



SOULS IN FIREFLIES

LEVEL DESIGN DOCUMENT

**BY ANA PAULA FABBRIS
MURILO SENA
SUELLEN HATAKEYAMA**

yokai games

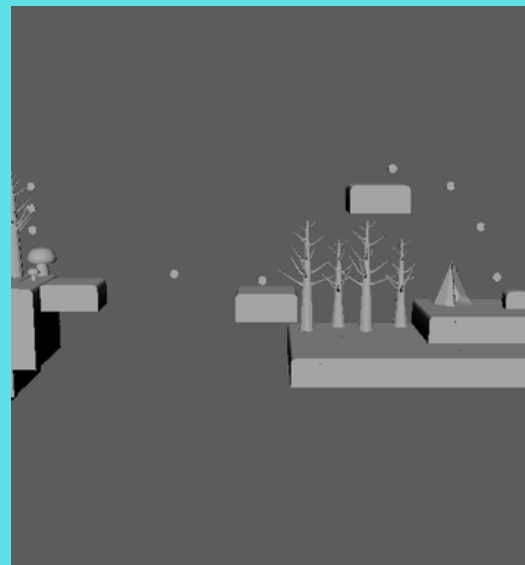
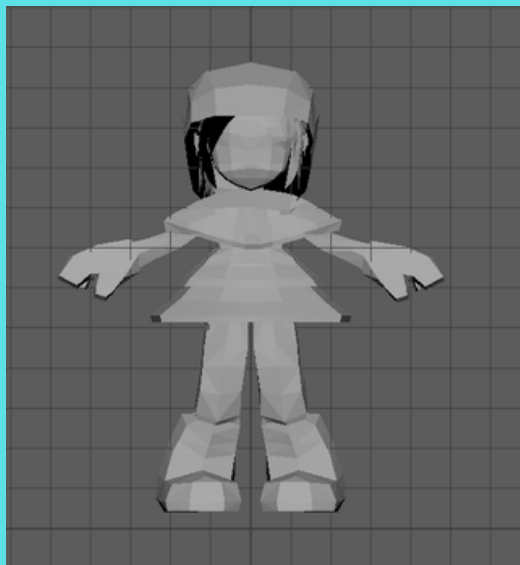
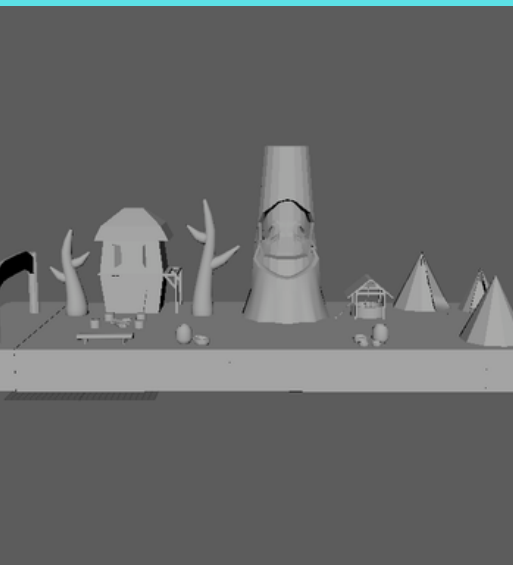
SUMÁRIO

Sumário	2-3
Informações	4
Introdução	5
O Documento	5
Visão Geral do Jogo	5
Meta do Game	6
Restrições	6
História	7-9
Enredo	7
Personagens	8-9
Inimigos	9
Artefatos	10-12
Armas	10
Colecionáveis	10-11
Vaga-lumes	11
Itens	12
Distribuição	13-14
Armas	13
Moedas	13
Baús	14
Interações	14
Habilidades	15
Movimentação	15
Salto	15
Interação	15
Ataque Primário	15
Ataque Mágico	15
Ataque Especial	15
Puzzle	16-17
Escolhas	16
Quest	16
Cogumelo	17
Plataforma	17
Combate	18
Princípios de Combate	18
Zona de Combate	18

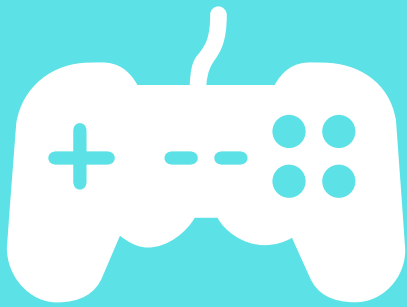
SUMÁRIO

Levem Design	19-20
Curvas de Jogabilidade	21
Protótipo de Souls in Fireflies	22
Level Design	22
Unity Design	22
Considerações finais	23

INFORMAÇÕES DO PROJETO



GENERO Plataforma, aventura, escolha
MOTORES Unity, Blender
TEMA Fantasia, Magia
PLATAFORMA PC
JOGADORES 1
CLASSIFICAÇÃO +12
TEMPO DE PRODUÇÃO DA FASE 30 dias



INTRODUÇÃO A FIREFLIES



O Documento

Este documento é um modelo de Level Design Documents (LDD) referente a uma fase inicial de Soul in Fireflies e todos os métodos de criação referentes a construção do jogo.

Visão geral do jogo

Soul in Fireflies é um jogo em 3D, modelado no Blender e criado na Unity com uma câmera multiplano. É um jogo curto de plataforma com sistema de escolha que mistura aventura e fantasia com notas musicais e luzes de forma poética.

