**UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO**

**DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA**

**GDD (Game Design Document)**

**Luana Dias Da Silva Sacutti - RA 323200602**

**Maria Eduarda Ferraz Silva - RA 324102259**

**Guilherme Almeida da Silva - RA 324100245**

**PROJETO DE SISTEMAS INTERATIVOS**

**Vilões da Noite**

**SÃO PAULO**

**202X**

**GDD (Game Design Document)**

**Luana Dias Da Silva Sacutti - RA 323200602**

**Maria Eduarda Ferraz Silva - RA 324102259**

**Guilherme Almeida da Silva - RA 324100245**

**PROJETO PRÁTICO EM SISTEMAS**

**Vilões da Noite**

Trabalho apresentado à Universidade Nove de Julho, UNINOVE, em cumprimento parcial às exigências da disciplina de Projeto Prático em Sistemas, sob orientação do Prof. **Leandro Fernandes da Mota**

**SÃO PAULO**

**2024**

Índice

[1.](#_gjdgxs) História 4

[2.](#_30j0zll) Gameplay 5

[3.](#_1fob9te) Personagens 6

[4.](#_3znysh7) Controles 7

[5.](#_2et92p0) Câmera 8

[6.](#_tyjcwt) Universo do Jogo 9

[7.](#_3dy6vkm) Inimigos 10

[8.](#_1t3h5sf) Interface 11

[9.](#_4d34og8) Cutscenes 12

[10.](#_2s8eyo1) O Site do Jogo 13

[10.1.](#_17dp8vu) URL do site 13

[11.](#_3rdcrjn) Cronograma 14

1. **História**

Zoey, uma jovem determinada, se encontra presa em um pesadelo sombrio. Neste sonho perturbador, ela precisa navegar por cenários assustadores, enfrentando vilões icônicos que habitam seus piores medos. Sua missão é sobreviver e encontrar uma maneira de acordar.

Zoey acorda em um cemitério abandonado. Ela sente o frio da noite e ouve o uivo distante do vento entre os túmulos. Sua única saída é atravessar o cemitério, mas ela sente que não está sozinha. Enquanto avança com cautela pelo cemitério, Zoey encontra Jason Voorhees, o famoso assassino mascarado. Ela precisa ser rápida e astuta para evitar seus ataques mortais, buscando refúgio e coletando itens que a ajudem a se defender.

Com Jason em seu encalço, Zoey corre desesperadamente pelo cemitério. Ela encontra obstáculos e armadilhas pelo caminho, mas usa sua agilidade e inteligência para superá-los. Sua determinação em escapar desse pesadelo a motiva a continuar lutando.

Depois de escapar de Jason, Zoey é transportada para um novo cenário, onde Freddy Krueger a persegue em um mundo distorcido. Ela deve resolver quebra-cabeças e evitar cair nas armadilhas de Freddy para sobreviver. Em seguida, Zoey enfrenta o lendário vampiro Drácula em seu castelo sombrio, onde precisa encontrar armas e itens especiais para derrotá-lo e continuar sua jornada.

Finalmente, Zoey entra em um laboratório abandonado onde o Dr. Frankenstein e sua criatura a aguardam. Ela deve usar sua inteligência para superar os desafios científicos e derrotar a criatura. Zoey, presa em seus pesadelos, precisa enfrentar seus maiores medos e encontrar uma maneira de acordar.

