

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
FACULDADE DE INFORMÁTICA

CAMILA A. SCHULTZ  
LUIS OTÁVIO ARRAIS PAIVA RODRIGUES  
RODRIGO DE MENEZES FERRI  
VICTOR EMANUEL MONTES MOREIRA

**ESCONDIDO NA ESCURIDÃO**  
GAME DESIGN DOCUMENT

Porto Alegre  
2015

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
FACULDADE DE INFORMÁTICA

CAMILA A. SCHULTZ<sup>1</sup>  
LUIS OTÁVIO ARRAIS PAIVA RODRIGUES<sup>2</sup>  
RODRIGO DE MENEZES FERRI<sup>3</sup>  
VICTOR EMANUEL MONTES MOREIRA<sup>4</sup>

**ESCONDIDO NA ESCURIDÃO**  
GAME DESIGN DOCUMENT

Orientadores:  
Prof. Dr. Marcelo Cohen  
Prof. Fernando D'Andrea

<sup>1</sup>[myself@heelary.me](mailto:myself@heelary.me)

<sup>2</sup>[luisotavioarrais@gmail.com](mailto:luisotavioarrais@gmail.com)

<sup>3</sup>[supermenzes@gmail.com](mailto:supermenzes@gmail.com)

<sup>4</sup>[01victoremanuel@gmail.com](mailto:01victoremanuel@gmail.com)

## SUMÁRIO

<b>1. SOBRE O JOGO .....</b>	<b>4</b>
1.1. HISTÓRIA.....	4
1.2. REFERÊNCIAS DE ESTILO VISUAL.....	4
<b>2. DESENVOLVIMENTO E COMERCIALIZAÇÃO .....</b>	<b>7</b>
2.1. DESENVOLVIMENTO.....	7
2.1.1. Interface e Interação .....	7
2.1.2. Eventos .....	7
2.1.3. Mecânicas .....	7
2.1.4. Elementos do cenário .....	8
2.1.5. Fluxograma do jogo .....	9
2.1.6. Descrição dos cinco minutos de jogo.....	9
2.2. COMERCIALIZAÇÃO.....	10
2.2.1. Gênero/palavras-chave.....	10
2.2.2. Desenvolvedora.....	10
2.2.3. Plataformas.....	10
2.2.4. Público-Alvo .....	11
2.2.5. Modelo de distribuição .....	11
<b>3. MOCK-UPS.....</b>	<b>12</b>
3.1. CONCEITO INICIAL .....	12
3.2. MOCK-UP FINAL DO CENÁRIO DA PRIMEIRA FASE .....	12
3.3. PERSONAGENS.....	13
3.3.1 Escuridão em desenho 2D .....	13
3.3.2. Exemplo de criança iluminada e transformada em sombria.....	13
<b>4. DESCRIÇÃO DAS FASES .....</b>	<b>14</b>
4.1. FASE 1 - ENTRADA NO PARQUE DE DIVERSÕES.....	14
4.2. FASE 2 - URSINHO ENTREGADOR DE BALÕES.....	15
4.3. FASE 3 - CARROSSEL .....	17
4.4. FASE 4 - RODA-GIGANTE .....	18
<b>5. CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO .....</b>	<b>20</b>

## 1. SOBRE O JOGO

Escondido na escuridão é um jogo para plataformas moveis no estilo *Point and Click*. O jogo acontece em um ambiente 3D. Em cada fase o jogador é desafiado a solucionar diferentes *puzzles* para a atingir o objetivo principal e os objetivos secundários da mesma. O objetivo principal, é obrigatório e também pode ser descrito como a condição de vitória da fase. Já os objetivos secundários, apesar de sempre renderem pontos extras para o jogador, podem ou não ser obrigatórios para o término da fase. Junto a isso o jogador também é convidado, através de elemento de RPG, a vivenciar uma narrativa divertida e complexa que conta a história do personagem Escuridão e do seu planeta natal Planetone.

### 1.1. HISTÓRIA

Planetone é um planeta, em uma galáxia distante, onde os movimentos dos astro acontecem de forma diferente. Lá o planeta não gira em torno do Sol, mas sim planeta, Sol e Lua giram em conjunto. Fazendo com que em uma lado do planeta seja sempre dia e no outro seja sempre noite. Em Planetone vivem dois povos os Iluminados e os Sombrios. Os Iluminados vivem na metade onde o Sol sempre aparece, por isso ele estão acostumados com a luz. Já os Sombrios vivem na parte do planeta onde apenas a Lua aparece no céu e por isso temem a luz do Sol.

