

Projeto de Jogos - Unidade 2: Modelo

GDD - Ten-Pager

Página 1: Página Título

- Nome do jogo: PB water
- Plataformas: Mobile (toque e arraste)
- Idade do público alvo : 10 à 18 anos
- Classificação Etária do jogo: Livre
- Data de lançamento :Outubro de 2018
- Logotipo do jogo
- Álvaro Medeiros: Programação e sons
Vitor Manoel: Artes e animações

Página 2: Visão Geral do Jogo

- Sumário da história do jogo
O jogo retrata do tema água, onde o jogador terá que preservar/cuidar da água, situado na barragem de poço branco/RN, ele se passa com um grande problema de conflito pela água local, se passa através de um sistema de fases.
- Fluxo de jogo
O jogador terá que limpar a barragem de acordo com o lixo inserido nela, controlar a saída de água pelas comportas para não deixar nem encher demais, nem muito menos liberar muita água e acabar com a agricultura, a pecuária e não estragar a aquicultura, se caso liberar muita água para os municípios de Taipu e Ceará mirim e secar sua barragem a população da cidade que necessita dela para a pesca e a agricultura da região vão se revoltar por estarem sendo desfavorecidas.
- O jogador encontra a barragem suja, barragem enchendo, muita água sendo liberada ou até mesmo manutenção dos canos(comportas).
- Com um sistema de fases para resolver.
- O jogador resolve puzzles para alguns problemas e outros como a poluição vai removendo manualmente o lixo, arrastando para alguma lixeira fora da barragem.
- Deixar a barragem com um fluxo de água bem equilibrado.

Página 3: Personagem

O nosso principal personagem é a barragem, não controlamos ela, mas temos que cuidar dela, controlando sua água.

A barragem tem muitos anos após sua construção, começou a ser construída em julho de 1959, tem um passado bonito, muitas vezes sangrando e levando água para os outros municípios, mas agora ela vive alguns conflitos, principalmente pela saída e entrada de água, precisamos resolver.

Página 4: Jogabilidade

O jogo tem uma jogabilidade de clique e arraste, com o touch. Com algumas adrenalinas de consertar rapidamente as comportas.



O jogador poderá mover a tela arrastando para poder ver o rio completamente, esse exemplo está sendo citado com um trecho do jogo Kingdom Rush.

Página 5: Mundo de Jogo

O mundo de jogo se passa na barragem de Poço Branco, o jogador terá que resolver problemas para deixá-la estável, pode ser que o jogo se passe em dias normais, dias chuvosos, com uma música de jogo ambiente, sons de água, natureza, árvores.



Barragem vista um pouco de longe.



Comportas, onde são liberadas a água para as cidades de Taipu e Ceará-Mirim.

Página 6: Experiência de Jogo

Vai ser uma experiência de querer cuidar da água, de se sentir atraído para cuidar desse lugar.

- Quando se inicia o jogo a primeira coisa a ser vista vai ser a própria barragem.
- Emoções de querer sempre estar ajudando mais com coisas diferentes.
- Nas horas mais calmas músicas do ambiente, como por exemplo: sons de ventos e água caindo, pássaros e pequenos animais, nas horas de tensão, quando algo de ruim está prestes a acontecer músicas tensas, de perigo, vento acelerado.

Página 7: Mecânicas de Jogo

No jogo o único perigo é saber controlar a água para passar de fases, resolvendo puzzles, podendo também ser implementado colecionáveis, como por exemplo de objetivo secundário deixar a água limpa, sem nenhum lixo físico.



Tem algo de errado na água, resolva o problema.



Puzzles a serem resolvidos.

Página 8: Inimigos

De inimigos teremos o tempo, em alguns desafios para resolver, também teremos as pessoas querendo que abram as comportas para cuidar de seus negócios, sendo eles: agricultores, criadores de crustáceos, principalmente camarão, apicultores, e querendo usufruir a própria água os pescadores da própria cidade, os canos das comportas também podem se quebrar e precisar de uma manutenção, o lixo aparecendo e sendo jogado na água para o jogador retirar.



Pescadores também precisarão dessa água.



Exemplo de jogo semelhante, onde a agricultura e a criação de animais também vão precisar de água.

Página 9: Cutscenes

Provavelmente com alguma no início do jogo, mostrando a realidade da barragem, como ela foi deixada pela população vizinha que após a grande seca abriram as comportas e foi liberada muita água, secando e gerando problemas para a própria economia local, com falta de peixes e falta de água para agricultores e criados de gados locais.

Página 10: Materiais Bônus

O jogador poderá ganhar medalhas, significando que cuidou bem da natureza, tendo foco na água.