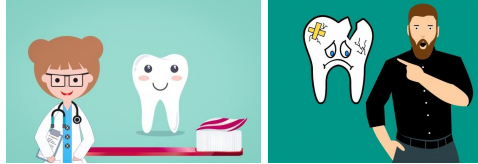


- **DENTOLÂNDIA;**
- Bruno Simas; Jordy Felipe da Silva; Leonardo Fronza; Roberto Gabriel de Oliveira, 09/04/2020;



- **Resumo executivo (Executive Summary)**

- É um jogo desenvolvido na engine de jogos Unity, Utilizando scripts em C#, com o armazenamento de fases em json, num banco de dados mySQL



- **Visão geral (Overview)**

- High Concept
  - Um jogo para passar o tempo, mas que permite o jogador criar sua própria história e compartilhar na internet
- Gênero
  - Um jogo estilo arcade, parecido com o estilo do jogo Furbot
- Gatilhos (Hooks)
  - Desafiador
  - Complexo
  - Interativo
  - Intuitivo
  - Sandbox
  - Viciante
  - Passatempo
- Licença
  - Não haverá produtos ou objetos com direitos autorais.
- Pontos de destaque de jogabilidade (Gameplay Highlights)
  - Possibilidade de criar o seu próprio mundo
  - Compartilhar o mundo

- Jogar o mundo dos outros
  - Melhoria de equipamentos
  - Compra de equipamentos
  - Armazenamento de progresso
  - Competição entre jogadores(ranking)
- Pontos de destaque da versão online (*Online Highlights*)
  - Apenas serão disponibilizadas as fases para serem carregadas no jogo, mas a campanha será *Single Player*.
- Pontos de destaque da tecnologia (*Technology Highlights*)
  - Utilizaremos a Engine Unity para o desenvolvimento de jogo e o MySQL para armazenamento das fases.
- Pontos de destaque da arte e áudio (*Art and Audio Highlights*)
  - Não possui trilha sonora e nem artes no jogo
- Hardware
  - Intel Celeron ou equivalente
  - 2GB de RAM
  - 3GB de espaço livre
- **Detalhes de produção (*Production Details*)**
  - Estágio atual (*Current Status*)
    - Desenvolvimento
  - Equipe de desenvolvimento (*Development Team*)
    - Bruno Simas
    - Jordy Felipe da Silva
    - Leonardo Fronza
    - Roberto Gabriel de Oliveira
  - Orçamento (*Budget*)
    - R\$0,00
  - Cronograma (*Schedule*)
    - Desenvolvimento - 3 Meses
- **Concorrência (*Competition*)**
  - Furbot
  - Fix It Felix Jr.
  - Snake

- **Mundo do jogo (Game World)**

- História de fundo (*Backstory*)

- O protagonista é Wilbur W., um dentista famoso que ama sua profissão, e buscando conseguir atender seus clientes de uma forma mais eficaz, criou uma máquina que permite encolhe lo para tratar os dentes de seus pacientes mais de “perto”. O vilão é o açúcar, que por onde passa destrói o cenário/dente, e o protagonista tem que consertar o estrago no dente.

- Objetivo

- O objetivo é limpar o dente enquanto o açúcar continua sujando ele, sendo assim, o protagonista tem que limpar o dente mais rápido que ele é sujo

- Personagens (*Characters*)

- protagonista é Wilbur W. Um dentista reconhecido em seu meio, criou uma tecnologia que o permite limpar o dente com mais eficiência.
    - Vilão é o açúcar, que por mais ele pareça ser carismático, ele é o grande responsável por estragar o dente.

- Missão ou Progressão na Estória (*Mission or Story Progression*)

- A fase consiste em problemas aparecerem aparecerem nos dentes e o jogador resolver esses problemas no menor tempo possível e quando o dente ficar limpo, a fase termina e o jogador vai para o outra fase/dente que é mais difícil que o anterior.

