

Játék tervezés

Az erdő titka

Történet:

Az erdő szívének hívására egy elveszett lelket kodamák vezetnek az ősi fához. A fa és az erdő szellemei a lélek segítségét kérik az erdő megmentésében. Elmesélik, hogy az erdő rohamos ütemben pusztul a harag és a gyűlölet terjedő erejétől, ami egy óriási szörny szívéből ered. Az erdő szíve napról napra gyengül és a fertőzött területek egyre csak nőnek. Ez az elveszett apró lélek maradt hát az utolsó reményük.

A lélek feladata az útja során összegyűjteni az erdő fájának elhullajtott könnycseppjeit, melyek hatására az erdő szívének életereje járja át. Ezzel le tudja győzni az ellenséges lényeket. A könnycseppek hatására újabb és újabb emlékek kerülnek felszínre, mivel az erdő szíve mindennel kapcsolatban áll, mindenre emlékszik. A lélek hamarosan fényt derít elfeledett múltjára és felfedezi, hogy ki is volt valójában.

Emlékek:

- Az első emlékből a játékos megtudja, hogy az erdőhöz közeli városok összefogtak, hogy elpusztítsák az erdőt védelmező hírhedt szarvast. Ugyanis az emberek úgy gondolták, ha megölik az ősi szarvast, akkor szabad az út az erdő teljes kiirtásához. Ezzel mérhetetlen mennyiségű föld, nyersanyag, élelem és még megannyi kincs hatalmába kerülhetek volna. Nem beszélve a tiszteletről, dicsőségről és hírnévről, ami a fenevad legyőzésével járt.
- A második emlékből megtudja a játékos, hogy a városlakók férfiakat és nőket egyaránt képeztek ki a vadászatra. Rendíthetetlenül hisznek abban, hogy miután megszerzik a földeket a városok virágozni fognak, ők lesznek a birodalom leggazdagabb, legjobb városai.
- A harmadik emlékből a városlakók fegyveresen vonultak az erdő felé fáklyákkal és puskákkal. Mikor elérték az erdő szélét, mindent felégettek, ami az útjukba került, mert úgy vélték, azzal előcsalhatják a szarvast.
- A negyedik emlékből az embereknek sikerült előcsalni a szarvast és terv szerint üldözőbe vették. A vadászatban résztvevők hónapokkal előtte kidolgoztak egy tervet a szarvas csapdába csalására és közös elejtésére. Ámde a hajtóvadászat során a szövetséges városok véres versengésbe kezdtek. Mindenki maga akarta leteríteni a hírhedt szarvast és megszerezni a városának a dicsőséget.

- Az ötödik emlékből a vérszomjas hajsza közepette egy fiatal vadász fáradhatatlanul üldözte a szarvast. Hajtotta a városa iránti szeretetét és a vágyát, hogy végre elismerést és büszkeséget hozzon a családjának nevére. Egy sorsdöntő pillanatban egy szempillantás alatt elsütötte a puskáját és a halálos golyó a szarvas szívébe fúródott.
- A hatodik emlékből a játékos szemtanúja lehet, ahogy a szarvas a keserves fájdalommal és gyötrellemmel küszködve utolsó leheletéig őryöngve küzdött az emberek ellen. Gyűlölete már teljesen eluralkodott rajta. Nem volt már többé a szarvas. Ami maradt, az egy üres, haraggal és fájdalommal teli szív volt. Aznap senki sem hagyta el az erdőt. Bosszúja mindenkit utolért.
- Az utolsó emlékből a játékos a fiatal vadász véres holttestét látja, ahogyan egy apró lélek születik újjá és elveszetten bolyong a fák között.

Megoldás:

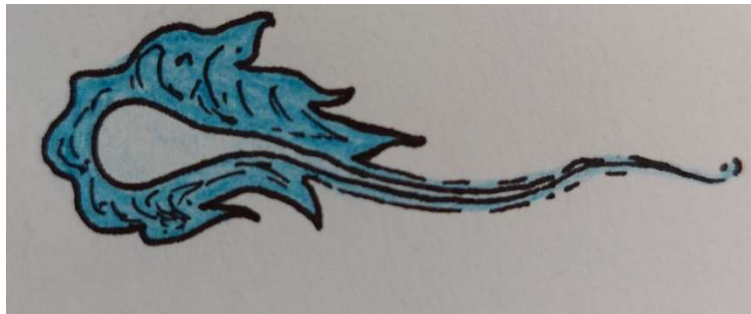
A könnyek segítségével az emlékekből megtudja a játékos, hogy a lélek, akinek a feladata az erdő megmentése, mindvégig az erdő szenvedésének és pusztulásának okozója. Ennek ellenére az erdő szíve adott neki egy második esélyt, hogy helyrehozza végzetes hibáját. A lélek az emlékei visszanyerése után mérhetetlen büntudatot érez és kétségbeesetten jóvá akarja tenni tetteit. A játékos ezután a szarvas / szörny ellen harcol a fától kapott éltető erejével annak reményében, hogy meg tudja gyógyítani a szarvas sötétséggel teli szívét. Mikor a játékos legyőzi a szarvast, kiveszi a szívét éveken át gyötrő lövedéket. A lélek ezután büntudattól telve bocsánatért könyörög.



