

GDD

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Ana Paula Guimarães dos Santos

São Paulo,
Maio e 2025

| Autor | Data de modificação | Versão |
|---------------------------------------|---------------------|--------|
| Ana Paula Guimarães dos santos | 12/05/2025 | 1.0 |
| | | |
| | | |
| | | |

Índice

| | |
|-----------------------|----|
| Título do jogo | 4 |
| Plataforma | 4 |
| Engine | 4 |
| Gênero | 4 |
| Inspiração | 4 |
| Público-alvo | 4 |
| História | 5 |
| Visão geral | 5 |
| Mecânicas | 5 |
| Personagens | 6 |
| Proposta visual | 7 |
| Interface | 11 |
| Gameplay | 12 |

Título do Jogo

Ecomorfose (junção de ecologia e metamorfose, que remete à ideia de transformação ambiental)

Plataforma

PC

Engine

Construct 3.0

Gênero

Aventura, solar punk.

Inspiração

Diante dos alertas de tempestades vividos desde dezembro de 2024, veio um sentimento de que as mudanças, tanto ditas sobre nossas ações sobre o meio ambiente, chegaram! E com isso um sentimento de: E agora? o que posso fazer para mudar isso? Se eu pudesse escolher um outro desfecho para essa história, seria o crescimento populacional, das cidades e das tecnologias, pela perspectiva dos povos originários.

Público-alvo

O público-alvo está voltado para aqueles que possuem mais de 8 anos de idade, gostem de gêneros de aventura com a temática ambiental educativa.

História – Transportado para o Brasil de 2088, onde a colonização nunca aconteceu, Martin, um homem branco aflito com os alertas climáticos, tem como missão aprender com originários brasileiros que criaram suas tecnologias com visão holística, onde a natureza é considerada sagrada, parte integrante da existência, fonte de sustento e cultura. Tendo como pauta o respeito, equilíbrio e reciprocidade.

Visão geral

O jogo é no estilo artístico Chibi, com câmera isométrica. A temática central é a conscientização sobre as mudanças climáticas e o impacto das ações humanas no meio ambiente. O jogo utiliza elementos de fantasia e simulação para explorar essa temática.

O nome Ecomorfose veio da junção de ecologia e metamorfose, que remete à ideia de transformação ambiental.

Mecânicas

Mecânicas base do personagem: Anda nas 8 direções, coleta item e entra em diálogos.

Empurrar: posicionar painéis solares

Coletar: itens colecionáveis

Colecionáveis/Tarefas

Pendrive: Esse item serve para Martin levar informações sobre meio ambiente, projetos e outras para o mundo desperto.

Camomila: Esse item serve para manter Martin dentro do sonho e não acordar.

Diálogos: Quando ele encontrar um originário com ponto de interrogação, terá algo a aprender.

Personagens

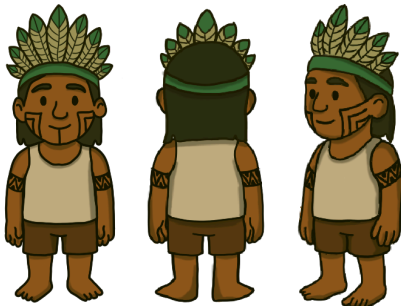
Personagem Principal (Martin) - Jogável



- Martin é um homem branco, de cabelos e olhos claros que vive no Brasil de 2088. Ele teme o seu dia a dia, busca viver da melhor forma possível e tem crises existenciais sobre o seu papel, mediante a tudo o que está acontecendo.

- Normalmente come comida congelada, banho dia sim, dia não, pois falta água no planeta, gosta de assistir comédia para se desligar completamente dos problemas que vive no seu dia a dia.

NPC (Originário Kaiapó)



- Originário da etnia Kaiapó (Pará), vem no jogo para ensinar algumas coisas sobre solo permeável para Martin

NPC (Originária Sateré-Mawé)



- Originário da etnia Sateré-Mawé (Manaus), vem ao jogo para explicar sobre aquele Brasil para Martin.

Proposta visual

Referência de cenário e roteiro, sobre bioluminescência, comunicação e energia.



O *Neonothopanus gardneri* é o maior fungo bioluminescente do Brasil e um dos maiores do mundo.

"Já tinha encontrado alguns cogumelos que emitem luz no Brasil, mas menores, alguns do tamanho de um fio de cabelo", disse à BBC Brasil o professor Cassius Vinicius Stevani, do Instituto de Química da USP.

"Este foi o maior, um grupo deles emite quantidade considerável de luz", afirmou.



O micélio é uma parte do cogumelo que se expande abaixo do solo criando uma rede de conexão entre todas as espécies vegetais, algo assim como a rede da internet, que lhes permite não só se comunicarem, mas também cuidar, proteger, alimentar e abastecer-se de água.

Quando uma árvore da floresta se abate, este micélio comunica ao resto das árvores que uma delas está agonizando, e os outros, através do micélio, começam a cuidar do tronco que resta para tentar salvar essa vida. Eles alimentam-no, dão-lhe água e protegem-na. Porque esse tronco moribundo faz parte da família da floresta. CPor: Thali Biologia

Câmera



Jogabilidade



Diálogos e ambientação



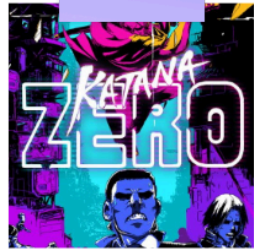
Roteiro



Jogos Solar punk



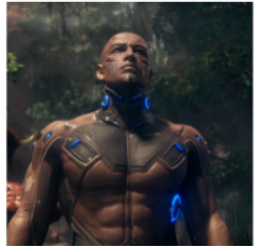
Arte, paleta



Referência de Roteiro, cenário e tecnologias



Personagens



Referência de Arquitetura simbiótica



Interface

- *Tela de Menu;*



- *Mapa do jogo*



- **Fase do jogo**



- **Créditos**

Ana Petie
(desenvolvedora)

Tharin Campos
(revisor ortográfico)

Bruno Pacheco
(professor orientador)

Fagner Duarte e Ester Maximiano
(professores auxiliares)

Gameplay

Postado em <https://mandiocagames.itch.io/ecomorfose>

Vídeo da gameplay em:

https://drive.google.com/file/d/1Tocd_0RIVXgO7ce9jT_inuokD0Z1hikG/view?usp=sharing