

CitySim: Meu Prefeito

1. Conceito Central

“CitySim: Meu Prefeito” é um jogo de simulação política e gestão pública, onde o jogador assume o papel de prefeita(o) de uma cidade fictícia do interior de Pernambuco, Brasil. O objetivo é equilibrar orçamento, satisfação popular e bem-estar social, enquanto enfrenta pressões políticas, eventos aleatórios e eleições a cada 4 anos. Cada ano é dividido em 3 turnos (4 meses cada), permitindo decisões mais frequentes e maior sensação de evolução. O jogador precisa manter 50% + 1 dos votos da cidade durante as eleições para continuar no poder.

2. História

A cidade de Santa Esperança do Sertão é um município nordestino com pouco mais de 25 mil habitantes. O(a) novo(a) prefeito(a) venceu as eleições por uma margem estreita e agora precisa mostrar serviço. Com poucos recursos, aliados instáveis e uma população exigente, cada decisão importa. Entre festas, escândalos e obras inacabadas, cabe ao jogador decidir se será lembrado como um gestor honesto, um político populista ou um sobrevivente da velha política.

3. Pilares de Design

1. Política é sobrevivência: o poder é mantido por decisões inteligentes — ou convenientes.
2. Gestão municipal simplificada: menos planilhas, mais dilemas morais.
3. Cultura e realismo local: eventos e linguagem inspirados no interior nordestino.

4. Mecânicas de Jogo Principais

4.1 Indicadores Principais

Orçamento () , Satisfação () , Bem-Estar () e Votos () determinam o estado da cidade.

Game Over ocorre se: orçamento ≤ 0 , satisfação ≤ 20 ou votos $< 50\% + 1$.

4.2 Sistema de Tempo

Cada turno equivale a 4 meses. 3 turnos formam 1 ano. A cada turno o jogador escolhe uma política, recebe efeitos de construções e pode enfrentar um evento aleatório. Após 12 turnos (4 anos), ocorrem eleições.

4.3 Sistema de Políticas (Cartas)

As políticas são cartas com efeitos diretos nos indicadores, representando decisões de governo.

Exemplos:

- Aumentar imposto: +10 orçamento, -5 satisfação
- Reformar posto de saúde: +8 bem-estar, -10 orçamento
- Criar bolsa municipal: +10 satisfação, -10 orçamento
- Incentivo a comércios locais: +6 orçamento, +5 satisfação, -4 bem-estar
- Cortar gastos públicos: +15 orçamento, -10 satisfação

4.4 Construções

Construções geram efeitos a cada turno:

- Escola Municipal: +1 bem-estar, -2 orçamento
- Posto de Saúde: +1 bem-estar, +1 satisfação, -3 orçamento
- Fábrica Local: +3 orçamento, -1 bem-estar, -1 satisfação
- Praça de Lazer: +2 satisfação, -2 orçamento

4.5 Sistema de Eleições

As eleições ocorrem a cada 12 turnos. O resultado é baseado na média de satisfação e bem-estar, com um modificador aleatório de $\pm 5\%$. Se os votos forem $\geq 50\% + 1$, o jogador é reeleito. Caso contrário, perde o jogo.

4.6 Eventos Aleatórios Locais

Exemplos de eventos:

- Escândalo da Gasolina: -10 bem-estar
- Festa de São João: +10 satisfação, +5 bem-estar, -15 orçamento
- Enchente no Bairro Novo: -8 bem-estar, -5 satisfação
- Emenda Parlamentar: +15 orçamento
- Greve dos Professores: -10 satisfação, -5 orçamento
- Programa Social Popular: +10 satisfação, +5 bem-estar, -10 orçamento
- Seca no Sertão: -8 bem-estar, -5 satisfação
- Poço Artesiano Descoberto: +10 bem-estar

5. Interface e Gameplay

Tela principal mostra indicadores e botões para políticas, construções e passar turno.

6. Condições de Game Over

Falência da Prefeitura ($\text{orçamento} \leq 0$), Revolta Popular ($\text{satisfação} \leq 20$), ou Derrota Eleitoral ($\text{votos} < 50\%$).

