



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS PARNAÍBA

Game Design Document (GDD)

Evaldo Carlos da Silva Júnior
Hyann Gabriel Santos Machado
Jefté Fontes de Araújo
Samuel Costa Loureiro Ferreira
Thiago Carvalho da Silva

Parnaíba, 2025

Sumário

- 1. Conceito Geral**
- 2. Título do Jogo**
- 3. Diferencial**
- 4. Recurso de Jogabilidade**
- 5. Gênero do Jogo**
- 6. Protótipo**
- 7. OCR (Objective, Challenge, Reward)**
 - 7.1 - Objective (objetivo)**
 - 7.2 - Challenge (Desafio)**
 - 7.3 - Reward (Reward)**
- 8. Camera, Character, Control**
 - 8.1. Camera**
 - 8.2. Personagem**
 - 8.3. Controle**
- 9. Habilidades**

1. Conceito Geral

O jogo "Caminho da Mente" é uma experiência de tabuleiro digital em terceira pessoa que explora, através de uma metáfora visual e mecânica, os altos e baixos de uma jornada pessoal. O jogador controla uma esfera que avança por um caminho linear, mas seu progresso é determinado por escolhas que trazem resultados motivacionais ou desmotivacionais. O jogo sutilmente explora a temática da resiliência, inspirada tanto no esporte quanto nos desafios da saúde mental. A temática de **depressão** é central, onde cada avanço representa uma pequena vitória e cada retrocesso simboliza um revés inesperado. O objetivo é mostrar que, mesmo com os contratempos, a persistência leva à conclusão da jornada.

2. Título do Jogo

Caminho da Mente

3. Diferencial

O principal diferencial do jogo é sua mecânica minimalista combinada com uma narrativa profunda e metafórica. A simplicidade do jogo de tabuleiro esconde uma reflexão sobre a perseverança diante da incerteza, conectando a disciplina de um atleta que enfrenta um revés com a força mental necessária para superar um período de desânimo ou depressão. O jogo não tem o objetivo de ser difícil, mas sim de fazer o jogador sentir a experiência de progresso e retrocesso. A união dos gêneros de **esporte** e **saúde mental** em uma única experiência de jogo cria um produto único e com potencial para engajar o jogador em um nível mais profundo.

4. Recurso de Jogabilidade

A jogabilidade é focada em uma progressão linear de 10 casas. A cada turno, o jogador deve escolher uma entre três cartas viradas. O resultado da escolha (motivação ou desmotivação) determina se o personagem avança para a próxima casa ou retrocede uma. O ciclo de escolha e consequência é o núcleo da experiência.

4.1. Mecânicas Adicionais

O jogo utiliza duas mecânicas principais de forma metafórica:

- **Trick-taking (Vantagem de Turno):** Cada escolha de carta pode ser interpretada como um "turno" ou "vantagem". Ao escolher uma carta motivacional, o jogador "ganha o turno" e avança. As escolhas desmotivacionais são o equivalente a "perder a vantagem", resultando em um retrocesso.
- **Voting (Votação):** A escolha entre as três cartas funciona como um sistema de "votação", onde o jogador vota em seu próprio próximo passo. A escolha é um ato de "votar" pelo seu progresso (se for motivacional) ou de "votar" por um retrocesso (se for desmotivacional).

