

# **CLT-Script**

Game Design Document

Versão: 1.0

## **Autores:**

Maria Julia

Ricardo

Sophia

Thays

# Índice

1.	História.....	3
2.	Gameplay .....	4
3.	Personagens .....	5
4.	Controles .....	6
5.	Câmera - Ricardo.....	7
6.	Universo do Jogo .....	8
7.	Interface.....	10
8.	Cutscenes .....	16
9.	Cronograma.....	18

# 1. História

A história do jogo CLT script se passa em cenário de fábrica, iniciando-se no setor mais baixo de produção, para que gradualmente haja a oferta de efetivação do estagiário (player) em seu último desafio, que acumula todo o conteúdo de lógica repassado nos momentos anteriores do jogo.

A primeira tela após iniciar, será o tutorial, que é a entrevista de emprego e, por cada fase, é um tempo corrido na vida deste trabalhador. Outra figura presente é seu chefe, que traz a tarefa do dia e no fim da fase, sua pontuação. A cada expediente, o jogador recebe uma matéria-prima (input) e precisa transformá-la em um produto final (output), seguindo as orientações fornecidas. O desempenho é avaliado por um sistema de pontuação que considera a precisão do produto final e a velocidade de execução.

## 2. Gameplay

A mecânica do jogo baseia-se em uma estratégia de encaixes, em que o jogador precisa pegar os blocos (de informações de lógica, seu input) corretos e encaixá-los, para que a saída seja também apresentada corretamente. Fazendo este processo durante a fase, o player progride em sua jornada de trabalho, analogia feita dentro do CLT script, e conforme o passar das fases, o nível de dificuldade das questões de lógica de programação aumenta, visando também a melhora gradual do conhecimento do jogador o testando do fácil ao difícil. Sua pontuação por fase é feita primeiramente por acertos e secundamente por agilidade, com o menor tempo possível de raciocínio, proporcional a esta pontuação, são ganhas moedas que podem ser usadas para itens meramente estéticos (roupas: acessórios, chapéus e skins). Caso o jogador cometa algum erro na montagem dos blocos, ele permanece na mesma fase até que a conclua corretamente; a partir de 3 erros, o personagem do chefe aparece no canto da tela apresentando uma dica correspondente à lógica do dia. Ao final de CLT script, quando o player realiza o último desafio e é efetivado, há uma cutscene de comemoração com uma pequena festa.

### 3. Personagens

#### O Estagiário

- **Identidade:** O jogador assume o papel de estagiário, por isso o personagem não possui nome ou idade predefinidos. Tipo: Personagem jogável (player).
- **História:** Um novo estagiário acaba de ser contratado para atuar no setor de produção de uma fábrica. Ele está começando sua trajetória profissional e precisa provar seu valor, enfrentando tarefas cada vez mais complexas relacionadas à lógica.
- **Habilidades:** Aplicar lógica de programação para resolver problemas; aprimorar o desempenho com tempo, à medida que novos conceitos são aprendidos.
- **Ações exclusivas:** Interagir com máquinas e sistemas; interpretar comandos do chefe e transformá-los em soluções; resolver desafios baseados em lógicas de programação.
- **Métricas de gameplay:** - Pontuação por precisão e agilidade na entrega de tarefas; - Progresso medido por fases superadas e desempenho em desafios; sistema de feedback no final de cada fase (avaliado pelo chefe).

#### O Chefe

- **Nome:** Gildo Computácio.
- **Tipo:** Personagem não jogável (NPC).
- **História:** Trabalha na fábrica há mais de 20 anos. É conhecido por sua exigência com prazos e padrões de qualidade. Ele acredita que só os melhores merecem uma vaga CLT e testa os estagiários com tarefas complicadas.
- **Personalidade:** Rígido, sério e metódico.
- **Habilidades:** Avaliação rigorosa das tarefas; lançamento de desafios crescentes.
- **Ações executáveis:** Entrega a tarefa do dia; avalia o desempenho com frases motivacionais ou cínicas; dá feedback e libera ou bloqueia o progresso.

