização sobre a responsabilidade individual no descarte de resíduos e na urgência dessa prática para restaurar o equilíbrio ecológico do planeta.

**Personagens**

**Heisenberg:** 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.

1. **PERSONAGENS**

Ficha técnica dos personagens e obstáculos presentes no projeto.

**Player**

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

1. **ITENS**

Ficha técnica de todos os itens presentes no jogo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Lixeira |
| **Sprite** |  |
| **Benefícios** | Local para adicionar o lixo, ao ser adicionado à lixeira correta, o personagem será bonificado com pontos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Lixo(s) |
| **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 |