

# CORPOÇÃO SELVAGEM



GAME DESIGN DOCUMENT  
VERSÃO 0.1.7

## 1. VISÃO GERAL

### RESUMO DO PROJETO:

Um jogo de plataforma metroidvania com foco em exploração e puzzle. A história e o seu design ilustrativo serão os causadores de maior impacto para conquistar o jogador. As mecânicas de jogo trarão um diferencial a mais, sempre trazendo semelhanças e o fator nostalgia com os desafios que o gênero apresenta.

### GÊNERO:

- Plataforma Metroidvania

### PLATAFORMA:

- Inicialmente, o projeto terá o foco para ser lançado para a Steam. Futuramente, lançamento para todos os consoles.



Nintendo®

### ENGINE:

- Construct 3



CONSTRUCT 3

## 2. INSPIRAÇÃO

### REFERÊNCIAS:

#### 1. ANIMAL WELL



A principal referência para o nosso jogo é o Animal Well onde se baseara nas mecânicas utilizadas no metroidvania onde o personagem utiliza objetos para completar os puzzles, como por exemplo usar uma mola como peso ou as bolhas como plataforma para pular.

#### 2. CELESTE

Celeste é uma grande referência com a sua jogabilidade e desafios de plataforma. Ela será uma inspiração para os desafios que serão encontrados no mapa, mas de um jeito mais leve para não frustrar o jogador com uma dificuldade elevada.



### 3. HISTÓRIA

Num futuro onde a humanidade finalmente superou seus ciclos de destruição, o planeta renasceu. As velhas cidades de concreto foram substituídas por estruturas vivas, integradas à natureza. A civilização agora florescia em harmonia com o mundo ao seu redor, sustentada por tecnologias ecológicas avançadas. No centro desse novo mundo estava Itaúba, uma árvore colossal que se erguia além das nuvens, suas raízes mergulhando profundamente na terra e seus galhos tocando os céus. Mais que uma maravilha biológica, Itaúba era um milagre — uma fonte inesgotável de energia limpa extraída de sua seiva-luz.

Com o tempo, a árvore deixou de ser apenas um símbolo sagrado e passou a fazer parte do cotidiano. Suas fibras e circuitos naturais alimentavam toda a sociedade, provendo energia, alimentos, água purificada e até meios de transporte vertical entre as camadas da árvore. As cidades foram construídas em seus galhos, troncos e raízes, formando uma rede viva e pulsante.

Entre os muitos habitantes de Itaúba estava Arius, um jovem comum, mas com uma ligação profunda com a árvore. Criado nos níveis médios do tronco, Arius cresceu ao lado de sua mãe, Rita, uma das mais respeitadas defensoras do equilíbrio entre natureza e humanidade. Para ela, Itaúba não era apenas uma fonte de energia — era uma entidade viva, consciente, e parte essencial da própria existência humana. Rita acreditava que o segredo da sobrevivência estava não em controlar a árvore, mas em compreender e cuidar dela. Sua morte prematura, durante uma missão de exploração nos níveis inferiores, deixou uma marca profunda em Arius e plantou nele a semente de uma inquietação que cresceria com o tempo.

Anos depois, esse equilíbrio começou a ruir.

A árvore começou a adoecer. Regiões inteiras escureciam como se necrosadas. Fluxos de seiva enfraqueciam, afetando a distribuição de energia e os ritmos naturais. Animais nativos começaram a apresentar comportamentos agressivos e mutações bizarras. A sociedade entrou em estado de alerta, mas ninguém conseguia explicar a causa do mal que afligia Itaúba.

Nesse vácuo de respostas, surgiu um culto influente chamado Raízes Eternas, liderado pelo fanático e eloquente Amaral. Para seus seguidores, a árvore estava punindo a humanidade pela exploração contínua de sua seiva sagrada. Marek pregava que a única salvação era o abandono total da extração energética e o retorno à veneração pura. Em segredo, seus alquimistas e biólogos criaram um mutagênico, uma substância que, acreditavam, despertaria o "espírito dormente" da árvore.

