

Aedes Simulator

*Equipe **SincroB***

OBS: Todo o conteúdo deste GDD está sujeito a mudanças.

Equipe:

- Vinicius A.M. Lobo (Programação, Desenvolvimento Unity)
- Cleydson Paes (Modelagem, Animação e Texturização)
- Igor Modesto (Modelagem, Programação e Áudio)
- Renato F. F. (Modelador, Programador e Áudio)
- Mateos Prestes (Concept Art e Desenhos)

- Ramiro Liquer (Arte conceitual e Design de Níveis)
- Daniel Nejaime (Designer)

Sumário:

Introdução

Visão Geral do Jogo

1. Características Principais
2. Genêro
3. Público-alvo
4. Gráficos
5. Plataforma
6. Engine e Softwares

Gameplay e Mecânicas

1. Gameplay
 1. Local
 2. Objetivo Principal
2. Mecânicas
 1. Física
 2. Movimentação
 3. Inimigos
 4. Inteligência Artificial
 5. Áudio
 6. Partículas e Animações
3. Menu e Interface

História, Roteiro e Personagens

1. História
2. Roteiro
3. Personagens

Dificuldades

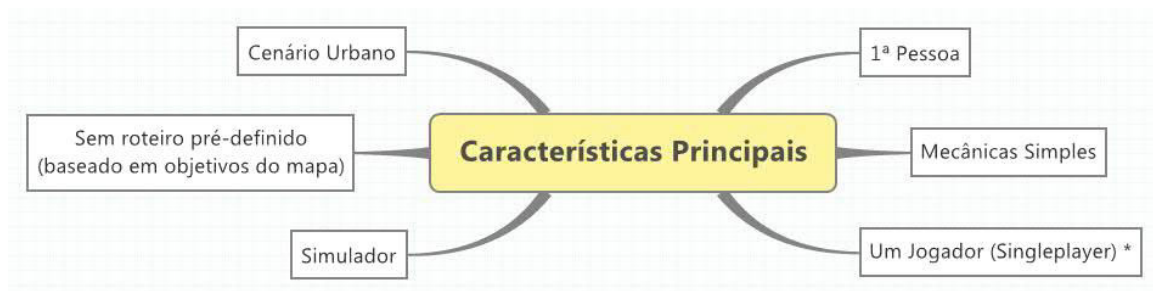
Referências

Introdução

Este documento será como base para criação do jogo e sofrerá constantes mudanças, a equipe irá discutir entre si o que irá mudar, e o que irá ficar.

Visão Geral do Jogo

- **Características Principais:**



** Podendo haver possibilidade de um multiplayer dependendo do andamento do projeto*

- **Genêro:**

O genêro do jogo é: **Simulador, Engraçado**

- **Público-alvo:**

Jovens e adultos com interesse em simuladores e engraçados

- **Gráfico:**

3D com texturas e aspectos semi-realistas

Exemplos:



- **Plataforma:**
O jogo será na plataforma **PC**

(havendo possibilidade de utilizar a plataforma Android e Web já que a Unity oferece multiplataforma)

- **Engine:**



Unity 5 free version

Gameplay e Mecânicas

- **Gameplay**

1. Locais:

Os locais serão casas, quintais, e outros. Baseado no estilo de casa Brasileiro de regiões classe média.

2. Objetivo Principal:

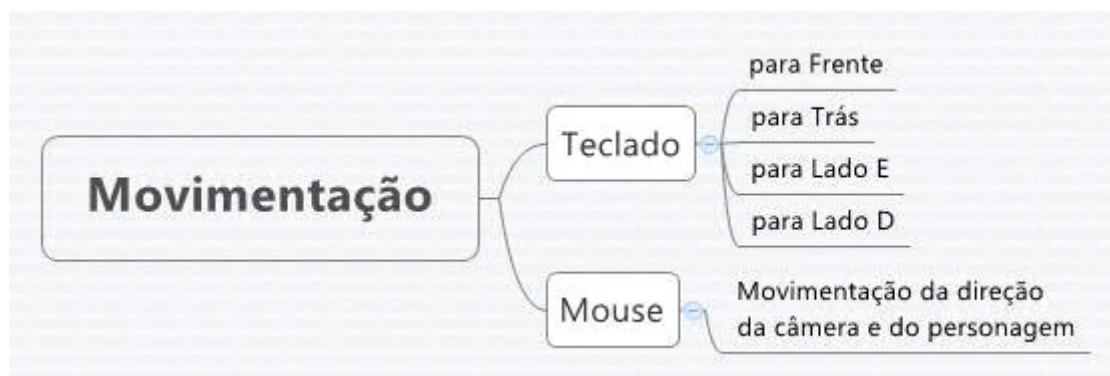
O objetivo principal do jogador é infectar todos os humanos na fase

- **Mecânicas**

As mecânicas do jogo serão simples, porém não muito limitadas.