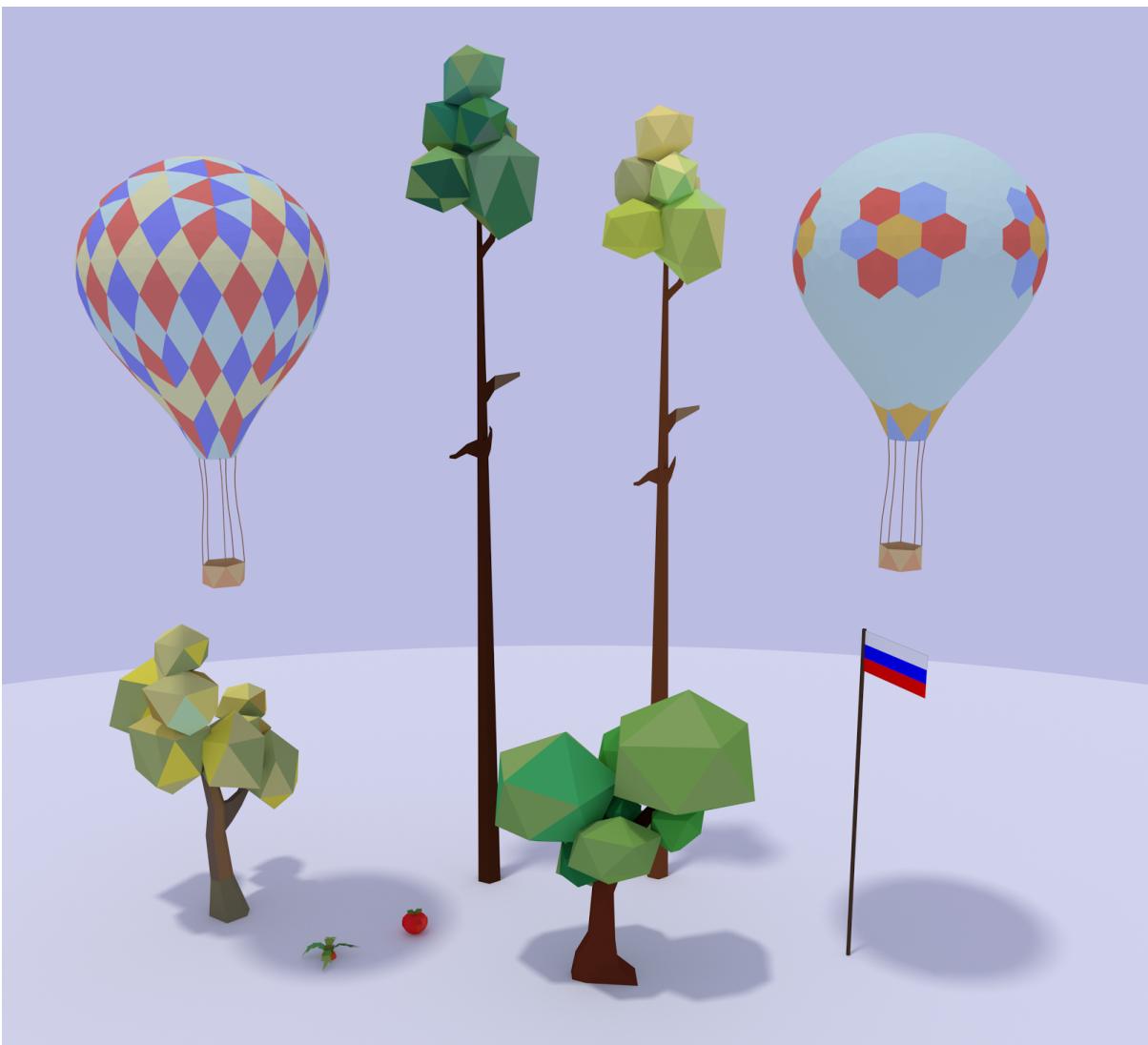
O Personagem principal, Escuridão, vivia fazendo travessuras no reino dos Sombrios e por isso ele foi banido de sua terra. Como parte de sua punição ele foi desafiado a dar a volta completa pela terra dos Iluminados, se sobreviver ele poderá finalmente voltar para sua terra noturna. Durante essa sua aventura Escuridão contará com a ajuda de o seu fiel mascote, Foguite, para vencer os desafios presentes nesse pedaço Iluminado do mundo.

### 1.2. REFERÊNCIAS DE ESTILO VISUAL

Cenário com arte lowpoly com cores sólidas e vibrantes.



Figura 1: Referência visual de cenário



**Figura 2:** Referência visual de cenário 1



**Figura 3:** Referência visual de cenário 2

Assim como o cenários modelagem lowpoly com cores sólidas e vibrantes, sem *smooth*. Com proporções estilo chibi.



**Figura 4:** Referência visual de personagem

## **2. DESENVOLVIMENTO E COMERCIALIZAÇÃO**

### **2.1. DESENVOLVIMENTO**

#### **2.1.1. Interface e Interação**

O jogo é baseado na dinâmica de *Point and Click*, ou seja o jogador deve escolher um ponto (*point*) da interface e clicar (*click*) para mover o personagem ou interagir com o cenário.

