**Game Design Document (GDD)**

**Titulo do jogo:** FunFair Adventures

**Plataforma Alvo:** PC

**Publico Alvo:** infantil e jovens

* **Resumo do jogo:**

Bem-vindo ao Funfair Adventures, um mundo de diversão e emoção, onde as luzes brilhantes, as montanhas-russas emocionantes e os jogos clássicos conquistaram corações por gerações. No entanto, algo está errado... O famoso Parque de Diversões está em decadência. Suas atrações estão enferrujadas, as cores desbotadas e a alegria que costumava ecoar por todo o parque agora é uma lembrança distante. Algo precisa ser feito, e é aí que você entra!

Você é o novo gestor do parque, um aventureiro destemido e cheio de ideias criativas, escolhido para trazer de volta a magia e o brilho de Maravilhas do Mundo.

A missão? Reformar e revitalizar cada canto do parque, transformando-o em um destino vibrante novamente. Mas não será fácil. Além da escassez de recursos e da complexidade das reformas, você também enfrentará desafios como cuidar da satisfação dos visitantes e lidar com mistérios do passado do parque.

* **Mecânica do jogo:**

Logo no início do jogo, o jogador se depara com um parque antigo, com brinquedos parados, instalações desgastadas e um número muito pequeno de visitantes. O objetivo? Renovar o espaço, atrair novos visitantes e fazer com que o parque volte a ser **o lugar mais divertido.**

Mas isso não será tão simples! O jogador terá que lidar com vários aspectos da administração do parque, o que torna o jogo uma verdadeira simulação de gestão estratégica.

* **A satisfação dos visitantes**: os NPCs, que são os visitantes do parque, se comportam como pessoas reais. Eles reagem à limpeza, às filas, aos preços, à variedade de atrações e até ao humor do ambiente. Eles podem deixar **reclamações, elogios ou sugestões** que o jogador pode ler e usar para melhorar a experiência.
* **A energia e sustentabilidade**: manter o parque funcionando consome recursos, e um dos desafios é gerenciar o uso de energia. Para isso, o jogador pode instalar **painéis solares**, economizar energia em brinquedos ociosos e buscar um equilíbrio entre tecnologia e sustentabilidade.
* **A limpeza e a poluição**: quanto mais visitantes, maior o desafio de manter o parque limpo. É preciso investir em lixeiras, contratar equipes de limpeza ou até instalar sistemas automáticos para reduzir a poluição e manter o ambiente agradável.

Uma das partes principais do jogo são os **mini games**, que aparecem sempre que o jogador tenta reativar um brinquedo antigo. Por exemplo, para consertar a montanha-russa, é necessário vencer um mini game de lógica ou de tempo. Para restaurar o carrossel, o jogador pode ter que montar peças como um quebra-cabeça ou resolver um enigma elétrico. Esses mini games tornam o processo de recuperação dos brinquedos muito mais interativo e divertido.

Conforme o parque vai sendo restaurado, o número de visitantes aumenta, e o jogador passa a enfrentar novos desafios: **gerenciar filas, criar novas áreas temáticas, equilibrar o orçamento e planejar expansões.** Tudo isso mantendo o foco nas metas diárias.

Essas **metas** são pontuações que o jogador precisa alcançar, como: atingir determinado número de visitantes, aumentar a satisfação geral, ou reduzir o consumo de energia em um determinado nível. Elas estimulam o progresso e dão ritmo ao jogo.

Outro diferencial importante é que o jogador nunca está sozinho. Os próprios visitantes do parque funcionam como guias indiretos. Suas falas e feedbacks dão dicas valiosas sobre o que precisa ser melhorado. O jogo cria um sistema de **diálogo indireto com o usuário**, fazendo com que ele se sinta parte de uma comunidade viva.

* **Ponto de vendas:**

Resumo do diferencial no mercado:

Esse jogo mistura narrativa, gestão estratégica moderna, interatividade variada e feedback vivo dos NPCs, criando uma experiência imersiva, educativa e emocionalmente envolvente. Ele se destaca por transformar a administração de um parque em uma jornada de revitalização social e ambiental, algo ainda pouco explorado nos simuladores atuais.

* **Jogos similares:** Planet Coaster, Parkitect.