Mas o mutagênico não curou — ele corrompeu.

Ao ser injetado nos veios internos de Itaúba, o composto causou reações imprevisíveis: animais antes pacíficos tornaram-se bestas deformadas, violentas e resilientes. Suas formas se fundiram com fungos, cascas e estruturas metálicas absorvidas pela árvore ao longo dos anos. Esporos inteligentes começaram a infectar humanos, gerando infectados controlados por uma consciência coletiva. A árvore, já enfraquecida, entrou em colapso parcial. Regiões inteiras tornaram-se zonas de exclusão.

Motivado pelo legado de sua mãe e pelas visões recorrentes em seus sonhos — onde a árvore parecia chamá-lo —, Arius decide agir. Ele começa a investigar os arquivos antigos de Rita e descobre a existência de um projeto secreto e inacabado: o Protocolo Germinal. Um plano ousado desenvolvido por um antigo conselho de pesquisadores, que previa a ativação de núcleos regenerativos capazes de restaurar o equilíbrio biológico e energético de Itaúba.

Para ativar esses núcleos, Arius precisa viajar até os três pontos mais inacessíveis da árvore: o Subsolo Raiz, onde Rita desapareceu; o Núcleo Troncal, agora infestado por colônias mutantes; e a Copa Solar, lar de ordens antigas que se isolaram após a catástrofe. Em sua jornada, Arius encontra aliados: Lian, uma engenheira que interpreta sinais elétricos da árvore como se fossem palavras; Mira, uma guerreira da Ordem da Fronde; e Toren, um desertor do culto que revela segredos sombrios sobre Amaral e seus experimentos.

Enquanto viaja, Arius aprende a usar tecnologias esquecidas, ativa mecanismos orgânicos ocultos nas entranhas da árvore, e enfrenta criaturas cada vez mais terríveis. A árvore lhe responde em sonhos, e aos poucos ele percebe que sua ligação com Itaúba não é apenas emocional — é espiritual. Rita havia sacrificado sua vida não em vão, mas para proteger um fragmento da consciência da árvore em seu próprio corpo. Arius carrega essa herança.

No confronto final com Amaral, que tenta fundir sua mente com a árvore para "controlá-la e redimir a humanidade", Arius o derrota, mas à custa de seu próprio corpo sendo ferido e envenenado pela seiva corrompida. Em um último esforço, ele ativa todos os núcleos do Protocolo Germinal. Isso coloca a árvore em estado de hibernação forçada, interrompendo todos os fluxos de energia por sete dias — um gesto desesperado para reiniciar seu ciclo de vida.

Durante esse período, a civilização desaba. Mas no oitavo dia, a luz retorna. Galhos novos florescem. A seiva-luz volta a correr. Itaúba desperta — não como uma serva, mas como parceira da humanidade.

Arius sobrevive, parcialmente fundido à árvore. Ele se torna o primeiro Guardiã da Semente, líder de uma nova era que promove o uso regenerativo dos recursos, onde cada retirada da natureza exige um retorno, um cuidado, uma renovação.

Agora, as cidades vivem sob um novo código. A ciência e a espiritualidade caminham juntas. A árvore volta a ser símbolo — não de poder, mas de equilíbrio. E a voz de Rita ecoa, como sempre ensinou:

"A árvore não vive para nós.  
Nós vivemos com ela."

## 4. O JOGO

Em *Coração Selvagem*, o jogador se depara com um futuro utópico, a humanidade encontrou equilíbrio entre tecnologia e natureza, com suas cidades verdes ao redor de uma imensa árvore, fonte vital de energia limpa. Porém, essa harmonia está ameaçada. A árvore está morrendo, e ninguém sabe o motivo. Um grupo radical, que ainda cultua a árvore como um símbolo sagrado, acredita que a sociedade está destruindo-a. Eles criam um mutagênico para "curá-la", mas seus experimentos resultam em monstros que assolam o ambiente.

