

Messkiro's Adventure

Game Design Document

Versão: 1.0

Título do jogo: Messkiro's Adventure

Plataformas pretendidas: Computador

Faixa etária dos jogadores: 18+

Classificação Indicativa pretendida: 18

Data de lançamento pretendida: 03/24



Autores:

Pedro Cardoso de Carvalho Mundim

1. Rascunho

História:

Messkiro é um jovem aprendiz que sonha em se tornar um **Arquiteto da Linguagem**, alguém capaz de compreender e construir as estruturas que mantêm o mundo funcionando. Após herdar de seu avô a antiga **Ferramentaria da Sintaxe**, ele parte para a vila de **Lexia**, onde descobre que a paz está ameaçada pelos misteriosos **Erros de Compilação**.

Esses erros se espalham pela região, corrompendo a natureza, perturbando os moradores e dando origem a criaturas hostis conhecidas como **os Perdidos**. Para restaurar a ordem, Messkiro deve equilibrar duas responsabilidades: **cuidar da oficina e do vilarejo** (através de tarefas do dia a dia, como pesca, agricultura, corte de lenha e construção) e **enfrentar os Erros de Compilação em combate**.

Durante sua jornada, Messkiro contará com a ajuda de três NPCs sábios que guardam diferentes conhecimentos sobre compiladores:

- **Eysa** – guardiã da *Floresta de Lexia*, especialista na visão geral dos compiladores. Ela ensina Messkiro os conceitos básicos e gerais para que consiga realizar uma jornada mais tranquila.
- **Trián** – morador das *Montanhas da Sintaxe*, um ermitão que domina as análises léxica e sintática. Ele ajuda Messkiro a reconhecer os símbolos corretos, evitar que os “tokens corrompidos” se espalhem e a organizar o caos em estruturas compreensíveis.
- **Alfred** – protetor das *Planícies da Semântica*, que ensina a análise semântica e geração de código. Ele guia Messkiro na construção de códigos sólidos e sem contradições.

Cada NPC dá missões práticas (em formato de exercícios) que revisitam os conteúdos de compiladores.

Além disso, as tarefas diárias de Messkiro não são apenas as atividades sobre compiladores. A vila também precisa de cuidados, os quais envolvem: **Pescar, Cuidar da agricultura, Cortar lenha, Construir e Combater os Perdidos**.

O grande objetivo de Messkiro é **construir o Compilador Supremo**, a relíquia perdida que pode reunir todos os fragmentos de linguagem e expulsar os Erros de Compilação de Lexia de uma vez por todas. Para isso, ele precisará fortalecer sua oficina, aprender com os NPCs e dominar cada etapa do processo de compilação até o confronto final contra o **Erro Fatal**, que ameaça apagar toda a vila.

Fluxo de Jogo:

O jogo é apresentado em perspectiva “top-down” com design em pixel art, permitindo que o jogador explore livremente a vila de Lexia e as áreas ao redor. A progressão do jogo está diretamente ligada à ordem em que o personagem principal, Messkiro, visita os NPCs para revisar os conteúdos de compiladores e enfrentar desafios específicos de cada etapa.

O fluxo básico funciona da seguinte forma:

1. Exploração inicial – O jogador começa na vila de Lexia. Nesse espaço é possível realizar tarefas de sobrevivência e manutenção (pesca, agricultura, corte de lenha e construção).
2. Revisão com os NPCs – Messkiro deve visitar os três NPCs (**Eysa**, **Trián** e **Alfred**) em ordem definida. Cada um apresenta diálogos, explicações e desafios que revisam conceitos-chave de compiladores. Ao completar esses desafios, o jogador avança para a próxima etapa do aprendizado.
3. Combate contra os Perdidos – Durante a exploração, o jogador pode encontrar inimigos (como esqueletos e criaturas corrompidas) que representam erros de compilação. O combate é em tempo real, exigindo que o jogador use seu machado para se defender. A derrota para os inimigos resulta em Game Over, obrigando o jogador a reiniciar o jogo.
4. Progressão narrativa – A cada NPC concluído, Messkiro aprende uma nova parte do processo de compilação (visão geral, análise léxica, análise sintática, análise semântica e geração de código), aproximando-se do objetivo final: construir o Compilador Supremo.
5. Encerramento – Após concluir os desafios dos três NPCs e dominar todas as áreas, o jogador está pronto para construir seu compilador.

2. Personagem

Messkiro é um jovem de cabelos e olhos castanhos escuros. Veste um macacão azul com uma camisa vermelha por baixo. Sempre carrega suas ferramentas (machado, pá e o regador). Messkiro é destemido e está pronto para encarar sua jornada com o objetivo de construir o Compilador Supremo. Além disso, ele conta com um conjunto de habilidades de subsistência que podem ajudar a cuidar da vila de Lexia e seus habitantes.



3. Gameplay e Mundo do Jogo

O jogador assume o controle de Messkiro, explorando a vila de Lexia e seus arredores em uma perspectiva *top-down* em pixel art. O objetivo principal é revisar os conteúdos de compiladores com os três NPCs e, paralelamente, realizar tarefas essenciais para a manutenção da vila.