#### **2.1.2. Eventos**

##### Utilizar objeto

O personagem pode interagir com diversos objetos no cenário. Esses podem ser utilizados para a conclusão do puzzles de uma fase. Por exemplo o personagem pode utilizar um guarda-chuvas para passar por um caminho iluminado sem morrer.

##### Modificar objeto

Alguns objetos também podem ser modificados. Como forma de passar dos puzzle o personagem pode transformar um objeto do mundo Iluminado em um Objeto do mundo Sombrio. Esse objeto ganha assim um “aura sombria” capaz de proteger o personagem da luz e afetar os Iluminados que entrarem em contato com o objeto.

##### Ser pego

Ao entrar em no campo de visão de um Iluminado o personagem é pego. Nesse caso ele perde a fase e deve começar-a novamente.

##### Morte

Se o personagem entrar em contato direto com a luz ele morre. Nesse caso ele perde a fase e deve começar-a novamente.

#### **2.1.3. Mecânicas**

##### Andar

- No computador: O jogador utiliza o mouse para clicar no destino desejado e o jogo traça o caminho mais curto até lá. Se durante a caminhada o jogador clicar em outro local o personagem irá, abandonar o seu destino primário e, seguir uma nova rota até o novo destino.
- No dispositivo móvel (Tablet ou Smartphone): O jogador utiliza o dedo para tocar na tela (*input de toque*) no destino desejado e o jogo traça o caminho mais curto até lá. Se durante a caminhada o jogador clicar em outro local o personagem irá, abandonar o seu destino primário e, seguir uma nova rota até o novo destino.

##### Utilizar objeto

- No computador: O jogador utiliza o mouse para clicar no objeto desejado, se o mesmo for de possível interação, o jogo inicia a ação recorrente daquela interação. Se durante a interação o jogador clicar em outro objeto o jogo irá ignorar o novo comando até que o primeiro esteja concluído.
- No dispositivo móvel (Tablet ou Smartphone): O jogador utiliza o dedo para tocar na tela (*input de toque*) no objeto desejado, se o mesmo for de possível interação, o jogo inicia a ação recorrente daquela interação. Se durante a interação o jogador clicar em outro objeto o jogo irá ignorar o novo comando até que o primeiro esteja concluído.

### Modificar objeto

- No computador: O jogador utiliza o mouse para clicar no objeto desejado, se o mesmo for de possível modificação, o objeto é modificado (se torna sombrio) instantaneamente.
- No dispositivo móvel (Tablet ou Smartphone): O jogador utiliza o dedo para tocar na tela (*input de toque*) no objeto desejado, se o mesmo for de possível modificação, o objeto é modificado (se torna sombrio) instantaneamente.

### Esconder

Pode ser feito utilizando objetos do cenário. O jogador deve observar o campo de visão dos NPC (Non-Player Character, em português Personagem Não-Jogável.) o personagem principal só pode permanecer dentro desse campo de visão caso esteja escondido.

## **2.1.4. Elementos do cenário**

### Luz

Todos os lugares descobertos do cenário possuem luz.

### Sombras

- Todos os lugares cobertos
- Todos os objetos fazem sombra (ex.: guarda-chuva, toldos, árvores, etc)
- Todos os objetos que foram modificados pelo personagem principal emanam uma aura sombria que possibilita que o personagem fique seguro como se estivesse nas sombras.

