

RELATÓRIO - GAME DESIGN

DESENVOLVEDORES: Silvestre Cardoso e Daniel Guimarães

Título	Cidade Limpa
Plataforma	Unity
Gênero	Ação
Jogadores	Apenas um
High Concept	<p>O jogo tem como cenário a cidade de Manaus, e o Personagem "Chico" sairá pela mesma, recolhendo todo o tipo de lixo que encontrar em sua frente. O jogador tem como premissas correr e pular e com essas duas ações o mesmo fará o recolhimento do Lixo.</p> <p>Observação: Chico é uma referência ao ambientalista, sindicalista, seringueiro e símbolo da luta pela preservação da Amazônia. Este foi morto justamente por ser um defensor da Amazônia.</p> <p>Outro fator importante é a escolha da cidade de Manaus. Sendo a maior metrópole da Região Norte gera por mês cerca de 72 mil toneladas de resíduos domésticos e industriais, dos quais em sua maioria não tem o devido tratamento, ameaçando assim: igarapés, rios e lençóis freáticos.</p>
Objetivo	É fazer com que o personagem consiga recolher a maior quantidade de lixo possível, deixando assim a cidade limpa.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- O mundo game é uma cidade suja, e o jogador não pode sair dela;- O jogador tem como funções (andar, correr, virar e recolher).- Obstáculos (lixos espalhados em diversos lugares da cidade).- O jogo termina (quando ele para de se mover e isso acontece quando ele recolhe todos os lixos.