

Ecos Da Mata

Gustavo Alchini – Portifólio de Projeto

GAME DESIGN DOCUMENT

VERSÃO 1.0

1. VISÃO GERAL

Ecos da Mata é um jogo **2D top-down** focado em **exploração, narrativa e aprendizado cultural**, onde o jogador conhece histórias do **folclore brasileiro** por meio de NPCs, locais sagrados e pontos de interesse espalhados pelo mapa.

O objetivo principal é:

- Explorar ambientes.
- Conversar com NPCs.
- Descobrir lendas tradicionais do folclore aprendendo sobre elas.
- Completar uma **quest principal** de coletar **6 histórias folclóricas**.

O jogo tem foco em:

- Imersão
- Atmosfera
- Narrativa
- Descoberta
não sendo orientado à ação.

Gênero

- **Aventura / Exploração / Narrativa**
- Subgênero: **Top-down 2D, light RPG, jogo contemplativo/ambiental**
- Influências de **walking simulator + adventure storytelling**

Plataforma

- PC (Windows) — plataforma principal de desenvolvimento.
- Futuras possibilidades:
 - Android (mecânicas simples, controles adaptáveis)
 - Web (WebGL) para fins educativos

Público-Alvo

- Jogadores que apreciam jogos de exploração e narrativa.
- Pessoas interessadas em folclore brasileiro, cultura nacional e histórias tradicionais.
- Jogadores casuais que buscam jogos tranquilos, contemplativos e sem combate.
- Faixa etária recomendada: **9 anos ou mais**, devido a temas folclóricos e narrativos.
- Professores e instituições que podem utilizar o jogo como material educativo leve.

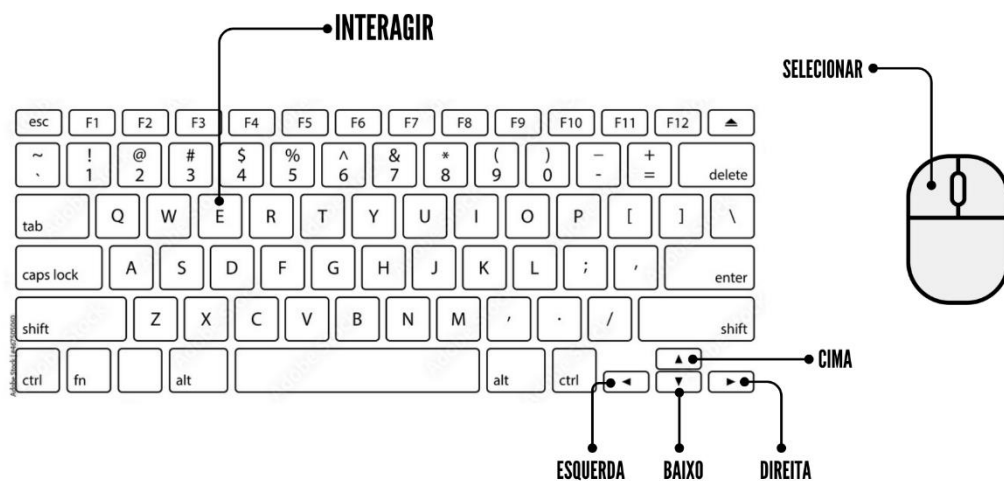
Proposta de Valor

- Aprender sobre folclore brasileiro jogando.
- Misturar exploração leve com narrativa profunda.
- Criar atmosfera emocional e imersiva sem elementos de combate.
- Ser acessível para todas as idades.
- Poder ser usado como ferramenta educativa.

Controles

- O game conta com esquema de controles básico no teclado, com dois botões de interações principais (Click do Mouse e Tecla E) e a movimentação do personagem pelas setas do teclado.

****Exemplo com imagem:***



***Exemplo com tabela:**

Teclado e Mouse	Ação
WASD / SETAS	Movimentação
Clique do Mouse	Selecionar
E	Interagir

2. ESCOPO DO PROJETO

Referências

- **Jogos**
 - **Stardew Valley** — perspectiva top-down, estilo artístico e movimentação.
 - **A Short Hike** — foco em exploração leve e narrativa.

- **Eastward** — mundo 2D detalhado, narrativa progressiva.
- **The Last of Us Part II** — desenvolvimento de história séria.
- **Filmes / Séries / Cultura**
 - Folclore brasileiro (Saci, Curupira, Mula sem Cabeça, Boto etc.).
 - Estética de livros ilustrados brasileiros.