1. Física:

2. Movimentação:



3. Inimigos:

- **Humanos:** Os principais inimigos do personagem e o principal objetivo
- **Repelentes e Inseticidas:** Áreas com repelentes e inseticidas reduzem a vida do mosquito e podem matá-lo
- **Insetos:** Alguns insetos dentro da casa podem matar o mosquito por isso o jogador deve evita-los

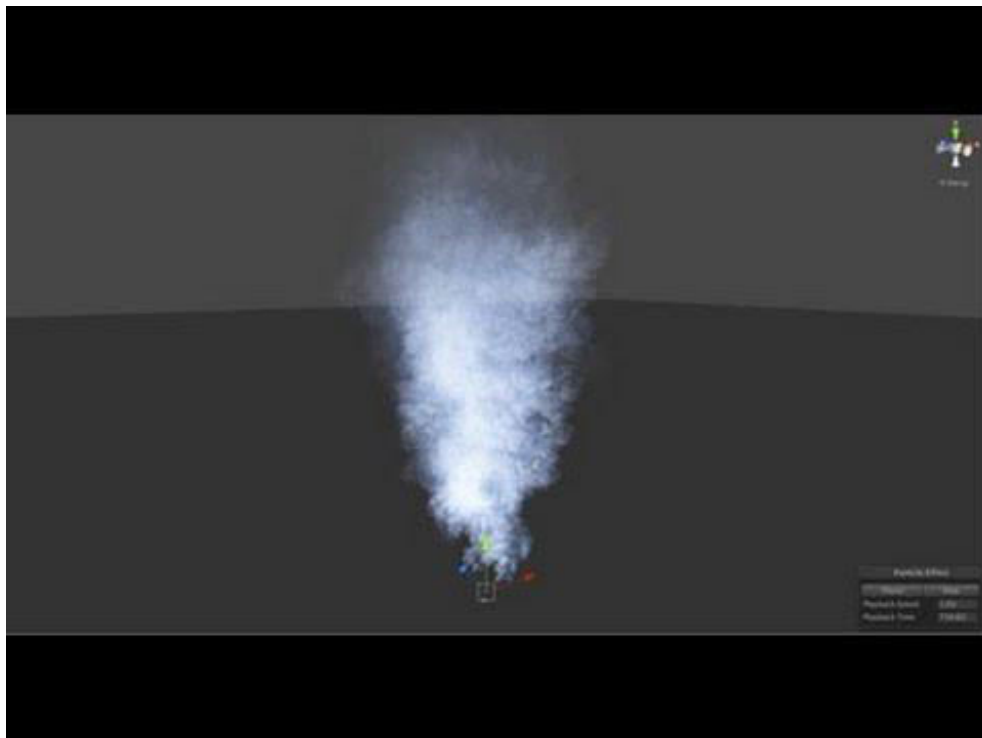
4. Inteligência Artificial (IA):

O IA estará presente nos inimigos

5. Áudio:

O áudio do jogo contará com trilhas sonoras produzidas pela equipe (podendo ter trilhas sonoras NCS [No copyright Song]) e com sons de licença gratuita e comercial.

6. Partículas e Animações:



exemplo de partículas em unity

As seguintes partículas e animações, (utilizando a Unity) estarão presentes no jogo:

Fumaça ambiente;

Água;

Chuva;