### Inimigos (visão, contato)

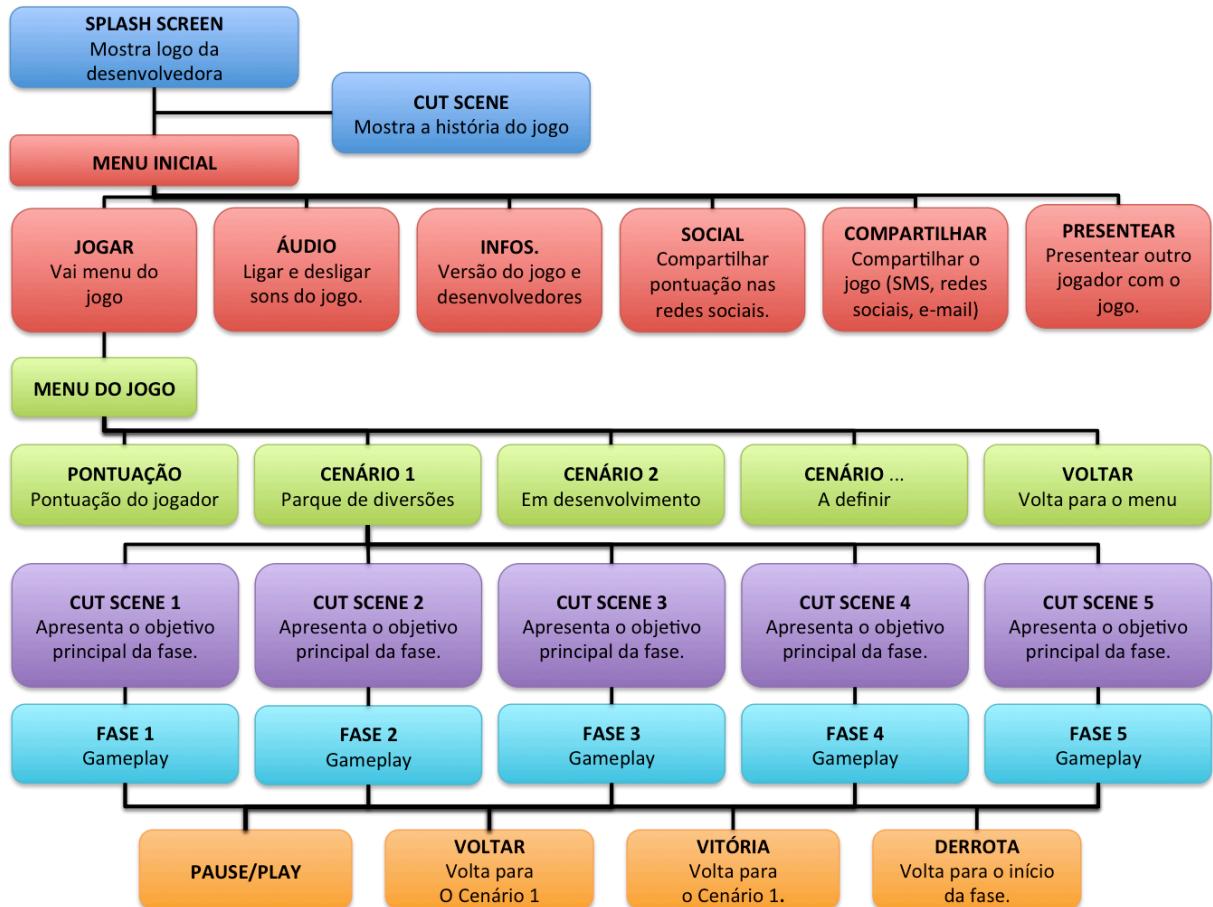
Os NPCs Iluminados podem ser de dois tipo, crianças ou adultos.

- Crianças: Se entrarem em contato ou verem o personagem principal correm com medo.
- Adultos: Se entrarem em contato ou verem o personagem principal o prendem impedindo assim que o mesmo conclua a fase.

### Mascote

Aparece em todas as fases sempre rendendo ao personagem principal algum tipo de bonificação. Podem ser pontos extras ou ajuda para concluir o objetivo principal e passar para o próxima fase.

## 2.1.5. Fluxograma do jogo



**Figura 5:** Fluxograma do Jogo.

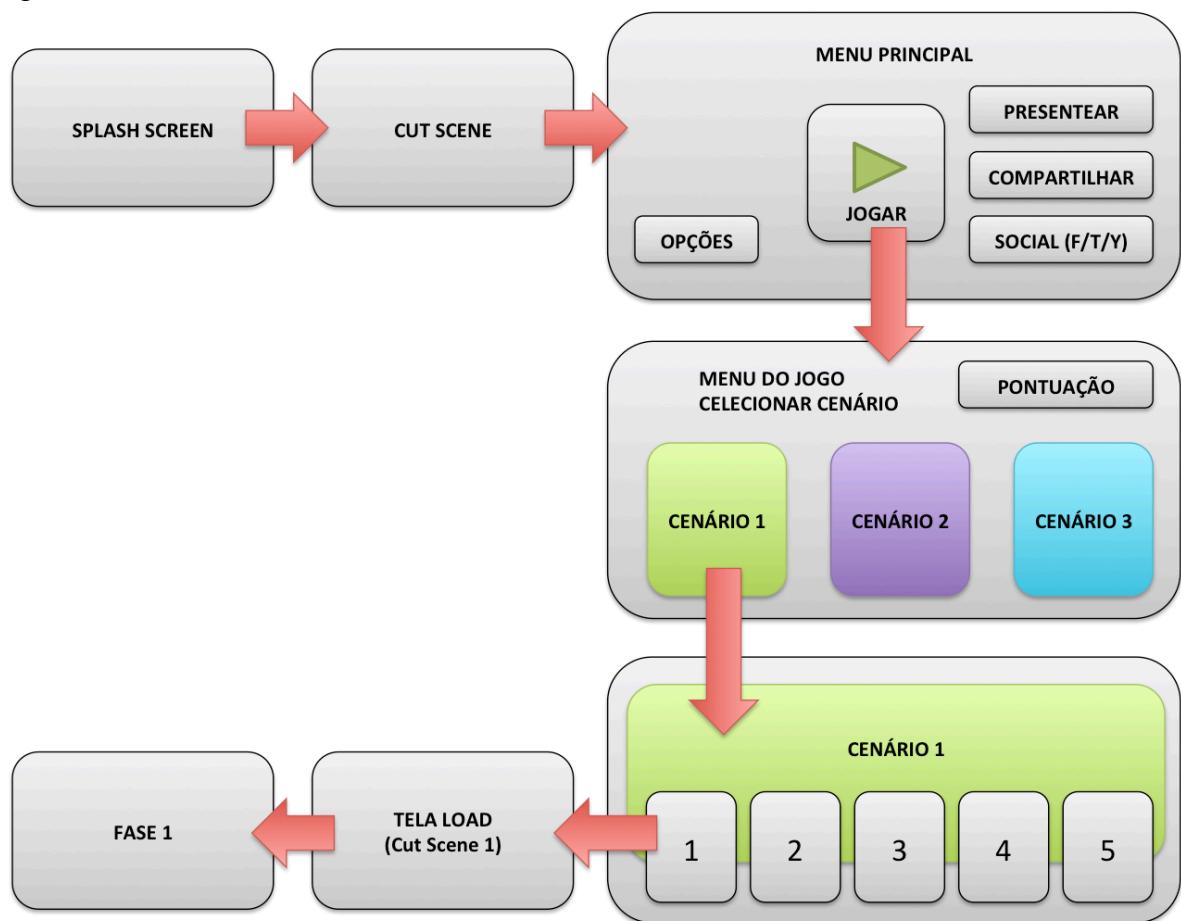
## 2.1.6. Descrição dos cinco minutos de jogo

