**GAME DESIGN DOCUMENT**



GUARDIÕES DA FLORESTA

**Última atualização:**

21/10/23

**Preparado Por:**

André Andriotti

Claudionor Domingues

Thayná Gomes

**ÍNDICE**

Análise do Jogo 3

Missão 3

Gênero 3

Plataformas 3

Público Alvo 3

Enredo & Personagens 4

Jogabilidade 5

Visão geral do Gameplay 5

Experiência do Jogador 5

Diretrizes de jogabilidade 5

Objetivos do Jogo & Recompensas 5

Mecânica de Jogo 5

Nível de Design 6

Esquema de controle 7

Estética do Jogo e Interface do Usuário 7

Agendar & tarefas 8

# Análise de Jogos

"Guardiões da Floresta: O Resgate na Floresta em Chamas" é um emocionante jogo cooperativo que coloca os jogadores no papel de heróis bombeiros que lutam contra incêndios florestais na Amazônia. O jogo oferece três níveis de dificuldade crescente, proporcionando uma experiência desafiadora e divertida.

No primeiro nível, os jogadores precisam apagar incêndios em árvores para salvar a floresta, acumulando pontos à medida que mantêm as árvores seguras. No segundo nível, a missão é resgatar macacos em perigo antes que as chamas os alcancem, exigindo coordenação e trabalho em equipe. No terceiro nível, os jogadores devem resgatar uma pessoa indígena deslocada, evitando que ela saia do cenário.

O propósito do jogo é conscientizar os jogadores sobre a importância da preservação da floresta amazônica e destacar os desafios enfrentados por bombeiros e defensores da natureza na região. A diversão está na emoção de lutar contra incêndios, salvar animais e pessoas, e trabalhar em equipe para alcançar pontuações máximas. "Guardiões da Floresta" é um jogo envolvente que oferece entretenimento com uma mensagem valiosa de preservação e conscientização ambiental.

# Missão

"Prepare-se para uma jornada heroica na selva em chamas com “Guardiões da Floresta”, um jogo emocionantemente cooperativo! Neste título de ação e resgate, disponível por enquanto apenas para PC, você e seu parceiro serão bombeiros encarregados de combater incêndios na floresta amazônica. Trabalhando juntos, vocês deverão apagar as chamas, resgatar macacos em perigo e salvar pessoas indígenas deslocadas. O desafio está em manter a floresta segura, protegendo a vida selvagem e os habitantes locais. Você está pronto para ser um herói da natureza?"

# Gênero

* Ação
* Simulação
* Casual

# Plataformas

Microsoft Windows (PC)

# Público-alvo

O jogo “Guardiões da Floresta” é direcionado principalmente para um público que valoriza a conscientização ambiental e desfruta de experiências de jogos cooperativos. Aqui estão mais detalhes sobre o público-alvo:

**Faixa Etária:** O jogo será adequado para jogadores de todas as idades, com uma certa ênfase em atrair jogadores mais jovens (adolescentes ou jovens adultos) que estão mais propensos a se envolver em questões ambientais e jogos de ação cooperativa.

**Consciência Ambiental:** O público-alvo ideal é composto por pessoas que têm interesse na preservação da natureza e preocupação com as mudanças climáticas. O jogo procura educar e sensibilizar os jogadores sobre a importância da Amazônia e a necessidade de proteger seu ecossistema único.

**Gosto por Jogos Cooperativos:** Os jogadores que gostam de jogos que exigem colaboração e trabalho em equipe serão atraídos para “Guardiões da Floresta”. A comunicação eficaz e a coordenação entre os jogadores são essenciais para o sucesso do jogo.

**Comunidade Ambientalistas:** O jogo poderá atrair comunidades de defensores do meio ambiente, organizações sem fins lucrativos e escolas que desejam utilizar a plataforma com uma ferramenta educacional.

**Localização Geográfica:** Embora o jogo seja destinado a um público de forma geral, pode ser particularmente relevante e atraente para jogadores que vivem em regiões com desafios semelhantes de incêndios florestais e preservação da biodiversidade, tornando-o relevante em outras regiões com florestas tropicais.

