

The City of Dreams

Game Design Document

Versão: 0.4

Autores:

Claudio Henrique

Luís Gustavo

Rebeca Rebelo

Fortaleza, CE - Brasil

Abril de 2016

Índice

1. História	3
2. Gameplay	4
3. Personagens	5
4. Controles	6
5. Câmera	7
6. Universo do Jogo	8
7. Dificuldades	9
8. Interface	10
9. Cronograma	11
10. Orçamento	12
11. Controle de Atividades e Versionamento GDD	14

1. História

Um grupo de estudantes é selecionado para uma competição um pouco diferente. Competição planejada para acontecer durante 6 meses, em uma pequena cidade conhecida como Vila dos Campos. Os 5 alunos terão esse tempo para desenvolver prédios, casas, bancos etc, onde o objetivo é ter o máximo de lucros para a cidade. A competição será acompanhada e julgada pelo prefeito da cidade, Raimundo e por sua esposa, Raquel. O ganhador irá receber a chave da cidade, e 2 propriedades que conseguirá em uma espécie de fase bônus.

2. Gameplay

2.1 O jogo tem como mecânica andar, voar em helicópteros, desviar de obstáculos e arrecadar pontuações.

2.2 Durante a construção da cidade, o jogador terá que resolver charadas, enigmas e responder questões que estarão relacionadas com o tema principal do jogo, empreendedorismo.

2.3 O jogador terá que trilhar caminhos enfrentando as dificuldades nele existente, não se esquecendo da construção que terá que fazer.

2.4 De acordo com o que o jogador vai construindo, ele vai conquistando uma determinada pontuação, experiência, dinheiro, itens colecionáveis.

2.5 O jogo acaba quando o personagem alcança um determinado nível de pontuação dado pelo prefeito ao anunciar a competição.

2.6 O jogador é derrotado quando ele vai a falência, ficando assim, impossibilitado de construir algo. Isso ocorre devido a quantidade de perguntas respondidas de forma incorreta.

3. Personagens

3.1

Claudio – 25 anos - masculino. Estratégico, curioso e inteligente

Gustavo – 21 anos – masculino. Inteligente, criativo e líder ousado.

Rebeca – 20 anos – feminino. Atenciosa, ágil e estratégica.

Joyce – 24 anos – feminino. Sociável, entusiástica e prática.

Kércila – 23 anos – feminino. Confiável, individualista e administradora.

- Ilustração visual dos personagens;

3.2 Ações que os personagens podem executar são: andar, correr, pular, pulo duplo, escalar e voar em aeronaves.

4. Controles

4.1 O jogador controla os personagens através das setas do teclado, assim:

Seta Direita: O personagem caminha para o lado direito.

Seta Esquerda: O personagem caminha para o lado esquerdo.

Seta Baixo: O personagem abaixa-se.

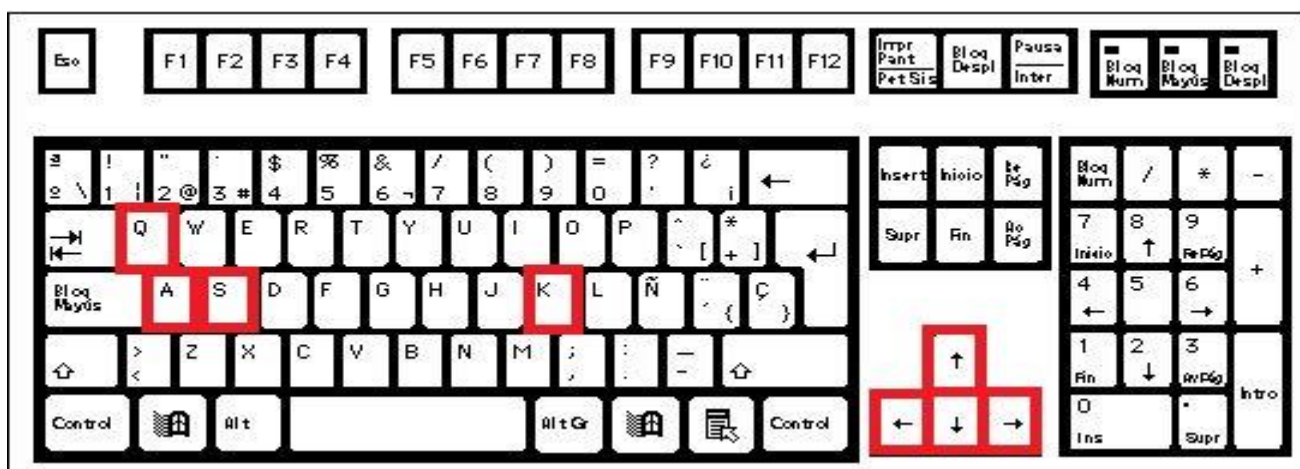
Seta Cima: O personagem pula.