1. **Gameplay**

**Gameplay de Vilões da Noite**

1. **Objetivo:** O jogador controla Zoey, que deve escapar de um pesadelo onde é perseguida por vilões de filmes de terror. Para isso, ela deve atravessar diferentes fases, derrotar os vilões e resolver quebra-cabeças.
2. **Fases e Inimigos:**
   * **Cemitério (Jason)**: Zoey deve escapar de Jason, o assassino mascarado, utilizando plataformas e ataques.
   * **Castelo (Drácula)**: Enfrenta Drácula, o vampiro, utilizando estacas e água benta para derrotá-lo.
   * **Laboratório (Frankenstein)**: Zoey deve usar a eletricidade para enfraquecer Frankenstein, a monstruosa criação.
   * **Pesadelo (Freddy Krueger)**: Em um cenário distorcido, Zoey deve resolver quebra-cabeças para escapar de Freddy Krueger.
3. **Controles:**
   * **Movimento:** Direções para mover Zoey.
   * **Pular:** Saltar para evitar obstáculos.
   * **Atacar:** Usar armas como facas, espadas ou pistolas.
   * **Interagir:** Abrir portas e resolver enigmas.
   * **Agachar:** Evitar ataques ou passar por espaços apertados.
4. **Itens:**
   * **Power-ups:** Escudos, aumento de velocidade, vida extra.
   * **Armas:** Estacas, eletricidade, facas, entre outras.
   * **Chaves e Quebra-Cabeças:** Necessários para desbloquear áreas e avançar.
5. **Desafios:**
   * **Plataformas e Obstáculos:** Navegar por plataformas e enfrentar obstáculos enquanto lida com os vilões.
   * **Chefes de Fase:** Cada vilão é um "chefe" que exige estratégias específicas para ser derrotado.
6. **Mecânicas Especiais:**
   * **Pesadelo Dinâmico:** O ambiente muda enquanto Zoey avança, criando novos desafios.
   * **Sistema de Progresso:** Ao derrotar vilões, Zoey ganha upgrades e habilidades para lidar com desafios mais difíceis.
7. **Personagens**
8. **Zoey** (Protagonista)
   * **Descrição:** Zoey é uma jovem corajosa que se encontra presa em um pesadelo onde vilões de filmes de terror a perseguem. Ela tem habilidades de luta e uma inteligência afiada para resolver os enigmas e derrotar os vilões.
   * **Aparência:** Usa uma camiseta simples, calças e um par de tênis. Seus cabelos estão presos em um coque despojado.
   * **Habilidades:** Agilidade para pular e correr, uso de diferentes armas e itens que encontra pelo caminho, além de habilidades para resolver quebra-cabeças complexos.
   * **Motivação:** Escapar do pesadelo e vencer os vilões para acordar.
9. **Jason Voorhees** (Vilão - Cemitério)
   * **Descrição:** O assassino mascarado que persegue Zoey na primeira fase do jogo, um dos vilões mais temidos do pesadelo. Ele é imbatível à distância, então Zoey precisa usar o ambiente a seu favor para enfrentá-lo.
   * **Aparência:** Máscara de hóquei, roupas rasgadas e uma enorme faca, sempre em movimento silencioso.
   * **Habilidades:** Movimentos rápidos, ataques brutais com facão, e ressurge após ser derrotado temporariamente.
10. **Drácula** (Vilão - Castelo)
    * **Descrição:** O vampiro imortal e sedento por sangue. Ele controla o castelo e seus minions para caçar Zoey. Zoey deve usar estacas e outras armas para derrotá-lo.
    * **Aparência:** Um homem alto, pálido, com capa longa e olhos vermelhos brilhantes.
    * **Habilidades:** Transformação em morcego, hipnose e criação de súditos vampiros para atacar Zoey.
11. **Frankenstein** (Vilão - Laboratório)
    * **Descrição:** A criatura monstruosa criada a partir de partes de outros corpos. Ela foi reanimada e agora luta para proteger o laboratório onde está escondido um dos maiores segredos do pesadelo.
    * **Aparência:** Grande e forte, com cicatrizes e parafusos visíveis no corpo.
    * **Habilidades:** Força sobre-humana e resistência à dor, mas é vulnerável a ataques elétricos.
12. **Freddy Krueger** (Vilão - Pesadelo)
    * **Descrição:** O mestre dos pesadelos, Freddy Krueger é uma presença constante e aterrorizante. Ele manipula o ambiente dos sonhos de Zoey, criando alucinações para confundi-la.
    * **Aparência:** Rosto queimado e deformado, com uma luva afiada cheia de lâminas em uma das mãos. Veste um suéter listrado e um chapéu velho.
    * **Habilidades:** Manipulação do ambiente dos sonhos, criação de ilusões, e ataques furtivos enquanto Zoey dorme.
13. **NPCs - Aliados**
    * **Personagens como o “Vendedor do Pesadelo”:** Durante o jogo, Zoey encontra vendedores estranhos que vendem itens úteis, como poções de vida ou novos poderes. Esses NPCs são parte importante para ajudar Zoey a avançar nas fases mais difíceis.
    * **Personagens secretos:** Alguns aliados secretos podem ser encontrados ao longo do caminho, oferecendo dicas, novas habilidades ou até ajudando a derrotar vilões específicos.
14. **Controles**

### **Controles de Vilões da Noite**

* **Setas do Teclado (Cima, Baixo, Esquerda, Direita):** Movimentam Zoey para todas as direções.
* **Espaço:** Ataque, realiza uma ação ofensiva contra os inimigos.
* **Tecla P:** Pausa o jogo.