# Enredo & Personagens

**História:** Em "Guardiões da Floresta", os jogadores assumem os papéis dos bombeiros heroicos, Pascal Whilefield e Ruby Fortrain, enquanto combatem os incêndios pela selva amazônica que está em perigo. Juntos, eles enfrentarão incêndios devastadores, resgatarão animais em perigo e protegerão as comunidades indígenas. Cada personagem tem habilidades únicas, porém podem revezar entre si, pois a colaboração é a chave fundamental do jogo e no desenrolar dos desafios.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Personagem | Descrição | Características | Informações diversas |
| Pascal Whilefield | É um experiente bombeiro com um passado marcado pelo combate a incêndios florestais em todo o mundo. Sua trajetória o levou à selva amazônica, onde ele agora enfrenta os desafios de salvar esta vasta floresta tropical. Pascal é um homem de ação, conhecido por sua coragem inabalável e habilidades de combate a incêndios incomparáveis. Ele é movido por um profundo senso de dever e responsabilidade para com a preservação da natureza, resultado de sua formação como guardião da floresta. | Pascal é um líder nato, calmo sob pressão e extremamente focado em sua missão. Ele é um mestre em manusear sua mangueira de precisão para combater incêndios. Sua determinação em proteger a Amazônia o torna um exemplo inspirador para Ruby e outros bombeiros em treinamento. Ele carrega o conhecimento de inúmeras batalhas contra o fogo e, com seu jeito sereno, ensina a importância de agir com rapidez e eficácia para preservar a floresta. | Devido à sua vasta experiência com animais, Pascal é frequentemente encarregado de resgatar animais além dos macacos, como aves, preguiças e outros animais nativos da Amazônia. Sua habilidade de interagir com essas criaturas e garantir seu bem-estar após o resgate é inestimável para a preservação da fauna da região. |
| Ruby Fortrain | É uma jovem bióloga e especialista em resgate de animais selvagens. Seu amor pela natureza a levou a se tornar uma defensora apaixonada dos animais da Amazônia. Ela se juntou à equipe de bombeiros como parte de um programa de pesquisa e resgate de animais ameaçados pela devastação causada pelos incêndios. Ruby tem uma conexão profunda com os animais e um desejo sincero de protegê-los e preservar sua diversidade. | Ruby é otimista e compassiva, e seu espírito destemido é um complemento perfeito para Pascal. Ela é ágil e astuta, habilidades essenciais para resgatar macacos de árvores em chamas. Sua personalidade encoraja os jogadores a entenderem a importância da conservação e a se emocionar com a beleza e fragilidade da vida na floresta tropical. | Ruby é fluente em várias línguas indígenas da região, o que o torna um elo vital entre a equipe de bombeiros e as comunidades locais. Sua capacidade de comunicar-se com os indígenas é fundamental para entender suas necessidades e coordenar o resgate seguro durante os incêndios. |

# Jogabilidade

## Visão geral da jogabilidade

"Guardiões da Floresta" é um inovador jogo de ação e aventura que combina elementos de combate a incêndios, resgate de animais e interação com personagens em uma emocionante experiência de conscientização ambiental. Inicialmente lançado para PC, o jogo oferece um modo de jogo cooperativo local, permitindo que os jogadores se unam em equipes para enfrentar os desafios da selva amazônica em chamas. Com a essência da cooperação e uma narrativa cativante que destaca questões críticas de preservação da Amazônia, os jogadores aprendem enquanto se divertem. O jogo apresenta dois personagens principais, Pascal e Ruby, cada um com habilidades especiais, além de uma variedade de desafios, desde combate a incêndios até resgates de animais e pessoas indígenas. Com a promessa de futuros portes para outras plataformas, "Guardiões da Floresta" se destaca como uma experiência única que oferece diversão, conscientização ambiental e jogabilidade cooperativa, atraindo jogadores de todas as idades.

## Experiência do Jogador

Forneça uma visão geral de como o jogador experimenta o jogo. Passe-os pelas telas que eles verão, como é o nível e o que seu personagem pode fazer. Dê-lhes uma breve ideia dos objetivos e perigos que enfrentarão. Isso deve ser em uma segunda pessoa do ponto de vista usando a palavra "você" para contar uma história para o público (jogadores).

Você cumprirá o papel de bombeiro, combatendo o incêndio para resgatar os animais e os indígenas, levando-os para o abrigo. Seu principal objetivo é salvar essas vidas que estarão em busca de um lugar seguro e não deixar o fogo se espalhar, desmatando toda floresta.

Os indígenas passarão correndo pela floresta, então não os percas de vista.

Tome cuidado para não ficar sem estoque de água durante uma emergência, recarregue sempre seu barril no lago.

## Diretrizes de jogabilidade

Este é um conjunto de diretrizes que o jogo deve seguir durante todo o processo de desenvolvimento. Isso inclui regras para o que é permitido e o que não é permitido no jogo. Por exemplo, se você está criando um jogo para crianças, você vai querer definir diretrizes para o nível de violência apresentado no jogo, que linguagem pode ser usada, e assim por diante.

## Objetivos do Jogo & Recompensas

É aqui que você apresenta mais detalhes sobre como a jogabilidade motivará o jogador a progredir no jogo. Discuta recompensas e penalidades e o nível de dificuldade. Você pode usar a tabela abaixo para ajudar a detalhar objetivos e recompensas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rewards | Penalties | Difficulty Levels |
| List ways of how the player is rewarded and when. | Discuss things that hinder the player on progressing | Discuss the difficulty levels within the game |

## Mecânica de jogo

Movimento dos Bombeiros: Os dois bombeiros, Pascal e Ruby, podem se mover livremente pelo cenário usando as setas do teclado ou controles equivalentes, dependendo da plataforma.