A Tela de Load mostra o objetivo principal do jogador na fase. Na primeira fase esse objetivo é entrar no parque de diversões. Ao entrar no jogo, o personagem sai de traz de uma árvore e sob a sombra da mesma. O jogador pode então movimentar o personagem, essa acontece com toques na tela.

No inicio do jogo uma criança Iluminada aparece saindo do lado esquerdo na tela e vai até a bilheteria pega um ingresso, passa pela roleta, passa pelo guarda e entra no parque. O jogador deve tornar a bilheteria Sombria assim quando a próxima criança Iluminada vier pegar seu ingresso ela sairá da bilheteria afetada pela aura da Sombria. A aura Sombria faz com que as crianças Iluminadas se tornem Sombrias e hiperativas, assim elas saem correndo para dentro do Parque. A atitude estranha das crianças chama a atenção do guarda que por sua vez sai do seu posto em direção ao interior do parque atrás das crianças.

Agora a única coisa que impede o jogador de vencer o desafio principal da fase é passar por uma área iluminada entre a bilheteria Sombria e o toldo de entrada do parque. Para vencer esse desafio o jogador deve posicionar o personagem em baixo próximo a lateral da bilheteria e ativa um toldo extra com uma clique. Então personagem pula a roleta e vai em direção do parque, vencendo a fase.

- Objetivos secundário 1: O seu “mascote aparece intermitentemente atrás da árvore ”
- Objetivos secundário 2: Deixar a sua marca na escuridão, em um **determinado local** o personagem pode fazer uma marca obscura.
- Seguindo o fluxo a baixo o jogador entra efetivamente na primeira fase do jogo:



**Figura 6:** Fluxograma até a fase 1.

## 2.2. COMERCIALIZAÇÃO

### 2.2.1. Gênero/palavras-chave

Point and Click; Aventura; RPG; Puzzle.

### 2.2.2. Desenvolvedora

Splash Games

### 2.2.3. Plataformas

- Web
- Computador (Mac, Windows)
- Mobile (iOS, Android, Windows Phone)

