

Game Design Document (GDD) – Limiar

1. Visão Geral

Título: Limiar

Gênero: Aventura /Estratégia

Plataforma: PC (Windows)

Estilo Visual: Arte digital com atmosfera distópica, mistura de ruínas e degradação ambiental.

Modo de Jogo: Single player

Público-Alvo:

Idade: 15+

Perfil: Jogadores que apreciam experiências imersivas, narrativas com impacto sócio-ambiental e tomada de decisões significativas

Classificação Indicativa: 12 anos (temas sensíveis como colapso ambiental, dilemas morais)

Resumo do Jogo

Limiar é um jogo de exploração e estratégia onde o jogador, na pele de uma Arquivista sobrevivente, precisa recuperar conhecimentos do passado para reconstruir um mundo em ruínas. Com mecânicas de coleta, gestão de recursos e decisões morais, o jogo desafia o jogador a equilibrar sabedoria ancestral e tecnologia sustentável para garantir a regeneração do planeta ou testemunhar sua ruína definitiva.

2. Narrativa e Ambientação

Contexto

Após o colapso do Antigo Mundo, a humanidade foi reduzida a pequenos grupos sobreviventes. Cidades tornaram-se desertos dominam vastas áreas, fazendo com que florestas desaparecessem. A memória coletiva foi quase apagada.

Você é uma Arquivista, uma figura solitária responsável por buscar e preservar o que restou do conhecimento humano.

Tema Central

"Entre a destruição e a regeneração, suas escolhas moldam o amanhã."

O jogo propõe uma reflexão sobre o papel do indivíduo diante da crise climática, unindo ancestralidade, regeneração ambiental e dilemas éticos sobre o futuro.

Personagens Importantes

- **A Arquivista (Protagonista):** Neutralidade moral. Atua como mediadora entre saberes antigos e novas possibilidades.
- **Guardiões Ancestrais:** Representações espirituais de saberes dos povos originários. Oferecem missões e lições morais.
- **Glitch:** Inteligência artificial que representa o pensamento técnico racional, é o companheiro de aventuras da Arquivista.

3. Jogabilidade e Mecânicas

3.1. Perspectiva e Controle

Perspectiva: Isométrica 2D (com profundidade e elementos interativos no cenário)

Controles: Teclado e mouse (PC)

3.2. Mecânica Principal – A Trilha do Conhecimento

O jogador explora biomas distópicos em busca de fragmentos.

Fragmentos podem ser:

Ancestrais: saberes povos originários, mitologias, práticas holísticas, elementos naturais...

Tecnológicos: energias renováveis, arquitetura sustentável, itens tecnológicos...

Cada fragmento pode ser usado em construções ou rituais regenerativos.

3.3. Sistema de Regeneração e Gestão de Recursos

Recursos obtidos: Fragmento de Artefato, pedras, lenha, etc...

O jogador restaurar estruturas como:

- Agroflorestas
- Centros de Conhecimento
- Estações de Energia Solar/Eólica
- Santuários Ancestrais

△ Cada ação impacta diretamente o nível ambiental global, que é visualizado por meio de uma Barra de Colapso.

3.4. Condições de Vitória e Derrota

Vitória:

- Atingir um equilíbrio sustentável global
- Coletar todos os itens solicitados para a restauração dos biomas antes que a barra de colapso atinja seu limite.

Derrota:

- Regeneração falha (barra de colapso atinge o máximo)

4. Estrutura e Progressão

Fases do Jogo

1. Ruínas e Lembranças – Introdução ao mundo, primeiros arquivos e dilemas

2. Os Últimos Guardiões – Contato com entidades e tribos; decisões morais
3. A Reconstrução – Construção de estruturas sustentáveis; unificação de saberes
4. O Julgamento Final – Evento climático ou confronto final com o Sistema

5. Estilo Visual e Atmosfera

- Arte 2D, com paletas contrastantes:
- Ambientes áridos em tons ocres e texturas
- Locais regenerados com verdes vibrantes
- Poluição marinha em tom púrpura
- Interações com sabedoria ancestral ganham visual mitológico/espiritual

Música: Trilhas com sons da natureza, ruídos de ruínas e melodias inspiradas nos povos originários

6. Diferenciais e Relevância

Diferencial	Descrição
Imersão Narrativa	Enredo com ramificações morais, personagens com profundidade
Crítica Ambiental/Social	Dilemas reais sobre consumo, regeneração e tecnologia
Jogabilidade Metalinguística	O jogo dialoga diretamente com o jogador de forma esporádica, trazendo questões de moralidade, cívica e/ou até receber mensagens no sistema
Estética Ancestral + Futurista	Mistura elementos dos povos originários e tecnologia de forma respeitosa e integrada

7. Requisitos Técnicos

Plataforma Inicial: PC (Windows)

Motor: Unity (2D, suporte para exportações futuras)

Armazenamento Estimado: 50MB–500MB

Requisitos Mínimos (PC):

- Processador: i3 ou superior
- RAM: 4GB
- Placa gráfica integrada (com suporte a OpenGL 3.0)
- Espaço em disco: 1GB livre

Requisitos Desejáveis:

Suporte a 1080p

8. Cronograma (Estimado)

Etapa	Duração	Data (Estimativa)
Pré-produção (GDD, protótipo)	1 mês	Fevereiro 2025
Desenvolvimento inicial (demo jogável)	2 meses	Fevereiro–Maio 2025
Implementação das mecânicas principais	2 meses	Fevereiro–Maio 2025
Arte e narrativa (ambientes e personagens)	2 meses	Fevereiro–Maio 2025
Testes e balanceamento	2 mês	Maio–Junho 2025
Refinamento e otimização	1 mês	Junho 2025

9. Conclusão

Limiar é uma jornada interativa que vai além do entretenimento. É um jogo que propõe uma conversa sobre ancestralidade, regeneração e ética. Por meio de escolhas, o jogador percebe que cada ação molda um mundo possível, tanto dentro quanto fora da tela.

Desenvolvido por Gustavo Assis Coladello, Matheus Silva Molina e Thaís Gabriele Cunha Zangarini, r alunos do curso Técnico em Programação de Jogos Digitais do Senac Presidente Prudente, sob orientação dos professores Danilo Filitto Adolfo Bocchi, o projeto nasce com a missão de unir uma narrativa envolvente e mecânicas acessíveis com consciência ambiental.

Ambientado em um mundo futurista pós-colapso ecológico, Limiar transforma os biomas ambientais em territórios simbólicos de memória, consequência e esperança. Cada missão é mais do que um desafio técnico, é uma reflexão sobre as decisões humanas, os limites do consumo e o poder da restauração consciente.

Esse jogo se alinha diretamente com os valores e propósitos do CRIA SENAC 2025, promovendo criatividade com propósito, ao integrar ficção interativa com temas reais e urgentes; Inovação com impacto social, ao abordar sustentabilidade, ética e ancestralidade através de uma linguagem acessível e sensível; Educação transformadora, ao oferecer uma experiência que estimula o pensamento crítico e o protagonismo do jogador como agente de mudança.

Limiar propõe um caminho onde restaurar o mundo é possível, mas exige escuta, empatia e responsabilidade.

Não é um jogo sobre vencer inimigos, mas sobre entender que o maior desafio sempre esteve nas nossas próprias escolhas. Um passo inicial rumo a um futuro onde jogos também curam, ensinam e inspiram.

“O futuro ainda pode ser regenerado.

O que você está disposto a sacrificar para que isso aconteça?”