



O Parque São Paulo

GAME DESIGN DOCUMENT

Autores	Cintia Guedes de Souza
	Emanuel de Oliveira Costa
	Ismael Henrique da Silva
Data de criação	27 de setembro de 2021
Última atualização	11/10/2021
Versão	1.8

1. Controle do Documento

1.1 Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
27/09/2021	Ismael	1.0	Primeira introdução
29/09/2021	Cíntia	1.1	Adição de gênero, imagens, referências, storytelling e público alvo
30/09/2021	Emanuel	1.2	Revisão da introdução, revisão da faixa etária, adição de personagens
30/09/2021	Ismael	1.3	Escopo do jogo, fontes
05/10/2021	Emanuel	1.4	Mecânica
09/10/2021	Cíntia	1.5	Fontes de pesquisa, storytelling
09/10/2021	Ismael	1.6	Revisão e desenvolvimento até item 3.2.4 - Mecânica
11/10/2021	Emanuel	1.7	Revisão e desenvolvimento até item 3.2.4 - Mecânica
11/ /10/2021	Cíntia	1.8	Revisão e desenvolvimento até item 3.2.4 - Mecânica

1.2 Contribuições

Nome	Papel	Funções
Cíntia	Membro-programador	Revisão, idealização, design, criação de conteúdo, programação,
Ismael	Membro-programador	Controle de planejamento, idealização, criação de conteúdo, programação, mecânica estrutural
Emanuel	Membro-programador	Organização de conteúdo, fluxo de repositório, programação, idealização

1.3 Revisores

Nome	Data da revisão	Atividades executadas
Cíntia	11/10/2021	Controle e cortes no escopo do jogo, bem como adicionar elementos da mecânica e atividades do usuário com a atividade proposta
Ismael		
Emanuel		

Sumário

1.	Controle do Documento	ii
	1.1 Histórico de revisões	ii
	1.2 Contribuições	ii
	1.3 Revisores	ii
2.	Introdução	1
	2.1 Escopo do Documento	1
	2.2 Requisitos do Documento	1
	2.3 Público-alvo	1
	2.4 Referências do Documento	2
3.	Visão Geral do Projeto	3
	3.1 Objetivos do Projeto	3
	3.2 Características do Jogo	3
	3.2.1 Storyline	3
	3.2.2 Público Alvo	3
	3.2.3 Gênero	3
	3.2.4 Mecânica	3

2. Introdução

2.1 Escopo do Documento

Este documento é um manual descritivo do jogo **O Parque São Paulo**, e explica como o projeto foi criado. Aqui também estão presentes os aspectos técnicos relacionados ao processo de concepção do jogo que foi

- a) O problema
- b) Proposta e solução
- c) História (Gameplay)
- d) Personagem (ns)
- e) Game design
- f) Level Design
- g) Demais critérios.

2.2 Requisitos do Documento

O projeto busca permitir ao usuário obter noções básicas de interação social, conceitos de práticas saudáveis de exercícios, utilização de equipamentos públicos gratuitos pela realização de micro tarefas que levam o usuário a construir sua própria cidade e espaço público. O jogo **O Parque São Paulo** utiliza diversos conceitos didáticos, culturais, de arquitetura, design e arte.

Dentre esses conceitos, exploramos nesse jogo noções de :

- Gráfico de Mihaly
- Arquétipos de personagens
- Jornada do Herói
- Role Playing games
- Creative Constant
- Competitive Dynamic

2.3 Público-alvo

Perfil de Usuário	Fatores Humanos
Game designer	Ajuda os usuários a personalizar ambientes e seu personagem com facilidade: estimula a capacidade de personalizar um ambiente ou construção, para maximizar seus benefícios no game, minimizando o trabalho árduo frequentemente necessário para compreender o processo de usabilidade do game..
Level designers	Através de loops e arcos, o usuário poderá aprender a jogar de forma constante, sem perceber que está sendo introduzido à mecânica do game. Os níveis servem para aumentar as dificuldades à medida que o usuário adquire experiência, sem perda de estímulo ao desafio proposto.
Primeira impressão unificada	Os usuários devem ser capazes de ter uma única visão integrada de seu perfil, mesmo quando possuem várias personalizações de perfil.

2.4 Referências do Documento

As referências aqui apresentadas dizem respeito somente aos conceitos técnicos envolvidos no processo de construção do jogo O Parque São Paulo

Abreviatura ref.	Nome da referência	Referência e/ou URL
1. Fun	Teoria de Diversão	KOSTER, Raph. A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph, 2005. ISBN 1932111972.
2. Flow	Flow	(Flow é) estar completamente envolvido em uma atividade por si mesma. O ego desaparece. O tempo voa. Cada ação, movimento e pensamento segue inevitavelmente do anterior, como tocar jazz. Todo o seu ser está envolvido e você está usando suas habilidades ao máximo. <u>- Wired Magazine. 4.09</u>
3		
4		
5		
6		

3. Visão Geral do Projeto

3.1 Objetivos do Projeto

O objetivo do projeto é, por meio de um jogo, atender as necessidades do cliente PRODAN que busca engajar a população a retornar às praças e parques.