## 4. Controles

- Jogador se move utilizando W, A, S, D ou as setas direcionais do teclado;



- O botão E é usado para usar um item ou interagir;

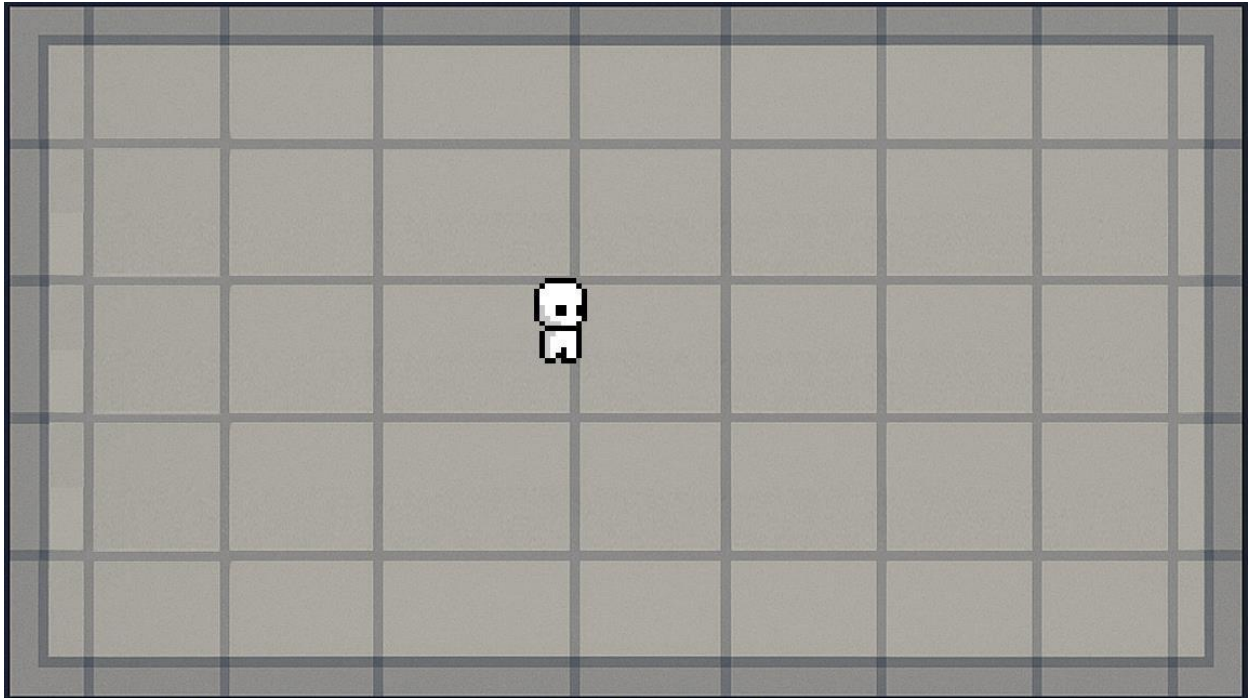


- Jogador utiliza 1, 2, 3, 4, 5 e 6 para trocar os itens da mão;



## 5. Câmera

A câmera do jogo é no estilo top-down, onde o jogador visualiza todo o cenário do jogo como se estivesse olhando de cima. O campo de visão do jogador abrange toda a fase, assim não acompanha o personagem.



## 6. Universo do Jogo

### Ambientação geral:

O jogo se passa em uma fábrica moderna, estilizada em estilo pixel art, representando de forma lúdica e simbólica o universo do trabalho formal sob a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT). Cada fase corresponde a um "dia de expediente", onde o jogador deve montar corretamente as tarefas lógicas designadas pelo chefe. A fábrica é dividida em setores temáticos, que representam o progresso do estagiário desde a base da produção até a possível efetivação. O ambiente transmite a evolução da carreira do personagem, com cada fase apresentando novos elementos visuais, trilhas sonoras e sensações.