Gameplay (Resumo)

O jogador controla um personagem em visão top-down que explora uma grande área natural. Interage com NPCs e locais especiais que apresentam histórias, lendas e curiosidades do folclore brasileiro.

Ao conversar com pessoas, visitar templo, vila, clareiras ou pontos espirituais, o jogador progride na **quest principal**, descobrindo cada uma das **6 histórias folclóricas**.

A gameplay é simples e acessível:

- mover → explorar → dialogar → descobrir histórias.

Gameplay (Detalhado)

Exploração

- O jogador se move livremente pelo mapa.
- Sons ambientes mudam conforme a **bioma / localização**.

Diálogo

- NPCs possuem diálogos com múltiplas frases e opções.
- Diálogo pode:
 - iniciar missões
 - registrar histórias
- Há **requisições** (por ex.: só mostrar certo diálogo após conhecer uma lenda ou visitar uma área).

Sistema de Localização

- Entrar em um ponto de interesse registra a localização visitada.
- As áreas alteram música/ambiente (ex.: floresta → calmaria; área seca → vento seco).

Quest Principal

- 6 pontos de interesse.
- Cada local/NPC revela uma criatura folclórica:
 1. Mula sem Cabeça
 2. Curupira
 3. Boto
 4. Cuca
 5. Saci
 6. Boitatá
- Após completar os 6, o jogador finaliza a fase.

Níveis do jogo

O jogo não é linear e não possui “fases”, mas sim **áreas naturais conectadas**. Cada área terá 1 ou mais criaturas folclóricas associadas.

Região Planejada	Características
Área Inicial	Música leve, pássaros, animais, ambiente florestal verde.
Campo de Batalha	Vento seco, clima árido, árvores queimadas
Vila	Local seguro, música feliz, pequenas cabanas
Igreja/Cemitério	Sons melancólicos, místico, pesado
Lago	Música leve, lago grande
Templo	Eco leve, sons de folhas, místico

3. MECÂNICAS

3.1. Mecânicas do Player

- **Movimentação**

- Visão top-down.
- Movimentação 8 direções (Direcional).
- Velocidade constante.
- Animação muda conforme direção.
- Sorting dinâmico: atrás ou na frente de objetos.

- **Interação**

- Tecla “Interact” para falar com NPCs.
- Tecla “Interact” para avançar diálogos.
- Pode interagir apenas se dentro da área de fala (trigger).

- **UI / Menus**

- O jogo começa com um menu in-game com fade.
- Botões têm animação de hover + sons de UI.

3.2. Mecânicas do mundo

- **Áudio Dinâmico**

- Música muda de acordo com a localização (via LocationSO).
- Ambientes possuem sons específicos:
 - floresta → pássaros
 - campo seco → vento
 - água → marolas

- **Pontos de Interesse**

- Cada local descoberto registra no LocationHistoryTracker.
- Área pode iniciar quest automaticamente.

- **NPCs**

- Alguns são estáticos, outros podem se mover com pequenos loops.
- Cada NPC tem um ActorSO, usado nos diálogos.
- Objetos com profundidade
- Objetos usam SpriteSorter.

- Collider pode bloquear movimento lógico.
 - **Loop de Gameplay Principal:**
 - Explorar → Encontrar NPCs → Dialogar → Aprender uma lenda → Progredir na quest → Explorar novamente
 - **Loop de Gameplay Expandido:**
 - Mover-se pelo mapa
 - Encontrar pontos de interesse (LocationSO)
 - Ativar diálogos
 - Registrar histórias no sistema da quest
 - Alteração dinâmica da música e ambiente
 - Investigar novas áreas liberadas
 - Encerrar quest e avançar narrativa
-

4. História e Jogabilidade

- **Sinopse**
 - Em uma floresta isolada do interior brasileiro, um jovem viajante conhecido como Ayuru busca por respostas em relação ao desaparecimento de seus pais. Guiado por moradores locais e sinais do próprio ambiente, ele descobre que talvez as criaturas do folclore brasileiro podem ajudar a conseguir pistas para resolver esse mistério.
Seu objetivo: compreender essas histórias, registrar sua passagem, manter viva a tradição oral que está se perdendo com o tempo e encontrar respostas.

História (Detalhada)

- **Início**
 - O jogador acorda no acampamento base, onde encontra **Ubirajara**, um contador de histórias misterioso e guardião

cultural que indaga o personagem sobre saber o paradeiro de seus pais.

