

Game Design Document - Mandatum

Game Design Document - Mandatum

1. Plataforma:

O jogo será desenvolvido para PC.

2. Público-Alvo:

Público masculino, com faixa etária entre 12 e 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 no qual eles competem entre si para economizar energia. Todos os meses ocorre uma competição para ver quem consome menos energia no período.

5. Gameplay:

O jogador acompanha a disputa entre residências para verificar qual delas consumirá menos energia ao longo de 30 dias. O consumo de energia das casas ocorre de forma aleatória. Um ranking em tempo real exibe quem está economizando mais. Ao final do ciclo de 30 dias, o vencedor é revelado.

6. Mecânicas Principais:

- Sistema de perguntas e respostas (Quiz): Uma pergunta diária aparecerá para o jogador. Caso a

Game Design Document - Mandatum

resposta esteja correta, o jogador receberá benefícios, como aumento na economia de energia. Caso erre, o consumo aumentará. Essa mecânica estimula o aprendizado e a conscientização sobre o uso racional de energia, gerando recompensas práticas na jogabilidade.

- Sistema de contagem de dias: 1 dia no jogo equivale a 30 segundos.
- Consumo de energia aleatório por casa
- Interface com ranking dinâmico
- Verificação automática do vencedor
- Botão para acelerar o tempo
- Feedback visual e textual ao final da competição

7. Controles:

- Mouse: Principal meio de interação

8. Ambientação:

Cidade moderna ambientada nos dias atuais.

9. Inimigos:

Não há inimigos diretos; o desafio está na administração eficiente da cidade e no controle do consumo energético.

Integrantes:

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