

Esse Documento é uma referência, não existe um jeito “certo” ou “melhor” para ser feito, depende muito do escopo do projeto, da equipe, dentre outros fatores. Use esse documento como template para fazer o GDD do seu jogo.

Dupla:

Luis Filipe Loureiro

Murilo Menezes

## **Título do Jogo**

Curta descrição

### **Identidade do jogo (Conceito)**

O jogador adormeceu em um local público e acordou dentro do que parece ser uma masmorra. Seu objetivo é sair da masmorra sem ser pego pelo monstro que a percorre.

### **Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)**

Um puzzle game no estilo labirinto, em que um inimigo persegue o jogador o tempo todo até que este seja pego ou saia do labirinto.

### **Características (Mundo do jogo)**

Ambientação de terror; Jumpscares

### **Arte**

Jogo 3D High poly para dar mais realismo e gerar uma ambientação melhor que gere medo no jogador.

### **Música/Trilha Sonora**

<https://assetstore.unity.com/publishers/23547>

<https://assetstore.unity.com/publishers/27610>

### **Interface**

WASD para andar, spacebar para pular e shift para correr.

O jogador pode usar também a tecla “E” para interagir com itens e portas no mapa.

Todas as teclas são indicadas ao jogador em momentos relevantes do jogo.

### **Controles**

WASD para andar, spacebar para pular e shift para correr.

Movimento do mouse para visão.

Tecla “E” para interagir com itens e portas no mapa.

### **Dificuldade**

A dificuldade do jogo está em conseguir sair do labirinto sem ser pego pelo stalker, que persegue o jogador o tempo todo, e com baixa visibilidade.

### **Fluxo do jogo**

Menu principal => Fase do Jogo => Tela de morte (Reinicia o jogo) ou Tela de sucesso(volta para o menu principal)

### **Personagens**

O jogador é uma pessoa sem gênero definido que adormeceu em um local público e acordou em um ambiente desconhecido sem muitos recursos (role-play). Infelizmente, neste mesmo ambiente habita uma criatura que chamamos de stalker que tem como único objetivo matar o jogador.

### **Cronograma e Escopo**

Construir mapa - 2 horas

Animar Stalker - 2 horas

Programar interações com objetos no mapa - 3 horas

Ambientação - 4 horas

### **Definições gerais**

Gênero: Terror

Plataformas: WEBGL (navegador)

Público alvo: Adultos

Puzzles: Maze