Combate ao Fogo: Ambos os bombeiros têm a capacidade de apagar o fogo nas árvores usando suas mangueiras de combate a incêndios. Eles devem coletar água dos lagos e, em seguida, direcionar suas mangueiras para apagar as chamas.

Coleta de Água: Os bombeiros podem coletar água dos lagos para encher seus reservatórios. Essa água é essencial para apagar incêndios nas árvores.

Resgate de Macacos: A partir do nível 2, macacos aparecerão nas árvores não danificadas. Qualquer um dos bombeiros pode resgatar um macaco, mas após o resgate, o outro bombeiro deve pegar a gaiola onde o macaco resgatado será colocado. Isso exige uma coordenação eficaz entre os jogadores.

Resgate de Civis: No terceiro nível, os jogadores encontrarão personagens indígena que aparecerão correndo em linha reta, em uma área designada do cenário. Os jogadores devem escoltar o civil até uma casa de abrigo, que será indicada claramente no jogo.

Progressão de Nível: Para progredir em cada nível, os jogadores devem atingir uma pontuação específica. Isso cria um objetivo claro para cada nível e motiva os jogadores a aprimorarem suas habilidades à medida que avançam na jornada.

|  |  |
| --- | --- |
| **Character Attributes** |  |
| **Character** | **Movement Abilities / Actions Available** |
| (Bombeiros) Pascal/Ruby | * Movimentar * Apagar Fogo * Coletar Água * Resgatar Animais/Civis |
| Macacos | * Surgir em árvores |
| Indígena | * Movimentar |
| **Game Modes** |  |
| Game Mode / Difficulty Name | Descreva os objetivos, perigos no modo de jogo. E discuta como o jogador progride de nível em nível |
| **Scoring System** |  |
| **Points/Coins/Stars/Grades/Etc.** | **How it’s Awarded & Benefits** |
| List the scoring attribute | Describe how the player obtains this and the benefits. For instance, does getting more points unlock a special level. |

## Level Design

Discuss the levels. How many levels will the game have, what will be included in each level. Include overall look and feel, hazards the level presents, difficulty, objectives, etc.

|  |  |
| --- | --- |
| **Levels** |  |
| Level name and/or pic of it | List or describe the level’s look, difficulty, hazards, and objectives. |

# Esquema de Controle

Descreva a configuração de controle para o jogo. Seu jogo usa entrada por toque, um controle ou teclado de mouse e teclado? Discuta a funcionalidade de cada botão/toque. Pode ajudar a inserir um diagrama/foto para ajudar a explicar as ações.

|  |  |
| --- | --- |
| **Button/ Touch Input** | **Action it Performs** |
| List the button | Describe what functionality the button press has within the game. |

# Game Aesthetics & User Interface

Discuss the design techniques to be used. Describe the look & shape of the characters, environment and pathways. Will the game look realistic or have some other art style. Discuss what type of theme the game will have & what type of emotional impact you are hoping players experience. Discuss how the player’s gestures/interactivity has an affect on the visual experience.

Present a general overview of the UI. How will the buttons be laid out, how will the HUD work, how does the menu system function, and so on. It is a good idea to insert photos, diagrams or concept art to help explain the UI.

# Schedule & Tasks

List the tasks that need to be completed along with the basic timeline to complete them by. The task list can be as detailed as you like to fit your studio’s needs. The table below can be substituted for the excel file. This table is a great start but the tasks should be much more detailed.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tasks to Complete & Schedule** | | | | |
| **Tasks** | **Task Lead** | **Start** | **End** | **% Complete** |
| **Development Phase** | | | | |
| Design |  |  |  |  |
| Storyline | John Doe | 9/4/15 | 9/8/15 | 0 % |
| Level Mechanics |  |  |  |  |
| Art |  |  |  |  |
| Level 1 |  |  |  |  |
| Special FX |  |  |  |  |
| UI |  |  |  |  |
| Engineering |  |  |  |  |
| Production Pipeline |  |  |  |  |
| Prototypes |  |  |  |  |
| Audio |  |  |  |  |
| Sound Design |  |  |  |  |
| Milestone: GamePlay Features & Music |  |  |  |  |
| **Testing Phase** | | | | |
| Test Plan |  |  |  |  |
| Beta Testing |  |  |  |  |
| Milestone: QA Testing |  |  |  |  |
| **Deploying Phase** |  |  |  |  |
| "Go Live" Plans |  |  |  |  |
| Milestone: Ready for Usage |  |  |  |  |