1. **Câmera**

**Perspectiva 2D Lateral:** A câmera segue Zoey em uma visão **lateral**, ou seja, o jogo é jogado de lado, com Zoey se movendo da esquerda para a direita da tela. Isso é típico de jogos de ação e plataforma, permitindo ao jogador ver claramente os obstáculos, inimigos e interações ao longo do caminho.

**Câmera Seguindo o Personagem:** A câmera está **centrada** em Zoey e a segue à medida que ela se move pelo cenário. Isso significa que Zoey está quase sempre no centro da tela, com o cenário se deslocando conforme ela avança ou retrocede.

**Movimento Suave:** A câmera tem um **movimento suave e dinâmico**, permitindo ao jogador ver não só o que está à frente, mas também o que está atrás ou ao redor de Zoey, o que é essencial em um jogo de terror. Quando Zoey corre ou se movimenta rapidamente, a câmera ajusta-se ligeiramente para acompanhar sua velocidade e direção.

**Ajustes de Zoom:** A câmera pode fazer pequenos ajustes de **zoom** em certas áreas, como ao explorar um ambiente com muitos detalhes ou ao lutar contra um vilão, oferecendo uma visão mais ampla ou mais focada conforme a necessidade do momento.

**Ambientes e Obstáculos:** Em certos pontos do jogo, a câmera ajusta-se automaticamente para garantir que o jogador possa ver as áreas mais importantes do cenário, como **armadilhas**, **inimigos**, ou **objetos coletáveis**. Por exemplo, ao entrar em uma sala escura ou cheia de obstáculos, a câmera pode se afastar um pouco para dar ao jogador uma visão mais ampla e estratégica.

1. **Universo do Jogo**
2. **Cemitério Sombrio**
   * **Descrição:  
     O Cemitério Sombrio é uma área densa e sinistra, com túmulos quebrados, lápides cobertas por musgo e uma névoa espessa. As árvores são altas e distorcidas, e o som do vento cria uma sensação de isolamento e medo. O terreno é acidentado, com vielas estreitas e buracos onde Jason pode emergir a qualquer momento.**
   * **Emoção:  
     O ambiente evoca medo constante e tensão. A sensação de que algo está sempre à espreita cria um clima de terror psicológico.**
   * **Música:  
     A música é sombria, com sons de vento uivante e ruídos baixos que geram desconforto. Quando Jason se aproxima, o som fica mais intenso, com batidas fortes e crescendos.**
3. **Escola Abandonada**
   * **Descrição:  
     A Escola Abandonada é um cenário distorcido, com corredores que se esticam sem fim e salas de aula que parecem ter sido congeladas no tempo. Papéis velhos e cadeiras quebradas estão espalhados pelo chão. As paredes se movem lentamente e o ambiente é sombrio, com pouca luz e muitas sombras.**
   * **Emoção:  
     O ambiente é perturbador, com uma sensação de claustrofobia e o medo do desconhecido. Cada sala esconde armadilhas e surpresas, aumentando a sensação de estar preso.**
   * **Música:  
     A música é composta por sons baixos e repetitivos, com intervalos de silêncio abruptos que aumentam a tensão. Sons de risadas distorcidas ou sussurros podem ser ouvidos ao fundo, reforçando a sensação de pesadelo.**
4. **Dimensão da Escuridão (Boss Final)**
   * **Descrição:  
     A Dimensão da Escuridão é um cenário desolado, sem céu nem terra, onde a escuridão é constante. Há fissuras no espaço e distorções no tempo, com figuras fantasmagóricas que flutuam pela área. É um local de caos total, onde a realidade se desintegra. Não há pontos de referência claros, apenas um espaço vazio e aterrador.**
   * **Emoção:  
     Este cenário gera uma sensação de desespero absoluto e do fim iminente. O jogador sente que está no limiar entre a vida e a morte, enfrentando o terror de seus piores pesadelos.**
   * **Música:  
     A música é pesada e dissonante, com sons agudos que ecoam pela vasta escuridão. Sons de rochas se quebrando e gritos distantes complementam a sensação de tensão máxima.**

