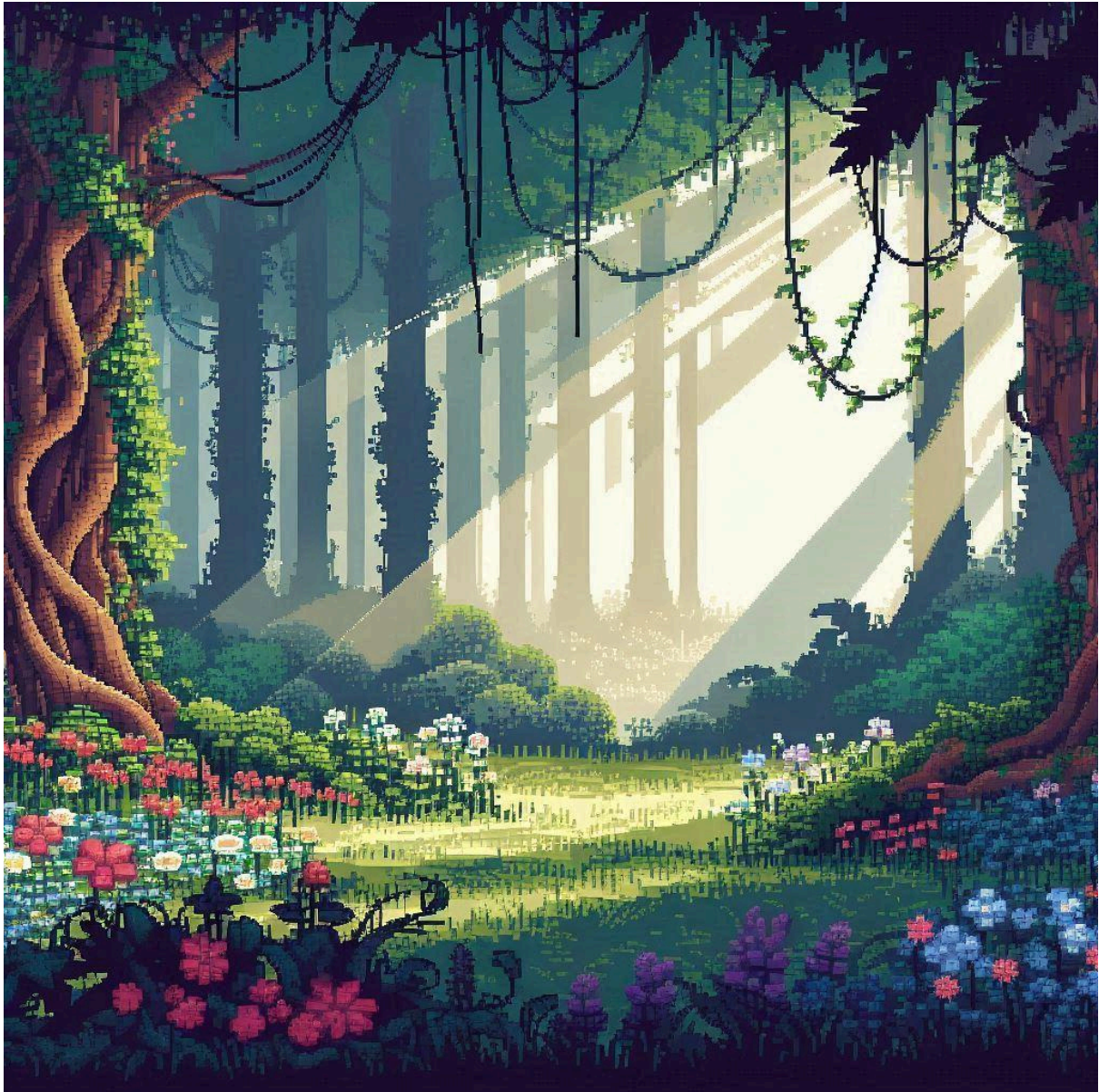


# Spirit of Forest

Por Bruno Schmitz da Silva

Email: [brunoschdev25@gmail.com](mailto:brunoschdev25@gmail.com)

LinkedIn: [www.linkedin.com/in/bruno-schmitz-da-silva-06183b213](https://www.linkedin.com/in/bruno-schmitz-da-silva-06183b213)