### Estrutura do Mundo e Conexão das Fases:

- Fase 0 – Tutorial: Entrevista de Emprego  
**Cenário:** Sala de entrevistas com mesa, cadeiras e uma TV que exibe o tutorial.  
**Emoção predominante:** Expectativa e nervosismo.  
**Trilha sonora:** Música leve, com toques eletrônicos suaves.  
**Objetivo:** Apresentar ao jogador a mecânica de encaixe de blocos de lógica.
- Fase 1 a 3 - Setor de Produção Inicial  
**Cenário:** Linha de montagem simples, com esteiras rolantes, caixas e interfaces básicas.  
**Emoção:** Curiosidade e aprendizado.  
**Trilha sonora:** Batidas industriais leves com sons mecânicos rítmicos.  
**Acontecimentos:** Primeiros desafios com lógica simples (condições, sequências, entradas e saídas diretas).
- Fase 4 a 6 - Setor de Ajustes Lógicos  
**Cenário:** Uma área com painéis digitais, fios interconectados e sensores de entrada e saída.  
**Emoção:** Engajamento e desafio crescente.  
**Trilha sonora:** Música com ritmo mais acelerado e elementos eletrônicos mais marcantes.  
**Acontecimentos:** Introdução de estruturas condicionais e repetições simples.
- Fase 7 a 9 - Setor de Otimização  
**Cenário:** Espaço mais sofisticado da fábrica, com braços robóticos, servidores e quadros brancos com códigos.  
**Emoção:** Concentração e pressão.  
**Trilha sonora:** Sons sintéticos mais intensos.  
**Acontecimentos:** Lógica mais complexa com estruturas aninhadas e otimização de soluções.
- Fase 10 - Sala de Efetivação  
**Cenário:** Sala limpa e iluminada, com o chefe ao centro e outros funcionários aplaudindo.  
**Emoção:** Superação e recompensa.  
**Trilha sonora:** Música festiva com clima de encerramento (tipo “final feliz”).



**Acontecimentos:** Último desafio que exige combinar tudo aprendido - se for bem-sucedido, o jogador é “efetivado” e assiste à cutscene da festa.

- Fase 10 Alternativa – Sala de Desligamento

**Condição de ativação:** Caso o jogador finalize o jogo com pontuação muito baixa e alto índice de erros.

**Cenário:** Uma sala fria, com iluminação mais escura, papéis espalhados pela mesa e o chefe em pé com uma caixa de papelão ao lado (símbolo clássico de demissão).

**Emoção:** Frustração e reflexão.

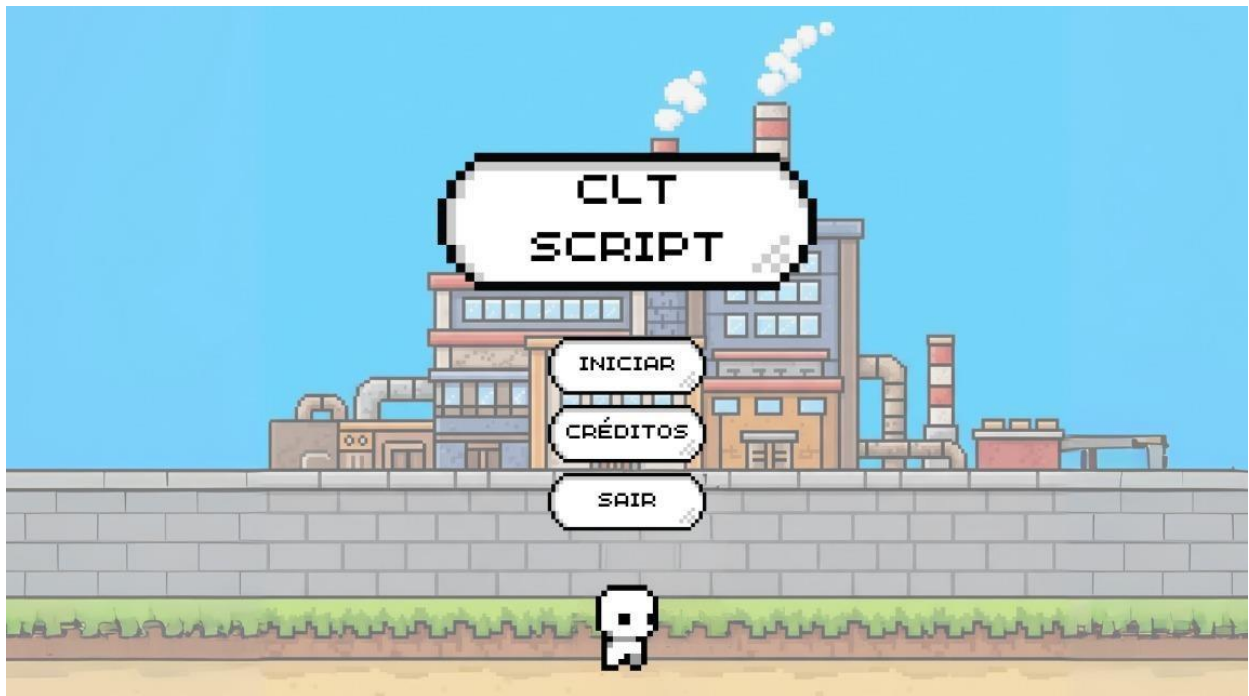
**Trilha sonora:** Melodia melancólica em piano leve com som ambiente de relógio marcando o tempo.

