

Game Design Document (GDD) - Power Savers

1. Plataformas

Power Savers está disponível para PC.

2. Classificação Etária

A classificação etária do jogo é para maiores de 10 anos (10+), adequado para crianças e adolescentes, com conteúdo leve e sem violência.

3. Público-Alvo

O público-alvo inclui jogadores de 10 a 45 anos, especialmente aqueles interessados em simulação e gerenciamento estratégico. O jogo atrai tanto jogadores casuais quanto aqueles que buscam uma experiência mais profunda e desafiadora.

4. Modelo de Monetização

Power Savers é um jogo gratuito, tendo microtransações dentro do jogo, onde os jogadores podem adquirir expansões para enriquecer a experiência.

5. História

O jogador inicia o jogo em sua residência, sendo responsável pelo gerenciamento consciente do uso de energia elétrica, com o objetivo de evitar desperdícios. A ambientação do jogo se dá em uma rua composta por cinco casas, sendo que o jogador habita uma delas. Esse cenário promove uma competição saudável entre os moradores, incentivando práticas sustentáveis de consumo. Conforme os dias se passam, o sistema do jogo contabiliza o consumo energético de todas as residências. Ao final de cada mês, o morador que apresentar o menor índice de consumo será premiado com um bônus, sorteado entre uma seleção de recompensas disponíveis.

6. Proposta Única de Vendas

Power Savers se destaca por ser um jogo gratuito e simples, assim sendo um alvo interessante para pessoas de qualquer idade.

7. Fluxo do Jogo

No jogo, a progressão será determinada pelas decisões do jogador, que assumirá o papel de um morador em uma comunidade. A adoção de práticas positivas e

conscientes em relação ao consumo de energia elétrica permitirá ao jogador subir no ranking de eficiência energética da sua rua, superando os demais competidores e conquistando recompensas mensais. Por outro lado, decisões que resultem em desperdício ou consumo excessivo de energia acarretará penalidades. Caso o jogador ultrapasse o limite de consumo estabelecido pelas diretrizes da cidade, ele será punido e poderá ser desclassificado da partida, resultando na sua derrota.

8. Personagem Principal

Possui um personagem principal: O jogador é o "morador" da rua, tomando decisões diárias que afetam sua recompensa ou punição. A interface do jogo permite que o jogador visualize a sua casa de diferentes ângulos e níveis de zoom.

9. Gameplay

A gameplay será orientada pelas ações do jogador, exigindo uma gestão estratégica e consciente do consumo de energia elétrica, sem comprometer seu bem-estar. O jogo tem início com o jogador em sua residência, onde realizará diversas atividades relacionadas ao uso de energia. À medida que o jogador adota práticas mais eficientes em sua rotina diária, o consumo de energia será gradualmente reduzido, permitindo sua ascensão no ranking de consumo da cidade. Com isso, aumentam suas chances de conquistar a recompensa mensal e se tornar o vencedor da competição entre os moradores da rua, atingindo assim a vitória no jogo. Por outro lado, caso o jogador adote hábitos que resultem em consumo excessivo, sua posição no ranking será prejudicada. Ao ultrapassar os limites de consumo estabelecidos, o jogador será penalizado. Se esse comportamento for recorrente, o acúmulo de penalidades poderá levar à sua derrota na partida.

10. Mundo do Jogo

O mundo do jogo é uma rua, onde o jogador irá "competir" com seus vizinhos. O jogo apresenta gráficos simples e uma variedade de casas.

11. Interface

A interface é intuitiva, com menu que permite fácil acesso a ferramentas de decisões e informações sobre a cidade. O HUD exibe informações essenciais como: gasto de energia da cidade e resultado das decisões diárias.

12. Inimigos e Chefes

Power Savers não possui inimigos ou chefes. Os "desafios" do jogo incluem decisões de gasto de energia, sem perder a qualidade de vida do jogador.

13. Fator Replay

O fator replay é alto, pois o jogo continuará sendo atualizado mensalmente para o jogador se manter interessado.

Este GDD fornece uma visão geral do jogo Power Savers, destacando suas principais características e mecânicas, e serve como base para entender a experiência que ele oferece.

Integrantes: Arthur Lima, Breno Sales Colaneri e Stephanie Macedo.