Ao mesmo tempo que o jogo tem uma gameplay curta, é possível passar por vários níveis diferentes ao jogar o jogo novamente, mudando as escolhas durante o jogo, resultando em fases e finais diferentes.

A história se passa na vila mágica de Celegorn, lugar dito como feliz que foi amaldiçoado por uma bruxa. Todos os aldeões foram transformados em vaga-lumes, a velha anciã em uma árvore velha e nossa personagem principal, Callie, em sua boneca de Pano Lola. A partir deste momento a vila se tornou silenciosa e todos os pensamentos negativos e sentimentos ruins começaram a habitar e assombrar a Vila e seus arredores.

O jogo se passa na pele de Lola, uma boneca de Pano sem memória que tem como objetivo resgatar os vaga-lumes da vila, recuperar sua memória e conseguir voltar para seu corpo para se tornar Callie novamente.

Meta do Game Design

Soul in Fireflies foi um jogo criado inicialmente para um projeto semestral de faculdade e ganhou proporções com o tempo, tornando-se um jogo completo para o portfólio. A partir de um pequeno projeto passamos para algo mais complexo com trilha sonora, lore aprofundada, mecânicas diferenciadas, e uma ambientação completa. Estabelecemos alguns pontos a seguir para que o jogo pudesse ser diferente dos jogos de plataforma comuns e cativar o jogador:

- ser um jogo poético, com luzes, tons pastéis e notas musicais.
- utilizar de aspectos mentais humanos como depressão, ansiedade, medo, pânico, tristeza.
- transformar as escolhas do personagem em algo relevante para a história, mas sem excluir a batalha do jogo completamente.
- criar um jogo 3D com gráficos bonitos e não realistas.
- criar um jogo onde seja interessante a possibilidade de ser jogado uma segunda vez, com novas fases e novas histórias.
- criar uma história interessante e com finais diferentes que se distingam um do outro de forma destoante, trazendo o jogador a sentimentos diferentes e sensações totalmente fora do comum.
- trazer uma nova forma de cutscene em forma de mangá, onde pode ser lida pelo jogador a qualquer momento durante o jogo.

Restrições

Nosso maior foco neste jogo foi em ser um jogo poético e não um jogo de luta, por isso é perceptível um número menor de inimigos e de batalhas e sim um número maior de escolhas e história envolvida.

História

Enredo

Entre as grandes árvores sonoras de Elderon sobrevivia a vila de Celegorm. Seus poucos aldeões eram conhecidos por serem amigos dos elementos e viverem em harmonia com a natureza; Celegorm e sua alcunha de vila feliz.

Após anos sobrevivendo entre as grandes folhas verdes, que balançavam e trocavam suas cores no inverno, uma visitante sutil decidiu se abrigar em uma de suas tendas e como sempre, fora bem recebida pelos Celes, assim chamados os habitantes de Celegorm.

Entre esses habitantes vivia Callie Baltazar que, pressionada por ser neta da grande Anciã e filha do Alquimista e da Curandeira da Vila, adorava passar seu tempo badernando e pregando peças nos aldeões e principalmente em sua avó. Em um de seus dias sozinha, enquanto seu pai ficava trancafiado em sua pequena escrivaninha de poções e sua mãe passava seu tempo em sua tenda com suas ervas medicinais, Callie brincava com Lola, sua boneca de Pano predileta, balançando seus braços de um lado ao outro e a jogando em grandes arcos no céu. Sua brincadeira nada sutil fizera com Lola mudasse sua trajetória bruscamente, caindo dentro dos recintos obscuros da "velha bruxa" - assim Callie a chamava, mesmo sendo retaliada por sua família por falta de bons modos. Mesmo com receio, acabou escalando com seus minúsculos pés a madeira envelhecida, caindo devagar no território da senhora mulher.

Enquanto caminhava pelo matagal nunca cortado podia sentir o cheiro de podridão no ar, a verdade era que Callie nunca aceitou a entrada da "velha bruxa" em Celegorm, desde seus primeiros passos na cidade, os pássaros haviam deixado de cantar, os animais já não habitavam o riacho azul, os esquilos Rhampsy não dançavam nas árvores a noite sob o luar. Até a lua as vezes parecia tímida a aparecer. Foi quando o primeiro lampejo surgiu, no mesmo lugar onde estava sua querida Lola, no mesmo lugar onde o cheiro parecia nascer que Callie teve certeza que a velha bruxa era realmente uma bruxa. Pequenos animais já sem vidas, mortos de formas não naturais. Pequenos animais empilhados de formas não aleatórias.

A passos largos a criança correu, com choro engasgado em sua garganta, lágrimas turbulentas embaçando sua vista, escalando a cerca velha sem se preocupar com as farpas em suas mãos. Não existia som ao redor e quem a conhecia, sabia que Callie não chorava. Dois braços a seguraram com força, amparando a pequena criança até que pudesse voltar a respirar e falar tudo o que estava preso em sua garganta.

Sua vó e grande anciã sabia. Callie podia ser o que for, mas não era Mentirosa.

Uma grande reunião foi feita com os membros do conselho de Celegorm e uma grande invasão surpresa havia sido decidida na casa da visitante misteriosa, não havia tempo a perder então tudo foi preparado rápido e todos se colocaram em seus lugares, adentrando a casa pelos passos de Callie e averiguando a palavra da criança. Com receio da mulher, todos os membros decidiram expulsar a bruxa da vila, a arrastando para fora de sua casa e tirando suas coisas de sua casa a força e, neste momento, o céu escureceu.

