

IF LEGACY

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Fillipe Esteves

Isaac Nicholas

Max Honório

Samuel Honório

Índice

1. **História.** 3
2. **Gameplay.** 4
3. **Personagens.** 5
4. **Controles.** 6
5. **Câmera.** 7
6. **Universo do Jogo.** 8
7. **Inimigos.** 9
8. **Interface.** 10
9. **Cutscenes.** 11
10. **Cronograma.** 12

1. História

A névoa da manhã ainda pairava sobre o pátio do Instituto quando você, mais um calouro em meio a tantos, caminhava em direção ao seu destino: o Bloco B. A mochila pesava, não apenas pelos livros, mas pela promessa de mais um dia de equações e códigos. Era para ser uma segunda-feira como qualquer outra, um degrau a mais na escalada rumo ao diploma.

Mas ao cruzar as portas de vidro, o ar mudou. O burburinho dos corredores cessou, substituído por um silêncio pesado e gélido. As luzes piscaram erráticamente, e as telas dos computadores no laboratório de informática brilharam com uma única e agourenta mensagem: BEM-VINDO AO LOOP.

Do fundo do corredor, uma figura translúcida começou a se formar. Alto, de ombros caídos pelo peso de décadas, ele vestia um moletom do IF de uma era esquecida. Flutuando ao seu redor, como correntes espectrais, estavam dezenas de diplomas e históricos escolares fantasmagóricos.

"Outro calouro com os olhos brilhando, sedento por conhecimento..." a voz ecoou, não pelos alto-falantes, mas diretamente em sua mente. Era uma voz cansada, tingida de uma tristeza antiga.

"Eu também já fui como você. Meu nome é Hudson. Ou, como as lendas que você já deve ter ouvido sussurram, Hudson, O Caído. Eu amei tanto este lugar, abracei tantos cursos, que o próprio Instituto me reivindicou. Minha grade curricular se tornou minha jaula. Meus créditos, minhas correntes. Estou aprisionado neste eterno ciclo de matrículas e dependências, um prisioneiro do conhecimento que tanto busquei."

O espectro flutuou para mais perto, seus olhos vazios fixos nos seus. Um calafrio percorreu sua espinha.

"E agora, você também está. Ao entrar neste bloco, você ativou a maldição e foi pego no meu Legado. Para você, os portões do campus não se abrirão mais. A liberdade, o doce sabor da formatura, tornou-se uma recompensa que deve ser conquistada, não apenas frequentando aulas, mas provando seu valor."

Hudson ergueu um braço fantasmagórico, apontando para os corredores que agora pareciam mais longos e sombrios.

"Eu espalhei desafios por cada bloco, cada laboratório, cada quadra. Provas que testarão não sua memória para as provas, mas sua alma de engenheiro, seu coração de atleta, sua lógica de programador. Para escapar, você deverá superar

meus guardiões, dominar a essência de cada disciplina e coletar os fragmentos do 'Diploma da Liberdade'."

"Se falhar", a voz dele baixou para um sussurro sinistro, "seu nome será apenas mais um na lista de chamada eterna, ao lado do meu. Você se tornará parte desta lenda."

"Sua jornada para reconquistar sua liberdade... começa agora. Bem-vindo ao IF Legacy, calouro. E boa sorte. Você vai precisar! *RISADA MALÉFICA*"

2. Gameplay

IF Legacy é um jogo de aventura e exploração em 2.5D, com elementos de RPG, que se passa em uma recriação fiel e estilizada do campus Juiz de Fora do Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais. O jogador, na pele de um novo aluno, embarca em uma jornada para absorver o "Legado do Conhecimento", uma metáfora para a formação integral oferecida pela instituição.

O objetivo principal é explorar os blocos do campus, onde cada um representa uma área do saber, e completar missões e mini games relacionados aos cursos técnicos e de graduação ali presentes. Ao fazer isso, o jogador não apenas ganha "Pontos de Conhecimento" (XP), mas também uma compreensão mais profunda sobre as diversas áreas de atuação profissional e a interconexão entre elas.

