



O Segredo Além da Floresta

Game Design Document

Plataforma: PC

Classificação: **AL**

Davi Andrzejewski Junkes

Ezequiel Seibert Hellwig

Fernando Ferreira da Cruz

Gustavo Alchini

Luan Jacomini Costa

Ryan Gustavo Hamann

Jaraguá do Sul, 2023

Índice

1. História	3
2. Gameplay	9
3. Personagens	10
4. Controles	12
5. Câmera	13
6. Universo do Jogo	14
7. Inimigos	15
8. Interface	17
9. Cutscenes	18
10. Edições	19

1. História

Prólogo

Era uma vez, uma pequena vila próxima à borda de uma mística floresta brasileira. Nela vivia um corajoso garoto chamado Pedro e seus pais. Os pais de Pedro eram lenhadores que trabalhavam incansavelmente para sustentar a família. Um dia fatídico, os pais de Pedro desapareceram sem deixar rastros. Os aldeões sussurravam que Saci Pererê, o travesso espírito da floresta, os havia sequestrado. Pedro, cheio de determinação, partiu em uma jornada traiçoeira pela floresta encantada para salvar seus pais e descobrir a verdade.

Ato 1: O encontro com o Homem do Saco

Pedro entra na floresta e logo se depara com o Homem do Saco, uma figura aterrorizante com um grande saco pendurado no ombro.

Pedro: "Quem é você, e por que está bloqueando o meu caminho?"

Homem do Saco: "Eu sou o Homem do Saco, o guardião destas florestas. Nenhum humano pode se aventurar mais fundo na floresta."

Pedro: "Eu preciso encontrar o Saci Pererê e salvar meus pais! Eles foram sequestrados, e eu não descansarei até encontrá-los."

Homem do Saco: "Muitos entraram nessas florestas com boas intenções, apenas para sucumbir à escuridão interior. Eu devo garantir que você seja forte o suficiente para enfrentar os desafios que virão."

Pedro: "Eu não recuarei diante de um desafio. Farei o que for preciso para salvar minha família."

Homem do Saco: "Muito bem, jovem. Se você puder me derrotar em uma batalha, eu permitirei que continue sua jornada. Mas esteja avisado, o caminho à frente é traiçoeiro e cheio de perigos."

Pedro aceita o desafio do Homem do Saco e se prepara para a batalha. Os dois combatentes se posicionam em um claro na floresta, prontos para o confronto.

Pedro: "Eu derrotarei você e continuarei minha jornada! Nada me deterá!"

O Homem do Saco emite uma risada sinistra antes de se lançar no ataque. A batalha é feroz, com Pedro mostrando toda a sua coragem e habilidade. Ele esquiva dos ataques do Homem do Saco e contra-ataca com precisão.

Após uma luta intensa, Pedro finalmente supera o Homem do Saco, derrotando-o com um golpe final poderoso. O guardião das florestas cai derrotado, reconhecendo a força e determinação de Pedro.

Homem do Saco: "Você provou ser digno, jovem guerreiro. Siga em frente e encontre o que busca. Porém, cuidado com a escuridão que espreita estas terras. Ela pode corromper até mesmo os mais valentes. Tome aqui um saquinho muito especial, ele te ajudará em sua jornada para coletar itens mágicos dos outros personagens folclóricos."

Com essas palavras, o Homem do Saco desaparece, deixando Pedro sozinho no claro da floresta. Agora, Pedro está livre para adentrar ainda mais na floresta.

Ato 2: Em busca do Curupira e o surgimento de Caipora

A noite cai sobre a densa floresta, mergulhando tudo em uma penumbra misteriosa. Pedro saca sua lanterna e a acende, iluminando seu caminho. Ele sabe que precisa encontrar o Curupira para prosseguir em sua missão.

Enquanto caminha, Pedro nota estranhas marcas no chão, impressas profundamente na terra. São as pegadas do Curupira. Ele segue as trilhas, avançando cautelosamente na escuridão.

De repente, Pedro avista uma figura enigmática entre as árvores.

Pedro: "Quem está aí? Mostre-se!"

Curupira: Uma risada enigmática ecoa pela floresta. "Você ousa adentrar meu território, humano?"

Pedro: "Eu sou Pedro, e estou procurando o Curupira. Eu preciso de sua ajuda."

Curupira: "Ajuda? Humanos raramente vêm até aqui em busca de ajuda. Geralmente, vocês só causam destruição."

Pedro: "Eu sei que muitos humanos não têm sido bons guardiões da natureza, mas eu sou diferente. Estou aqui para resgatar meus pais e aprender a preservar a harmonia da floresta."

Curupira: "Palavras vazias não significam nada para mim. Se realmente quer minha ajuda, você deve provar seu respeito e conexão com a natureza. Encontre-me em meio às sombras e prove seu valor."