7. Objetivos e Progressão

Objetivo: manter-se no poder o maior número de mandatos possível.

Secundários: vencer 3 eleições, atingir bem-estar ≥ 80 , concluir um mandato sem falência.

8. Extensões Futuras

1. Facções locais (igreja, empresários, oposição)
2. Campanhas eleitorais e alianças
3. Expansão do mapa (grid)
4. Vozes e sotaques regionais
5. Corrupção e favores político

Cronograma de Desenvolvimento

Duração: 6 semanas

Objetivo: Entregar um protótipo jogável completo, com ciclo de jogo básico (turnos, políticas, eventos, eleições).

Semana 1 – Planejamento e Setup

Objetivo: Definir a base técnica e estrutural do projeto.

Tarefas:

- Configurar ambiente (Unity ou Godot)
- Criar repositório Git e estrutura de pastas
- Definir estrutura de dados (indicadores, políticas, construções, eventos)
- Criar wireframes das telas principais
- Montar backlog e milestones

Entregável: Projeto inicial configurado + wireframes prontos.

Semana 2 – Núcleo de Lógica de Jogo

Objetivo: Implementar o sistema básico de turnos e variáveis principais.

Tarefas:

- Implementar loop de turnos (3 turnos por ano)
- Criar sistema de indicadores com atualizações dinâmicas
- Aplicar efeitos das cartas
- Criar funções de “passar turno”, “aplicar efeitos”, “exibir status”

- Adicionar logs de ações para depuração

Entregável: Protótipo com loop funcional (sem interface final).

Semana 3 – Sistema de Políticas e Construções

Objetivo: Adicionar as mecânicas centrais de escolha e gestão.

Tarefas:

- Criar sistema de cartas de políticas (exibição de 3 opções e escolha)
- Implementar banco de dados simples (JSON/lista) para políticas
- Implementar sistema de construções com efeitos recorrentes
- Balancear efeitos iniciais e custos

Entregável: Sistema completo de políticas e construções funcional.

Semana 4 – Eventos e Eleições

Objetivo: Adicionar imprevisibilidade e ciclo de reeleição.

Tarefas:

- Criar sistema de eventos aleatórios (ocorrendo por turno)
- Implementar lista de eventos locais (Escândalo da Gasolina, Festa de São João etc.)
- Desenvolver lógica de eleições (a cada 12 turnos)
- Calcular votos com base em médias de satisfação e bem-estar
- Condição de Game Over por derrota eleitoral

Entregável: MVP com eventos e sistema eleitoral básico.

Semana 5 – Interface e Feedback Visual

Objetivo: Transformar o protótipo funcional em uma versão jogável e apresentável.

Tarefas:

- Criar interface final (HUD, botões, ícones)
- Adicionar telas: principal, cartas, construções e resultado eleitoral
- Inserir efeitos visuais simples (mudança de cor em indicadores)
- Adicionar sons básicos (cliques, vitória, derrota, eventos)

Entregável: MVP visualmente funcional e jogável do início ao fim.

Semana 6 – Testes, Ajustes e Entrega

Objetivo: Polir, balancear e preparar a entrega.

Tarefas:

- Testar fluxos de jogo (políticas, eventos, eleições)
- Balancear valores e frequência de eventos
- Corrigir bugs
- Criar tela de créditos e instruções
- Gerar build jogável (Web ou Desktop)
- Documentar resultados e próximos passos

Entregável: MVP completo e funcional, pronto para demonstração.

Resumo da Linha do Tempo

Semana	Foco Principal	Entregável
1	Planejamento e Setup	Projeto configurado e wireframes prontos
2	Lógica de jogo	Loop básico funcional
3	Políticas e Construções	Mecânicas centrais implementadas
4	Eventos e Eleições	Ciclo eleitoral jogável
5	Interface e Feedback	MVP visual final
6	Testes e Polimento	Build final pronta

Pós-MVP (Próximas Fases)

Após o MVP, as próximas 4–6 semanas podem focar em:

- Facções e ideologias
- Sistema de reputação e alianças políticas
- Ampliação de eventos e narrativas
- Salvamento de partidas
- Interface aprimorada e sons regionais