O protagonista, um habitante comum com uma forte conexão com a árvore, embarca em uma jornada para salvar esse gigantesco ser vivo. Influenciado pelos ensinamentos de sua mãe, uma defensora do equilíbrio entre a árvore e a humanidade, ele luta para entender a verdadeira razão por trás da deterioração da árvore, ao mesmo tempo em que enfrenta o culto e seus próprios dilemas internos. Sua missão se torna mais do que uma luta pela sobrevivência: ele busca um caminho que restaure a harmonia entre tecnologia e natureza, e resolva o conflito entre os que querem venerar a árvore e os que dependem de sua seiva para sustentar a sociedade.

Em meio a perigos, monstros mutantes e o confronto com o líder do culto, o protagonista aprenderá que a verdadeira solução está no equilíbrio – onde a natureza e a humanidade podem prosperar juntos.

## **GAMEPLAY:**

O jogo é de plataforma, o personagem poderá se movimentar apenas nos eixos X e Y. Ele percorrerá diferentes terrenos, contendo vários puzzles que só serão resolvidos à medida que o jogador desbloqueia algumas habilidades específicas.

O jogador iniciará com 3 corações de vidas e 4 de mana. A mana poderá ser aumentada no decorrer do jogo para o jogador usar mais habilidades. Cada habilidade irá consumir uma quantidade X de mana e cada monstro irá tirar uma quantidade X de vida, podendo existir monstros que irão matá-lo com um ataque apenas, dificultando os puzzles.

Ao longo da história, terão 3 áreas principais, (Copa, Tronco, Raiz), cada uma com um puzzle principal.

O jogo terá um único mapa que será todo conectado, assim como no Animal Well. Além disso, você irá encontrar alguns pontos de teletransporte para poder desbloquear e se mover com maior facilidade conforme explora o mapa. Você também irá encontrar locais secretos por todo o mapa que escondem fragmentos para ampliar a mana do jogador, facilitando a jogabilidade ao decorrer da história.

O salvamento do jogo será automático após o jogador passar por um lugar específico no mapa.

## 5. PERSONAGEM DO JOGADOR

Arius: O personagem terá que enfrentar diferentes criaturas e puzzles para conseguir novas habilidades para poder conseguir enfrentar a infecção que se espalhou por sua arvore. O objetivo será restaurar sua arvore onde a sociedade se estabeleceu e combater o grande responsável pela Corrupção.

### MECÂNICAS DO PLAYER:

#### «Movimentação»

- Pular
- Pulo duplo
- Dash
- Empurrar

#### • DASH



#### • PULAR



#### • PULO DUPLO



## «Arvore de Habilidade»

- **DR. DOLLITTLE**

Consegue se comunicar com os animais não corrompidos para ajudar a passar pelos puzzles.

- **DESCE UMA FORTE SEU MANUEL**

Consegue consumir uma quantidade menor de mana e utilizar ela de uma forma mais eficiente

- **FRIO DE GRAMADO**

O Cachecol consegue levantar e ajuda a empurrar objetos para facilitar nos puzzles em troca de mana.

- **CACHECOL JORDANENSE**

O Cachecol ajuda a fazer ações sem utilizar mana

- **DASH DUPLO**

Desbloqueia o Dash duplo

- **O MICO MANDOU**

Agora os micos te obedecem sem nada em troca

PC	
Teclado e Mouse	Ação
W, A, S, D	Andar
Cursor do Mouse + Botão Esquerdo	Faz os micos seguiremm
M	Mapa
Espaço	Pular
Shift	Dash
E, Q	Interação
I	Inventario
X	Segurar Blocos/Objetos
X+Tab	Cachecol ajuda a empurrar
Z	Levantar
Z+Tab	Cachecol ajuda a Levantar
Esc	Menu
M/H	Mapa/ Habilidades

## 6. MUNDO

A região de Eldara é inspirado numa grande floresta, mas de um jeito diferente. "A Grande Arvore" ou "Itaúba" é a arvore gigante onde a sociedade se desenvolveu e prosperou. Ela fica localizada em uma floresta de arvores gigantes. Na copa da Arvore a Maioria das casas estão localizadas, e a maior parte da população vive. No tronco está localizada a área industrial, onde a Seiva da arvore é processada e transformada em energia. Nas Raízes ficam as ruínas do que outrora foi a cidade de Eldara, além de ser onde a seiva é coletada.