Controles básicos

1. Movimento do jogador: Setas direcionais ou teclas WASD.
2. Interação com NPCs e objetos: tecla E.
3. Seleção de ferramentas (exibidas no canto superior esquerdo da tela):
 - Machado: selecionado por padrão ou tecla 1.
 - Pá: tecla 2.
 - Regador: tecla 3.

Tarefas do jogo



As tarefas ficam registradas no canto superior direito da tela. A interface mostra os itens coletados e uma barra de limite de carga para cada recurso.

- Pesca
 - Local marcado em laranja.

- Interaja com a tecla E para pescar.
- O jogador pode carregar até 3 peixes.
- Corte de Lenha
 - Selecione o machado e pressione o botão esquerdo do mouse nas árvores (loais marcados em vermelho).
 - Lenha é usada para construção.
 - Limite de 5 lenhas no inventário.
- Construção
 - Ao coletar pelo menos 3 lenhas, vá até a área de construção (local marcada em azul).
 - Pressione E para erguer construções, como casas e reparos da Ferramentaria.
- Agricultura
 - Dividida em dois passos:
 1. Encha o regador (local marcado em roxo) pressionando E. O limite de água é 10.
 2. Vá ao campo agrícola (local marcado em amarelo):
 - Selecione a pá e pressione o botão esquerdo do mouse para cavar buracos.
 - Use o regador cheio no mesmo local até a planta crescer.
 - Pressione E para colher (cenouras, limite de 10 no inventário).
- Combate
 - O jogador encontra inimigos (os Perdidos) durante a exploração.
 - Para lutar, selecione o machado e ataque com o botão esquerdo do mouse até a barra de vida do inimigo chegar a zero.
 - Caso os inimigos derrotem Messkiro, ocorre Game Over.

4. Experiência de Jogo

O objetivo do jogo é proporcionar aos jogadores a oportunidade de revisar conteúdos de disciplinas complexas, neste caso, Compiladores, de forma leve e envolvente, combinando o aprendizado com as tarefas de subsistência da vila.

Logo no início da partida, o jogador se encontra ao lado da primeira NPC, que, após a revisão do conteúdo, orienta sobre qual será o próximo NPC a ser procurado. Os demais NPCs estão localizados em pontos distintos do mapa, incentivando a exploração para que o jogador possa encontrá-los.

5. Mecânicas de Gameplay

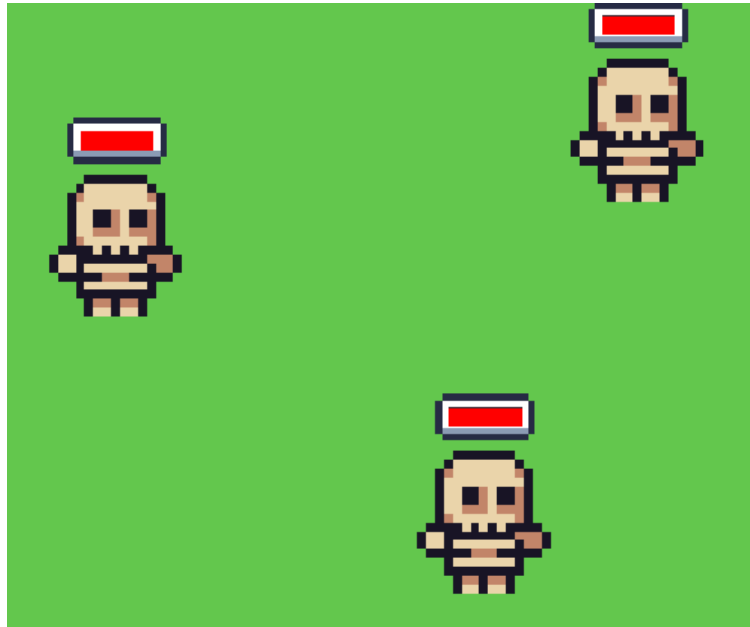
As revisões com os NPCs acontecem por meio de diálogos contínuos. A cada caixa de conversa concluída, o jogador avança automaticamente para a próxima até que toda a revisão seja finalizada. Ao término dessa etapa teórica, cada NPC disponibiliza exercícios teóricos e práticos, permitindo ao jogador reforçar os conteúdos abordados em sala de aula e revisados no jogo.

Além das interações com os NPCs, o jogador poderá interagir com elementos espalhados pelo cenário para realizar tarefas de subsistência, que compõem a dinâmica da vila.

O jogo não contará com power-ups, pontos de experiência, árvores de atributos ou talentos. O sistema de combate é simples e direto, baseando-se apenas no confronto entre o jogador e os Perdidos, resultando na vitória ou na morte de um dos lados.

6. Inimigos

O jogo contém os Perdidos como inimigos. Basicamente, são esqueletos mortos-vivos.



7. Materiais Bônus

O jogo não contém nenhum tipo de material bônus, seja ele conquista, novas áreas ou cosméticos. Não contará com recurso de multijogadores ou conteúdo baixável adicional.

Depois de conversar com todos os NPCs, o jogador tem a possibilidade de prosseguir com as tarefas de subsistência ou revisitar as interações já realizadas.