GAME DESIGN DOCUMENT

Documento de Game Design (GDD)

# 1. Tema Escolhido e Justificativa Criativa

**Tema: Jornada Maranhense**

O tema foi escolhido com o objetivo de explorar pontos históricos e locais de grande valor cultural e natural do Estado do Maranhão. O jogo conta com um personagem inspirado em um pássaro muito presente nas regiões turísticas: o **pombo**. Além disso, há elementos visuais com dunas de areia, casarões e praias que fazem referência aos pontos turísticos de nossa região.

Esses elementos se unem para criar uma experiência que mistura o **histórico com o futurista**, permitindo ao jogador interagir com aspectos da nossa **beleza natural** de forma lúdica e educativa.

# 2. Gênero do Jogo e Principais Mecânicas

### O jogo pertence ao gênero **Plataforma 2D**, inspirado em títulos como Super Mario World e Donkey Kong Country. Nele, o jogador controla um **pombo**, que percorre cenários inspirados em **pontos turísticos do Maranhão**, desviando de obstáculos como postes, casas e aviões e explorando a **paisagem regional** em um ambiente educativo e visualmente cultural. 🕹️ **Principais Mecânicas do Jogo**

1. **Voo do personagem (pombo):** O jogador controla o pombo, que pode **voo** para desviar de obstáculos.
2. **Cenário em movimento automático:** O cenário se move continuamente para a esquerda, enquanto o pombo permanece no mesmo eixo horizontal — exigindo que o jogador **reaja no tempo certo**.
3. **Desvio de obstáculos (casas, postes e aviões):** O **topo dos postes, os telhados dos casarões e aviões** aparecem como obstáculos. Se o pombo colidir com elas, o jogador perde.
4. **Fase infinita (sem fim):** O jogo possui uma única fase contínua, **sem fim definido**.
5. **Sistema de sobrevivência:** O objetivo é **sobreviver o maior tempo possível**, evitando os obstáculos.
6. **Aumento de dificuldade com o tempo:** A velocidade do cenário pode **aumentar gradualmente**, tornando o jogo mais desafiador conforme o jogador sobrevive mais tempo.

# 3. Personagens, Ambientação e Narrativa



**Pombo:** Personagem principal do jogo. Ele pula para desviar das palmeiras, mantendo sempre a mesma velocidade. Seu objetivo é ultrapassar o maior número possível de obstáculos ao longo do caminho.

**Avião branco e azul

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.**

**Avião:** E um dos obstáculos que o pombo deve desviar. Ele atravessa o senário em diferentes alturas, dificultando ainda mais a passagem do pombo pelos pontos turísticos do Maranhão.

**Cenário:** O cenário traz uma arte que lembra os Centros Históricos de São Luís e além de trazer uma paisagem em dunas de areia. Estes elementos caracterizam e identificam o Maranhão dos demais estados brasileiros.

Desenho de castelo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

O pombo também deve tomar cuidado com os telhados dos casarões, com os postes e não deve subir muito para o céu, ou então perderá a partida do jogo.

# 4. Plataforma e Público-Alvo

**Plataforma:** PC

**Público-Alvo:** Jogadores de 13 anos ou mais que gostam de jogos de mobilidade com os dedos.

# 5. Interface e Controles

**Interface:** HUD minimalista: Com acompanhamento pontuação, recordes e de Game Over;  
**Controles:** Teclado (clicando com o botão esquerdo do mouse);

# 6. Progressão e Dificuldade

O jogo progride com base em obstáculos que mudam aleatoriamente dificultando assim a movimentação do personagem.

# 7. Arte e Estilo Visual

Estilo visual: Estilizado realista, com imagem suave que representa pontos turísticos de São Luís e a beleza de **Barreirinhas uma cidade**, localizada no estado do **Maranhão**, no Brasil.

Ela é muito conhecida por ser a **porta de entrada dos Lençóis Maranhenses**, um dos destinos turísticos mais famosos do país, com dunas de areia branca e lagoas de água cristalina.

Ex: Lençóis (Praias com águas cristalinas)

Casarão (prédios grandes e antigos)

Pombo(pássaro)

# 8. Áudio e Trilha Sonora

Trilha sonora imersiva com variação conforme a época visitada.  
Efeitos sonoros para destacar a manipulação temporal, ambiente e interações.