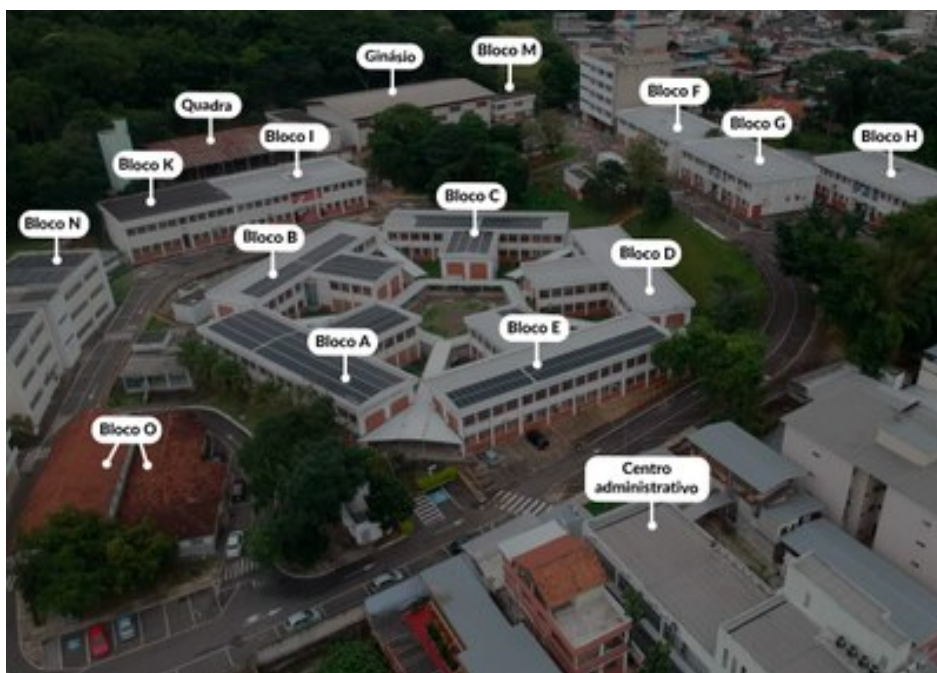
Mecânicas Principais

- **Exploração do Campus:** O jogador pode andar livremente pelo mapa do campus, interagindo com NPCs (personagens não jogáveis, como tia da cantina pra comprar café e brownie, tia do chupchup a partir de 14h, outros estudantes, professores e técnicos) que oferecem missões, dicas e informações sobre a vida no IF.
- **Sistema de Missões:** As missões são o motor do jogo. Elas guiam o jogador pelos blocos e introduzem os desafios. Podem variar desde "Encontre o Prof. Hudson no laboratório de Física para um experimento" até "Ajude um aluno de Edificações a revisar uma planta baixa".

- **Minigames Temáticos:** Cada bloco possui uma série de minigames únicos que simulam atividades práticas dos cursos. A performance nesses minigames determina a quantidade de XP e as recompensas recebidas.
- **Árvore de Habilidades:** Ao subir de nível, o jogador ganha pontos para distribuir em uma árvore de habilidades dividida em três grandes áreas: **Exatas e Engenharias, Tecnologia e Gestão e Ciências Humanas e Linguagens**. Habilidades desbloqueadas podem facilitar certos minigames ou abrir novas opções de diálogo.

Os Blocos do Saber: Zonas de Jogo

O campus é dividido em zonas de jogo, cada uma correspondendo a um ou mais blocos físicos e seus respectivos cursos.



Zona 1: O Núcleo Tecnológico (Blocos A, B e C)

- **Cursos Representados:** Sistemas de Informação, Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, Licenciatura em Matemática, Técnico Meio Ambiente .
- **Ambientação:** Corredores modernos, com salas de computadores, laboratórios de hardware e áreas de convivência.