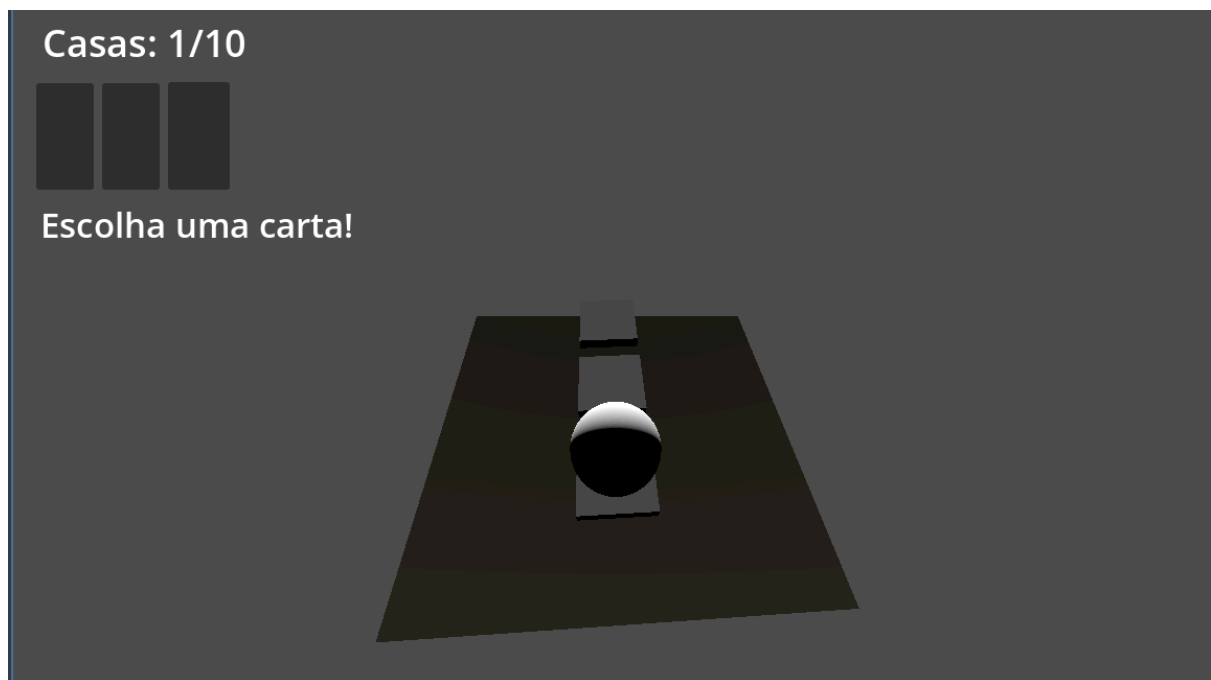
5. Gênero do Jogo

O jogo pode ser classificado como um **Jogo de Tabuleiro Metafórico em Terceira Pessoa e Casual**. Ele combina elementos de sorte e estratégia mínima em um ambiente 3D, com um foco narrativo e reflexivo. A simplicidade o torna acessível a qualquer tipo de jogador. O **gênero de esporte** é manifestado através da metáfora da corrida: o objetivo é completar um percurso, e a resiliência para lidar com os contratempos (como em uma corrida de obstáculos) é a chave para a vitória.

6. Protótipo

O protótipo é construído na Godot Engine em 3D. A cena principal consiste em:

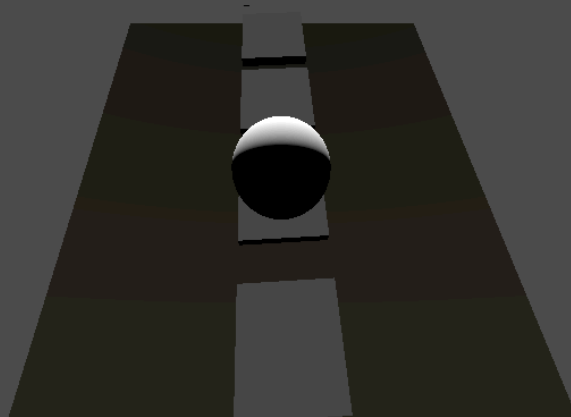
- Um tabuleiro de 10 casas em sequência.
- Um personagem representado por uma esfera branca.
- Uma interface de usuário (UI) que inclui:
 - Três botões que representam as cartas.
 - Um contador de casas, mostrando o progresso (ex: "Casas: 1/10").
 - Um label para exibir frases motivacionais ou desmotivacionais.
- Feedback visual: As cores da UI mudam para azul (motivacional) ou vermelho (desmotivacional) para reforçar o resultado da escolha.