Da boca da velha bruxa começaram a sair palavras esquisitas, objetos e poeira voava ao seu redor. um brilho começou a cercar todos os aldeões os mutando e transformando-os em vaga-lumes. A grande anciã, vendo o que estava acontecendo tentou proferir uma profecia por cima e se encapsulou em uma semente na terra. Callie por sua vez via tudo aquilo sem conseguir se mexer e após tudo parecer terminado, a velha que parecia muito mais aterrorizante vira-se para a pequena criança e retira sua alma do corpo, passando para sua boneca de pano e levando seu corpo embora, junto com suas tralhas, deixando Celegorm vazia, enquanto capturava os vaga-lumes da cidade, os prendendo em potes e esconderijos.

O tempo em Celegorm passou e os pensamentos negativos dos antigos habitantes da vila tomaram conta do local, transformando seus medos, ansiedade e depressões em grandes monstros que atormentavam a floresta de Elderon e redondezas. A velha anciã em forma de semente cresceu e se tornou uma árvore grande, nascendo ao lado de sua querida neta em forma de boneca, Callie ali estava desacordada mas Lola não. Após muito chamar, a pequena boneca de pano consegue se reerguer e andar.

Ainda sem memórias a Callie, em forma de Lola, sai em busca dos aldeões da vila e de seu corpo verdadeiro, tentando juntar o quebra cabeça de suas lembranças e salvar aquilo que ela chama de família e lar.

História

Personagens

Callie Baltazar

Callie Baltazar carrega o peso de "ser importante" em suas costas. Sua Baa-chan é a grande anciã da vila de Celegorm, deixando que todos os olhos a cerquem enquanto anda sem rumo pela vila. Seu pai passa a maior parte do tempo trancafiado em sua sala de experimentos e é o maior alquimista da pequena vila e sua mãe é a única curandeira da cidade, passando mais tempo dentro de uma pequena tenda no centro das casas do que com sua família.

Por passar a maior parte do tempo sozinha ou com sua irmã mais velha, se tornou uma criança esperta, apesar de muito inocente. Na maior parte do tempo, antes do desastre da velha bruxa, passava o dia correndo entre as casas com sua irmã e mais quatro amigos pregando peças em aldeões importantes - chatos, ah, com certeza eles sempre eram os mais chatos! - e em sua avó.

Extrovertida, corria de um lado para outro e não parava de falar. Era curiosa e se enfiava em lugares que não devia, invadia casas e floresta, escalava árvores para roubar frutas dos vizinhos, alimentava animais selvagens no meio do caminho.



Lola

Lola é a boneca de Pano inanimada de Callie. Em seus primórdios, vivia seus dias nos braços da pequena garota durante a noite, em cima de uma bancada em algumas tardes e voando aos céus quando sua dona decidia fugir para brincar.

Sua vida mudou quando um sopro a colocou de pé e com a alma de Callie dentro de si podendo se mover. Lola não é Lola e Lola não é Callie, agora as duas são uma só e devem procurar uma solução para recuperar as memórias de sua dona humana e criar, agora, verdadeiras memórias para a pequena boneca de pano que decidiu viver.

Assim que recebeu o sopro da vida, se transformou em um ser vivo inteligente e gentil. Assim como Callie é curiosa e tende a querer ajudar a todos, indo em busca dos vaga-lumes, antigos humanos, para recuperar sua felicidade e, por consequência, transforma-los de volta nos aldeões que viviam felizes na vila de Celegorm.

Lola utiliza itens mágicos para sobreviver e é a personagem principal do jogo.



História

Personagens

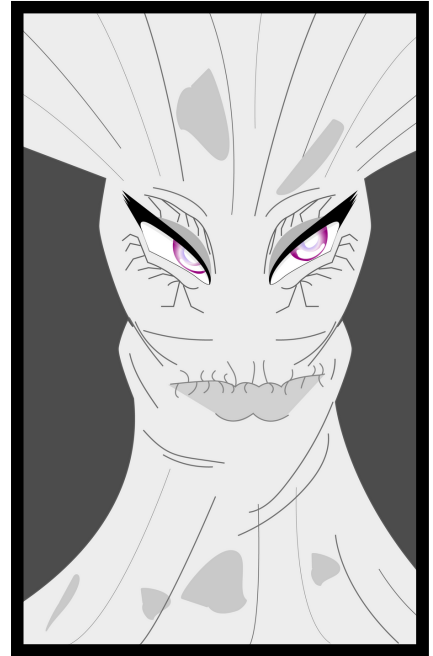
Arvore Anciã

Há muitos anos atrás ela poderia ser vista andando por ai, como uma pequena humana de pele amendoada e olhos verdes tão brilhantes quanto a relva ao sol. Era uma senhora gentil, cuidava de sua neta travessa e a defendia mesmo com todas as coisas que a pequena aprontava.

Após a grande tragédia, se encapsulou a uma semente e cresceu, em uma grande arvore mágica com vida, que conseguiu trazer, em partes, sua neta Callie, de volta, em forma de Lola.

Seus conselhos são sábios e suas palavras, mesmo que sutis podem ajudar. Muitas vezes poderá levar mensageiros por diversos lugares para dar seus avisos ou levar seus artefatos mágicos para ajudar Lola em dificuldades.

