

GAME DESIGN DOCUMENT – GDD (ENVIRONMENT INVASION)

Elaborado por: William Fabrício Lima Cabral

APRESENTAÇÃO:

Este arquivo é originado a partir do [site](#) mantido por um [repositório no GitHub](#), criado como parte do projeto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI) da Universidade Federal de Alagoas, no ciclo 2024-25, sob orientação do professor [Marcos V. C. Vital](#). O conteúdo deste documento é aberto e está disponível sob uma licença [Creative Commons CC BY 4.0](#): ele é gratuito para você usar, manter e compartilhar; você também pode usá-lo para criar versões modificadas e distribuí-las, e para isso você só precisa indicar que usou este material como base, atribuindo a autoria.

O presente documento tem como objetivo ser um guia de planejamento para a execução do protótipo de jogo intitulado “*Environment Invasion*”, que tem como foco a abordagem de temas relacionados a ecologia de espécies invasoras, estimulando a reflexão crítica sobre o impacto da ação humana no meio ambiente e estratégias de manejo. A proposta é direcionada a estudantes do ensino fundamental, especialmente entre o 1º e 5º ano, pois segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), esses temas devem ser abordados durante esse período (BRASIL, 2018). Por meio do aperfeiçoamento das capacidades cognitivas da criança, ela é capaz de exercer senso crítico, e até mesmo corrigir os seus pais ou outros adultos (PIAGET e INHELDER, 1975), propondo que a partir do ensino das crianças, toda a sociedade possa ser transformada (SARMENTO, 2002). Utilizando os conceitos explorados durante o evento “*Global Game Jam: Maceió 2025*” (GGJ, 2025), segue as principais bases para a realização do protótipo.

CONCEITO:

Descreva a ideia central do protótipo em uma única frase. É partindo desse ponto que todas as decisões de *design* devem ser criadas. Um conceito claro e direto ajuda a manter o foco durante o desenvolvimento do protótipo. (GGJ, 2025).

- Um explorador que precisa coletar espécies invasoras com uma rede sem coletar as nativas.

CONDIÇÃO DE VITÓRIA:

Defina a meta principal do jogador para “vencer” ou “concluir” o protótipo. Isso estabelece objetivos para a *gameplay* e auxilia a direcionar o jogador ao longo da experiência. (GGJ, 2025).

- Coletar insetos invasores, marcados com uma cor diferente da cor do ambiente, propondo a ideia que eles não consigam se camuflar tão bem quanto os nativos, uma estratégia comum de sobrevivência.

BENCHMARK:

Liste games, mídias ou outras inspirações diversas que servem como referência. Isso ajuda a alinhar expectativas e fornece uma base para ideias, possíveis problemas e suas soluções durante o desenvolvimento do protótipo. (GGJ, 2025).

- O primeiro jogo de inspiração denomina-se “*Cuphead*”, um jogo de plataforma estilizado para lembrar desenhos antigos, sendo majoritariamente do gênero “*Run and Gun*”, onde os personagens correm nas plataformas e disparam projéteis contra os inimigos.
- O segundo jogo de inspiração denomina-se “*Super Mario World*”, um clássico de plataforma com mecânicas voltadas para a interação ao contato do *player* com os demais elementos, sejam moedas, inimigos ou itens que te dão habilidades.

Figura 1: “Cuphead”. Fonte: [IGN Brasil](#).



Figura 2: “Super Mario Word”. Fonte: [GodisaGeek](#).



MECÂNICA PRINCIPAL:

Explique a principal interação do jogador com o game. Esse é o elemento chave que define a experiência e mantém o jogador engajado. Uma mecânica bem definida é essencial para criar um gameplay consistente. (GGJ, 2025).

- De forma semelhante ao jogo utilizado de inspiração, haverá um mapa com plataformas que permitem o personagem se locomover entre elas, além de moedas e alguns insetos voadores que devem ser coletados com a puçá, enquanto outros evitados.
- Ao coletar um inseto da mesma cor do ambiente, um ‘nativo’, o jogador perderá pontos, e ao coletar insetos de cores diferentes, ganhará pontos, pois são os ‘invasores’.

ESCOPO:

O escopo são os elementos que compõem o protótipo e devem ser divididos em duas categorias: Essencial; os elementos mínimos necessários para funcionar, garantindo que algo jogável seja entregue dentro de um prazo estabelecido. Extras; Recursos adicionais que podem ser incluídos se houver tempo. (GGJ, 2025).

- Escopo principal: Personagem jogável “explorador”; rede de insetos (puçá); plataformas e ambientação verde; insetos ‘nativos’ verdes; insetos ‘invasores’ vermelhos; moedas; contador de pontos obtidos.
- Escopo extra: Adicionar mais fases com cores diferentes de plataformas e insetos, que podem ser introduzidos pela progressão de um nível para o outro ao atingir determinada quantidade de pontos, como uma ambientação vermelha que mude a necessidade de coleta para os insetos verdes, agora ‘invadindo’ outro ‘ecossistema’.

GAME CORE LOOP:

Liste o ciclo de ações que o jogador realizará repetidamente. Um core game loop bem definido assegura que o game tenha uma estrutura clara e funcional. Ele é a base do design e deve ser simples e divertido. (GGJ, 2025).

- Controlar o explorador, evitar insetos nativos, coletar insetos invasores, coletar moedas, ganhar pontos, progredir de fase em um ecossistema de outra cor.

ESTILO:

Descreva o visual e a trilha sonora do game. Esses elementos criam a identidade do projeto e ajudam a transmitir a emoção e a atmosfera desejadas. Visual e áudio coesos são fundamentais para um impacto memorável. (GGJ, 2025).

- Buscar indicativos sonoros claros e distintos para os insetos corretos e incorretos ao serem coletados.
- Trilha sonora casual, amigável e dinâmica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

Game Jam Design Canvas. **Global Game Jam**. Maceió, 24 de janeiro de 2025.

PIAGET, J.; INHELDER, B. **A psicologia da criança**. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1975.

SARMENTO, M. J. *As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade*. **Revista Pedagógica**, Braga, v. 1, n. 22, p. 11-36, 2003.