- Ele dá a missão principal:
- "Descubra as histórias escondidas na florestas e talvez eu te diga algo."
- Caso o jogador ignore **Ubirajara**, a quest inicia automaticamente ao iniciar a exploração por conta própria, Ubirajara notará isso.

- **Progresso**

- A progressão é **não-linear**, porém estruturada:
 - Falar com Ubirajara → Quest inicia
 - Explorar áreas → conhecer NPCs
 - Cada NPC/Local revela **1 lenda**
 - Registrar a história no sistema interno
 - Após coletar 6 lendas → Jogo Finaliza
 - Finalização da fase / capítulo

Objetivos do Jogador

- **Objetivo Primário**

- Descobrir as 6 histórias folclóricas para completar a quest dada por Ubirajara.

- **Objetivos Secundários**

- Explorar todas as áreas do mapa.
- Conversar com NPCs opcionais.
- Aprender mais sobre cultura, lendas e mitos brasileiros.
- Compreender o mistério envolvendo o desaparecimento dos pais de Ayuru.

- **Objetivo Final**

- Retornar a Ubirajara com todas as histórias e receber revelações sobre o passado do protagonista.

- **Personagens**

- Os NPCs deste jogo representam figuras humanas e criaturas ligadas ao folclore brasileiro.
Cada NPC cumpre funções narrativas específicas, oferecendo:

- Diálogos profundos e ramificados
- Informações sobre lendas locais
- Atmosfera, worldbuilding e pistas
- Progresso da trama principal (como a quest do Ubirajara)
- Eles estão espalhados pelo mapa em regiões tematicamente coerentes com sua história ou lenda associada.

HUD / Interface do Usuário

- **Elementos de HUD:**
 - **Quest Tracker:**
Pequeno contador exibindo: Histórias descobertas: X/6.
 - **Indicador de Interação:**
Ao aproximar-se de NPCs, aparece um símbolo de diálogos.
 - **Caixa de Diálogo:**
 - Portrait do NPC
 - Nome
 - Texto
 - Botões de escolha
 - Sons de UI e animação de hover

Menus

- **Menu Inicial In-game**
 - Fade suave na entrada
 - Botão de iniciar com animação hover

Áudio e Design Sonoro

- **Trilhas Sonoras por Região**
 - **Vila:** Whispers of the Village.
 - **Lago:** Whispers of GrassLands.
 - **Floresta:** Whispers of GrassLands.
 - **Campo de Batalha:** Whispers of Boitatá.
 - **Cemitério/Igreja:** Whispers of Mula.

- **Templo Whispers of Curupira.**

(Todas as músicas foram geradas através da SUNO AI priorizando, instrumentos e efeitos sonoros brasileiro; todas as músicas e efeitos sonoros podem ser encontradas na pasta Ecos da Mata\Assets\Sounds)

- **Sons Ambientais**

- Alternam automaticamente ao entrar em LocationSO.
- Fade suave entre músicas (já implementado no projeto).

- **Sons do Player**

- Passos
- Interação "E"
- Sons de UI (hover e click)

(Todos os efeitos sonoros foram baixados gratuitamente através da biblioteca sonora do site: <https://pixabay.com/>)

5. Estilo Visual / Direção de Arte

- Cores saturadas, atmosfera calorosa e tropical.
- Cenários com vegetação densa, rios, áreas de terra seca.
- NPCs estilizados com sprites únicos.
- Árvores grandes com sobreposição (layering por Y).

*Como forma de ampliar o caráter cultural do projeto, alguns elementos textuais do jogo, incluindo nomes de NPCs, palavras do cenário e termos ambientais foram adaptados para o **tupi-guarani**. Essa escolha busca despertar a curiosidade do jogador sobre as línguas indígenas brasileiras e aproximá-lo de sua sonoridade e significado.*

O material de referência utilizado foi um dicionário introdutório disponível em: <https://biblioteca.funai.gov.br/media/pdf/Folheto43/FO-CX-43-2739-2000.pdf>

Todos os elementos visuais utilizados no projeto – incluindo cenários, personagens e efeitos visuais – foram adquiridos por meio do pacote Epic RPG World Collection, de autoria de RafaelMatos, disponível na Unity Asset Store.

Detalhes da Aquisição:

- *Link de Referência:*
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/epic-rpg-world-collection-272289>

Regime de Licenciamento: O pacote está em conformidade com a Licença de Tipo Single Entity. Esta modalidade de licenciamento autoriza expressamente a incorporação e o uso irrestrito dos assets no projeto final, abrangendo a permissão para comercialização do produto derivado.