3.2 Características do Jogo

3.2.1 Storyline

O Parque São Paulo é um jogo de estratégia e gerenciamento, onde os jogadores criam seu próprio parque a partir do zero!

Os jogadores projetam e constroem o parque do seu jeito, erguendo edifícios onde quiserem. Eles vão precisar de um hotel para hospedar os visitantes, para as horas de lazer e, claro, de projetar bem os parques de acordo com os diferentes estilos de esportes e atividades para todos os tipos de diversão estarem disponíveis na sua área.

Ao todo, o usuário vai encontrar diferentes tarefas que precisam ser completadas para que avance nos níveis e derrote o antigo dono do parque. Os jogadores podem criar, colecionar, fazer exposições, aumentar seus níveis e até promover batalhas entre outros construtores que brigam pela eleição do melhor projeto.

No Parque São Paulo também é possível visitar os parques de outros jogadores, e não só ver o quão movimentado os parques estão, mas também efetuar transações com eles e obter mais recursos (como madeira, orçamento em conjunto, eventos culturais como corridas e circuito de parkour), os quais é necessário para avançar nas fases!

O Parque São Paulo é um excelente jogo de estratégia e gerenciamento, onde você não só terá que manter um bom equilíbrio de recursos e provisões do parque (manutenção, dinheiro, vegetação, equipamentos...), como também terá que cuidar dos seus visitantes e proporcionar a melhor experiência.

3.2.2 Público Alvo

O público alvo do jogo são pessoas entre 12 e 30 anos, que utilizam os espaços públicos como parques e praças da Cidade de São Paulo para prática de atividades de lazer e exercício.

Classificação ESRB - Kids to adults

3.2.3 Gênero

Estratégia

3.2.4 Mecânica

Por meio de tablets e de aparelhos mobile, os usuários se conectam on-line no aplicativo do jogo.

O mundo digital estará apenas disponível quando os usuários estiverem em um parque ou praça. Assim, a dimensão física estará representada na digital e os objetos se relacionam entre os dois mundos via QR Codes em alguns equipamentos.

A visão será 2D vista de cima - como um mapa.

Os jogadores poderão se ver mutuamente e estabelecer algumas interações, tais como: trocas de itens, construção conjunta, diálogos, entre outros.

A mecânica principal do jogo é a construção, que pode ser realizada em conjunto ou não, de espaço digitais com função de parques ou praças com objetivo de melhorar a qualidade de vida do jogador.

3.2.5 Fontes de Pesquisa / Imersão

Fonte	
Conteúdo	Referência
Imagens	www.3dtextures.com https://simcity-buildit.br.uptodown.com/android https://malibudarby.itch.io/horror-city-tile-pack

Animações	Pocket City - https://youtu.be/fEwT-u1qvzI
Livros	SWEIGART, Al - Invent Your Own Computer Games with Python VERTH, James M Van e BISHOP, Lars M - Essential Mathematics for Games and Interactive Applications: A Programmer's Guide: A Programmer's Guide. SCHELL, Jesse - The Art of Game Design: A Book of Lenses

3.2.6 Modos de Jogo

Um perfil pode estar atualmente sem uso (um "perfil inativo") ou em uso (um "perfil ativo"). o presente documento assume que um perfil separado pode ser usado para cada situação de usuário comum (por exemplo, "Em casa", "No carro"). Quando a situação muda, o comportamento necessário é que um novo perfil dependente da situação seja ativado e o anterior é desativado. Este modelo é muito fácil de descrever e é usado no restante do presente documento. As soluções técnicas podem usar perfis que possuem diferentes subseções que são utilizadas em diferentes situações.

Para que os usuários experimentem os ambientes de TIC que desejam, é essencial que os subconjuntos dependentes da situação de dados de perfil em vários dispositivos e serviços são todos ativados quando ocorre a situação especificada. Notificação de que uma situação se aplica pode ocorrer de duas maneiras:

- o usuário especifica que a situação está ocorrendo (por exemplo, pressionando uma tecla apropriada ou fazendo uma adequada seleção de menu);
- um dispositivo detecta que a situação está ocorrendo (por exemplo, porque um objeto do parque está danificado ou qual ação o usuário precisa realizar para melhorar o engajamento no parque).

A complexidade de sua jogabilidade varia a depender do quanto evoluído está o seu parque digital.

3.2.7 Regras do Jogo

Formalizar as regras do jogo, o modo de pontuar, as condições de vitória e derrota. Desejável formalizar todos esses elementos através de algoritmo/fluxograma (ex. jogo Tetris).