- **Missões e Minigames:**

- **Depuração de Código:** Um quebra-cabeça onde o jogador precisa encontrar e corrigir erros em linhas de código para fazer um programa funcionar.
- **Resolução de Problemas:** O personagem principal enfrenta Hudson em um Quiz de Matemática, ao resolver um exercício o domínio de Hudson no bloco diminuiria.
- **Reciclagem:** Gerenciar o descarte de objetos/alimentos de acordo com as lixeiras, tomando decisões que afetam a tentativa do vilão de sujar o local.

3. Personagens

Jogador (Calouro)



- Idade: 17–60 anos (personalizável)
- Tipo: Estudante
- Personalidade: Variável, definida pelo jogador
- Habilidades: Interagir com ambientes, resolver desafios, coletar itens, conversar com NPCs
- Ações: Andar, correr, interagir, solucionar minigames, personalizar avatar
- Métricas: Barra de progresso por bloco, medidor de reputação, pontos de desafio

Hudson, o Caído

- Idade: Desconhecida (aparência: 20+)
- Tipo: Fantasma/NPC mentor/antagonista
- Passado: Ex-aluno preso eternamente no campus por não conseguir se formar
- Personalidade: Sábio, melancólico, misterioso
- Habilidades: Controlar os blocos, criar desafios, se comunicar mentalmente

4. Controles

- Como o jogador controla o personagem principal?
- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;

Teclado e mouse padrão (PC):

- **W A S D**: Movimentação do personagem em 8 direções
- **Mouse**: Interações com menus e seleção de itens
- **E**: Interagir com objetos/NPCs
- **Espaço**: Confirmar/interagir (alternativo)

- **ESC:** Pausar o jogo / abrir menu de opções

5. Câmera

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

5. Câmera (atualizado)

Estilo de câmera:

- **Top-down** com perspectiva **2.5D**
- O jogador vê o personagem e os cenários de cima, com leve profundidade
- Estilo semelhante a clássicos como *Pokémon (GBA)*, *Final Fantasy V* e *Chrono Trigger*

6. Universo do Jogo

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

- Como as fases do jogo estão conectadas?

- Qual a estrutura do mundo?

- Qual a emoção presente em cada ambiente?

- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

Os cenários serão representações estilizadas do campus do IF Sudeste MG, divididos em blocos temáticos.

- Cada fase/bloco será um "mapa" separado com salas e áreas conectadas por portas, caminhos ou interações.
- Os mapas serão desenhados com tiles em estilo pixel art, com ambientações variadas (ex: laboratório, sala de aula, oficina, área verde etc.)
- Estilo visual coeso, com visual 16-bits em perspectiva top-down 2.5D.

Conexão entre as fases:

- Acesso via um **mapa geral interativo** (como um "hub world") representando o campus — o jogador desbloqueia blocos conforme avança.

7. Inimigos

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;
- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?
- Como o jogador supera cada inimigo?
- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

7. Inimigos

- Hudson (chefão final e criador dos desafios)
- Guardiões temáticos de cada bloco (NPCs simulando professores lendários ou IA)

Exemplos:

- Guardião da Lógica (Bloco B)
- Espírito da Soldagem (Bloco F)
- Entidade dos Cálculos Infinitos (Blocos C/I)

Cada guardião propõe um desafio final específico de sua área.

Recompensas:

- Fragmento do diploma
- Itens colecionáveis e acesso à biblioteca virtual

8. Interface

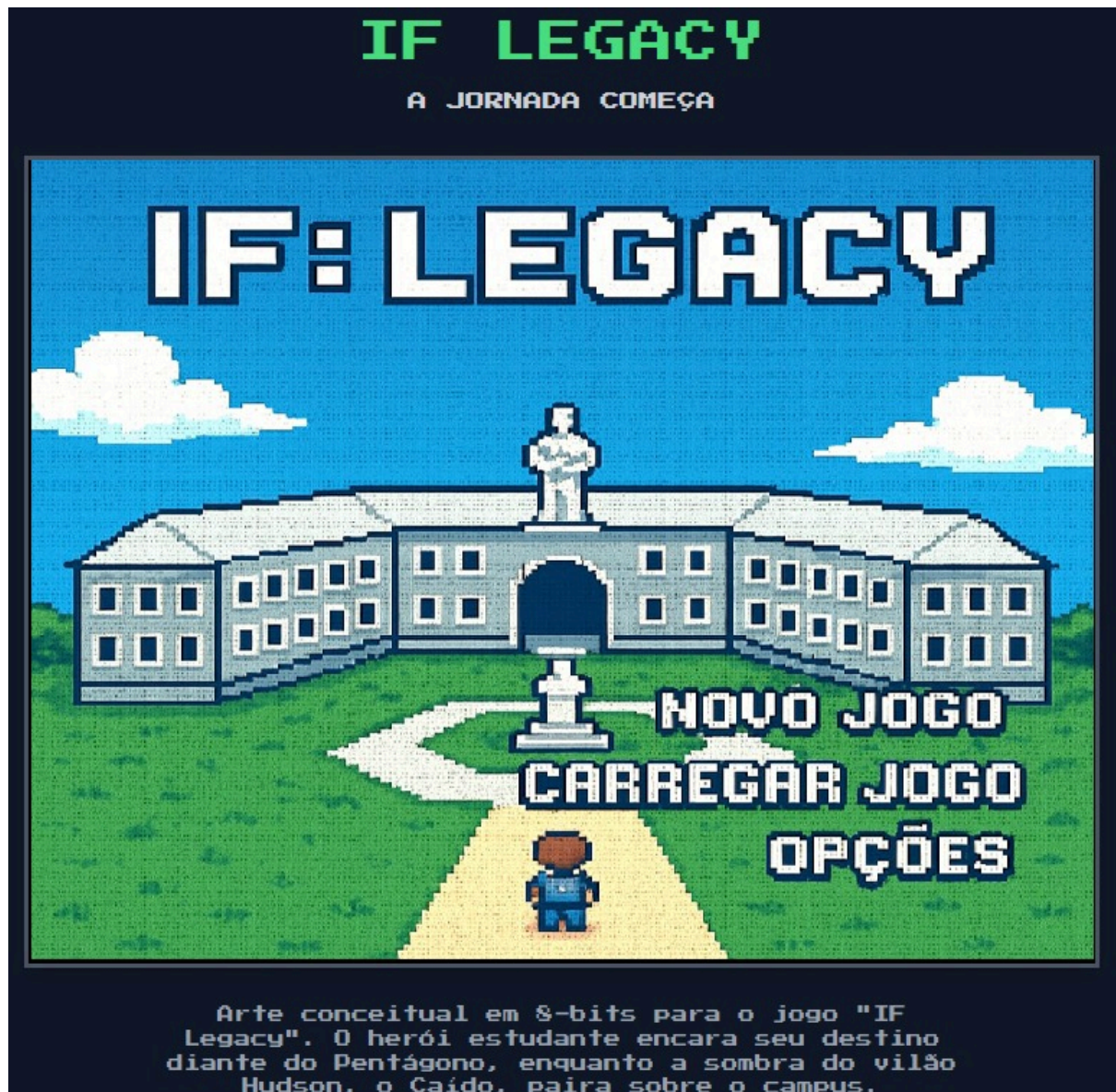
- Design e ilustração do HUD (head-up display);
- Posicionamento dos elementos do HUD;
- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

Estilo 8-bits retro, com destaque para o prédio do IF Sudeste MG (Pentágono).

Menu com as opções “Novo Jogo”, “Carregar Jogo”, “Opções”

Clima épico com sombra de Hudson pairando no céu.

Ilustração:



9. Cutsscenes

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;
- Descrição dos roteiros;
- Qual método será usado para a criação dos filmes?
- Em quais momentos eles serão exibidos?

Método:

- **Estilo visual em animação 2D ou 2.5D com narração**
- **Serão exibidas nos seguintes momentos:**
 - **Prólogo (apresentação de Hudson e ativação da maldição)**
 - **Início e final de cada bloco**
 - **Final do jogo com libertação ou aprisionamento**

Roteiros parciais já prontos:

- **Prólogo completo: *O Legado de Hudson***

10. Cronograma

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;
- Modelo de cronograma:

[illegible]

[illegible]