#### Como as Fases do Jogo Estão Conectadas?

**As fases estão conectadas de maneira linear, mas com uma forte sensação de transição entre os diferentes mundos de pesadelo. Após escapar de um vilão, Zoey encontra pistas e chaves para acessar a próxima área, cada uma representando uma parte de seu subconsciente perturbado. Quando ela derrota um inimigo, ela desbloqueia o próximo pesadelo, aprofundando-se ainda mais no caos. À medida que avança, a conexão entre os mundos de pesadelo começa a fazer sentido, revelando a verdade por trás da criação do pesadelo.**

#### Qual a Estrutura do Mundo?

**O mundo do jogo é estruturado em camadas de sonhos e pesadelos, onde cada área representa um medo ou trauma diferente de Zoey. O ciclo de viagem entre os ambientes é feito de forma progressiva:**

* **Fase 1: O Cemitério Sombrio (medo da morte e da imortalidade)**
* **Fase 2: A Escola Abandonada (medo da falha e do abandono)**
* **Fase 3: A Dimensão da Escuridão (medo do desconhecido e do fim)**

**Cada fase é isolada por uma "Barreira Psíquica", que Zoey deve quebrar ou superar, enfrentando seus próprios medos e desafiando os vilões para seguir em frente.**

#### Qual a Emoção Presente em Cada Ambiente?

1. **Cemitério Sombrio: Medo e Tensão**
   * **O medo da morte e da perseguição é constante. O jogador sente a pressão de estar sendo caçado por uma entidade imortal e precisa agir com cautela.**
2. **Escola Abandonada: Claustrofobia e Desespero**
   * **O medo do desconhecido e a sensação de estar preso aumentam. Cada corredor é uma armadilha, e o jogador está sempre à mercê de Freddy e das distorções do pesadelo.**
3. **Dimensão da Escuridão: Desespero e Fim Imminente**
   * **O jogador sente que está enfrentando seu último desafio, com a realidade se desintegrando e o medo do fim se tornando palpável. A sensação de impotência é crescente à medida que o Demônio Sombrio se aproxima.**

#### Que Tipo de Música Deve Ser Usada em Cada Fase?

1. **Cemitério Sombrio:  
   Música ambiente minimalista, com sons de vento e passos distantes. Sons baixos e graves criam tensão, enquanto o som de uma lâmina cortando o ar pode ser ouvido sempre que Jason aparece.**
2. **Escola Abandonada:  
   Sons repetitivos e fantasmagóricos, como risadas distorcidas e sussurros. A música deve ser intercalada com silêncios repentinos, gerando uma sensação de suspense constante.**
3. **Dimensão da Escuridão:  
   Música pesada, com sons agudos, dissonantes e de ecos distantes. Sons de gritos e barulhos assustadores que amplificam a sensação de caos e terror.**

#### Ilustrações de Mapas e Fases do Jogo

**As ilustrações das fases do jogo são fundamentais para transmitir a atmosfera de cada área. As fases podem ser representadas de maneira artística, refletindo o ambiente e o desafio que cada uma representa.**

* **Cemitério Sombrio: Uma representação escura, com lápides e árvores retorcidas, destacando a sensação de perseguição.**
* **Escola Abandonada: Corredores estreitos e salas distorcidas, com paredes que parecem se mover.**
* **Dimensão da Escuridão: Uma vasta área de escuridão, com fissuras no espaço e figuras fantasmagóricas flutuando.**