Desta forma, o uso dos referidos ativos está devidamente licenciado para fins de desenvolvimento e distribuição comercial.


6. PERSONAGENS


Ficha técnica de todos os personagens presentes no projeto.


Nome	Ayuru
Sprite	
Tipo	Player
Mecânicas	<ul style="list-style-type: none">• Caminhar;• Interagir com NPC's;• Escolher diálogos ramificados


Nome	Boto
-------------	------


Sprite	
Tipo	Lenda
Função Narrativa	<ul style="list-style-type: none"> • Representa diretamente o folclore como criatura viva; • O Boto inicia a conversa de forma sedutora e enigmática; • Testa a curiosidade do jogador; • Suas respostas sugerem intenção sedutora e potencial ameaça; • Oferece ramificações sobre dança, confiança e percepção da criatura. • Não fornece informações diretas sobre a trama, mas reforça o clima folclórico e místico.

Nome	Ubirajara
Sprite	
Tipo	NPC
Função Narrativa	<ul style="list-style-type: none"> • É o PCM (Personagem Conector da Missão) da história principal. • Entrega a QUEST de coletar todas as histórias (lendas) da fase. • Implica que isso pode salvar <i>os pais do protagonista</i>. • Não fornece informações diretas sobre a trama, mas reforça o clima folclórico e místico.

Nome	Mula Sem Cabeça/Padre
Sprite	
Tipo	Lenda
Função Narrativa	<ul style="list-style-type: none"> • Contar a história trágica da mulher que se tornou a Mula-sem-Cabeça. • Representar culpa e consequências morais. • Criar um dos momentos mais pesados da narrativa.

Nome	Yasai
Sprite	
Tipo	NPC
Função Narrativa	<ul style="list-style-type: none"> • Dar contexto espiritual sobre o Curupira. • Oferecer visão religiosa e mística sobre a natureza. • Contrapor as falas de outros NPC com interpretação ritualística.

Nome	Chico Teon
Sprite	
Tipo	NPC
Função Narrativa	<ul style="list-style-type: none"> • Fornece parte da história do Boitatá e seu impacto no mundo. • Apresenta arrependimento, tragédia e peso histórico da região. • Introduz conceito de destruição da mata.

Nome	NPC's Gerais (Davi, Luan, Fernando Pescador)
Sprite	
Tipo	NPC's
Função Narrativa	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzem os contos de Cuca, Saci, Curupira. • Descrevem seus relatos de encontros com as lendas. • Oferece opções de diálogo que exploram a história das lendas

	<ul style="list-style-type: none"> Jogador coleta as “histórias” para a quest de Ubirajara.
--	--

MAPA — Distribuição dos NPCs

Área	NPCs Presentes	Função
Vila	Davi (Cuca), Fernando (Saci), Luan (Curupira), Pescador (neutro)	Introdução às lendas humanas
Lago	Boto	Encontro com criatura folclórica viva
Cemitério da Igreja	Padre	Narrativa da Mula-sem-Cabeça
Campo de Batalha	Chico Teon	História do Boitatá
Spawn	Ubirajara	Quest Central/ Mercador
Templo	Yasai	Ritual, fé e respeito à mata

7. DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA

Sistemas Implementados

- DialogueSystem
 - DialogueSO
 - DialogueManager
 - HistoryTrackers
- Location System
 - LocationSO
 - LocationVisitedTrigger
 - LocationAudioTriggers

- **Quest System**
 - FolkloreQuestManager
 - **Audio Manager**
 - Controla música e ambiente com fade
 - **Player Movement**
 - Movimentação + passos
 - **UI Menus**
 - StartMenuController
 - Animações hover
 - **Arquitetura**
 - Programação orientada a ScriptableObjects para diálogos e locais.
 - Player e NPCs usam SpriteSorter para sorting dinâmico.
 - AudioManager centralizado e persistente.
-

9. Riscos do Projeto / Limitações

- Escopo narrativo pode crescer demais se não controlado.
 - Mapa muito grande pode aumentar o tempo de produção.
 - Dependência artística (sprites, animações de NPCs, tiles).
-

10. Escopo Futuro

- **Possíveis Expansões Futuras**

- Novas lendas e áreas adicionais (ex.: Caipora, Mapinguari, Iara, Sereia, etc.).
- Sistema de colecionáveis ilustrados (livro de lendas).
- Pequenas cutscenes animadas para as lendas principais.
- Versão WebGL para escolas e projetos culturais.