Game Design Document de Spirit of Forest

<b>Qual o gênero do seu jogo?</b> .....	<b>3</b>
<b>Experiência do Jogo:</b> .....	<b>3</b>
<b>Sobre o que é o jogo?</b> .....	<b>3</b>
<b>O que as pessoas fazem?</b> .....	<b>3</b>
<b>Por que elas fazem?</b> .....	<b>3</b>
<b>Como recompensamos os jogadores?</b> .....	<b>3</b>
<b>Punições</b> .....	<b>4</b>
<b>Quais são as regras do seu jogo?</b> .....	<b>4</b>
<b>Como vão ser as mecânicas do seu jogo? Vai ter mais de uma?</b> .....	<b>4</b>
<b>Como vão funcionar os sistemas do seu jogo?</b> .....	<b>5</b>
<b>Como vai funcionar a progressão do seu jogo?</b> .....	<b>5</b>
<b>Ele vai ser feito para qual(is) plataformas?</b> .....	<b>6</b>
<b>Storytelling</b> .....	<b>7</b>
<b>Personagens</b> .....	<b>7</b>
Sporus:.....	7
<b>Cenários</b> .....	<b>8</b>
Floresta:.....	8
Rochedo.....	8
<b>Arte</b> .....	<b>9</b>
Estilo.....	9
Animação.....	9
<b>Música Trilha Sonora</b> .....	<b>9</b>
Mood Musical.....	9
Mood de Efeitos Sonoros.....	9
<b>Interface/Controles</b> .....	<b>10</b>
<b>Dificuldade</b> .....	<b>10</b>

## Qual o gênero do seu jogo?

É um jogo de plataforma 2D Pixel com puzzles e desafios contra o tempo.

## Experiência do Jogo:

Estratégico, pois define um norte para o jogador com desafios até alcançá-lo, e evocativa pois dá um sentimento de urgência, afinal o jogador anseia por completar o nível à tempo. Vamos tratar de como gerenciar seu tempo limitado e recursos disponíveis para passar os puzzles e concluir o nível.

## Sobre o que é o jogo?

Em uma floresta entrando em colapso por criaturas abissais, você, um espírito da floresta, precisa levar a Pedra de Gaia para a árvore da vida. Para isso, precisa passar por fases que terão um puzzle principal e alguns puzzles secundários para obter moedas extras.

## O que as pessoas fazem?

1. Elas se movimentam pelo mapa;
2. Elas realizam um pulo simples sem absorver habilidades e pulo duplo absorvendo habilidades;
3. Elas nadam por alguns segundos sem absorver habilidades e nadam por alguns segundos extras com habilidades;
4. Elas planam por alguns segundos com habilidades;
5. Elas empurram objetos pequenos sem absorver habilidades e empurram objetos pequenos e grandes com habilidades;
6. Elas abrem portas com chaves;
7. Elas sobem e descem cipós;
8. Elas ativam plataformas que precisam do jogador em cima (ou algum objeto) para ativar;

## Por que elas fazem?

Porque as mecânicas impulsionam o jogador à concluir o nível.

## Como recompensamos os jogadores?

1. Visual (juiciness):
  - 1.1. Os itens brilham e emitem um efeito sonoro com algumas partículas ao serem coletados.
  - 1.2. As portas brilham e emitem um efeito sonoro de vitória com algumas partículas ao serem abertas
2. Conquista:
  - 2.1. O jogador consegue competir consigo mesmo, batendo recordes de tempo de conclusão de fase. Refazendo ela várias vezes, permitindo desafiar-se em menos tempo.

- 2.2. O jogador ganha conquistas ao coletar certos itens, realizar certas interações ou passar certas fases.
- 3. Lógica:
  - 3.1. O jogador consegue resolver puzzles extras e conseguir certas recompensas e conquistas.
- 4. Emocional:
  - 4.1. O jogador é cativado pela personalidade gentil do personagem principal;
  - 4.2. O jogador é levado à uma certa tristeza pelo cenário ao seu redor tornando mais destruído.

## **Punições**

- 1. Se o jogador for atingido por um inimigo, será derrotado;
- 2. Se o jogador não concluir o nível à tempo, ele perde a fase;
- 3. Se o jogador ficar tempo debaixo d'água, ele morrerá afogado;
- 4. Se o jogador entrar em contato com o fogo, ele morrerá queimado;

## **Quais são as regras do seu jogo?**

O jogador precisa resolver uma série de puzzles com tempo definido para passar da fase. Além disso, ele precisará de um item (Chave da Madeira Mágica) que só pode ser obtido após passar do puzzle principal da fase.