1. **Inimigos**

#### 1. Jason Voorhees

* **Descrição:**Jason é o temido assassino de "Sexta-feira 13", com sua máscara de hóquei e machete afiado. Ele é imortal, incansável e imune à dor, tornando-o uma ameaça constante e implacável. Sua missão é caçar Zoey até que ela sucumba. Ele é um dos maiores vilões no mundo dos pesadelos de Zoey.
* **Ambiente/Fase:**Jason aparece no **Cemitério Sombrio**, um ambiente cheio de lápides, neblina espessa e árvores retorcidas. O cenário é escuro e assustador, com túmulos espalhados por todo o local.
* **Como o jogador supera:**Para superar Jason, o jogador deve se mover silenciosamente e usar as sombras para se esconder, evitando ser detectado. Além disso, Zoey pode usar armadilhas para atrasar Jason, como abrir sepulturas para prendê-lo temporariamente. Ela também pode usar armas improvisadas encontradas no ambiente, como estacas de madeira.
* **O que o jogador ganha ao derrotar:**Ao derrotar Jason, o jogador ganha **chave do cemitério** que desbloqueia a próxima área e um item importante para restaurar energia, como um "Kit Médico" que ajuda Zoey a recuperar saúde.
* **Comportamento e Habilidades:**
  + **Comportamento:** Jason patrulha rotas pré-determinadas, mas, ao perceber Zoey, ele começa a persegui-la sem descanso.
  + **Habilidades:**
    - **Ataques imunes:** Ele é invulnerável a ataques diretos.
    - **Golpe Fatal:** Quando ele pega Zoey, um golpe mortal pode ser aplicado, causando a morte instantânea.
    - **Teletransportação limitada:** Em alguns momentos, Jason pode desaparecer temporariamente e reaparecer mais próximo de Zoey.

#### 2. Freddy Krueger

* **Descrição:**Freddy Krueger, o mestre dos pesadelos, é um vilão que manipula a mente das vítimas e as persegue dentro de seus próprios sonhos. Ele pode aparecer como uma figura distorcida e mutante, com garras afiadas em sua mão direita.
* **Ambiente/Fase:**Freddy aparece na **Escola Abandonada**, um local que mistura elementos de um pesadelo distorcido, com corredores intermináveis, salas que se contorcem e objetos fora do lugar. O ambiente é surreal e confuso, com paredes que se movem e mudam.
* **Como o jogador supera:**Para derrotar Freddy, o jogador deve evitar cair no sono. Zoey deve coletar "energéticos" espalhados pela escola para se manter alerta e acordada. Se Freddy tentar invadir os pensamentos de Zoey, ela precisa interagir rapidamente com elementos do cenário para reforçar suas defesas mentais e quebrar a conexão com Freddy.
* **O que o jogador ganha ao derrotar:**Ao derrotar Freddy, o jogador ganha **a chave da escola**, permitindo que Zoey escape do pesadelo escolar. Além disso, ela ganha **energia mental** para resistir a ataques futuros de pesadelos.
* **Comportamento e Habilidades:**
  + **Comportamento:** Freddy caça Zoey em sonhos, utilizando ilusões e manipulações mentais. Ele pode aparecer em qualquer parte da escola.
  + **Habilidades:**
    - **Manipulação de Sonhos:** Freddy pode distorcer o ambiente ao seu redor, criando armadilhas mortais e transformando o cenário para dificultar a fuga de Zoey.
    - **Ataque Psicótico:** Freddy pode usar sua garra para atacar Zoey em momentos inesperados, quando ela estiver vulnerável.
    - **Invasão Mental:** Se Zoey não usar os energéticos, Freddy pode a atacar diretamente com visões perturbadoras, prejudicando sua capacidade de agir.

1. **Interface**

### **1. Design e Ilustração do HUD (Head-Up Display)**

**O HUD exibe as informações essenciais para o jogador enquanto ele joga, garantindo que as mecânicas do jogo sejam compreendidas com facilidade.**

#### Elementos do HUD:

* **Vida de Zoey:**
  + **Exibida no canto superior esquerdo da tela como uma barra vermelha. À medida que Zoey toma dano, a barra vai diminuindo.**
* **Energia:**
  + **Mostrada no canto superior direito, com uma barra azul ou amarela que diminui à medida que Zoey corre ou utiliza ações especiais. A barra se recarrega com o tempo ou ao coletar itens energéticos.**
* **Inventário Rápido:**
  + **No canto inferior esquerdo, o inventário exibe os itens essenciais, como chaves, armas ou itens de cura. O jogador pode visualizar rapidamente o que tem disponível para usar. Ao usar a tecla Espaço para atacar, pode haver uma mudança no ícone ou item que está sendo utilizado.**
* **Progresso da Fase:**
  + **Na parte inferior central da tela, exibe o progresso do jogo, como o número de vilões derrotados ou a quantidade de itens coletados até o momento, ajudando o jogador a acompanhar sua evolução.**