Pedro segue as pistas do Curupira, que se movimenta entre as árvores. A escuridão e a densa vegetação tornam a busca desafiadora, mas a lanterna de Pedro ilumina o caminho.

Pedro: "Curupira, eu entendo a importância da natureza e estou disposto a aprender com você. Me mostre o seu conhecimento e sabedoria."

Curupira: "Não é suficiente apenas entender. Você deve demonstrar seu respeito por todas as formas de vida que habitam esta floresta. Sua habilidade em encontrar equilíbrio e em se conectar com a natureza será testada."

Pedro segue as orientações do Curupira e passa por uma série de desafios, demonstrando sua compreensão dos ciclos naturais, sua capacidade de escutar os sons da floresta e sua habilidade em encontrar alimentos sem causar danos à fauna local.

Curupira: "Você superou meus testes e mostrou sua dedicação à floresta. Percebo que sua busca é verdadeira e você merece minha ajuda."

Pedro: "Agradeço sua confiança, Curupira. Por favor, guie-me para encontrar meus pais e me ensine como proteger essa floresta."

Curupira: "Você tem a minha orientação. Para prosseguir pela floresta, você terá de atravessar a mata rapidamente, sem deixar rastros. Lhe darei minhas botas mágicas, elas te farão correr velozmente e esconder suas pegadas. Além disso, você deve buscar a benção da Caipora para conseguir sair da mata."

Pedro segue as informações do Curupira enquanto aprende valiosas lições sobre a conexão com a natureza e a importância de preservar o equilíbrio e a magia da floresta encantada.

Após uma busca exaustiva, Pedro encontra a Caipora montada em um Javali e é desafiado por ela. Depois de derrotar a Caipora e seu Javali, Pedro explica sua missão e pede sua benção para avançar na mata. A Caipora concorda, impressionada com a coragem de Pedro, e promete que ele nunca se perderá na floresta novamente. No entanto, ela o alerta sobre a presença de seres menos benevolentes na floresta.

Ato 3: O Mangue

Avançando pela jornada, Pedro se depara com um mangue onde não há caminho além da água. Nesse momento, um homem formoso e charmoso surge das profundezas e se oferece para dar uma carona a Pedro se ele apresentar uma bela mulher. Sem opções, Pedro mente e consegue convencê-lo a levá-lo. O homem se transforma em um boto e Pedro sobe em suas costas.

Durante a jornada, o boto adverte Pedro sobre uma mulher perigosa que atrai homens com seu canto e os mata. Pedro decide enfrentar o desafio e segue o som até uma cachoeira, onde encontra a Iara.

Ela propõe um duelo musical, entregando a Pedro uma guitarra mágica que surgiu do além. Se Pedro vencer, ela lhe dará a concha da Iara, um item necessário para adentrar a Floresta Negra, onde apenas os seres folclóricos podem entrar. Após uma disputa acirrada, Pedro consegue vencer a Iara em um desafio musical e recebe a concha. Agradecendo a Iara, ele segue para a Floresta Negra, onde se depara com uma Mula sem Cabeça.

Ato 4: A Batalha Final

Inicialmente assustador, Pedro descobre que a mula é apenas assustada e faz amizade com ela, utilizando a cela que usou no lombo do boto.

Juntos, eles cavalgam pela escura Floresta Negra até encontrarem uma casa habitada pela Cuca, um ser totalmente maldoso que cozinha crianças em seu caldeirão. Pedro enfrenta a Cuca em uma luta intensa, usando os poderes adquiridos durante sua jornada. No final, ele derrota a Cuca e a joga em seu próprio caldeirão.

Ao sair da cabana, um vendaval começa a assolar a floresta, tornando tudo ainda mais aterrorizante. Pedro e sua leal mula sem cabeça continuam correndo até se depararem com Saci Pererê e seus pais presos. Saci ri loucamente, dizendo que isso é o que acontece com quem perturba o equilíbrio da natureza. Pedro confronta Saci, resultando em uma batalha intensa entre os dois. Pedro emerge vitorioso, mas Saci adverte que o verdadeiro protetor não permitirá sua fuga.

Das sombras, surge uma enorme cobra envolta em chamas, pronta para a batalha final. Pedro luta ferozmente contra a cobra e, com determinação e habilidade, consegue derrotá-la. Após a árdua luta, Pedro descobre que as ações erradas de seu pai foram a causa de tudo e seu pai admite o erro. Boitatá e Saci ganham respeito por Pedro, e ele promete defender a floresta para sempre.

Com seus pais salvos e a floresta em paz, Pedro se torna o guardião do folclore e da natureza, jurando protegê-los com todas as suas forças. Sua jornada o transformou em um verdadeiro herói, capaz de enfrentar os desafios mais assustadores e proteger aquilo que ama.

