

BIOMES MENDING

Turma do Fundão

GAME DESIGN DOCUMENT

VERSÃO 1.0

Visão Geral

Biomes Mending é um jogo de ação em terceira pessoa onde o jogador controla o personagem (Nome do Personagem) e se aventura em alguns cenários baseados na vida rural e urbana, enfrentando o impacto das ações do ser humano com o meio ambiente e que péssimas decisões afetam não somente a natureza, mas a nós também, onde terá que aprender a como cuidar, conscientizar e entender a importância da natureza na nossa vida.

Tem como base transmitir uma mensagem de sustentabilidade e conscientização ao meio ambiente. a Ideia foi baseada nas conferências da ONU feitas em 1992(ECO-92) e a conferência de 2015(Agenda 2030). O intuito do jogo é que cada fase concluída pelo jogador/Personagem entenda a importância do meio ambiente e que com pequenas ações do dia a dia pode ter um grande impacto para a salvação do nosso ecossistemas.

Resumo do projeto

O jogo "Biomes Mending" é uma jornada divertida e educativa de conscientização do meio ambiente, que busca ensinar sobre a importância de cuidar, preservar e conservar os nossos recursos naturais. Os Jogadores embarcam em uma aventura emocionante, assumindo o papel de herói ambiental, onde enfrentam desafios e aprendem como proteger a natureza, resolvendo problemas relacionados ao nosso meio ambiente para salvar o planeta do grande desastre.

Gênero : RPG 2d

Plataforma : PC

Controles : Teclado e mouse

Exemplo com imagem:



Exemplo com tabela:

TECLADO	MOUSE	AÇÃO
WASD / SETAS	Mover Mouse	Movimentação
Espaço	Clique do Mouse	Atirar/Dash

Escopo do projeto

Este projeto tem como objetivo apresentar o desenvolvimento e a análise de "Biomes Mending: Aventura Sustentável", um jogo de conscientização ambiental que visa educar os jogadores sobre a importância da sustentabilidade e da preservação do meio ambiente. O mesmo foi projetado para envolver os jogadores em uma experiência lúdica e interativa, fornecendo informações sobre questões ambientais e incentivando a adoção de práticas sustentáveis. Ao longo deste trabalho, será apresentada a visão do projeto, a mecânica de jogo, os desafios e objetivos, o aprendizado e conscientização promovidos, bem como o impacto esperado no mundo real.

Serão envolvidas cinco pessoas no desenvolvimento e planejamento do projeto, abrangendo as áreas de design, desenvolvimento da engine e documentação. Para a implementação da mecânica do jogo, será utilizado o software RPG Maker. Já para as etapas de design e animações básicas, serão empregados o CorelDraw e o Piskel, respectivamente. Quanto à documentação, serão seguidas as normas padrões do documento GDD (Game Design Document), com três membros dedicados à elaboração abrangente do documento e do pitch do projeto.

O projeto será embasado nas conferências da ONU ocorridas em 1992 (ECO-92) e em 2015 (Agenda 2030). Seu objetivo primordial é transmitir a concepção de preservação ambiental e sustentabilidade, por meio das fases do jogo. Para tanto, serão utilizados os temas de algumas das ODSS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) delineadas pela ONU, incluindo ODS 3, ODS 6, ODS 11, ODS 12, ODS 13, ODS 14 e ODS 15, extraídas do projeto "Agenda 2030", a fim de embasar a elaboração das diferentes etapas do jogo. Almeja-se, desse modo, transmitir uma mensagem de conscientização acerca da sustentabilidade, abordando, sob uma perspectiva social, as questões relacionadas ao meio ambiente em contextos urbanos, rurais e florestais.

Gestor responsável: Kauê de Menezes.

Equipe de Desenvolvimento: Leonardo Laranjeira, Bruno Guimarães Ruiz, Lincoln Henrique.

Equipe de Documentação: Gabriela Alves, Miguel Arantes, Tainá Matos & Kauê Martins.

Referências : O jogo se baseia nas conferências da ONU de 1992 e 2015, usamos elas como base para criar a história e os níveis que se encontram no jogo.

Gameplay (Resumo)

- A gameplay do jogo é bem fácil, podemos controlar nosso personagem pelas teclas W, A, S e D como também pelas setas e clicando com o mouse na tela.

Dentro do jogo é encontrado duas fases de missões, além de 2 mapas para dar uma imersão ainda melhor no jogo e na história que ele traz.

Gameplay (Detalhado)

- A Gameplay é bem básica, podemos controlar o personagem através de cliques com o mouse, setinhas ou as teclas W, A, S D.

