



GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

Game Name: EuComo

Genre: Arcade, Driving, TimeManagement

Game Elements:

Entrega de pedidos com quicktime events(minigame na hora da entrega), direção em trânsito caótico.

Player:

Singleplayer (um único jogador)

TECHNICAL SPECS

Technical Form:

Principalmente gráficos 3D, mas com alguns elementos 2D (Minigame); Uso de shaders para uma aparência mais cartunesca.

View:

Câmera em terceira pessoa e visão top-down para visualização do minimapa.

Platform:

Windows, PC

Language:

C#

Device:

PC

GAME PLAY

O jogo combina a navegação em mundo aberto com mecânicas de ritmo e reflexo. O jogador controla um entregador que deve navegar por uma cidade movimentada seguindo um GPS para encontrar pontos de entrega.

A jogabilidade é dividida em duas fases distintas que se alternam constantemente:

A Corrida (Driving Phase): O jogador pilota a moto contra o relógio, desviando do tráfego e seguindo a rota traçada pelo GPS para chegar ao destino o mais rápido possível.

A Entrega (Delivery Minigame): Ao chegar no ponto, a câmera foca no celular do entregador. O jogo entra em "Modo Urgência": a física da cidade congela, mas o cronômetro da fase continua rodando. O jogador deve executar uma mecânica de button mashing (pressionar espaço repetidamente) para preencher uma barra de progresso. A velocidade dessa execução define o valor da gorjeta (recompensa financeira).

Game Play Outline

This outline will vary depending on the type of game.

- **Game options**

Jogar, ver créditos e sair

- **Story synopsis**

Você é um entregador de aplicativo que trabalha com prazos apertados e, para conseguir manter seu emprego, precisa dirigir em meio a um trânsito caótico, subir escadarias intermináveis para agradar clientes preguiçosos e atingir a meta do dia antes que o tempo acabe.

- **Game elements**

A moto e o piloto(jogador), carros malucos e a cidade.

- **Player's controls**

Movimentação – W, A, S, D

Drift – ESPAÇO

Pause – ESC

Minigame - ESPAÇO

- **Winning**

Atingir a meta de dinheiro do dia

- **Losing**

Ficar sem tempo

- **End**

Quando a meta monetária é atingida ou quando o timer chega a zero

- **Why is all this fun?**

O jogo apresenta um sincero desafio com física e controles engajantes, além de uma interface divertida que remete a um aplicativo no celular.