**Acontecimentos:** O chefe informa que, infelizmente, o desempenho não foi suficiente para manter o estagiário na empresa. O jogador recebe um feedback sobre seus pontos fracos, incentivando-o a tentar novamente. Função narrativa: Reforça a seriedade do processo, sem punir drasticamente, e motiva o recomeço com aprendizado.

## 7. Interface

Telas do jogo:

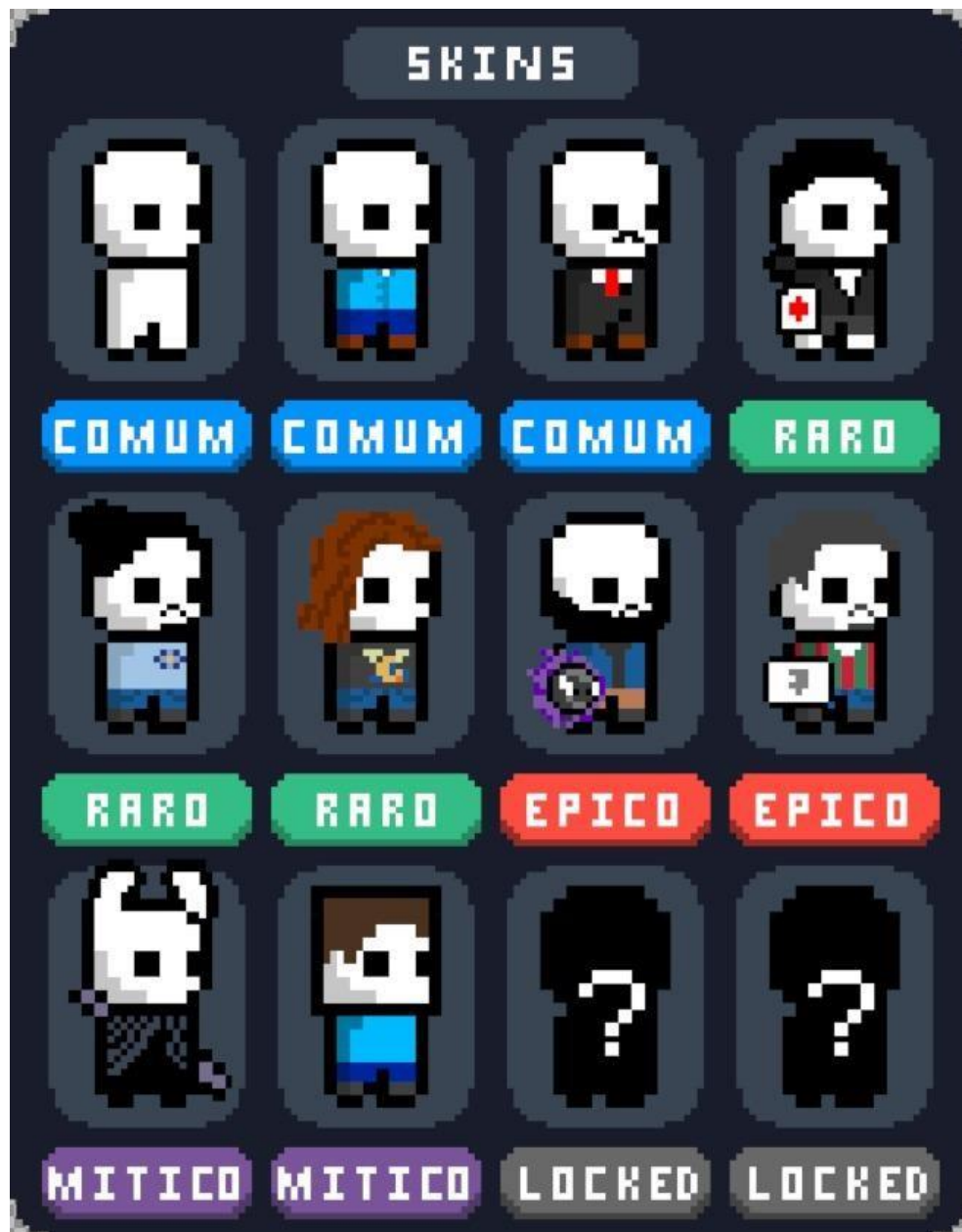
- Tela inicial:



- Tela de controles:

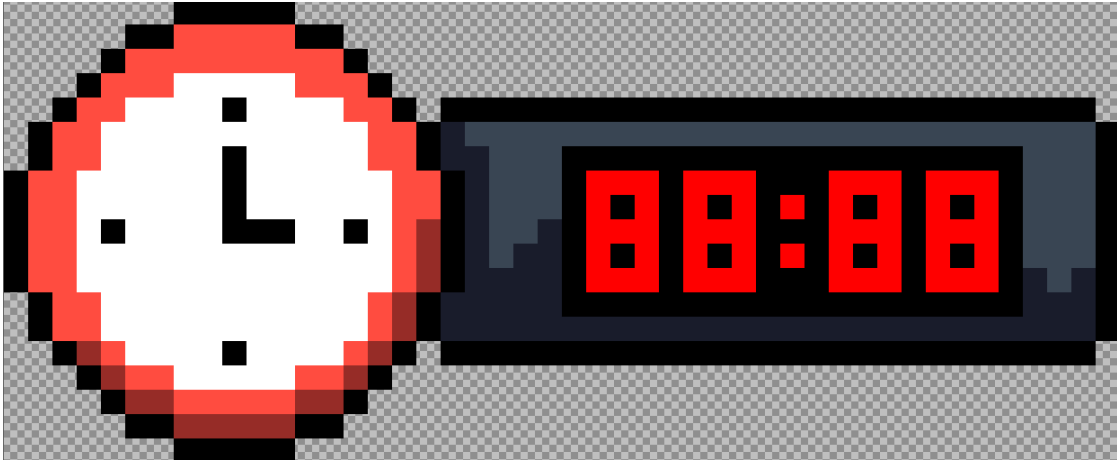


- Tela de seleção de skins:



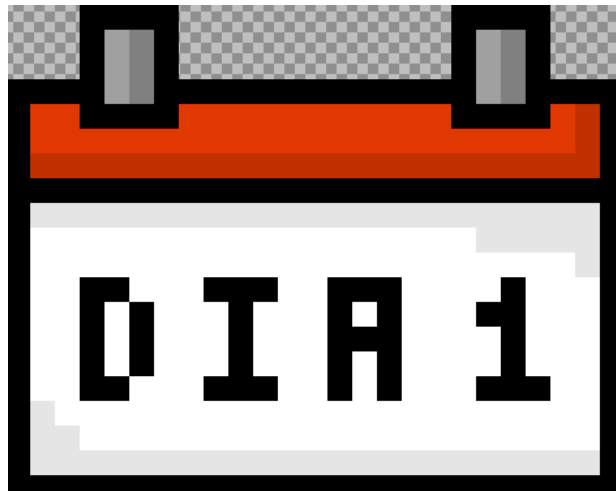
Elementos de HUD:

- **Cronômetro:**
  - Indica o tempo limite para se entregar o resultado;



- **Calendário:**

- Indica o dia de trabalho, é utilizado para marcar em qual fase o jogador está;



- **Chefe:**

- Balão com o chefe onde ele mostra a tarefa;



- **Barra de seleção de itens:**
  - Mostra os itens que o jogador está segurando;



**Posicionamento dos elementos do HUD:**



## 8. Cutscenes

Não serão utilizados filmes tradicionais, mas sim cutscenes. Serão três tipos principais:

- **Abertura:** Uma cutscene interativa que simula a entrevista de emprego do protagonista. Através de uma conversa com o "chefe", o jogador será introduzido ao cenário da fábrica e ao seu objetivo principal: a efetivação.
- **Transição:** Sequências curtas e estáticas, exibidas entre as fases, que representarão a passagem de tempo na vida do trabalhador, como "Após uma semana de expediente..." ou "A cada novo desafio...". Elas servem para criar a sensação de progresso na jornada do estagiário.
- **Fim de Expediente:** Uma cutscene exibida ao final de cada fase, na qual o chefe avalia o produto final do jogador, fornecendo feedback e exibindo a pontuação obtida com base na precisão e velocidade.