Casas: 2/10



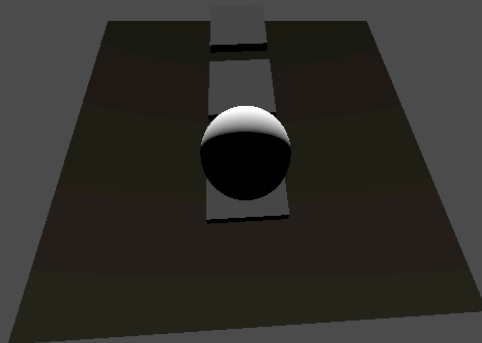
O futuro é construído com cada escolha. Avance com confiança.



Casas: 1/10



O caminho é incerto... Retroceda um passo.



GAME OVER

Reiniciar Jogo

7. OCR (Objective, Challenge, Reward)

7.1. Objective (Objetivo)

O objetivo principal é que o personagem conclua o percurso de 10 casas. Metaforicamente, o objetivo é completar a jornada, superando os obstáculos e atingindo a linha de chegada. A vitória final, assim como em uma corrida, é a conclusão do percurso.

7.2. Challenge (Desafio)

O principal desafio não é a dificuldade, mas a imprevisibilidade. O jogador enfrenta o desafio de continuar a jornada mesmo após os retrocessos. A cada passo, a escolha de uma carta é um momento de incerteza que pode levar a um avanço ou a um passo para trás. O "desafio" aqui é psicológico: continuar se movendo, mesmo quando o progresso parece lento ou inexistente. A derrota acontece quando o jogador desiste, voltando para uma posição anterior à primeira casa, simbolizando um "Game Over" mental.

7.3. Reward (Recompensa)

A recompensa imediata são as frases motivacionais que o jogador recebe ao fazer uma boa escolha, o que permite o avanço. A recompensa final é a conclusão do tabuleiro e a mensagem de vitória, que simboliza a superação. O jogo reforça a ideia de que a maior recompensa é a sensação de ter persistido e chegado ao fim, independentemente dos tropeços no caminho.

8. Camera, Character, Control

8.1. Camera

A câmera é em **terceira pessoa (Third Person)** e segue o personagem. Ela fica posicionada atrás da esfera, dando ao jogador uma visão do caminho a ser percorrido e dos desafios à frente. Essa perspectiva é essencial para o jogo, pois permite ao jogador observar a jornada de seu personagem (que representa o "eu interior") de um ponto de vista externo. Essa distância visual favorece a reflexão, tornando a experiência de progresso e retrocesso mais objetiva, como se o jogador estivesse observando seu próprio caminho mental.

8.2. Personagem

O personagem é uma esfera simples e branca. Essa escolha visual é intencional: a esfera representa uma pessoa em sua forma mais pura, um "eu" simples que se move em um caminho complexo. A sua forma genérica permite que qualquer pessoa se identifique com ele, tornando a temática da resiliência e da saúde mental mais universal. A esfera se move com animações suaves de **tween**, dando um senso de fluidez e intencionalidade ao seu movimento.

8.3. Controle

O controle é extremamente simples, usando apenas o mouse para clicar nos botões da UI. Não há controles de movimento tradicionais (como WASD), pois o foco do jogo é nas **escolhas**, não na habilidade motora. Isso reforça a metáfora de que o controle sobre nossa jornada está nas decisões que tomamos.

9. Habilidades

O personagem não tem habilidades no sentido tradicional de um jogo de plataforma. Suas "habilidades" são metafóricas e se manifestam através das ações do jogador:

- **Resiliência:** A capacidade de continuar jogando e seguir em frente mesmo após retroceder uma casa. Isso é a habilidade de "se levantar" após um revés.
- **Persistência:** A habilidade de não desistir, mesmo após um "Game Over", e clicar no botão "Reiniciar" para tentar a jornada novamente.
- **Tomada de Decisão:** Embora a escolha da carta seja baseada em sorte, a habilidade de tomar uma decisão sob incerteza é um pilar da jogabilidade e um reflexo do controle que o jogador exerce sobre sua própria jornada.