A Arvore Anciã está com suas raízes presas perto de onde tudo começou, ao lado da fogueira, junto a sua casa e o centro de reuniões, já não tem mais esperanças de voltar a ser humana, a verdade é que ama ser a natureza e a natureza ser ela.



Inimigos

Medo

Medo é o primeiro inimigo de contato que Lola vai ter ao encarar a floresta. É o sentimento mais comum ao desconhecido e vem de praticamente todos os aldeões que foram transformados em vaga-lumes.

Por deixar todos paralisados, o medo não se locomove durante o cenário e fica a espreita como uma sombra, esperando alguém passar sutilmente para poder atacar. Seus espinhos dão um pequeno atordoamento e sua língua e cauda empurra como defesa, além de causar dano.

Assim como todos os monstros criados pelos sentimentos dos aldeões de Celegorm, o Medo tem seu corpo escuro e olhos vermelhos, como uma grande sombra que ganhou massa corporal. É possível ver este inimigo por toda a primeira fase que será apresentada e também será visto nas próximas fases adicionadas, sendo o monstro mais comum de ser encontrado por todos os biomas e espaços.



1

ARMAS

Durante o jogo é possível criar ou adquirir novas armas para a personagem Lola



Cajado de Guampa

Durante uma das primeiras cenas do jogo e introdução a mecânica de escolha é permitido ao jogador cortar ou não uma árvore e esta escolha irá influenciar diretamente em duas armas que poderão ser usadas durante o jogo. Caso o jogador escolha cortar a árvore, seguirá sua história com o Cajado de Guampa.

O Cajado de Guampa é um cajado mágico tirado diretamente de um galho da árvore Anciã, como ajuda para Lola, sua magia é mais fraca e seu poder especial causa menos dano aos inimigos. Dando aproximadamente 10% de dano a menos que o segundo cajado a ser apresentado.



Cajado Ancestral

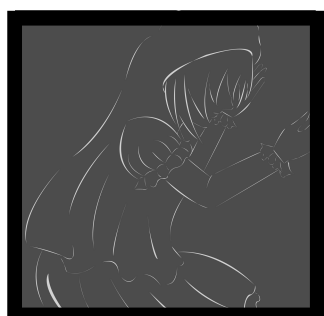
Caso o jogador não corte a árvore, conseguirá abrir a casa de sua Baa-chan, conseguindo um cajado mágico que seria passado para a personagem Callie como presente de aniversário aos 13 anos de idade.

Este cajado é diferenciado não somente pela sua aparência como também seu poder um pouco mais forte, causando um dano maior que o Cajado de Guampa (aproximadamente 10% a mais)

2

COLECIONÁVEIS

Os itens colecionáveis serão divididos em algumas partes e podem ser recolhidos durante o jogo



Mangá

O Mangá será apresentado durante toda as fases do jogo, sendo uma substituição para as cutscenes animadas de jogos comuns.

Eles podem ser acessados na barra de menu do jogo e ser lidos a qualquer momento e a história poderá ser montada a partir das escolhas feitas pelo jogador.



Notas Musicais

As Notas musicais poderão ser adquiridas durante o jogo dentro de baús, conchas, garrafas, gaiolas e precisão de grande esforço para ser liberadas.

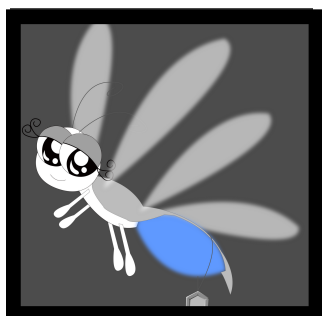
Ao contrário dos mangás, nem todas as notas poderão ser pegas pelo jogo, já que elas fazem parte da memória da personagem e suas escolhas guiarão a história e a sequência de fases que o jogador irá embarcar durante sua aventura com a Lola.

As notas musicais poderão ser acessadas e ouvidas sempre no arquivo do personagem.

3

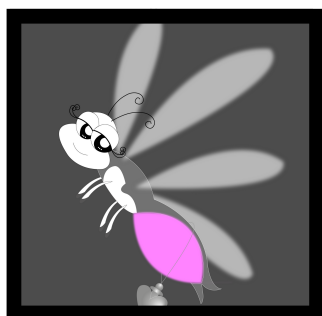
VAGA-LUMES

Vários vagalumes poderão ser salvos durante o jogo, mas três farão parte da lore e serão arquivados com Lola



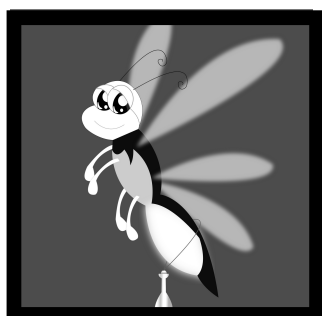
Vaga-lume Azul

O Vaga-lume azul recuperado trás com ela a memória de sua irmã. Sua parceira mais velha de aventura é salva na forma de um pequeno vaga-lume azul que pode ser ativado como uma habilidade passiva. Este vaga-lume com o tempo ativa um pequeno escudo que a salva de um dano que for recebido. A intenção do escudo é relacionar a proteção da irmã com a proteção do escudo.



Vaga-lume Rosa

Sua mãe é a segunda a aparecer na história, sendo um segundo vaga-lume a ser salvo entre tantos aldeões. Assim como a irmã de Callie, é possível recuperar um fragmento de memória importante do jogo e ativa-lo de forma passiva. Sua mãe ativa uma habilidade onde é possível recuar sua vida mais rápido. O Vaga-lume Rosa tem o poder de curar exatamente por sua mãe ser a curandeira de Celegorm.