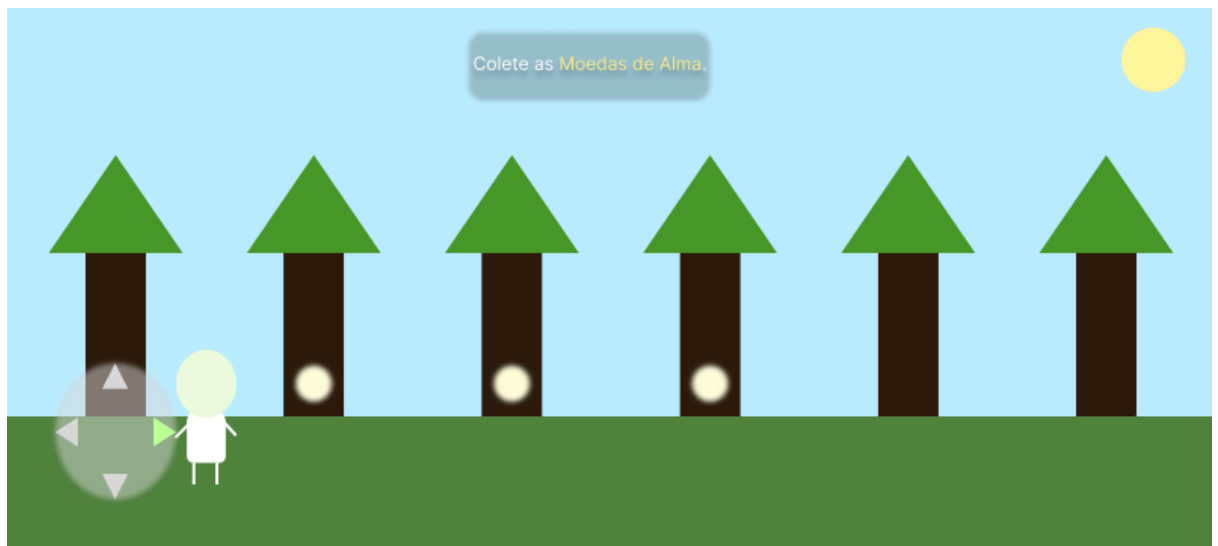
Nas fases haverá alguns espíritos que ajudarão o jogador à concluir os puzzles principais e opcionais.

Algumas mecânicas do game só podem ser usadas caso o jogador obtenha o espírito de certos animais.

## **Como vão ser as mecânicas do seu jogo? Vai ter mais de uma?**

**O jogador pode:**

- 1. Movimentar pelo mapa;
- 2. Coletar Itens;



Experimente: [Coletar Itens](#)

3. Dar pulos únicos em sua forma normal;
4. Dar pulos duplos com Espírito do Lince;
5. Descer plataformas pesadas com Espírito do Urso-Pardo;
6. Planar com Espírito da Coruja-Athene-Noctua;
7. Mergulhar por mais tempo com Espírito da Foca-Monge;
8. Interagir com portas;
9. Empurrar pedras;
10. Ativar plataformas de força;
11. Coletar Souls Coins;

**O jogador poderá morrer das seguintes formas:**

1. Ficar debaixo d'água por tempo demais;
2. Ser atingido por inimigos (Ex: sistema de colisões Mario Bros);
3. Entrar em contato com fogo.

## Como vão funcionar os sistemas do seu jogo?

Ao entrar na fase e ser exibido o mapa, começará um cronômetro (Cronômetro do Caos); À medida que o tempo passa, certas partes do mapa mudam (entram em colapso) e alguns puzzles opcionais são impedidos de serem feitos;

O jogador precisa realizar o puzzle principal dentro do limite do tempo para pegar a Chave da Madeira Mágica e passar pela Porta para o próximo nível (Porta de Gaia);

Haverão mecânicas e inimigos que, se acertarem o player, ele perderá uma vida;

Caso o player chegue à zero de vida, a fase se encerra e o jogador é derrotado;

## Como vai funcionar a progressão do seu jogo?

Com as moedas Souls Coins, o jogador pode comprar melhorias para os Espíritos, Vida Extra e um temporizador com maior tempo para conclusão dos níveis.

