

**Universidade do Vale do Itajaí, Univali**  
**Centro de Ciências Sociais Aplicadas - Comunicação, Turismo e Lazer**  
**Design de Jogos e Entretenimento Digital - Florianópolis**



## Game Design Document

Thirteen Studios

# 1. Visão geral do jogo

## 2. Conceito do jogo

- 2.1. Jogo de puzzle no qual temos um tabuleiro similar ao de Tetris ou Candy Crush, com o topo composto por chão onde os dois jogadores andam com seus respectivos personagens de um lado para o outro tendo como objetivo adquirir e “colocar produtos” na coluna sobre a qual estão.

## 3. Gênero

- 3.1. Puzzle.

## 4. Público alvo

- 4.1. Todas as idades.

# 5. Gameplay e mecânicas

## 6. Gameplay

- 6.1. Os produtos colocados nas colunas descem até o fim da mesma e se com isso formarem uma linha de três ou mais produtos iguais, os produtos somem e o jogador que fez a sequência ganha pontos. Caso a sequência seja de mais de três, diferentes efeitos / skills são aplicados para atrapalhar o oponente. O produto que o personagem vai ter em mãos para derrubar vai ser definido aleatoriamente quando ele voltar pra empresa pegar um item.

### 6.2. *Objetivos*

- 6.2.1. Pegar itens das empresas, colocá-los na coluna e juntá-los em três ou mais colunas para fazer pontos e vencer do oponente.

## 7. Mecânicas

- 7.1.1. Pegar itens e depositá-los nas colunas para formar conjuntos de três e ganhar pontos.

### 7.2. *Física*

7.2.1. A física aplicada é de 1G.

### **7.3. Movimentação**

7.3.1. Para os lados e para cima (pulo).

### **7.4. Objetos**

7.4.1. Celular, Laptop, Video-game portátil, Tablet.

## **8. História e personagens**

### **9. História e narrativa**

9.1.1. *A mais de dois meses um eletrônico novo não é lançado e com isso o mercado está entrando em colapso e o povo clama por inovação. Quatro empresas se destacam nessa área e tentam se consolidar no mercado internacional, buscando atender às necessidades de seus consumidores. Cada uma delas possui ideologias e produtos semelhantes que visam seus clientes com táticas comerciais diferentes. Uma guerra parece iniciar, com guerras ocorrem batalhas e com batalhas se ganham guerras. De qual empresa os produtos serão comprados? Qual será a nova potência internacional? A corrida eletrônica está prestes a começar. Bem-vindos ao novo mundo!*

### **10. Personagens**

#### **10.1. Personagens jogáveis**

##### **Kauã**

Backstory: Kauã foi criado no famoso “jeitinho brasileiro”, sabe das gambiarras da vida, cresceu em uma família pobre porém rapidamente aumentou sua renda quando começou a desviar parte do dinheiro de seu chefe para sua conta pessoal. Com o tempo montou, usando esse dinheiro, seu pequeno império de eletrônicos no Brasil, para competir com as gigantes internacionais.

Resumo: A empresa brasileira está entrando em colapso, mas não para Kauã. Os negócios nunca estiveram tão bons e agora ele está pronto para dominar o mercado internacional.

Personalidade: É malandro e sempre tenta ter o que os outros tem.

Aparência: É um quati que normalmente usa camiseta verde e calça azul tentando se manter fiel às cores do seu país e demonstrando sua origem humilde sempre, utilizando roupas baratas e confortáveis.

## **Noah**

Backstory: Noah vem de uma família humilde e trabalhadora e viveu sua vida tranquilamente nos subúrbios de sua cidade no Canadá. Um dia Noah descobriu o mercado de eletrônicos e as grandes empresas, e decidiu fazer disso seu sonho. Abriu sua própria empresa para levar praticidade e simplicidade para todos, com preços bem acessíveis e amigáveis.

Resumo: Noah quer ajudar a todos, tornando assim qualquer eletrônico acessível.

Personalidade: É amigável e sempre está disposto a ajudar qualquer um.

Aparência: É um esquilo que utiliza roupas confortáveis e bonitas costuradas por sua avó, também com as cores de seu país para sempre lembrar de onde vem.

## **Hefner**

Backstory: Com uma infância mimada e um estilo de vida cheio de luxúria, Hefner teve sua vida de “mão beijada”, por conta de seu pai que era o dono da maior empresa bélica dos Estados Unidos. Porém, Hefner decidiu seguir seu próprio rumo abrindo uma empresa que logo se tornou a maior da indústria eletrônica do país e agora deseja monopolizar essa área no mundo.

Resumo: Hefner quer dominar a indústria internacional com seus produtos completamente nacionais.

Personalidade: É playboy e não admite que alguém possa ter produtos melhores que os seus.

Aparência: É um coelho que utiliza roupas de classe, vestindo uma camisa gola polo azul e uma calça vermelha, não tendo vergonha das cores de seu país e de demonstrar sua riqueza em roupas caras.

## **Olga**

Backstory: Crescida em um país onde foi ensinada que todos devem trabalhar por todos, que não existe propriedade privada e ouvindo das pessoas de outros países que os produtos do seu, são inferiores, Olga decide fugir da Rússia para adotar o capitalismo e abrir sua própria indústria de eletrônicos, mostrar o quão poderosos podem ser os produtos russos.

Resumo: Olga quer provar para o mundo que os produtos eletrônicos de seu país são superiores e poderosos.

Personalidade: É uma mulher forte e independente, que deseja mostrar a todos sua sabedoria e conhecimento em fazer produtos bons e duráveis.

Aparência: É uma urso que usa um lindo vestido vermelho demonstrando a influência do comunismo na sua vida, decidindo manter-se fiel a esses valores, mesmo tentando mudar sua forma de viver.

# **11. Interface**

## **11.1. Menus**

- 11.1.1. Os menus são simplificados e tentam facilitar o entendimento dos jogadores.

## **11.2. Controles**

- 11.2.1. Teclas (W,A,S,D), jogador um.  
Direcionais (cima, baixo, esquerda e direita), jogador dois.

## **11.3. Áudio**

- 11.3.1. Todos os sons e músicas utilizados são royalty free, totalmente gratuitos e com licença livre.

# 12. Aspectos Técnicos

## 12.1. Plataformas atendidas

12.1.1. PC / Windows.

## 12.2. Game engine

12.2.1. Game Maker Studio.

## 12.3. Rede

12.3.1. Local.

## 12.4. Linguagem de script

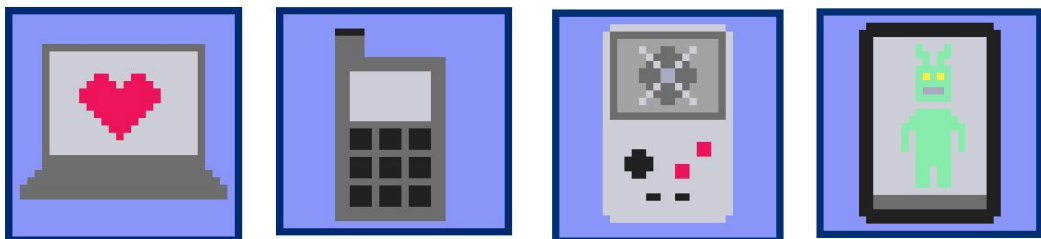
12.4.1. GMS.

# 13. Game Art

## 13.1. Personagens



## 13.2. Objetos



### 13.3. Ambiente

