

Game Design Document (GDD): Guts - O Código da Liberdade

1. Identificação Geral

Título do Jogo: Guts: O Código da Liberdade

Descrição: Serious Game de plataforma e lógica onde o guerreiro Guts deve decifrar selos mágicos baseados em criptografia clássica para derrotar o Necromante Zorthar.

Gênero: Serious Game / Puzzle RPG / Side-Scroller

Plataformas: PC (Windows/Linux/Web)

Público-alvo: Estudantes e entusiastas de lógica e segurança da informação.

2. Identidade do Jogo

O Reino de Veridia foi dominado pelas trevas. O vilão Zorthar selou as passagens com runas mágicas criptografadas. **Guts**, um cavaleiro infiltrado, deve cruzar as terras, coletar fragmentos de conhecimento e contar com a ajuda de um **Ancião** mentor para aprender técnicas de criptografia (Cifra de César e Atbash) para romper os selos e libertar o reino.

3. Descrição da Mecânica

Mecânica Principal: Plataforma 2D integrada com Puzzles de Criptografia.

Interação: O jogador deve encontrar NPCs e livros para coletar chaves e pistas. O movimento é travado durante a interação com o puzzle para garantir foco na resolução.

Sistema de Validação: Pop-ups centralizados que exigem a inserção da palavra correta. O sistema ignora espaços e letras maiúsculas/minúsculas para evitar erros de usabilidade (UX).

4. Características

Aprendizado Prático: O jogo substitui o modelo de quizz por aplicação real de cifras.

Feedback Corretivo: Se o jogador erra, o NPC ou o próprio selo fornece dicas sobre a lógica do alfabeto.

Níveis de Criptografia: Introduz progressivamente a complexidade das cifras clássicas.

5. Arte e Trilha Sonora

Arte: 2D Pixel Art, estilo 16-bits. Visual focado em fantasia medieval sombria.

Música: Trilha sonora MIDI/Orquestral épica, com referências em clássicos como *Castlevania* e *The Legend of Zelda*.

6. Interface e Controles

Movimentação: Teclas A (Esquerda) e D (Direita).

Pulo: Tecla Espaço.

Interação: Tecla E (Conversar com Ancião, ler livros e ativar selos).

Interface: Caixa de diálogo inferior estilo RPG clássico e interface de digitação de senhas centralizada.

7. Dificuldade e Puzzles

Nível 1 (World): Cifra de César (Deslocamento Fixo +3). Senha: **DESTINO**.

Nível 2 (Floresta): Cifra de César (Chave +5 - Mão do Mago). Senha: **RUMO A TORRE**.

Nível 3 (Cidadela): Cifra Atbash (Alfabeto Espelhado A=Z). Exige coleta de 3 fragmentos. Senhas: (1) **A LUZ**. (2) **VENCE O**. (3) **MAL**.

8. Eficácia Educacional (Critério 1)

O jogo atende aos objetivos educacionais ao exigir que o aluno entenda a **lógica de substituição** antes de progredir.

Cifra de César: Ensina o conceito de chave e transposição.

Atbash: Ensina mapeamento simétrico de caracteres.

Mecânica Anti-Kahoot: O aprendizado não é por múltipla escolha, mas por decifração ativa de mensagens.

9. Jogabilidade e Engajamento (Critério 2)

A narrativa de derrotar o Necromante Zorthar motiva o jogador a resolver os desafios lógicos. A dificuldade progressiva mantém o interesse, e a mecânica de plataforma torna a jornada mais dinâmica que um puzzle estático.

10. Cronograma e Feedback

Meta 1: Movimentação e gravidade estáveis (Concluído).

Meta 2: Implementação do script unificado de Cifras (Concluído).

Meta 3: Sistema de diálogo e NPCs por fase (Concluído).

Meta 4: Ajustes de usabilidade baseados em testes (Remoção de sensibilidade a espaços e maiúsculas) (Concluído).