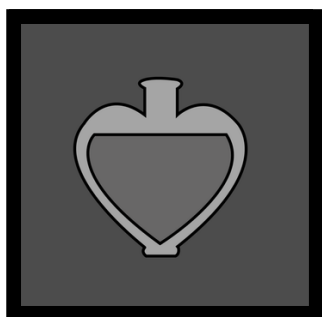
Vaga-lume Branco

O Vaga-lume branco é o mais difícil de ser salvo e o mais importante para a lore da história, trazendo uma grande parte da vontade de Callie de provar que pode ser tão boa quanto seus pais. Ao salvar o seu pai, consegue ativa-lo, trazendo ao vaga-lume uma habilidade que recupera sua mana. No jogo só é possível ficar com um vaga-lume ativo, sendo preciso utilizar de seu inventário para escolher qual necessita. Seu pai, por ser um grande alquimista, tinha grande poder de magia, aumentando sua mana.

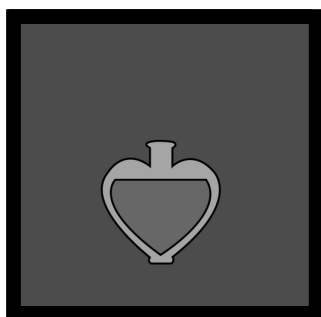
4

ITENS

Alguns itens podem ser recolhidos durante o jogo, ajudando a personagem a criar armas, comprar, se curar, abrir portas e etc



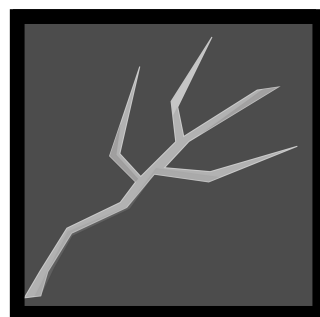
poção de vida



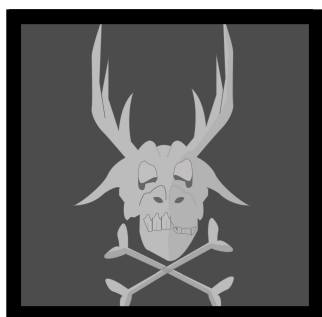
poção de cura



poção de escudo



galho seco



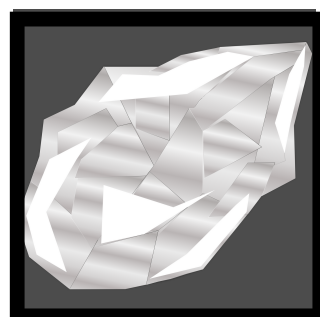
carcaça amaldiçoada



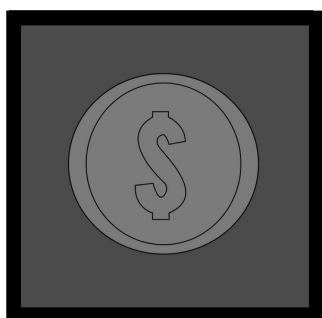
couro negro



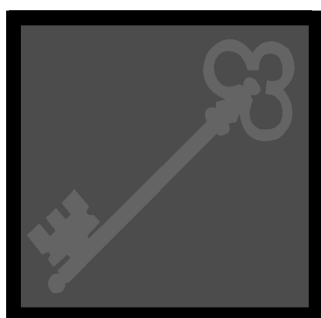
água sagrada



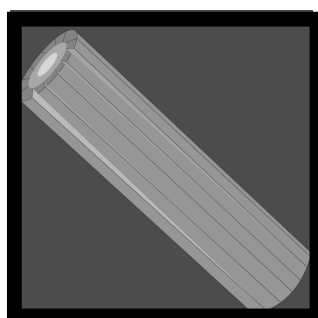
pedra filosofal



moeda



chave



tronco



pedra

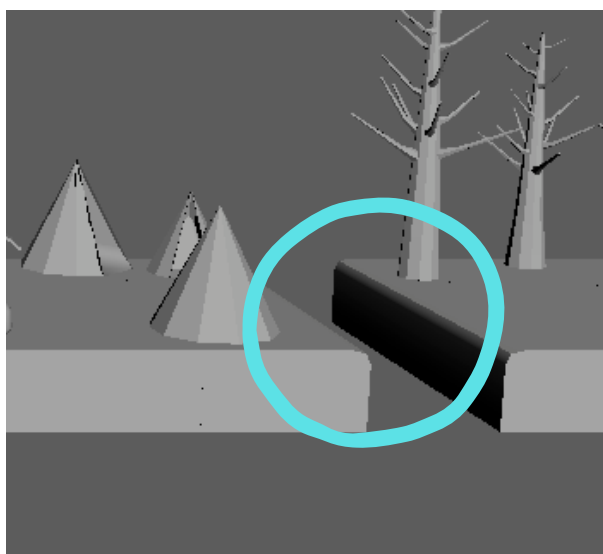
Distribuição

ARMAS

No começo da primeira fase deve-se ser inserido a mecânica de escolha e sua real interferência na gameplay do jogo, por isso quando é preciso inserir as armas durante o jogo, dividimos este momento em duas partes diferentes.