A interação com outros personagens pode ser feita através da tecla Espaço.

No jogo temos a mecânica de noite e dia, cutscene feita através de pequenas vistas de alguns mapas, assim como o teletransporte para o jogador ir de um mapa para outro.

O jogo começa com o Philip (personagem principal) acordando em sua casa, daí começa a desenvolver a história, passamos pela vila onde moramos no jogo, pela floresta e pantano/mar onde teremos as missões que iremos resolver, temos a mecânica de missões que nos serão dadas pelos próprios npcs que se encontram no mapa

Níveis do jogo :

Dentro do jogo é encontrado duas fases de missões, além de 2 mapas para dar uma imersão ainda melhor no jogo e na história que ele traz.

Nível Único	Mapa
Objetivo	O jogador deverá encontrar o npc para pegar a missão.

Level Design	
Itens Normais	Utilizar objetos dados pelos npcs para adentrar em certos lugares no jogo.
Itens Secretos	Ir de uma ilha para a outra

Mecânicas

- O jogador poderá andar livremente pelo mapa, falar com os npcs e utilizar objetos dados pelos npcs para adentrar em certos lugares no jogo.

Mecânicas do Player

Dentro do jogo é encontrado duas fases de missões, além de 2 mapas para dar uma imersão ainda melhor no jogo e na história que ele traz

<Movimentação>

- O jogador terá uma visão 2d e poderá mover o personagem em 8 direções.

<Objetos>

- Jogador poderá recolher objetos e entregar para os npcs para realizar missões e recolher objetos com os npcs para utilizar itens no jogo..

- **Mecânicas do mundo**

<Utilizar objetos>

- O jogador poderá utilizar objetos achados dentro do jogo e retirados dos npc.

Sinopse

-Biomes Mending é um jogo de ação em terceira pessoa onde o jogador controla o personagem (Philip) e se aventura em alguns cenários baseados na vida rural e urbana,

enfrentando o impacto das ações do ser humano com o meio ambiente e que péssimas decisões afetam não somente a natureza, mas a nós também, onde terá que aprender a como cuidar, conscientizar e entender a importância da natureza na nossa vida.

História (Detalhada)

Haviam dois jovens chamados Kauê e Leonardo que adoravam jogos de ação e aventura. Sua mais recente descoberta foi Biomes Mending, um jogo incrível em terceira pessoa que o transportava para cenários baseados na vida rural e urbana. Empolgados, eles decidiram assumir o papel do personagem principal e embarcar em uma jornada cheia de desafios e descobertas.

Ao iniciar o jogo, assumiu o controle do personagem chamado Philip, um defensor da natureza em um mundo cada vez mais afetado pelas ações prejudiciais do ser humano, Philip estava determinado a enfrentar as consequências do impacto ambiental e lutar por um futuro melhor.

À medida que Leonardo e Kauê exploravam os cenários incrivelmente detalhados do jogo, ele testemunhou em primeira mão as tristes consequências das más decisões humanas. A vida rural estava sendo afetada por desmatamento desenfreado, poluição dos rios e destruição dos habitats naturais. Nas áreas urbanas, a poluição do ar e o acúmulo de resíduos estavam sufocando a vida saudável.

Philip, com sua coragem e habilidades, enfrentava todos esses desafios. Ele plantava árvores para restaurar a vegetação perdida, limpava os rios e educava as pessoas sobre a importância de cuidar do meio ambiente. Kaue e Leonardo começaram a entender que as decisões tomadas dentro do jogo tinham um impacto muito real.

Conforme avançava na história, Leonardo e Kauê perceberam que a natureza não era apenas um cenário bonito e animado, mas uma parte vital de sua própria vida. Os recursos naturais forneciam alimentos, água limpa e ar fresco. A destruição ambiental afetava não apenas a flora e a fauna, mas também a saúde e o bem-estar de todos os seres humanos.

Cada desafio superado por Philip em Biomes Mending ensinava a kauê & Leonardo uma lição valiosa. Eles começaram a aplicar esses ensinamentos em sua vida cotidiana, adotando práticas mais sustentáveis e conscientes. Plantou uma horta em seu quintal, reciclou e reduziu seu consumo de plástico.

O jogo mudou a perspectiva de ambos e os incentivaram a compartilhar o conhecimento com seus amigos e familiares. Ele organizou eventos de conscientização ambiental e se uniu a grupos locais que se dedicavam à proteção do meio ambiente.