Como todo jogo de plataforma, o mapa apresenta essas 5 variantes de regiões.

- QUARTO



- BIBLIOTECA



- RUA 1



- RUA 2



- RUA (PUZZEL DIFÍCIL)



## **MECÂNICAS DO MUNDO**

### **«Empurrar objetos»**

- O jogador irá conseguir empurrar alguns objetos sozinho ou com a ajuda de seu cachecol ou dos micos, utilizar como degraus ou suportes para pular. Esses objetos poderão ser pedras.

### **«Grudar em objetos»**

- O personagem tem a capacidade de grudar em algumas partes de grama no mapa, por meio de seu cachecol, e se pendurar para balançar em cipós e cabos.

### **«Apertar Botões»**

- Algumas portas ancestrais só serão abertas ao pressionar botões ou puxando alavancas ao mesmo tempo. Às vezes é preciso apertar 2 ou 3 ao mesmo tempo. Isso só será possível utilizando algumas habilidades específicas durante o jogo, como: Mico mandou, empurrar pedras etc..

### ⟨Morrer por objetos⟩

- Há objetos espalhados pelo mapa que irão tirar toda a vida do jogador o matando. Esses objetos serão espinhos, veneno, pedras esmagando.



### ⟨Morrer por mobs⟩

- Existem mobs hostis que foram corrompidos pela infecção que se alastra pela arvore. Eles poderão perseguir, bater e empurrar o player causando dano e em alguns casos poderão matar instantaneamente. O player poderá eliminá-los por pular em cima deles, pedir favor para os micos ou fugir



### ⟨Movimentação de Dispositivos⟩

- Algumas partes do mapa terão objetos que se movem de forma automática fazendo com que o jogador tenha paciência para ultrapassar alguns terrenos



### ⟨Runas de Eldara⟩

- Esses serão totens onde o player poderá fazer o checkpoint e também se teletransportar de um totem até outro.



## 7. PERSONAGENS

### • ARIUS

#### - História

Arius, nasceu em Itaúba bem na época que a seiva como forma de energia estava em sua explosão tecnológica. Desde pequeno foi criado nos costumes de lá por sua mãe Rita, que ensinou a importância da árvore para sua sociedade. Ele cresceu ouvindo as histórias de sua mãe, sobre como foi boa a descoberta da seiva e como isso ajudou a sociedade a qual eles pertenciam evoluir. Também sempre foi muito curioso pelas ruínas de Eldara, embora sempre foi advertido por Rita para nunca ir para lá. Em meio a um dos trabalhos de sua mãe, ela morre inexplicavelmente por um misterioso acidente. Agora sozinho, Arius busca continuar a pesquisa de sua mãe, protegendo com afinco a árvore de Itaúba e descobrindo o responsável pelo suposto acidente de sua mãe.



### FICHA TÉCNICA

Nome	Arius
Tipo	Player
Mecânicas	Correr; Saltar; Destruir quase inimigos ao pular em cima; Dash; Empurrar; Interagir.
Upgrades	Consegue mana extra após beber os refris.

## • DONA HELENA

### - História

Helena nasceu em Itaúba. Ela é bem sábia, embora não tenha idade para isso. Ela não leva desaforo para casa, sempre responde de uma forma correta quando fazem algo de errado. Helena faz acarajé, receita de família da época ainda que sua família vivia no que depois ficou conhecido como Ruínas de Eldara. Ela vende essas iguarias que, de acordo com comentários de clientes: "São Revigorantes!". Ela viveu a descoberta da seiva, e não fica calada ao ver o lado negativo da mesma ser utilizada aos custos da árvore e do povo além de ter uma certa fé na espiritualidade antiga de Itaúba.