### Descrição dos Roteiros:

Roteiro de Abertura: A cena se passa no escritório do chefe. O diálogo consistirá em perguntas sobre as qualificações e aspirações do jogador, com opções de respostas pré-determinadas do estagiário. O objetivo é imergir o jogador na ideia do jogo.

Roteiro de Transição: As cenas mostrarão o personagem em realizando suas tarefas, com textos breves que indicam a passagem do tempo e o aumento gradual da complexidade das tarefas.

Roteiro de Fim de Expediente: O chefe, com o produto do jogador em mãos, fará um breve comentário sobre o desempenho, antes de exibir a pontuação.

### Método de Criação:

O método escolhido para a criação das cutscenes é a animação 2D estática. Ela envolve o uso de artes de fundo e personagens com movimentos limitados ou em poses fixas. Diálogos e textos serão exibidos em caixas de diálogo sobrepostas, tudo em pixel art. Esta técnica é a mais adequada para o cronograma e os recursos disponíveis, pois é menos complexa e mais rápida de implementar do que animações pré-renderizadas.

### Momento de Exibição:

Abertura: Será exibido no início do jogo, após a tela de título, como o primeiro contato do jogador com a narrativa.



Transição: Serão exibidos entre cada fase do jogo, servindo como uma ponte narrativa entre os "expedientes" e os desafios.

Fim de Expediente: Será exibido ao final de cada fase, imediatamente após a conclusão da tarefa, antes de o jogador poder prosseguir para a próxima.

## 9. Cronograma

O desenvolvimento do jogo CLT-Script está organizado em um cronograma estruturado ao longo dos meses de julho, agosto e setembro, dividido em tarefas semanais e etapas de progresso, que indicam o status atual de cada atividade.

### Julho

No mês de julho, as principais atividades foram a redação do Game Design Document (GDD), que foi concluída entre as semanas 3 e 4, e a apresentação do GDD na semana 4, marcando a fase inicial de planejamento e alinhamento do projeto.

### Agosto

Nossa equipe está focada na criação visual e no design, em especial a seleção e desenho da arte dos personagens e cenários. Ao final de mês, iniciaremos o desenvolvimento do sistema de controle do jogador, que compreende o conjunto de comandos e interações do personagem principal. Essa tarefa também está em andamento. O desenvolvimento do sistema de mapas e fases começa na terceira semana de agosto e se estende até a última, focando em construir os ambientes e níveis do jogo, tarefa que também se encontra em andamento.

### Setembro

Nosso cronograma prevê o início da implementação da detecção de colisão entre a segunda e terceira semana, que está em fase de planejamento, crucial para a mecânica de interação dentro do jogo. O desenvolvimento do sistema de pontuação está previsto para as semanas 2 a 4, também em fase de planejamento, o que permitirá a avaliação do desempenho dos jogadores. A criação do protótipo está marcada para a quarta semana de setembro, ainda em planejamento, sinalizando o momento em que o jogo começará a ser testado em uma versão inicial funcional.

### Progresso Geral

O projeto está avançando conforme planejado, com as primeiras etapas de planejamento e documentação concluídas. O design artístico e os sistemas fundamentais do jogo (controle do jogador, mapas e fases) estão em progresso e as funcionalidades essenciais, como detecção de colisão, pontuação e prototipagem, estão na fase de planejamento, indicando a organização para o início do desenvolvimento dessas etapas no curto prazo.

	<b>Julho</b>				<b>Agosto</b>				<b>Setembro</b>				
Tarefa/Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	Progresso
Escrever o GDD													Completo
Apresentar GDD													Completo
Selecionar/desenhar a arte dos personagens													Em andamento
Selecionar/desenhar a arte dos cenários													Em andamento
Desenvolver o sistema de controle do jogador													Em andamento
Desenvolver sistema de mapas e fases													Em andamento
Implementar a detecção de colisão													Planejamento
Desenvolver sistema de pontuação													Planejamento
Protótipo													Planejamento