

Game Design Document - Mandatum

1. Plataforma:

O jogo será desenvolvido para PC.

2. Público-Alvo:

Masculino, faixa etária de 12 a 30 anos.

3. Modelo de Monetização:

Sem monetização no momento.

4. História:

Em uma cidade relativamente isolada, o objetivo é usar a tecnologia a favor dos moradores, criando um sistema onde eles competem entre si para economizar energia. Todo mês, ocorre uma "competição" para ver quem consome menos.

5. Gameplay:

O jogador acompanha a disputa entre casas para ver qual consumirá menos energia ao longo de um período de 30 dias. As casas consomem energia de forma aleatória. Um ranking ao vivo mostra quem está economizando mais, e ao final do ciclo de 30 dias, o vencedor é revelado.

6. Mecânicas Principais:

- Sistema de contagem de dias (1 dia = 30 segundos)
- Consumo aleatório de energia por casa
- UI com ranking dinâmico
- Verificação automática do vencedor
- Botão para acelerar o tempo
- Feedback visual e textual ao final da competição

Game Design Document - Mandatum

7. Controles:

- Mouse: principal meio de controle

8. Ambientação:

Cidade moderna, ambientada nos dias atuais.

9. Inimigos:

Não há inimigos diretos; o desafio está na administração da cidade e na eficiência energética.

10. Expansões Futuras:

- Adição de upgrades (placas solares, energia eólica)
- Eventos climáticos (ondas de calor, tempestades, estações do ano)
- Expansão urbana com novos bairros
- Picos de consumo em horários específicos

Integrantes: Paulo Guilherme, Gustavo Archangelo, Luiz Antonio, Antonio Gabriel, Nicolas Araujo