### FICHA TÉCNICA

Nome	Dona Helena
Tipo	NPC
Mecânicas	Venda de acarajé que restaura a vida.
Upgrades	Promoção nos preços ao fazer as missões secundárias.





## • SEU MANUEL

### -História

Manuel, é um estrangeiro ranzinza, bem literal, que fala engraçado e dono de um Boteco em Itaúba. Ele veio para a Grande Arvore na época em que a notícia da energia a partir da seiva estava em seu ápice. Acha que a energia da seiva é benéfica visto que em seu país não existe isso.

### FICHA TÉCNICA

Nome	Seu Manuel
Tipo	NPC
Mecânicas	Vende bebidas que restauram a mana.
Upgrades	Promoção nos preços ao fazer as missões secundarias.

## • JULINHA (EM DESENVOLVIMENTO)

### -História

Julinha é uma criança curiosa e falante, que adora explorar. Desobedecendo os avisos da mãe, ela percorre todos os cantos da Itaúba, conhecendo cada galho e folha. Com suas aventuras, se tornou uma autoproclamada "excelente cartógrafa", vendendo mapas e dando dicas de locais.

### FICHA TÉCNICA

Nome	Julinha
Tipo	NPC
Mecânicas	Vende mapas; Pode passar por passagens estreitas.
Upgrades	Vende mapas com passagens secretas.

## • SALOMÃO

### - História

Ninguém sabe de onde veio, mas a história de Itaúba e a presença de Salomão são interligadas. Alguns dizem que ele é um ser sobrenatural, outros dizem que foi ele que plantou a semente da Grande Arvore, mas uma coisa é fato ele guarda todo o conhecimento das páginas de todos os livros da Grande Biblioteca de Eldara. Muito sábio, com um bom humor, diz frases que as vezes não entendemos, mas logo fará sentido. Muito neutro com opiniões a respeito do uso da seiva, mas lembra vividamente da época em que ela não era usada.

### FICHA TÉCNICA

Nome	Salomão
Tipo	NPC
Mecânicas	Ajuda com conselhos e disponibiliza o livro guia de Eldara.
Upgrades	Nenhum



## • PARAFUSO 14 (EM DESENVOLVIMENTO)

### -História

Ninguém lembra do seu nome, mas todo mundo conhece o Parafuso 14. Parafuso é um menino que nunca diz que algo é impossível, sempre consegue seus pedidos, mesmo que seja por forma duvidosa.

Sua frase:

-“Tenho tudo que você precisa, se não tenho você não precisa!”

É um excelente vendedor, seu poder de convencimento e carisma é muito forte. Cuidado ao contar as coisas para ele, Parafuso gosta de repassar informações sobre a vida alheia.

## FICHA TÉCNICA

Nome	Parafuso 14
Tipo	NPC
Mecânicas	Vende comida; Vende bebida; Vende Seiva (Moeda do Jogo); Vende Mapas; Vende A Grande Banana Azul (Desbloqueia a Habilidade “O Mico Mandou”).
Upgrades	O preço de seus produtos diminui após realizar sua missão secundária.

## • RITA (EM DESENVOLVIMENTO)

### - História

Mãe de Arius. Rita era uma pesquisadora, inventora e cientista sem igual. Suas pesquisas sobre a Seiva foram de extrema importância para ser utilizada como forma de energia. Determinada, Rita sempre buscou a ajudar seu povo por meio da seiva. Por meio dela e de sua criação, veículos, energia elétrica, saneamento básico se tornaram comuns a todos moradores de Eldara.

Ela sempre respeitou Itaúba como ser, para ela era bem mais que uma Arvore, Itaúba era um ser que ajudava o povo com sua seiva, suas folhas, seus galhos e tronco robusto. Isso motivou ela ser bem justa quanto o assunto era o uso exacerbado da Seiva. Com o tempo, Rita percebe que as grandes indústrias não estavam utilizando a seiva da maneira correta.