Na primeira imagem é possível ver um pequeno vão onde a personagem precisa se esforçar para pular ou pode voltar alguns metros, seguindo a seta e cortar a árvore a qual está circulada. Este momento indica duas escolhas que deverão ser feitas e decidirão como a personagem receberá a arma inicial do jogo.

A seguir, na segunda imagem temos um híbrido do que poderia acontecer. Onde está localizado com (A), foi feita a escolha de cortar a árvore, fazendo com que a segunda caixa se obstruísse a passagem da casa e recebendo de consolação da árvore anciã um cajado de Guampa. Onde está localizado com (B) é feita a escolha de pular e o jogador consegue abrir a casa da Velha Anciã, adquirindo o Cajado Ancestral



MOEDAS

Há muitas moedas que podem ser adquiridas no início da fase. Circulamos em branco as visíveis que estão distribuídas para guiar o jogador na fase inicial. É possível perceber, por exemplo, um pequeno guia na mecânica dos cogumelos saltitantes onde as moedas especificam até onde Lola consegue alcançar o salto, ensinando o jogador a controlar e esperar o tempo certo para pegar as moedas.

Em amarelo estão circulados alguns itens que podem ser quebrados com os cajados e, ao ser destruídos, também trazem uma interação maior com o cenário e incentivam o jogador a se comunicar com os botões do teclado e não perder o costume das batalhas, já que o jogo foca na história.



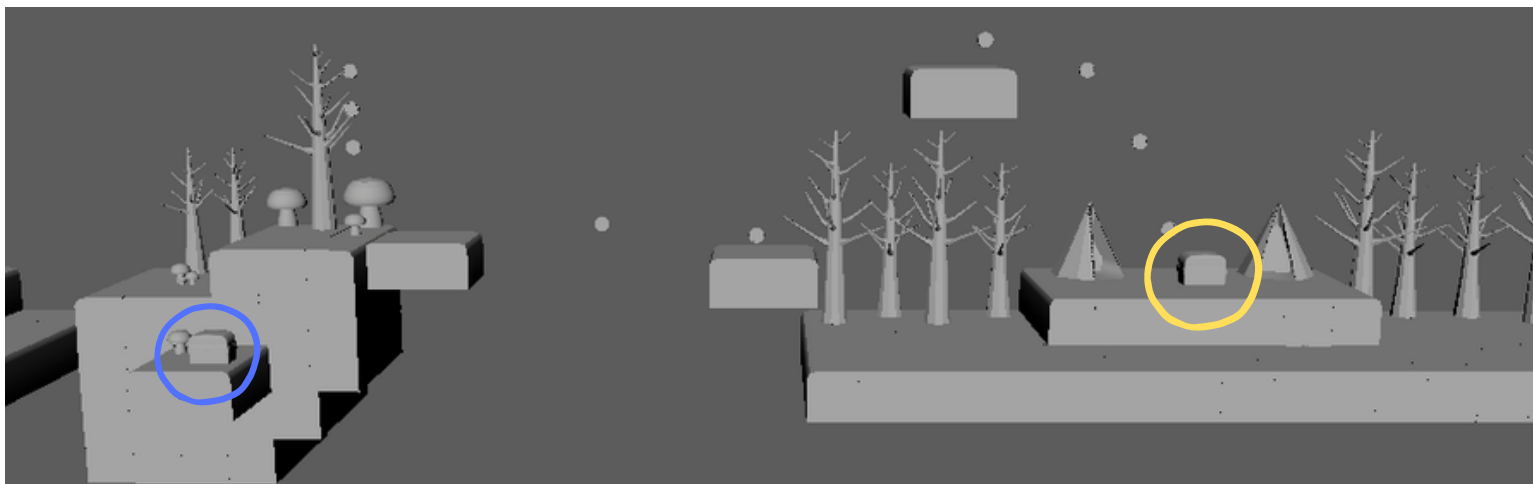
Distribuição

BAÚS

Nesta primeira fase nos temos dois baús distribuídos em dois pontos diferentes do jogo. Os dois são destoantes em seus tamanhos e é importante lembrar que nenhum dos dois precisa de uma chave para ser aberto, já que os baús que precisarem de chaves serão avisados ao tentar ser abertos.

O primeiro e maior baú circulado em azul é um baú que contém uma nota musical, trazendo um vestígio de memória de Callie. Sua localização é importante, já que neste momento não será possível subir de volta a plataforma com salto, sendo preciso saltar diretamente em um cogumelo e descobrir a mecânica do cogumelo saltitante, que será aprimorada com as moedas, já explicado anteriormente.