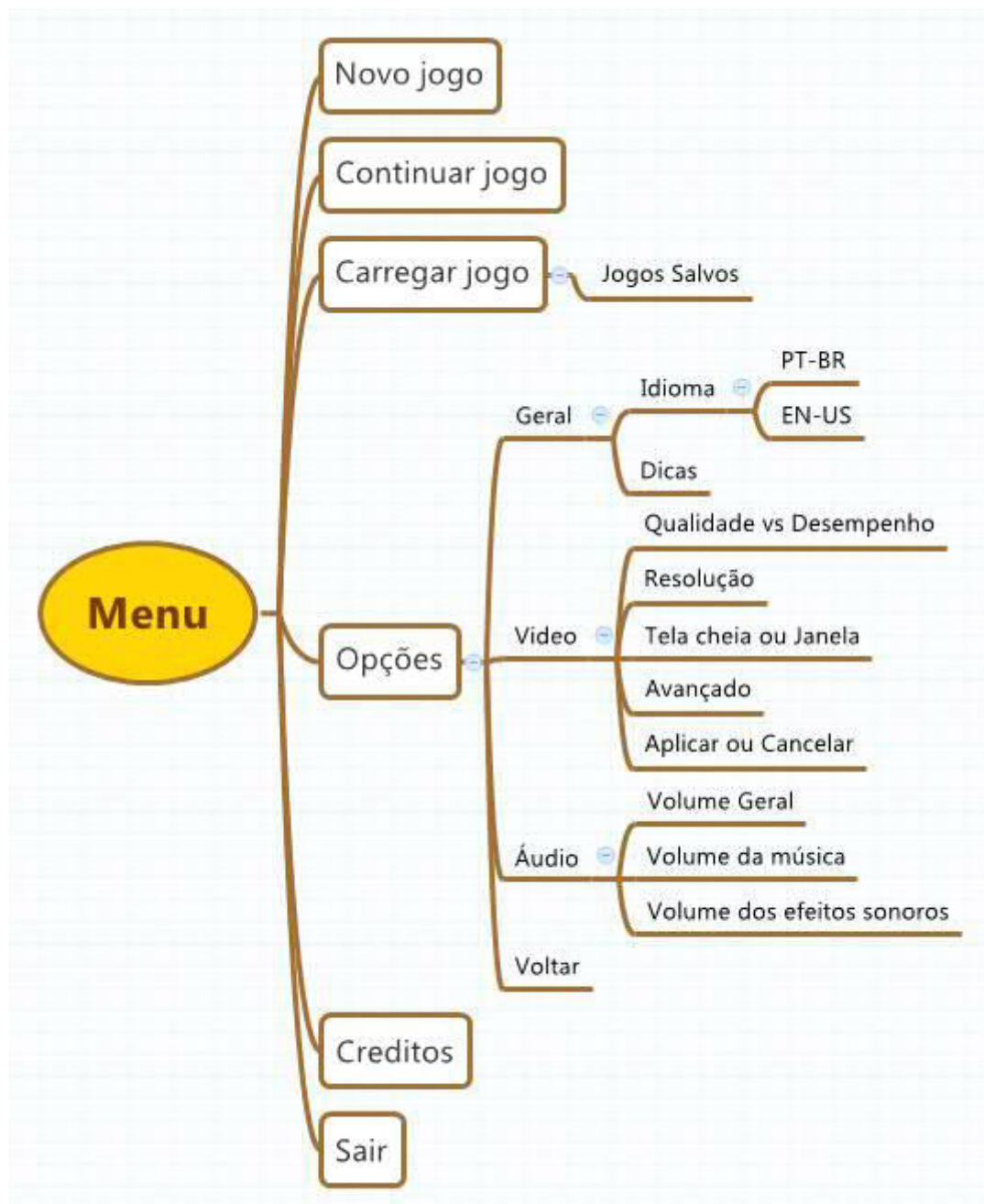
Área com Inseticida

Efeitos de visão;

Sangue dinâmico;

- **Menu e Interface**

A interface do jogo será simples:



História, roteiro e personagens

História:

Na rua Alfredo Nóter, número 6 em um pneu com água parada no quintal... Nasce Aedia ela está sedenta por sangue. Logo vê uma janela aberta e uma casa de humanos com sangue fresco bem ali do seu lado. Não hesita e vai em jornada a sua missão.

Roteiro

1ª Fase: O jogador é introduzido ao primeiro cenário a Casa dos Silva. Nesta parte existe um mini-tutorial aonde é introduzido os movimentos básicos e o primeiro objetivo: Beber um sangue do cão no quintal (Aqui aparece uma mini-dica ao jogador: "Animais domésticos não podem se infectar com o vírus da dengue, por isso procure evitá-los e ataque os humanos").

Personagens:

- **Aedia:** A personagem principal. Um mosquito da dengue (*Aedes aegypti*)

Primeira Fase:

- **Jorge Silva:** O pai da casa dos Silva (43 anos, imunidade média)
- **Beatriz Silva:** A mãe da casa dos Silva. (39 anos, imunidade baixa)
- **Maria Silva:** Filha do casal Silva (10 anos, imunidade alta)
- **Rodrigo Silva:** Filho do casal Silva (14 anos, imunidade alta)

Dificuldades:

As principais dificuldades que a equipe irá enfrentar são:

- Desenvolver os personagens
- Desenvolver o IA
- Desenvolver o sistema de "save" e progressão
- Sinergia entre a equipe

Referências:

Temos referências do Ant Simulator

<https://www.youtube.com/watch?v=YBSe2r7a30g>

Outras referencias:

