

INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE

Game Design- Unidade 2

Modelo GDD - Ten-Pager

Discentes: Byanka Cavalcante e

Maria Ruthillena Fernandes.

JOGO 1 -Turn Candle off

- **Título do jogo:** Turn Candle off;
- **Plataformas:** Smartphone e computador;
- **Idade do público-alvo:** 1 a 4 anos;
- **Classificação etária do jogo:** Livre;
- **Data de lançamento:** 21/11/2017;
- **Logotipo do jogo:**



Turn Candle off

- **Visão geral do jogo:**

Uma interação básica de uma criança que vai completar ano e tem dificuldade de apagar a vela e com isso ela vai pedir ajuda aos seus amigos para apagar a vela e ele só tem alguns segundos para realizar esse desafio

- **Fluxo do jogo:**

Conforme o jogador vai clicando em tela, a chama vai se apagando, caso contrário a chama vai aumentando até chegar o ponto da casa do aniversariante pegar fogo.

- **Personagem:**

- Nome: Gabriel
- Idade: 3 anos
- Gênero: Masculino

Uma criança de 3 anos que está completando aniversário e chama seus amigos para cantar parabéns para ele juntamente com ele.

Turn Candle off

- Jogabilidade:

Computador

O botão esquerdo irá servir para fazer todas as ações do jogo, clicar nele repetidamente para apagar a vela.



Celular

Fique clicando na tela repetidamente para apagar a vela.

- Mundo do jogo:



Turn Candle off

- **Experiência do jogo:**

A ideia é que o jogador se sinta desafiado e que com o espírito infantil a criança ajude o coleguinha que precisa da sua ajuda urgente para que seu aniversário não se transforme em uma grande tragédia.

- **Mecânicas do jogo:**

O jogador deverá apenas ficar clicando no jogo durante 5 segundos até que a animação da chama vá e diminuindo até apagar.

JOGO 2 – Aloha nutrição

- **Título do jogo:** Aloha nutrição;
- **Plataformas:** Smartphone e computador;
- **Idade do público-alvo:** 12 a 18 anos;
- **Classificação etária do jogo:** Maiores de 8 anos;
- **Data de lançamento:** 21/11/2017;
- **Logotipo do jogo:**



Aloha nutrição

- **Visão geral do jogo:**

Uma nutricionista e está chocada como o mundo está cada vez mais com uma alimentação mais precária, e muitas vezes se depara com pensamentos que para você entrar nessa tal vida “fitness” é cara, e como ela mora no Nordeste, um local calorento e com clima tropical, ela mostra frutos da terra que podem ajudar a saúde da população de uma forma barata.

- **Fluxo do jogo:**

O jogador tem que prestar atenção no que está sendo dito, pois depois ele será desafiado para ver se realmente prestou atenção no que foi passado na história do jogo. O jogador terá que arrastar as informações corretas para o check verde e as informações falsas para o x vermelho.

- **Personagem:**

- **Nome:** Fabiana
- **Idade:** 20 anos
- **Sexo:** Feminina

Fabiana é uma mulher que sempre se importou com a sua saúde e sempre ficou intrigada pelo fato dos outros não ligarem para isso.

Aloha nutrição

- Jogabilidade:



Celular

Clique nas informações mostradas em tela e arrastar para o devido lugar.

Computador

O botão esquerdo irá servir para fazer todas as ações do jogo, basta clicar com ele nas informações mostradas em tela e arrastar para o devido lugar.



- Mundo do jogo:

Ambientes

Em uma calçada de uma praia.

Música

Músicas que remetem ao ambiente praiano.

Clima

Um clima tropical.

Aloha nutrição

- **Experiência do jogo:**

O jogador irá se deparar com um coco e seus nutrientes saindo pelo canudo e vendo o que é falso e o que é real.

- **Mecânicas do jogo:**

Um jogo de mecânica simples, ondes nutrientes estarão saindo do canudo e eles terão que ser arrastados para placas de certo ou errado conforme o jogador ache.

JOGO 3 – O fim

- **Título do jogo:** O fim;
- **Plataformas:** Smartphone e computador;
- **Idade do público-alvo:** 5 a 16 anos;
- **Classificação etária do jogo:** Livre;
- **Data de lançamento:** 21/11/2017;
- **Logotipo do jogo:**



O fim

- **Visão geral do jogo:**
- O menino Brian, viu em sua TV que a água do mundo está acabando e começou a se preocupar e quando ele viu, as torneiras de sua casa estavam jorrando água e eles tem apenas 5 segundo para desligar todas, antes que sua casa alague e sua consciência pese.
- **Fluxo do jogo:**
- O jogo se trata de um click n' point, onde o jogador tem que clicar nas torneiras que estão presente em tela, até desligar todos, tendo somente 5 segundos para realizar isso.
- **Personagem:**
 - Nome: Brian
 - Idade: 7 anos
 - Gênero: Masculino

O personagem é do sexo masculino e é uma criança que vê um problema do mundo que é a falta de água e se desespera com o desperdício que está tendo em sua casa.

O fim

- Jogabilidade:

Computador

O botão esquerdo irá servir para fazer todas as ações do jogo, clicar nele para desligar as torneiras de sua casa.



Celular

Fique clicando na tela aonde tiver torneiras com água jorrando, para que elas desliguem.

- Mundo do jogo:



O fim

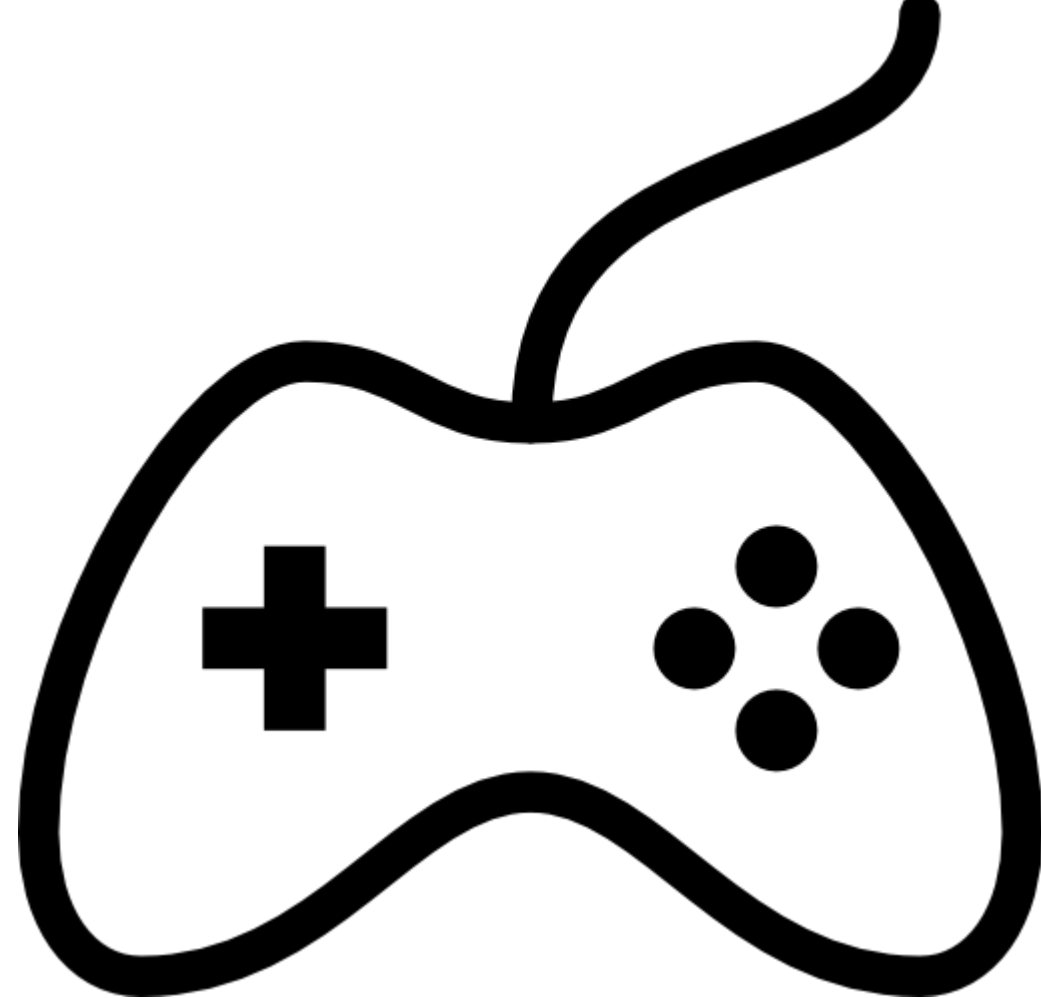
- **Experiência do jogo:**

A experiência que o jogador deve ter com esse jogo, é que a água do mundo não é finita e que podemos futuramente estar prejudicados por ações presentes, e que com cada um fazendo sua parte, fica bem mais fácil de controlar esse desperdício.

- **Mecânicas de Jogo:**

Neste jogo, você tem apenas 5 segundos, para desligar todas as torneiras presentes no ambiente que está aparecendo em tela, e caso você não consiga realizar esse desafio, sua casa será alagada.

Obrigada!



Byanka Cavalcante e Maria Ruthillena.