

GAME DESIGN DOCUMENT – GDD (TRASHER DROP)

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 “*Trasher Drop*”, que busca explorar temas como educação ambiental e desenvolvimento sustentável ensinando sobre coleta seletiva para crianças entre o 1º e 5º ano da educação básica, 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 lixeiro de coleta seletiva que captura itens em queda do tipo sinalizado pelo lixeiro.

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).

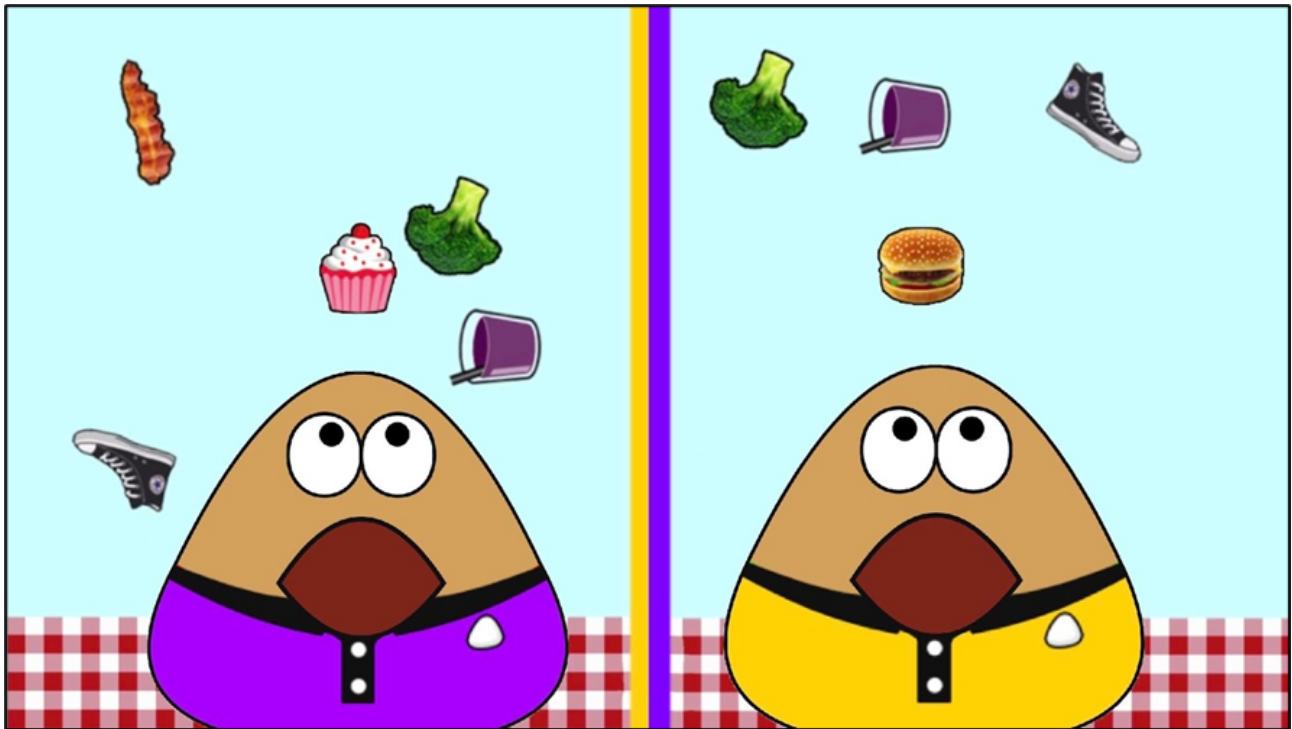
- Coletar materiais relacionados com a identificação da cor do lixeiro, caracterizando o amarelo para o metal, azul para o papel, vermelho para o plástico, verde para o vidro e marrom para matéria orgânica em geral.

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 “*Pou Food Drop*”, pois tem uma mecânica bem simples e casual, focada em reflexos rápidos e coleta de itens enquanto evita obstáculos. É o tipo de jogo arcade estilo *endless* (sem fim) com controle simples de toque e arraste.

Figura 1: “Pou Food Drop”. Fonte: [Pou Vlogs](#).



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 uma série de objetos em queda livre ao invés de itens alimentares, porém os objetos serão feitos de diferentes materiais, como vidro ou metal. O jogador deve controlar o lixeiro para evitar os itens errados e coletar os corretos de acordo com a coloração do lixeiro.

ESCOPO:

O escopo são os elementos que compõem o protótipo e devem ser divididos em duas categorias: Principal; 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 “lixeiro” na cor amarela; 04 itens de lixo metálico para serem coletados; 04 obstáculos de materiais diferentes do metal; marcador de vidas disponíveis; contador de pontos obtidos.
- Escopo extra: Adicionar mais lixeiros de diferentes cores, que podem ser introduzidos pela progressão de um nível para o outro ao atingir determinada quantidade de pontos, no qual a cor do personagem jogável mude juntamente com as interações entre os itens adequados de lixo e obstáculos.

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 lixeiro, evitar obstáculos, coletar itens indicados pela sinalização, ganhar pontos, progredir de fase controlando um novo lixeiro 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 itens 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.