

GDD - O MENSAGEIRO CHARCOT



1. Visão Geral

Gênero: Puzzle e sokoban-símile.

Plataforma-alvo: PC (Windows)

Público-alvo: Público Geral / Nonejam12

Objetivo: Charcot deve chegar ao seu destino final e entregar a sua mensagem.

2. Conceito Principal e “Lore”

O jogador assume o papel Charcot, um neurônio motor inferior, que como todo neurônio trabalha entregando mensagens. Em um belo dia que seria sua folga, Dejerine, uma neurônio sensitiva, lhe diz que possui uma mensagem confidencial para ser entregue em algum lugar desconhecido. Simultaneamente, em um universo paralelo, anti-Charcot precisa fazer uma tarefa similar.

Mecânica core: Jogo puzzle de grid, onde cada movimento custa ações. O Charcot pode se mover para as 4 direções básicas e o anti-Charcot faz o movimento oposto. Para passar ao próximo nível, o Charcot e o anti-Charcot precisam se conectar simultaneamente na célula GOAL (objetivo). Algumas células geram prejuízos (custo de mais ações, consumir hp, retornar para a célula inicial...)

3. Estrutura do Jogo

Tela de início Fase

1- tutorial

Fases com aumento progressivo de dificuldade (aumento do tamanho da grid e da complexidade dos tiles) à Poucas fases 5 ou 6 para a Jam.

5. Estilo Visual e Áudio

- **Gráfico:** Pixel art.
- **Animações:** Simples

- **Áudio:**
 - Trilha sonora calma (cozy)- violão
 - Sons ao se movimentar e ao atingir a célula GOAL
 - Efeitos nos debuffs.

Autor: Fabrício (um médico entusiasta de games desde a infância!) – aluno Noneclass desde 2025.