#### **2.2.4. P blico-Alvo**

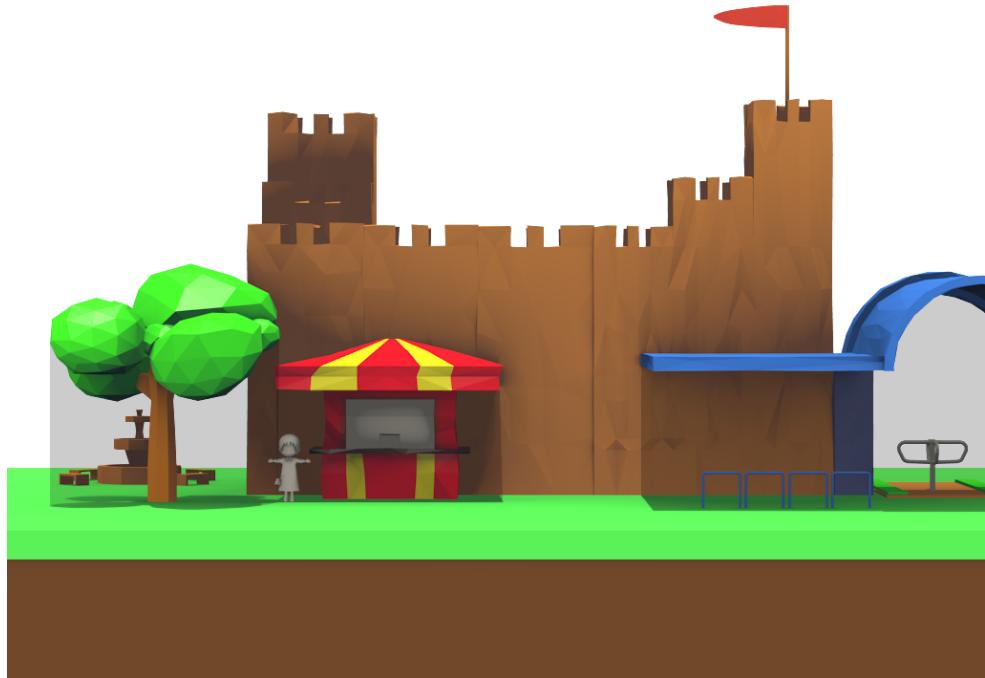
Assim como a maioria dos jogos casuais o Escondendo na Escurid o deve possuir uma audi ncia mista e d f cil de definir antes do lan amento. Por m ao tomar outros jogos casuais do mesmo g nero como referencia alguns sinais j  podem ser analisados. Por exemplo acreditasse que o *design cute*, utilizado pelo jogo,tente a atrair mais mulheres do que homens. E a complexidade dos puzzles presentes no jogos podem ajudar a definir o range de idade do p blico-alvo. No entanto mais do que isso s  pode ser previsto a partir de beta testes e do lan amento em si.

#### **2.2.5. Modelo de distribui o**

O jogo ser  posto a venda nas lojas *mobile* inicialmente Google Play, depois esperasse tamb m disponibilizar o mesmo para App Store e Marketplace. Tamb m  previsto para o futuro uma vers o web distribu da atrav s de loja como a Steam. Esperasse cobrar um valor pequeno por todo o conte do do jogo, com o intuito de desincentivar dentro do jogo modelos/mec nicas que favorec am o *freemium* ou *pay-to-win*.

### 3. MOCK-UPS

#### 3.1. CONCEITO INICIAL



**Figura 7:** Conceito inicial do cenário da primeira fase

#### 3.2. MOCK-UP FINAL DO CENÁRIO DA PRIMEIRA FASE



**Figura 8:** Mock-up do jogo.

### 3.3. PERSONAGENS

#### 3.3.1 Escuridão em desenho 2D



Figura 9: Arte 2D do Escuridão

#### 3.3.2. Exemplo de criança Iluminada e transformada em sombria



Figura 10: Exemplo de personagem

## **4. DESCRIÇÃO DAS FASES**

Esse tópico pretende descrever mais detalhadamente cada uma das cinco fases que compõe o Cenário 1 – Parque de Diversões.

### **4.1. FASE 1 - ENTRADA NO PARQUE DE DIVERSÕES**

#### Objetivo principal:

- Entrar no parque

#### Objetivos secundários:

- Tornar a bilheteria em uma bilheteria sombria
- Encontrar o mascote
- Abrir o toldo extra e fazer caminho de sombra
- Fazer uma sua marca Sombria próximo a entrada do Parque do Sol

#### Como atingir objetivo principal:

- Livrando-se do guarda

#### Passo-a-passo da fase:

‘No inicio do jogo uma criança Iluminada aparece saindo do lado esquerdo na tela e vai até a bilheteria pega um ingresso, passa pela roleta, passa pelo guarda e entra no parque. O jogador deve tornar a bilheteria Sombria assim quando a próxima criança Iluminada vier pegar seu ingresso ela sairá da bilheteria afetada pela aura da Sombria. A aura Sombria faz com que as crianças Iluminadas se tornem Sombrias e hiperativas, assim elas saem correndo para dentro do Parque. A atitude estranha das crianças chama a atenção do guarda que por sua vez sai do seu posto em direção ao interior do parque atrás das crianças.

Agora a única coisa que impede o jogador de vencer o desafio principal da fase é passar por uma área iluminada entre a bilheteria Sombria e o toldo de entrada do parque. Para vencer esse desafio o jogador deve posicionar o personagem em baixo próximo a lateral da bilheteria e ativa um toldo extra com uma clique. Então personagem pula a roleta e vai em direção do parque, vencendo a fase.

#### Método:

- Tornar bilheteria Sombria, assim a próxima criança que entra vai pegar o bilhete Sombrio e se tornar uma criança Sombria também. Ela vai sair correndo para dentro do parque, isso vai fazer com q o guarda corra aatrás dela.