### **2. Posicionamento dos Elementos do HUD**

* **Vida (canto superior esquerdo):  
  A barra de vida ocupa o canto superior esquerdo da tela, em um local fácil de visualizar. Como é o elemento mais crítico, o design usa uma cor vermelha vibrante para destacar a saúde de Zoey.**
* **Energia (canto superior direito):  
  A barra de energia fica no canto superior direito da tela, destacada em uma cor contrastante, como azul ou amarela, permitindo que o jogador sempre tenha controle sobre seus recursos durante o jogo.**
* **Inventário (inferior esquerdo):  
  Ícones de itens essenciais são exibidos na parte inferior esquerda, facilitando o acesso visual rápido a chaves ou itens coletados sem interromper o fluxo do jogo.**
* **Progresso da Fase (inferior central):  
  A área central inferior exibe o progresso do jogador, como a quantidade de inimigos derrotados ou itens recolhidos. Isso também mantém o jogador ciente dos objetivos.**

### **3. Design e Ilustração das Interfaces do Jogo**

**As telas de menu e transição são simplificadas e temáticas, mantendo a imersão do jogo com base no cenário e nas mecânicas de controle.**

#### Tela Inicial (Main Menu):

* **Plano de fundo: Um fundo sombrio, possivelmente um cemitério ou uma casa abandonada, alinhado com o tema do jogo.**
* **Botões de navegação: As opções “Iniciar Jogo”, “Opções” e “Sair” são exibidas com ícones simples e uma fonte distorcida que remete a filmes de terror. O jogador pode navegar pelas opções usando as setas e pressionar Enter para selecionar.**

#### Menu de Opções:

* **Controle e Áudio: O jogador pode ajustar a sensibilidade das setas ou configurar a tecla de Espaço para ações específicas, além de ajustar o volume de música e efeitos sonoros.**
* **Gráficos: Aqui, é possível modificar a qualidade gráfica do jogo, permitindo ao jogador escolher entre diferentes resoluções e efeitos.**

#### Tela de Pause:

* **Menu de Pausa: Ao pressionar a tecla P, o jogo pausa, e uma tela escura aparece com as opções de “Retornar”, “Configurações” e “Sair para o Menu Principal”. O jogador pode usar as setas para navegar e Enter para confirmar a seleção.**
* **HUD Desaparece: O HUD desaparece temporariamente, dando ao jogador um momento para planejar suas ações e ajustar configurações.**

#### Menu de Itens:

* **Inventário Completo: Ao pressionar um botão específico para abrir o inventário, a tela exibe uma lista de itens adquiridos. Cada item é representado por ícones grandes e fáceis de identificar. O jogador pode usar as setas para navegar entre os itens e usar o Espaço para selecionar e aplicar o item.**

#### Tela de Loading:

1. **Plano de Fundo: Uma imagem sombria que reflete a fase ou o ambiente em que o jogador está, como uma sombra ou a silhueta de um vilão.**
2. **Barra de Carregamento: A tela de carregamento aparece com uma barra de progresso no centro, que pode incluir uma mensagem temática, como “Acordando do pesadelo...” ou algo relacionado ao jogo.**
3. **Cutscenes**

### **Cutscenes - Vilões da Noite**

**Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo:**

As cutscenes de "Vilões da Noite" são cenas cinematográficas que servem para avançar a narrativa do jogo e imergir o jogador no enredo de terror e suspense. Elas serão usadas para mostrar eventos importantes, como o início de cada pesadelo, confrontos épicos com os vilões e momentos cruciais da história de Zoey.