À medida que eles se envolviam mais profundamente em Biomes Mending, eles perceberam que a mudança real também poderia acontecer no mundo real. O jogo era apenas o ponto de partida para sua própria jornada de cuidado com o meio ambiente.

Assim, Kauê e Leonardo, inspirado pelo personagem Philipe, tornaram-se defensores apaixonados pela natureza, lutando para reverter os danos causados pelas ações humanas irresponsáveis. Sua história de transformação começou com um jogo, mas se estendeu para além das telas, tornando-se um verdadeiro agente de mudança em seu mundo.

Personagens

Era uma vez um jovem chamado Philip, curioso e preocupado com o meio ambiente. Ele vivia em uma pequena cidade que, infelizmente, tinha sido duramente afetada pela combustão, desmatamento e mudanças climáticas. A natureza ao redor estava em perigo, e as pessoas que viviam ali sofriam com as consequências.

Philip sentia uma forte conexão com a natureza desde criança e, ao ver o estado de sua cidade, decidiu que era hora de fazer a diferença. Ele ouviu falar que a cidade onde seus parentes moravam, localizada em uma região próxima, também estava enfrentando problemas semelhantes. Determinado a ajudar, ele embarcou em uma jornada até lá.

Ao chegar na cidade, Philip ficou chocado ao ver o estado em que a natureza se encontrava. As florestas estavam reduzidas a pequenos fragmentos, os rios estavam poluídos e outros locais naturais estavam ameaçados. Era um verdadeiro desastre ambiental.

Enquanto explorava a cidade, Philip se deparou com animais e plantas sofrendo com o desmatamento. Árvores derrubadas, animais desabrigados e rios sem vida. Cada cena dolorosa mostrava como as ações humanas haviam afetado a vida ao seu redor.

Nesse momento, Philip conheceu um mentor, um protetor da natureza, que percebeu a determinação do jovem em fazer a diferença. O mentor guiou Philip através da jornada, fornecendo informações sobre os problemas ambientais e os desafios que ele enfrentaria.

Com o passar do tempo, Philip se tornou o guardião daquele local, jurando proteger e preservar a natureza. Ele se envolveu em projetos de reflorestamento, organizou campanhas de conscientização ambiental e trabalhou arduamente para recuperar a saúde dos rios.

O esforço de Philip não passou despercebido. Gradualmente, a cidade começou a se recuperar. As florestas voltaram a crescer, os animais encontram abrigo e os rios foram

purificados. As pessoas, inspiradas pelo exemplo de Philip, também começaram a adotar práticas mais sustentáveis em suas vidas diárias.

Philip mostrou que um indivíduo determinado pode fazer a diferença, não importa quão grande seja o desafio. Sua jornada de descoberta e proteção da natureza serviu como um lembrete poderoso de que todos têm a responsabilidade de cuidar do nosso planeta.

Personagens:

Player:

Nome	Philip
Sprite	
Tipo	Player
Mecânicas	Caminhar; Interação com ambiente a sua volta; Interação com NPC's para diálogo; Interação com NPC's para troca ou compra de item; Trocar parte de seu visual;

Nome	Mãe do philip
Sprite	
Tipo	NPC

Nome	AVó do philip
Sprite	
Tipo	NPC

Nome	Cliente da lojinha do seu zé
Sprite	
Tipo	NPC
Mecânicas	Fala

Nome	Dono do porto de Barcos
Sprite	
Tipo	NPC
Mecânicas	Fala

Nome	Avô de Philip
Sprite	

Tipo	NPC
Mecânicas	diálogo

Nome	Sra Lisa
Sprite	
Tipo	NPC
Mecânicas	diálogo

Nome	Filho Sra Lisa
Sprite	
Tipo	NPC
Mecânicas	Dialogo

Nome	Sr José
-------------	---------


Sprite	
Tipo	NPC
Mecânicas	Diálogo


-


Nome	Integrante da vila
Sprite	
Tipo	NPC
Mecânicas	diálogo


- **Itens**

Nome	Dinheiro
Sprite	sem ícone no jogo
Benefícios	Personagem ganha saldo e consegue comprar mantimentos como remédio

Nome	Bebida
Sprite	
Benefícios	Personagem ganha saldo e consegue comprar mantimentos como remédio

Nome	Comida
Sprite	
Benefícios	Personagem ganha mais energia ao ingerir a comida

Nome	Remédio
Sprite	
Benefícios	Personagem ganha mais energia

Nome	Barco
Sprite	
Benefícios	Personagem consegue se locomover a diversas partes da ilha

Nome	chapéu	
Sprite		
Benefícios	O personagem fica com um item a mais.	