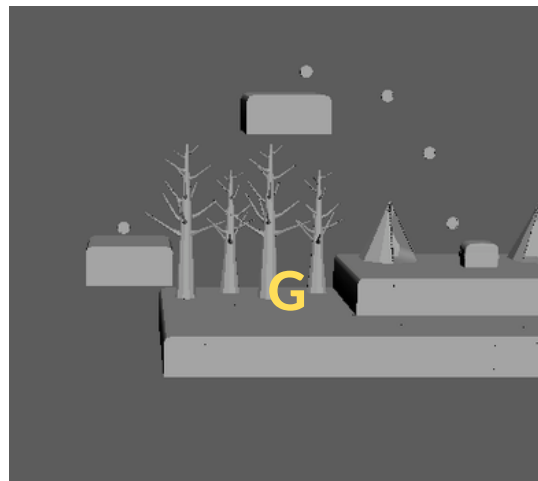
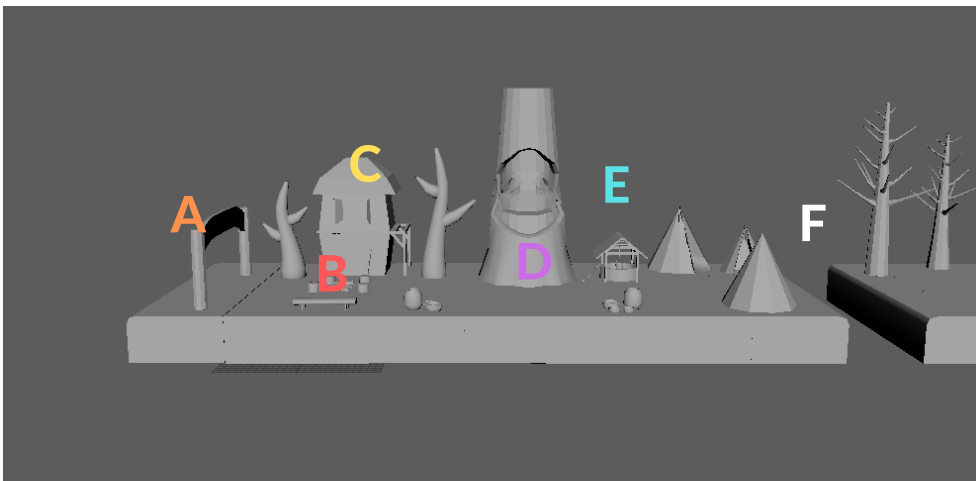
Já o segundo baú que está circulado em amarelo é o baú onde está a chave da primeira missão (dada pela Arvore anciã). Ela fica localizada praticamente no fim do mapa da primeira fase, e para acessa-la é preciso passar por todas as plataformas e tomar cuidado com um monstro do Medo que está localizado logo abaixo na plataforma inferior. Neste momento é possível entender que só poderá matar os sentimentos negativos usando um cajado a qual a personagem ainda não conseguiu adquirir.



INTERAÇÕES

A partir da escolha de um jogo de história, decidimos diminuir o número de inimigos e aumentar as interações com objetos e cenários durante o jogo. É possível falar com alguns objetos, se sentar em fogueiras, abrir e fechar portas e ate conversar com animais que ainda se encorajam a beirar-se a floresta.

Durante esta primeira fase as interações estão espalhadas em: A) Placa de bem vindo; B) Fogueira; C) Casa da Velha Anciã; D) Arvore Anciã; E) Poço dos desejos; F) Abismo; G) Proximidades ao Monstro do Medo.

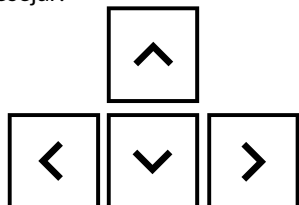




HABILIDADES E MECÂNICAS

Movimentação

O Jogador pode controlar Lola a partir do teclado de seu computador, utilizando as setas ou configurando-o da forma que desejar.



Salto

Com a barra de espaço é possível fazer Lola pular. Para que seu salto dure mais é preciso segurar a barra de espaço durante um tempo enquanto pula entre uma plataforma ou outra.



Interação

Durante o jogo será preciso conversar, pegar itens, abrir baús, resgatar vaga-lumes e interagir, no geral, com o cenário, para isso será preciso apertar a letra E do teclado para conseguir iniciar a interação.



Ataque basico

Além do foco em história em interação, optamos por manter as batalhas, mesmo que poucas. O ataque básico Z é um ataque de curta distância que desfere um golpe rápido no inimigo, causando dano e não gasta mana.



Ataque mágico

Durante o jogo poderá gastar seu ataque mágico utilizando a tecla X do teclado. Este ataque dá mais dano que o ataque comum mas por consequência gasta mana e demora um tempo ser liberado. Em contrapartida, é de longa distância



Ataque especial

O ataque especial só poderá ser utilizado quando a barra de mana estiver completamente carregada. Este ataque tem dano alto e em área. Para utilizar é preciso pressionar a tecla X até carregar a barra de mana em uma cor diferente.