A szarvas minden fájdalmától és szenvedésétől felszabadítva belátja, hogy a lélek az útja során méltónak bizonyult a megbocsátásra, hiszen számtalan megpróbáltatáson ment keresztül, ami lehetővé tette, hogy megmentse a szarvast és az erdőt. Végül a lélek, aki kapott egy második esélyt megesküdött, hogy örökre védelmezni fogja az erdőt a szarvassal együtt.

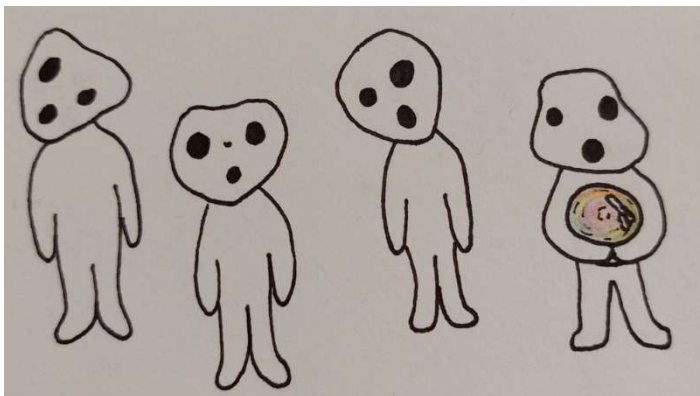
Szereplők:

- **Főszereplő:** A játék főhőse egy elveszett lélek, aki képes megszállni bizonyos állatokat. A játékot lélek formában kezdi a játékos és ezt az alakját már csak akkor látja, ha másik állatot száll meg.



- **Egyéb szereplők:**

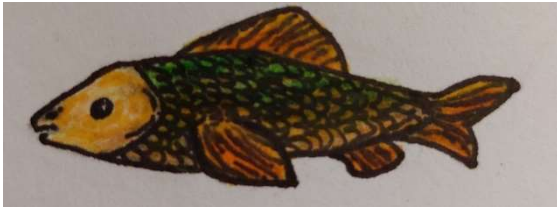
- kodamák / az erdő szellemei: a játékos útmutatói, segítői, ők adják át a játékosnak a könnycseppeket



- Az erdő szíve / ősi fa: Az erdőben élő minden élőlénnel / lélekkel kapcsolatban áll. Az erdő életerejének forrása.

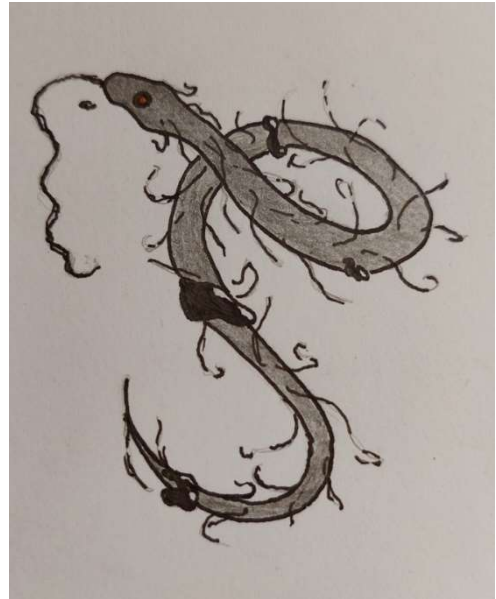


- **Állatok, amiket meg tud szállni a játékos:** róka, holló, egér, hal. Minden formának különböző funkciója van - a hallal víz alatt tud haladni, a hollóval repülni, az egérrel járatokban tud közlekedni. A játékosnak legtöbbször a rókára van szüksége, mert ebben a formában tud harcolni az ellenségek ellen. A rókával a játékos képes harapni, majd későbbiekben tudja használni a fától kapott különleges erejét is.



*(a fától kapott különleges erejének növekedésével
a róka bundája a könnycseppek után
fokozatosan fehérré változik, arany szemei lesznek)*

- **Ellenséges lények:** pókok, vaddisznók, kígyók, piócák. Piócák általában vízpartoknál, mocsaras helyeken fordulnak elő. Vaddisznók, pókok, kígyók szinte mindenhol megtalálhatóak. Kígyók járatokban is előfordulnak. Pókok messziről is tudnak támadni, mérget köpnek.



- A játék legfőbb ellensége egy óriási szörnyeteg, aki régen egy gyönyörű szarvas és az erdő őrzője volt.



Forrás:

- A rajzolt képeket a pinteresten megtalálható képek inspirálták.
- Kodama kép: <https://soundcloud.com/Osvalis0/kodama-1>
- Fa képek:
 - <https://yokai.com/kodama/>
 - https://ghibli.fandom.com/wiki/Cedar_Forest?file=Cedar_Forest.jpg
- Szarvas képek: Pinterest