



# 404 NOT FOUND

Game design document

Version: 1.0

## Autores

Igor Almeida

Breno Groba

Kaio Inglez

João Victor

Gustavo

# 0 jogo

GDD – Game Design Document

- jogo será desenvolvido para quais plataformas?

O nosso jogo será desenvolvido para PC (computadores), para que o usuário possa desfrutar de toda e qualquer experiência presente contida nele.

- Qual será a classificação etária do jogo? E quem é o público-alvo?

O nosso jogo não é recomendado a menores de 10 anos. A partir de uma profunda análise, foi decidido que pessoas +10 tenham uma melhor percepção sobre o jogo e compreendendo as funcionalidades de maneira correta.

O jogo é recomendado a pessoas que tem interesse em saber como é estar e ministrar uma cidade sustentável.

- Qual é o modelo de monetização?

Nosso modelo de monetização possui um viés "patrocínio e parceria". Por ser uma gamefication voltada ao conhecimento e uso de empresas que queiram expor essa visão mais consciente – ambiental do mundo.

- Qual é a história?

Para uma melhor explicação sobre o jogo, é importante se dizer qual a intenção da criação. O jogo foi criado com o seguinte intuito:

Conscientizar pessoas a ter um uso correto, e não exagerado, de recursos básicos de cada local. Recursos como a água e a energia.

Nosso jogo irá consistir numa pequena cidade que contém construções comuns, casas, prédios e outros. Todas essas construções irão ter certo gasto e cabe ao jogador controlar esse gasto de maneira que se torne algo sustentável.

- Qual é a proposta única de vendas?

A proposta do nosso jogo é única por um fator muito importante, ter a pluralidade de opções durante a jogatina. Isso permite o jogador a não ficar preso numa coisa só, mas ter acesso a diversos tipos de gastos e controles dentro do jogo, aumentando também sua dificuldade, não sendo algo maçante a se acessar.

- Como é o fluxo do jogo?

O jogo inicia com um menu contendo três opções: Jogar, Configurações (onde o jogador pode ajustar volume e sensibilidade do mouse) e sair. Após escolher "Jogar", há um diálogo inicial que introduz a temática. Em seguida, o jogador recebe missões indicando casas com alto consumo de energia ou água, que devem ser otimizadas por meio de upgrades. Com o tempo, o jogador passa a identificar por conta própria os problemas nas casas e realizar melhorias. O jogo é finalizado quando todas as casas atingem o nível 3 ou quando o consumo total da cidade é reduzido a um valor ideal.

- Como é o personagem principal?

O personagem principal se trata de um prefeito que deve administrar sua cidade e residência da forma mais eficiente possível.

- Como é a / o gameplay?

A game play do jogo se baseia numa simulação de cidade onde o jogador tem como objetivo gerenciar os recursos para que ao final se obtenha o equilíbrio de recursos e chegar a uma cidade inteligente e sustentável. Gerencia recursos como energia, água e resolverá problemas como falta de energia, poluição e outros. O jogador irá evoluir a cidade de acordo com a aplicação de novas tecnologias e um gerenciamento adequado a cada tipo de situação.

- Como será o mundo do jogo?

O jogo se passa num ambiente urbano inicialmente comum, o intuito é que durante o jogo a cidade passe por uma transformação de urbano comum para urbano moderno.

- Como é a interface?

A interface de nosso jogo é minimalista e limpa, contendo detalhes e informações suficiente para que a experiência do jogador seja executada de maneira perfeita.

Contém:

- Menu inicial
- HUD (interface principal) que se encontra na parte inferior da tela. Exibe detalhes como os recursos e felicidade da população.
- Janelas Pop-Up de informações: *Quando o jogador clica numa construção, aparece uma janela com dados de consumo de energia e status.*

- Quais e como são os inimigos e chefes?

Nosso jogo não possui inimigos, e sim desafios a serem superados e resolvidos. Nesse jogo, o jogador é o chefe, toda ordem e controle está nas mãos dele.

- Qual é o fator replay?

Como diferencial, o jogo possui aleatoriedade nos padrões de consumo, garantindo partidas únicas. O jogo é interessante pela possibilidade de aprender novas formas de aplicar soluções reais de cidades inteligentes, combinando a diversão e o aprendizado.