À cada fase, a janela de tempo para o jogador cometer erros ficará menor e os inimigos terão mecânicas que precisarão de mais habilidade para desviar

## **Ele vai ser feito para qual(is) plataformas?**

Para Windows(Steam) e Nintendo Switch;

## Storytelling

Após a floresta sagrada de Gaia ser invadida por criaturas abissais e entrar em colapso, um Espírito da Floresta é despertado, com o objetivo de levar a Pedra de Gaia à Árvore da Vida, uma árvore anciã, capaz de expulsar as criaturas abissais e salvar a floresta de sucumbir às forças das trevas.

Em meio à escuridão que adentra em seu lar, o protagonista encontra Espíritos de Animais, que, apesar de terem perdido suas vidas ao cataclismo abissal, oferecem suas dádivas e bênçãos ao jovem e frágil herói, permitindo-o que adentre no coração da floresta com destreza e segurança, mesmo que isso signifique usar o que restou da alma de seus queridos amigos.

No desfecho da história, Sporus entende ao decorrer de sua jornada que, entregar o coração da Pedra de Gaia à Árvore da Vida, é também entregar seu coração e vida à Árvore de Gaia. Ao fim, com ciência do peso de suas ações, Sporus entrega o coração e impede que o restante da Floresta de Gaia definhie por completo, permitindo que ela se cure, mas à preço de sua própria vida. No final, no local onde Sporus entregou sua vida, é crescido um broto de árvore, e, ao subir os créditos do jogo, a câmera mostra de fundo uma colina, contendo a mesma quantidade de árvores que de mortes do jogador ao decorrer do jogo, afinal, cada derrota na floresta é vista como entregar a sua própria vida à Gaia.

## Personagens



### Sporus:

(Σπόρος, do latim, Semente), é um espírito que nasceu da dor da Floresta Sagrada. Um espírito frágil, mas corajoso, de alma pura e valente. Seu objetivo é salvar a floresta, levando seu coração da Pedra de Gaia à árvore da vida, na esperança de salvar seu lar.

## Cenários

### Floresta:

Cenário composto por várias árvores, vinhas e algumas pedras. Permite ao jogador explorar as mecânicas de planar, escalar e empurrar.

1. Itens e Objetos da Floresta:
  - 1.1. Árvore: objeto atravessável, contém galhos que são escaláveis, mas quebram depois de alguns segundos em cima.
  - 1.2. Vinha: objeto escalável, permite subir e descer.
  - 1.3. Soul Coin: objeto coletável
  - 1.4. Pedra média: objeto móvel não atravessável, permite que o jogador suba e empurre para esquerda e direita. Permite ativar mecânicas de peso.

### Rochedo

Cenário composto por várias pedras e deslizamento de pedras. Permite ao jogador explorar as mecânicas de empurrar.

1. Itens e Objetos do Rochedo:
  - 1.1. Pedra pequena: arremessável. Causa dano aos inimigos.
  - 1.2. Pedra média: objeto móvel não atravessável, permite que o jogador suba e empurre para esquerda e direita. Permite ativar mecânicas de peso.
  - 1.3. Soul Coin: objeto coletável
  - 1.4. Pedra grande: objeto não movél e não atravessável, permite que o jogador suba.



## Arte

### Estilo

1. Flat;
2. Pixelado;
3. Medieval.

### Animação

1. Frame-a-Frame.

## Música Trilha Sonora

### Mood Musical

- Ambiente
- Misterioso;
- Medieval;

### Mood de Efeitos Sonoros

- Floresta;
- Sussurros;
- Mix de DEFINHAMENTO e INCÊNDIO quando houver;

## Interface/Controles

Ações	Teclado	JoyCon XBOX	JoyCon (Nintendo)
Andar	WASD	Left Analog	Left Stick
Pular	Espaço	A	B
Imbuir Espírito	E	Y	X
Planar	Segurar Espaço	Segurar A	Segurar B
Nadar	WASD	Left Analog	Left Stick
Impulso ao Nadar	Espaço	A	B
Empurrar	CTRL + AD	Left Analog + X	Left Stick + Y
Escalar	WS	Left Analog Up / Left Analog Down	Left Stick Up/ Left Stick Down

## Dificuldade

1. As criaturas abissais querem impedir que o jogador consiga passar a fase. Ao chegar perto, as criaturas irão avistar o jogador e perseguir, atacar ou atirar projéteis.
2. O terreno traiçoeiro poderá tornar a completude da fase mais difícil, com deslizamento de pedras, incêndio e/ou afogamento.