



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

Game Design Document (GDD)

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).

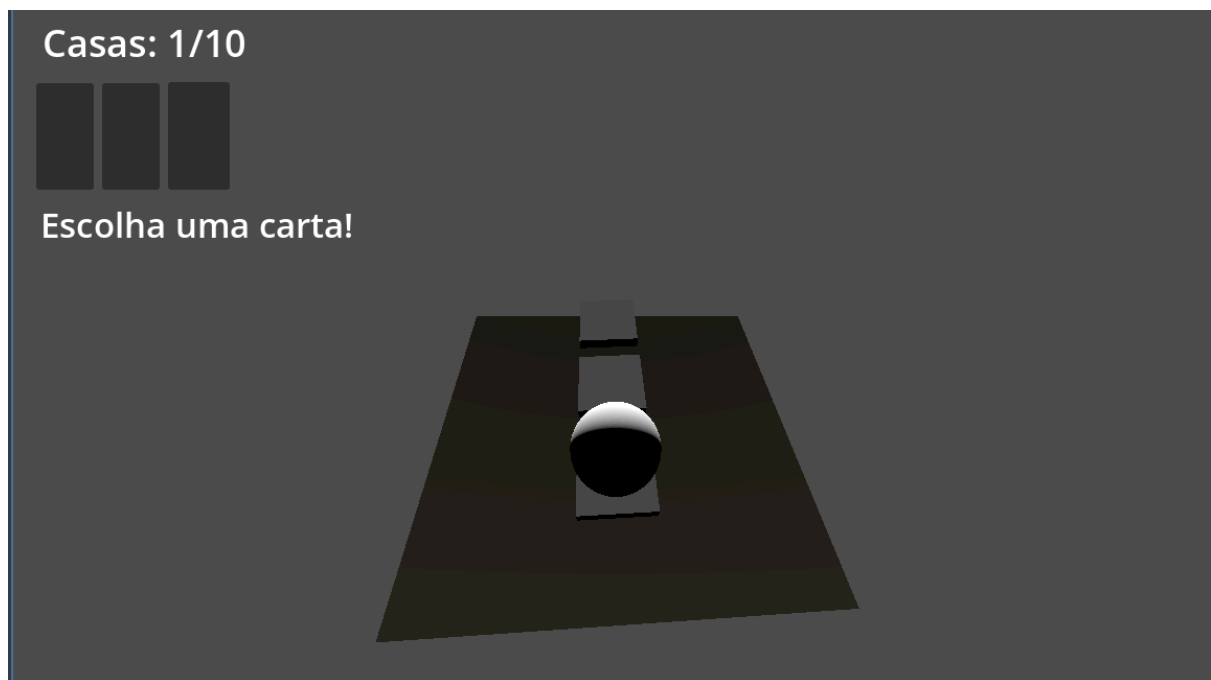
5. Gênero do Jogo

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:

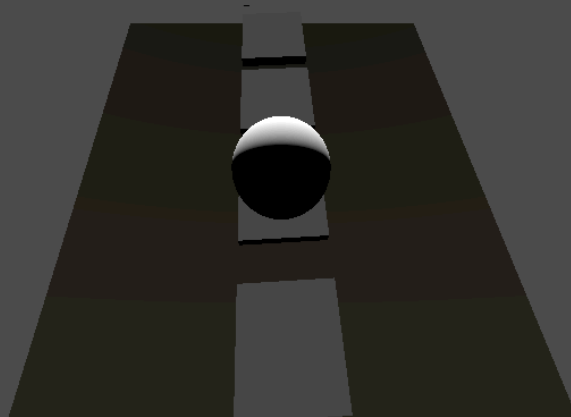
- Um tabuleiro de 10 casas em sequência.
- Um personagem representado por uma esfera branca.
- Uma interface de usuário (UI) que inclui:
 - Três botões que representam as cartas.
 - Um contador de casas, mostrando o progresso (ex: "Casas: 1/10").
 - Um label para exibir frases motivacionais ou desmotivacionais.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



Casas: 2/10



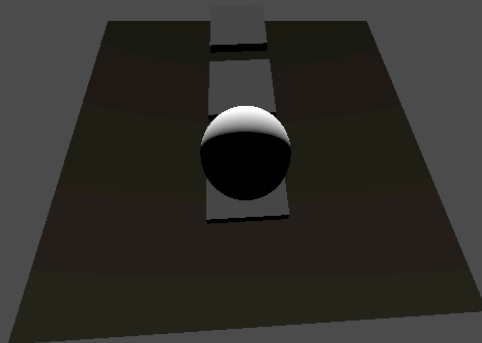
O futuro é construído com cada escolha. Avance com confiança.



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.