#### Aprendizados:

- Introduzir mecânica de andar
- Introduzir mecânica de esconder do sol
- Introduzir mecânica de interagir e modificar objetos
- Introduzir mecânica

#### Inimigos/Dificuldades:

- O guarda do parque que anda de um lado para o outro atendo a todos que tentam entrar no parque.
  - Se o personagem pular a roleta o guarda consegue ver isso imediatamente e vai até o personagem e o prende.
  - Quando guarda vê a criança Sombria sair correndo perto dele ele sai correndo atrás da criança, liberando a passagem para o personagem

Score (Caveiras):

- Objetivo principal (1 Caveira)
- Todos os objetivos secundários (1 Caveira)
- Encontrar Mascote (1 Caveira)

Condição de vitória:

- Concluir o objetivo principal da fase.

Condição de derrota:

- Ser visto pelo guarda
- Se passar pelo sol

Objetos da fase:

- Background do Parque do Sol no fundo
- Árvore (canto esquerdo)
  - A árvore tem um movimento leve de vento
- Bilheteria (quase no centro, mas um pouco descolada para esquerda)
  - Quando o personagem chega em cima da bilheteria aparecerá um ícone (para torna-la sombria)
- Toldo extra (entre a bilheteria e o toldo da entrada do Parque)
  - Quando clicar no Toldo extra ele searma fazendo sombra
- Roleta
  - Quando as crianças passam pela roleta ela gira.
  - Quando o jogador chega na roleta aparece um ícone para pular a mesma.
- Grades
- Grande arco de entrada do Parque do Sol

Personagens na fase:

- Crianças (3 ou 4 tipos diferente “gordinho, magrinho, menina de cabelo longo, menina de cabelo amarrado ” com cores dos cabelos e roupas diferentes)
- Guarda
- Mascote aparece间断性地atrás da árvore
  - Quando o jogador clica nele ele começa a seguir o personagem.

## 4.2. FASE 2 - URSINHO ENTREGADOR DE BALÕES

Objetivo principal:

- Tornar a fantasia do Ursinho Entregador de Balões Sombria.

Objetivos secundários:

- Encontrar mascote
- Transformas as pelúcias da máquina em Sombrias
- Fazer a sua marca Sombria

Como atingir objetivo principal:

- Tornando a fantasia do Ursinho Entregador de Balões Sombria.

Passo-a-passo da fase:

Ao iniciar a fase o personagem está em baixo da cobertura da entra do Sol Parque, logo a sua frente existe um espaço onde a luz do sol bate constantemente. Esse pedaço as vezes é parcialmente coberto com a sombra de um balão que vai e volta em um tempo cíclico. O jogador deve aproveitar essa sombra para passar da sombra do toldo para a sombra da máquina de pegar de pelúcias.

Na máquina de pegar de pelúcias o jogador poderá fazer 3 ações:

- 1- Encontrar o seu mascote
- 2- Fazer o mascote tornar as pelúcias, que estão perto dele, sombrias
- 3- Esperar pelo momento certo para tornar a fantasia do ursinho entregador de balões sombria

O entregador de balões, anda de um lado para o outro, e sempre começa com três balões na mão. Cada crianças que passa por ele recebe um balão, quando os balões acabam, o entregador tira a cabeça da fantasia ursinho e coloca ela no chão próximo a entrada do depósito de balões do Sol Parque. O entregador leva cerca de cinco segundo para pegar mais três balões e voltar para começar o ritual novamente. Quando a cabeça da fantasia de ursinho está no chão o personagem principal pode torna-la sombria. Assim que o entregador de balões veste a cabeça sombria ele inteiro é atingido por uma aura Sombria. O personagem deve usar essa aura sombria para ir com até o final da fase.

Eventos:

- Balão de gás que vai e vem no passa no céu fazendo sombra entre o toldo da entrada do Sol Parque e a máquina de pegar pelúcias.
- Ursinho entregador de balões
  - Sai de um depósito no fundo do cenário sempre com três balões na mão
  - Entrega os balões para as crianças que passam
  - Quando o Ursinho entregador fica sem balões ele larga a cabeça da fantasia no chão e entra novamente no depósito.
- Crianças
  - Saem sempre andando do lado esquerdo da tela vão até o lado direito.
  - Param no meio do caminho para pegar um balão do Ursinho entregador.
- Mascote
  - Escondido dentro da máquina de pegar pelúcias
  - Um clique faz o mascote se mexer
  - Dois cliques faz o mascote transformar uma pelúcia em pelúcia sombria
  - Clicar até todas as pelúcias serem transformadas em pelúcias sombrias, faz com que o mascote sai da maquina e comesse a seguir o personagem.

Condição de vitória:

- Concluir o objetivo principal da fase.