1. **Introdução ao Jogo:**
   * **Cena:** O jogo começa com uma cutscene mostrando Zoey acordando em seu quarto. Ela sente uma presença estranha e, antes que possa entender o que está acontecendo, é arrastada para o mundo dos pesadelos, onde os vilões a aguardam.
   * **Propósito:** Introduzir o enredo principal e os primeiros elementos do pesadelo.
2. **Confronto com Jason (Fase 1):**
   * **Cena:** Uma cutscene ocorre quando Zoey se aproxima de um cemitério escuro. Antes de entrar, uma presença monstruosa aparece – Jason. Ele surge das sombras, com seu facão em mãos, e parte para um ataque.
   * **Propósito:** Estabelecer a ameaça de Jason, criando tensão antes do combate.
3. **Confronto com Freddy Krueger (Fase 2):**
   * **Cena:** Após a fase de Jason, Zoey encontra-se em uma escola abandonada. Ela acorda, mas logo descobre que ainda está em um pesadelo. Freddy Krueger aparece, fazendo com que as paredes da escola se transformem e se distorçam, criando um ambiente de pesadelo ainda mais aterrorizante.
   * **Propósito:** Mostrar a transição de um pesadelo para outro, apresentando Freddy como um novo vilão.
4. **Final do Jogo (Conclusão):**
   * **Cena:** Quando Zoey finalmente resolve o mistério de seus pesadelos e escapa do domínio dos vilões, ela acorda, mas, em uma reviravolta, é mostrado que ela pode estar presa em um pesadelo ainda maior, deixando um gancho para uma possível sequência ou expansão do jogo.
   * **Propósito:** Concluir a jornada de Zoey com uma reviravolta impactante.
5. **O Site do Jogo**

Descrever as páginas que compõem o site do jogo, os recursos disponíveis no site e também colocar **printscreen (fotos)** das páginas do site.

* 1. **URL do site**

Hospedar o jogo e informar neste campo a url para acessar o jogo online.

1. **Cronograma**

- **Escrever o GDD (Game Design Document)**

* + **Descrição:** Documento essencial para planejar e organizar todos os aspectos do jogo, como mecânicas, personagens, cenários, controles e muito mais.
  + **Progresso:** Completado durante a primeira metade de setembro, com feedback constante da equipe. Isso é crucial para o desenvolvimento das fases seguintes.

1. **Apresentar GDD para a equipe**
   * **Descrição:** Apresentação formal do GDD para alinhamento e aprovação de todos os membros da equipe, garantindo que todos compreendam e estejam de acordo com a visão do jogo.
   * **Progresso:** Apresentação feita na segunda semana de outubro.
2. **Selecionar/Desenhar a arte dos personagens**
   * **Descrição:** Criação e seleção dos designs dos personagens principais e vilões do jogo. Essa tarefa envolve conceitos artísticos e a escolha de estilo gráfico.
   * **Progresso:** Em andamento desde outubro e avançando até o final de novembro.
3. **Selecionar/Desenhar a arte dos cenários**
   * **Descrição:** A criação dos cenários que compõem o ambiente do jogo, como florestas, mansões e outros locais assustadores. A arte define o tom visual do jogo.
   * **Progresso:** Iniciado em outubro, com a conclusão prevista para novembro.
4. **Desenvolver o sistema de controle do jogador**
   * **Descrição:** Programação das mecânicas de movimento e interação do personagem com o ambiente, utilizando as teclas do teclado (setas e espaço). A parte mais fundamental da jogabilidade.
   * **Progresso:** Começado em outubro, com desenvolvimento contínuo até novembro.
5. **Desenvolver sistema de mapas e fases**
   * **Descrição:** Criação das diferentes fases do jogo, incluindo o mapeamento dos cenários, a colocação de obstáculos e os desafios que o jogador enfrentará.
   * **Progresso:** Início previsto para a quarta semana de outubro e com a conclusão de algumas fases previstas para novembro.
6. **Implementar a detecção de colisão**
   * **Descrição:** Programação para que o jogo detecte quando o personagem interage com objetos, paredes ou outros personagens, impedindo que o jogador atravesse paredes ou objetos.
   * **Progresso:** Início previsto para novembro.
7. **Desenvolver sistema de pontuação**
   * **Descrição:** Implementação de um sistema de pontuação que rastreia as ações do jogador, como derrotar vilões, completar objetivos e coletar itens.
   * **Progresso:** Início previsto para novembro.
8. **Implementar inimigos**
   * **Descrição:** Programação dos vilões, incluindo suas mecânicas de movimento, ataque e interação com o jogador. Cada inimigo terá um comportamento distinto.
   * **Progresso:** Início previsto para a última semana de novembro.

|  | **Setembro** | | | | **Outubro** | | | | **Novembro** | | | | **Dezembro** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progreso** |
| Escrever o GDD | ✅ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  | ✅ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  | ✅ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  | ✅ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  | ✅ |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  | ✅ |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  | ✅ |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  | ✅ |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ✅ |  |  |  |  |  |  | Completo |