Ela começa a investigar o responsável por isso. Em meio a suas pesquisas ela encontra e confronta nomes importantes. Mas, não consegue chegar em uma conclusão, visto que não viveu o suficiente para isso. Um terrível acidente repentino causou seu fim.

### FICHA TÉCNICA

Nome	Rita
Tipo	NPC
Mecânicas	Deixou a sua pesquisa para Arius.
Upgrades	EM DESENVOLVIMENTO

## • CINTHIA ( EM DESENVOLVIMENTO)

### -História

Cinthia, antiga parceira de Rita nas pesquisas sobre a seiva, começou como uma cientista dedicada ao progresso. No entanto, ao se aprofundar na história de Eldara, descobriu a antiga religião que cultuava a Grande Árvore como sagrada e alertava sobre o uso indevido de seus recursos. Enquanto Rita respeitava esses princípios, Cinthia os desprezava, priorizando o lucro. Ambiciosa, ela eliminava qualquer obstáculo, inclusive Rita. Ao se tornar CEO das indústrias que exploravam a seiva, Cinthia começou a perder a sanidade.

## FICHA TÉCNICA

Nome	Cinthia
Tipo	NPC
Mecânicas	EM DESENVOLVIMENTO
Upgrades	EM DESENVOLVIMENTO

## • MICOS (EM DESENVOLVIMENTO)

### -História

Os micos são os macaquinhos que vivem em toda Itaúba. Eles são extremamente carismáticos, vivem em bandos e são bem brincalhões. Gostam muito de banana, vivem em sociedade. A maior parte deles ficam na copa da Grande Árvore.

## INIMIGOS:

- **AMARAL (EM DESENVOLVIMENTO)**

- História

Amaral é o líder religioso, sendo o principal vilão.

## FICHA TÉCNICA

Nome	Amaral
Tipo	NPC
Mecânicas	EM DESENVOLCIMENTO
Upgrades	EM DESENVOLVIMENTO

- **JOANINHA**

- História

Joaninha que foi corrompida pelo doença.

## FICHA TÉCNICA

Nome	Joaninha
Tipo	NPC Agressivo
Mecânicas	Pular em cima para atordoar.
Upgrades	Nenhum



## • ABELINHA JATOBA

### - História

Abelha que foi corrompida pelo doença.

### FICHA TÉCNICA

Nome	Jatobazinha
Tipo	NPC Agressivo
Mecânicas	Da dano quando encosta no player.
Upgrades	Nenhum



## • BESOURO DOURADO (EM DESENVOLVIMENTO)

### - História

Um Besouro dourado que foi corrompido pelo doença.

### FICHA TÉCNICA

Nome	Douradinho
Tipo	NPC Agressivo
Mecânicas	Pular em cima para atordoar, pular novamente o mata e da uma seiva.
Upgrades	Nenhum



## • BESOURO RINOCERONTE (EM DESENVOLVIMENTO)

### - História

Um besouro rinoceronte que foi corrompido pela doença.

### FICHA TÉCNICA

Nome	Rino
Tipo	NPC Agressivo
Mecânicas	Ele persegue o player e é necessário dois pulos em cima para afordoar.
Upgrades	Nenhum



## • ZANGÃO

### - História

Um zangão corrompido quando sua colmeia entrou em contato com a doença.

### FICHA TÉCNICA

Nome	Zangão
Tipo	NPC Agressivo
Mecânicas	Da dano quando encosta no player anda em zigue-zague.
Upgrades	Nenhum



## 8. VIDA E PONTUAÇÃO

### BARRA DE VIDA:



Representa a quantidade de vida do personagem, exibida por flores puras (vida saudável) ou corrompidas (vida perdida ou afetada). A barra de vida pode ser expandida por meio da compra de upgrades com NPCs.

### SEIVA:



A seiva é a essência viva da árvore, ainda pulsante em seu interior. Ela pode ser utilizada como moeda para adquirir upgrades, mapas, habilidades e consumíveis.