Condição de derrota:

- Ser visto pelo Ursinho entregador de balões
- Se passar pelo sol

Objetos da fase:

- Toldo da entrada
- Balão de ar quente
- Máquina de pegar de pelúcias
- Pelúcias
- Deposito de balões
- Árvore (canto direito)

Personagens:

- Crianças (3 ou 4 tipos diferente “gordinho, magrinho, menina de cabelo longo, menina de cabelo amarrado ” com cores dos cabelos e roupas diferentes)
- Ursinho entregador de balões
- Mascote

#### 4.3. FASE 3 - CARROSEL

Objetivo da fase:

- Transformar um carrinho (Biga e cavalos) em sombrios

Objetivos secundários:

- Encontrar mascote
- Fazer a sua marca sombria
- Pegar Itens extras escondidos dentro do carrossel
- Transformar todo o carrossel em sombrio

Descrição da fase:

O personagem principal começa no canto esquerdo da tela sob a sombra de uma árvore. Mais ao canto esquerdo pode-se ver uma poção de pedaços de madeira, que servirão para fazer uma gangorra. Com a gangorra pronta o personagem coloca um fragmento de aura sombria no lado abaixado da gangorra e pula no outro lado, arremessando o fragmento. Esse por sua vez cai em cima de um dos carrinho do carrossel, que fica no lado direito da tela, fazendo se transformar em um carrinho sombrio. Ao ver isso o guarda que cuidava do brinquedo sai correndo assustado. Abrindo caminho para que o Escuridão termine a fase.

Se o jogador optar por explorar mais o cenário e entrar no carrinho sombrio do carrossel, ele vai encontrar um puzzle a ser resolvido. A resolução de tal puzzle faz com que todo o carrossel se torne sombrio. Dentro do carrossel o personagem principal também pode entrar seu mascote escondido no meio do brinquedo.

Condição de vitória:

- Concluir o objetivo principal da fase.

Condição de derrota:

- Ser visto pelo guarda do carrossel.
- Se passar pelo sol

Objetos da fase:

- Gangorra
- Carrossel
- Carrossel (Puzzle) - No pilar o carrossel terá uma pilastra central que pode ser movimentada, se o jogador encontrar a sequência correta essa pilastra abre mostrando itens bônus.
- Árvore

Personagens:

- Guarda
  - Fica parado na frente do carrossel
  - Às vezes o guarda anda um para um lado e para outro próximo
  - Se assusta quando o carrinho se torna sombrio e sai correndo para fora do cenário
- Mascote

Eventos:

- Marca nas Sombras
  - É feita na arvore depois de subir nela

#### 4.4. FASE 4 - RODA-GIGANTE

Objetivo principal:

- Transformar uma cabine em cabine sombria

Objetivos secundários:

- Encontrar o mascote
- Fazer a sua marca no balão
- Pegar o pirulito da criança
- Transformar toda a roda-gigante em sombria
- Pegar itens na roda-gigante sombria
- Pegar itens das frutas da árvore

Passo-a-passo da fase:

O primeiro passo é transformar uma cabine da roda-gigante em sombria. Assim Escuridão pode entrar na cabine sombria da roda-gigante, a mesma começa a rodar. Quando a cabine de Escuridão chega perto da árvore aparece um ícone para ele pular para a mesma. Podendo dali ir embora ou continuar explorando o cenário. As frutas árvore começaram a brilhar se ele acertar a sequência correta de cores das frutas cai um item no chão. O mascote dele aparece nas folhagens da árvore. Se continuar na roda-gigante quando ele chega do ponto mais alto o jogador pode clicar no balão de ar quente, que está ocupado por uma criança com um pirulito, fazendo com que a mesma derrube o pirulito. Após a criança derrubar o pirulito Escuridão pode junta-lo. Dentro da Roda gigante também existe um item extra escondido no centro.

Eventos:

- Transformar a cabine em sombria
- Transformar a roda-gigante em sombria
- Pegar item no centro da roda-gigante
- Pegar o pirulito da criança
- Encontrar mascote
- Sequência das frutas na árvore

Condição de vitória:

- Concluir o objetivo principal da fase.

Condição de derrota:

- Se passar pelo sol

Objetos da fase:

- Roda-gigante
- Balão de ar quente
- Pirulito
- Puzzle extra no centro da roda-gigante
- Árvore
  - Frutas

Personagens:

- Criança
  - Fica dentro do balão de ar quente
  - Tem um pirulito na mão
  - Pode derrubar o pirulito
- Mascote

## 5. CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO

	Março	Abril	<th>Junho</th> <th>Julho</th>	Junho	Julho
Protótipo	X	X			
GDD	X	X			
Vertical Slice		X	X		
Design	X	X	X	X	
Desenvolvimento	X	X	X	X	
Testes				X	X
Apresentação final					X

Entregas importante:

- 23 de Abril - Protótipo
- 30 de Abril - GDD
- 28 de Maio - Vertical Slice Proj. Final
- 09 de Julho - Apresentação Final