A letra “a” mostra o que o jogador possui (pontuação, prêmios etc)

A letra “s” salva o jogo.

A letra “k” pausa o jogo.

A letra “q” sai do jogo.

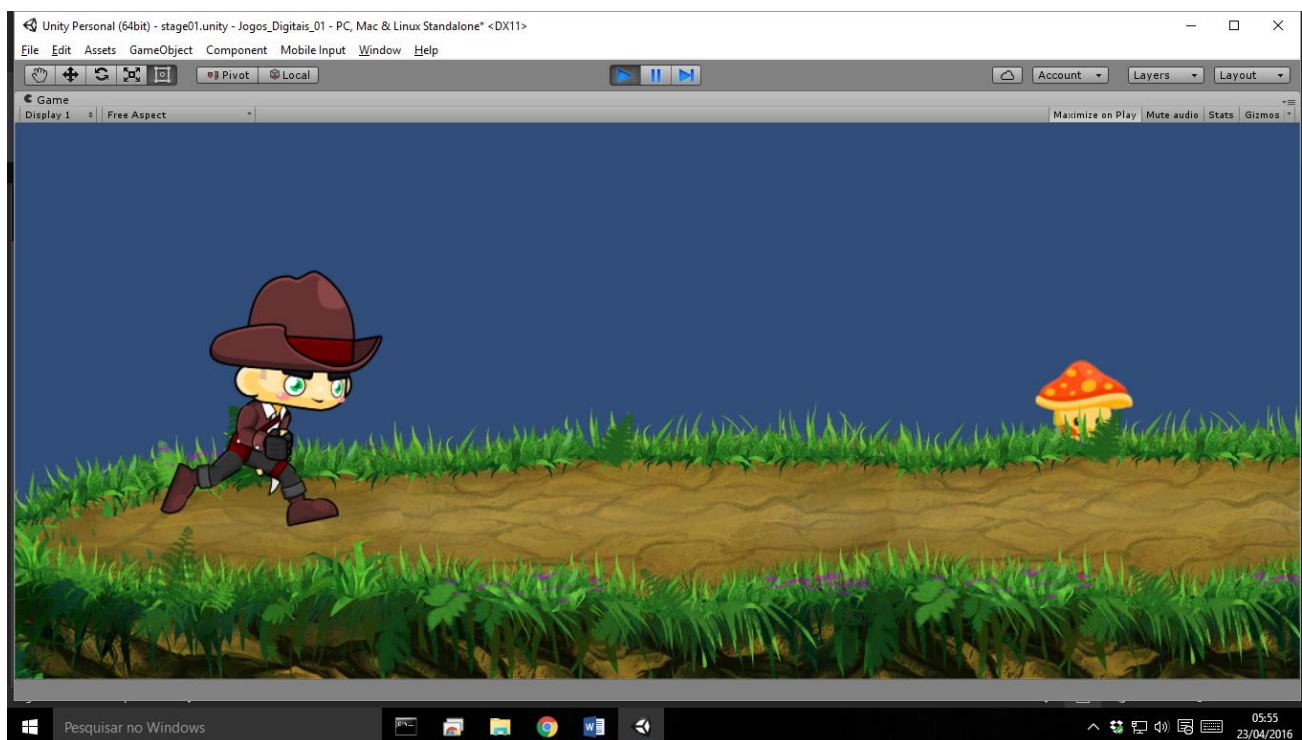


5. Câmera

5.1 A câmera do jogo segue uma perspective sidescrolling (2D). Acompanha o personagem ininterruptamente, porém caso o personagem entre em uma killzone (área de morte), a câmera não o segue, finaliza-se o jogo e inicia-se nova partida;

5.2 As killzones ficam localizadas na parte inferior do cenário e são acessadas através de vãos de prédios, lagoas, ao cair de pontes e etc...

5.2 Exemplo de posicionamento de câmera:



6. Universo do Jogo

6.1 O jogo acontece em um campo simples onde a cidade vai ser desenvolvida, pequena, um lugar pacato. Os jogadores irão construir prédios, modificando pouco a pouco o ambiente.

As fases vão ser de acordo com o avanço da construção, e pontuação. Fazendo assim, com que o jogador se sinta motivado a prosseguir até o final.

7. Dificuldades

7.1 A pontuação pode ser perdida caso o jogador erre alguma pergunta ou construa algo que não seja necessário ao desenvolvimento da cidade. Desenvolvimento este que é o objetivo do jogo.

7.2 O jogador pode ficar 1 rodada sem jogar, dependendo da pergunta.

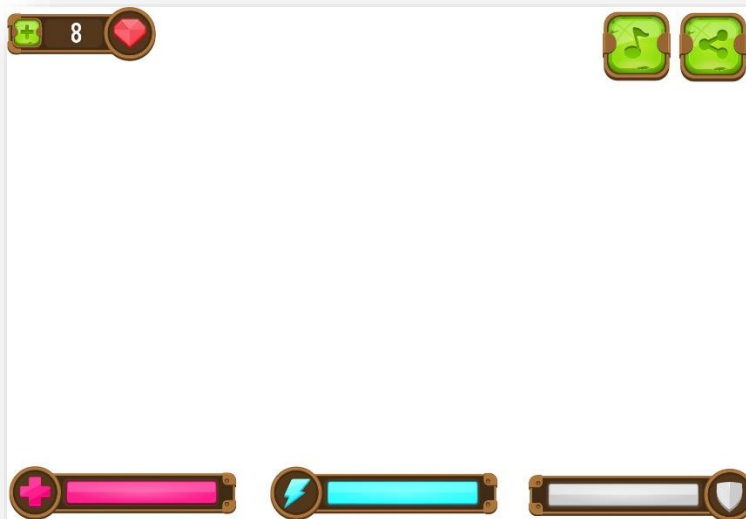
7.3 Os outros jogadores farão com que sua construção será mais lenta, devido as perguntas feitas por eles.

7.4 Ao derrotar alguma dificuldade do jogo, o personagem ganha itens que o ajudarão a construir seus prédios mais rápido.

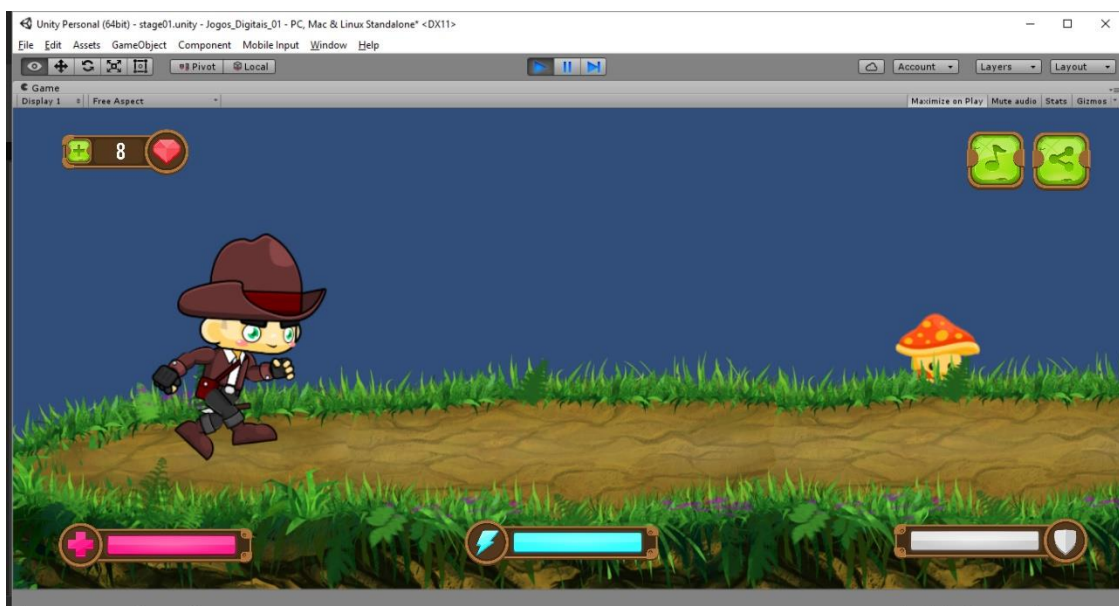
8. Interface

8.1 O design dos elementos de tela (UI) são com estilo fantasia e seguem um padrão uniforme de cores que realçam a screenplay e chamam a atenção de quem olha o jogo uma primeira vez;

8.2 Posicionamento dos elementos do HUD;



8.3 Screenplay do jogo:



9. Cronograma

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

- Modelo de cronograma:

	Março				Abril				Maio				Junho					
Tarefa/Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	Progresso	
Escrever o GDD																	Completo	Gerente de Projetos
Apresentar GDD																	Completo	Gerente de Projetos
Selecionar/desenhar a arte dos personagens																	Em Progresso	Designer Gráfico
Selecionar/desenhar a arte dos cenários																	Em Progresso	Designer Gráfico
Desenvolver o sistema de controle do jogador																	Planejado	Desenvolvedor C#/Unity
Desenvolver sistema de mapas e fases																	Planejado	Desenvolvedor C#/Unity
Implementar a detecção de colisão																	Planejado	Desenvolvedor C#/Unity
Desenvolver sistema de pontuação																	Planejado	Desenvolvedor C#/Unity
Implementar inimigos																	Planejado	Desenvolvedor C#/Unity
Compor Trilha Sonora																	Planejado	Editor/Compositor de Som
Implementar Trilha Sonora																	Planejado	Desenvolvedor C#/Unity
Composição de Vídeo																	Planejado	Editor de Vídeo
Implementação de Vídeo																	Planejado	Desenvolvedor C#/Unity
Produção de Animação de Personagens																	Planejado	Designer de Animação
Implementar Animações																		Desenvolvedor C#/Unity

10. Orçamento

10.1 Esforço Humano

DESCRIÇÃO	TEMPO/SEMANAS	VLR. UNIT	VLR. TOTAL
Gerente de Projeto	12	R\$ 3.489,26	R\$ 41.871,12
Designer Gráfico	5	R\$ 1.889,99	R\$ 9.449,95
Editor/Compositor de Som	3	R\$ 2.110,00	R\$ 6.330,00
Editor de Vídeo	2	R\$ 1.560,00	R\$ 3.120,00
Desenvolvedor C#/Unity	9	R\$ 3.100,00	R\$ 27.900,00
Designer de Animação	3	R\$ 2.680,00	R\$ 8.040,00
TOTAL		R\$ 14.829,25	R\$ 96.711,07

10.2 Locações

DESCRIÇÃO	UND/MENSAL	VLR. UNIT.	VLR. TOTAL
Aluguel de Sala Empresarial	3	R\$ 1.500,00	R\$ 4.500,00
Internet	3	129,9	R\$ 389,70
Serviço de Limpeza	3	610	R\$ 1.830,00
Serviço de Alimentação	3	2700	R\$ 8.100,00
TOTAL		R\$ 4.939,90	R\$ 14.819,70

10.3 Equipamentos de Trabalho

DESCRIÇÃO	USUÁRIO	UNDS	VLR. UNITÁRIO	VLR. TOTAL
Computador Desenvolvedor	Desenvolvedor C#/Unity e Editor de Vídeo	2	R\$ 15.633,04	R\$ 31.266,08
Notebooks Dell i7	Gerente de Projetos, Designer de Animação e Editor/Compositor de Som	3	R\$ 3.299,99	R\$ 9.899,97
Mesa Digitalizadora Wacon Intuos Media	Designer de Animação e Designer Gráfico	1	R\$ 1.299,99	R\$ 1.299,99
TOTAL			R\$ 20.233,02	R\$ 42.466,04

10.4 Licenças

DESCRIÇÃO	UNDS	VLR. UNITÁRIO	VLR. TOTAL
Windows 10 PRO	1	R\$ 809,99	R\$ 809,99
Sony Sound Forge	1	1006,74	R\$ 1.006,74
Adobe Creative Cloud	3	22,9	R\$ 68,70
TOTAL		R\$ 1.839,63	R\$ 1.885,43

10.5 Investimento Total

R\$ 155.882,24 (cento e cinquenta e cinco mil, oitocentos e oitenta e dois reais e vinte e quatro centavos).

Observação: Valores propostos válidos enquanto do período de validade inicial da licitação/cotação/apresentação.

11. Controle de Atividades e Versionamento GDD

11.1 Tabela de Atividades

DATA	ATIVIDADE	ENVOLVIDOS	VERSÃO
19/04/16	Pesquisa e escolha de modelo de GDD. Iniciamos a história do jogo.	Rebeca Rebelo e Luis Gustavo	0.1
21/04/16	Reunião Offline para agendamento de reunião presencial	Rebeca Rebelo e Luis Gustavo	0.1
22/04/16	Composição do GDD	Rebeca Rebelo e Luis Gustavo	0.2
23/04/16	Adaptações, Ajuste de Conteúdo e Aprimoramentos	Claudio Henrique	0.3
24/04/16	Reunião Online para determinar itens faltantes no GDD.	Luis Gustavo e Claudio Henrique	0.3
25/04/16	Documentação do Controle de Atividades	Rebeca Rebelo e Luis Gustavo	0.3
26/04/16	Documentação no GDD do Controle de Atividades, orçamentos e composições finais	Claudio Henrique	0.4
26/04/16	Reunião Offline para entrega de GDD a membros da equipe	Claudio Henrique	0.4