

IF LEGACY

Game Design

Document Versão: 1.0

Autores:

Fillipe Esteves

Isaac Nicholas

Max Honório

Samuel Honório

ÍNDICE

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

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 erraticamente, 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

- **Exploração do Campus:** O jogador pode andar livremente pelo mapa do campus, interagindo com NPCs (personagens não jogáveis, como tia da cantina para 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".

- **Mini games Temáticos:** Cada bloco possui uma série de mini games 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.

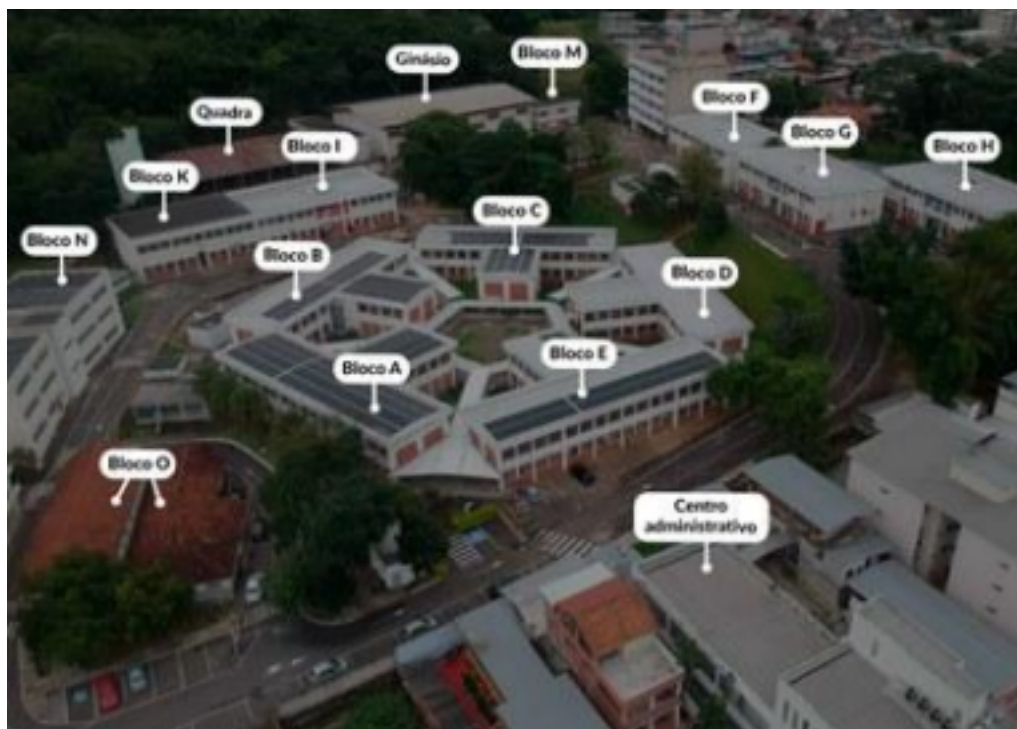


Figura 1- Imagem Inspiração dos Blocos

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.



Figura 2- Modelo em Construção dos Blocos A, B e C.

3. Personagens

Jogador (Calouro)



Figura 3- Sprites personagem principal

- 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



Figura 4- Inimigo Hudson, o Caído.

- Idade: Desconhecida (aparência: maligna com semelhanças humanoides);
- 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

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)

5. 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

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 tem a liberdade de escolher visitar qualquer bloco simplesmente andando até entrar nele, porém, uma vez dentro, o jogador só poderá sair até superar todos os desafios. Assim que um bloco for conquistado, o jogador terá a liberdade de revisita-lo para jogar os minigames, sem estar preso no bloco.

7. Inimigos

A proposta de inimigo a ser combatido traz um aluno perdido, desmotivado,

cuja motivação em atrapalhar a jornada do herói. Ele aparecerá nos Blocos em cada área do Conhecimento controlando a região por meio de algum mini chefe ou desafio.

- 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 Natureza (Bloco C);
- Entidade dos Cálculos Infinitos (Blocos A);

Ao derrotar Hudson e seus arautos sua influência diminuirá e o personagem principal será recompensado com vantagens dentro do Instituto.

Recompensas:

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

Além disso, o vilão começa a passar por uma transformação visual cada vez mais se assemelhando a um estudante com vontade de aprender novamente.



Figura 5- Vilão perdendo os traços malignos.

8. Interface

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;



Figura 6 - Exemplo tela inicial.

9. Cutscenes

- 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 desafio nos blocos;
 - Final do jogo com libertação ou aprisionamento;

Roteiros parciais já prontos:

- Prólogo completo: *O Legado de Hudson*
 - O prólogo seria desbloqueado após o jogador concluir todas as missões da história principal. Ela contaria a história antes do protagonista entrar na IF. Você jogaria como Hudson, o Caído, e sua missão seria entrar em todos

os blocos e amaldiçoar um por um, ficando mais forte a cada bloco conquistado, desbloqueando desafios mais difíceis.

○ A história contaria sobre sua queda e sentimento de inveja e orgulho, agora buscando arrastar todos os estudantes para a miséria também. O prólogo terminaria após derrotar todos chefões que protegiam cada bloco.

10.Cronograma

	Julho				Agosto				
Tarefa/Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	Progresso
Escrever o GDD				X	X				Completo
Apresentar GDD					X				Completo
Selecionar/desenhar a arte dos personagens				X	X				Em Progresso
Selecionar/desenhar a arte dos cenários				X	X				Em Progresso
Desenvolver o sistema de controle do jogador									Planejado
Desenvolver sistema de mapas e fases									Planejado
Implementar a detecção de colisão									Planejado
Desenvolver sistema de pontuação									Planejado
Implementar inimigos									Planejado

Contribuições:

- Samuel Honório: Planejamento e liderança.
- Max Honório: Criação de mundo e storytelling.
- Fillipe Esteves: Sprite do personagem principal e storytelling.
- Isaac Nicholas: Ideia de sistema de recompensas dentro do jogo.