2. Gameplay

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo "O Segredo Além da Floresta" é conscientizar a população sobre os cuidados que devemos ter com o meio ambiente e as formas de preservação que podemos incluir para estes cuidados. Outro objetivo que o jogo tem é o de trazer conhecimento dos personagens existentes no folclore brasileiro, que muitas vezes acabam caindo em esquecimento pela população do país.

Mecânicas de jogo

Movimentação

O jogador poderá se movimentar livremente pelo mapa, dentro dos seus limites, e se dará como caminhada, para todos os ângulos.

Combate

Os combates serão feitos por turno, onde o jogador terá de atacar o inimigo até derrotá-lo.

Coleta de Itens

Itens serão coletáveis somente após derrotar o inimigo em questão, que lhe fornecerá um item específico dentro de suas características.

Progressão do jogador

A experiência e habilidade do jogador irão evoluir conforme os inimigos que ele encontra no caminho são derrotados e também quando houver a resolução dos puzzles que ele encontrará no mapa. A cada mapa, a progressão do jogador aumentará devido aos combates vencidos e aos puzzles resolvidos.

3. Personagens

Pedro

Pedro é o protagonista da história, um jovem corajoso em busca de resgatar seus pais. Ele embarca em uma jornada perigosa, enfrentando seres folclóricos e desafios para encontrar seus entes queridos. Pedro representa a força interior, a determinação e a conexão com o folclore e a natureza.



Pai do Pedro

O pai de Pedro é um lenhador que desempenha um papel crucial na trama. Suas ações erradas de desmatamento acabam desencadeando os eventos que levam ao sequestro de seus pais. Ele aprende com seus erros e admite seu equívoco, desempenhando um papel de redenção e reconhecendo a importância de preservar a natureza. No folclore brasileiro, o pai de Pedro representa a relação complexa entre o homem e a natureza, destacando a necessidade de equilíbrio e respeito.

Mãe do Pedro

A mãe de Pedro é a figura que transmite histórias fascinantes sobre o folclore brasileiro, despertando o interesse de Pedro por essas lendas. Ela destaca a importância das tradições e dos seres folclóricos, contrastando com a visão cética do pai. A mãe de Pedro representa a conexão com a cultura e o conhecimento transmitido de geração em geração.

Curupira

O Curupira é o primeiro ser protetor que Pedro encontra na floresta. Ele tem cabelos em chamas e os pés virados para trás. No folclore brasileiro, o Curupira é um guardião das matas e dos animais, defendendo a natureza e punindo aqueles que a destroem. Ele guia Pedro em sua jornada e revela informações cruciais sobre o Saci.



Boto

O Boto é um ser mágico que surge das profundezas do mangue e se transforma em um homem encantador. Ele oferece uma carona a Pedro em troca de uma bela mulher. No folclore brasileiro, o Boto é conhecido como um ser encantador e sedutor, geralmente representado como um golfinho cor-de-rosa. Ele representa o perigo das aparências enganosas e a importância de se manter vigilante.

Mula sem Cabeça

A Mula Sem Cabeça é uma criatura assustadora que Pedro encontra na Floresta Negra. Inicialmente, ela causa temor em Pedro, mas ele descobre que a mula é apenas assustada e faz amizade com ela. No folclore brasileiro, a Mula Sem Cabeça é uma figura do imaginário popular, representando um castigo sobrenatural para mulheres pecadoras. Na história, a Mula Sem Cabeça desempenha um papel de apoio, ajudando Pedro a atravessar a Floresta Negra.

4. Controles



Mouse esquerdo - Selecionar

Tecla E - Interagir / Montaria

Tecla I - Abrir Inventário

Seta para cima - Mover-se para cima

Seta para baixo - Mover-se para baixo

Seta para a esquerda - Mover-se para a esquerda

Seta para a direita - Mover-se para a direita

5. Câmera

Tipo de câmera

Exploração:

Enquanto o jogador está no modo exploração do jogo, a câmera será Top-Down View. Ela facilita ao jogador observar todas as partes do mapa e também a encontrar os objetivos/inimigos solicitados para avançar de fase.

Combate:

No modo de combate, a câmera utilizada será a câmera fixa. Exibirá somente o personagem principal de um lado e o inimigo do outro, utilizando uma ambientação da floresta em que se passa o jogo. A escolha desta câmera se deu pelo estilo de combate que será utilizado no jogo.

6. Universo do Jogo

Tema

O tema central do jogo é fantasioso-mitológico, mas com uma temática educativa. Utilizamos os personagens mitológicos do Folclore Brasileiro para conscientizar as crianças, jovens e adultos sobre a importância dos cuidados com o meio-ambiente e os animais a que ele pertencem.

Ambientação

O jogo se passa em uma floresta densa, no território brasileiro, onde haverá a presença de rios, lagos e cachoeiras. Nesta floresta, fica localizada a cabana de Pedro (personagem principal) e seus pais. Conforme o personagem avança, o mapa vai mudando, porém sempre permanecendo na mesma floresta.

História

Os pais do Pedrinho, donos de uma madeireira, estavam em sua propriedade discutindo sobre quais árvores derrubar. Neste momento, Saci-Pererê vê toda a situação e decide sequestrar os pais do garoto para “ensinar uma lição” a eles. Ao descobrir isso, Pedrinho vai em busca de seus pais e encontra vários personagens folclóricos no caminho: alguns o querem ajudar, outros querem o destruir. Seu objetivo é derrotar os inimigos que aparecerem em seu caminho e trazer seus pais de volta à sua cabana.

Itens



Concha



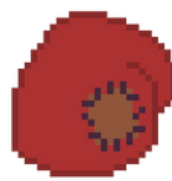
Saco



Sela



Botas



Gorro



Bênção

7. Inimigos

Homem do Saco

O Homem do Saco é um personagem misterioso e assustador que Pedro encontra durante sua jornada. Ele desempenha o papel de desafiador, testando a coragem e a habilidade de Pedro em um duelo. No folclore brasileiro, o Homem do Saco é conhecido como um ser que carrega um saco nas costas, usado para levar crianças desobedientes. Ele representa o medo e a consequência para aqueles que não seguem as regras.



Caipora

A Caipora é um ser da floresta que Pedro encontra durante sua jornada. Ela monta em um Javali e inicialmente é hostil, desafiando Pedro para um confronto. No entanto, após ser derrotada por Pedro, ela se torna uma aliada e concede sua bênção a ele. No folclore brasileiro, a Caipora é conhecida como uma protetora das matas, guardiã dos animais e responsável por punir os caçadores irresponsáveis.



Cuca

A Cuca é uma bruxa malvada que cozinha crianças em seu caldeirão. Pedro enfrenta a Cuca em uma luta intensa durante sua jornada. No folclore brasileiro, a Cuca é uma figura temida, representando o medo das crianças e sendo associada à punição e ao perigo.

Iara

Iara é uma sedutora sereia que Pedro encontra na cachoeira durante sua jornada. Ela propõe um duelo musical a Pedro e, após ser derrotada, presenteia-o com a concha da Iara. No folclore brasileiro, Iara é conhecida como uma figura mítica que vive nos rios e encanta os homens com seu canto, atraindo-os para a água e causando-lhes a morte.



Saci

Saci Pererê é um personagem travesso e imprevisível que desempenha um papel central na história. Ele é responsável pelo sequestro dos pais de Pedro e desafia Pedro para uma batalha. No folclore brasileiro, o Saci é um ser das matas com uma perna só, usa um gorro vermelho e adora pregar peças nas pessoas. Ele representa a irreverência e a importância de preservar o equilíbrio da natureza.



Cobra em Chamas

A cobra em chamas é uma criatura poderosa que surge das sombras no confronto final de Pedro com Saci. Ela representa o último desafio que Pedro precisa superar para salvar seus pais. No folclore brasileiro, cobras em chamas são frequentemente associadas a seres mitológicos e simbolizam a força e o poder transformador.

8. Interface

HUD

O uso da HUD se dará somente no momento do combate, onde será exibido no canto inferior da tela os ataques disponíveis e abaixo do personagem principal uma barra de vida, na cor verde, e outra barra representando a energia, na cor azul.

9. Cutscenes

Uso de cutscenes

Até o presente momento, estamos utilizando apenas uma cutscene bem no início do jogo, quando o jogador sai de sua cabana e vai para a floresta.

Estilo das cutscenes

As cutscenes serão em dimensão 2D e pré-renderizadas, pois o jogo possui uma história linear que não necessita de renderizamento em tempo real.

Função das cutscenes

A função das cutscenes que teremos são para gerar mais riqueza ao jogo e a todo o enredo da história.

10. Edições

Histórico de Alterações

17/03/2023 - Criação do GDD | Ryan Gustavo Hamann

31/03/2023 - Alteração da capa do GDD e também a criação dos tópicos a serem utilizados | Ryan Gustavo Hamann

02/04/2023 - Inserção dos personagens e dos controles | Ryan Gustavo Hamann

07/04/2023 - Alteração da Gameplay e Universo do Jogo | Ryan Gustavo Hamann

08/05/2023 - Adição dos principais pontos para a apresentação do projeto inicial, como combate, história, mecânicas de jogo e outros elementos | Ryan Gustavo Hamann

01/07/2023 - Finalização completa da história, personagens, aprimoramento dos pontos que faltavam e versão final do GDD.