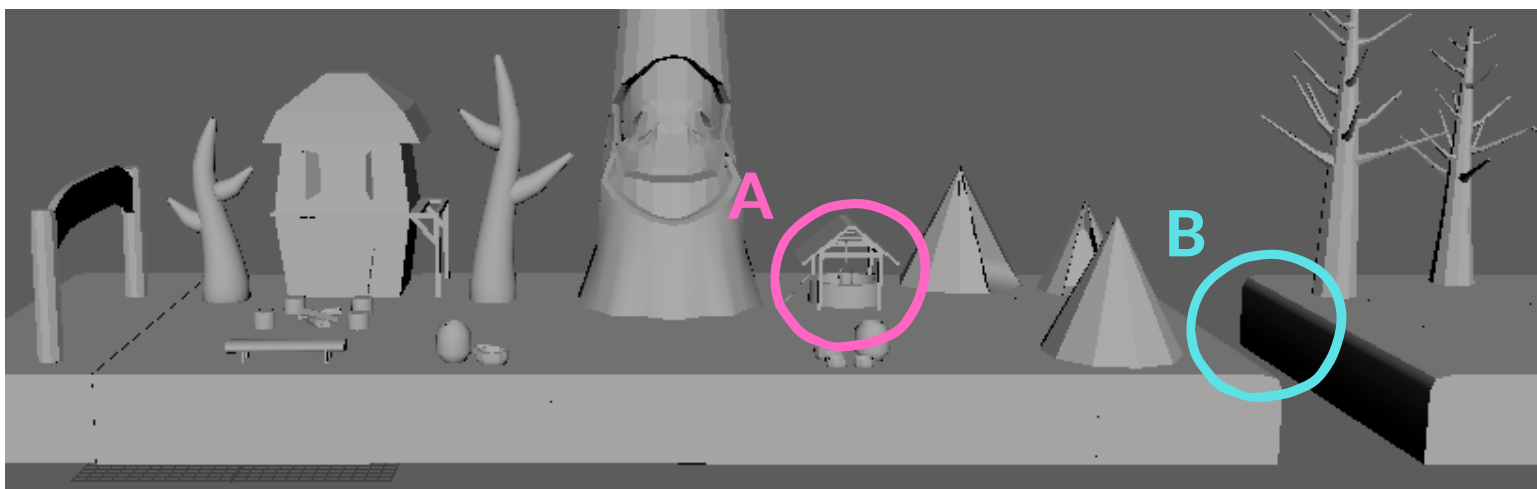


01 Escolhas

Em *Soul in Fireflies* as escolhas do jogo são a base mais importante e cativam toda a narrativa poética para que o jogo chama. Nesta fase, ao primeiro momento, somente algumas escolhas serão colocadas a frente de Lola, já que ainda será criado uma narrativa ao redor do cenário e do que está acontecendo mas será possível entender como as escolhas funcionam.

No ponto A, marcado em rosa, acontecerá a primeira escolha onde Lola, ao interagir com o poço aprenderá a jogar a pedra. Ela terá a opção de jogar a pedra dentro do poço ou em um vaso na região. Ao escolher jogar a pedra no poço, Lola poderá fazer um pedido e ao jogar no vaso, ele quebrará e liberará uma moeda.

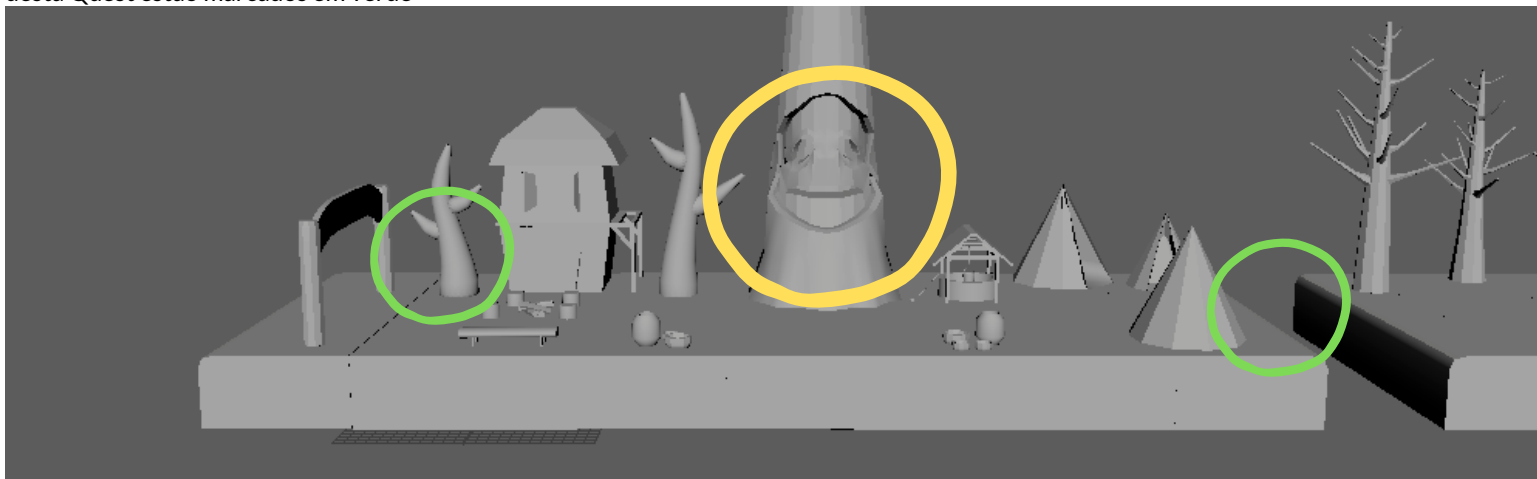
O segundo momento de escolha do jogo ocorre no ponto B, marcado em azul onde é possível fazer uma escolha importante: Pular ou cortar uma árvore para fazer uma travessia segura. Esta escolha se dá com duas alternativas "Arriscar-se" ou "fazer a travessia segura" e a partir deste momento essa escolha fará uma interferência importantíssima nesta primeira fase do jogo, deixando Lola com uma arma mais forte ou fraca.



02 Quest

A Arvore Anciã será o foco das Quests inseridas para a primeira fase. Ao mexer com os comandos de movimento, em algum momento irá passar a frente da Arvore Anciã, já que a mesma está no meio do caminho para qualquer direção. No primeiro momento ela irá ensinar alguns comandos básicos, reforçando e ensinando como deverá ser a movimentação e interação e explicará brevemente sobre os incidentes do local, neste momento, criará uma Quest para buscar uma chave. A chave está o fim do caminho e deverá passar por alguns obstáculos para chegar. Marcamos o Início desta Quest em Amarelo

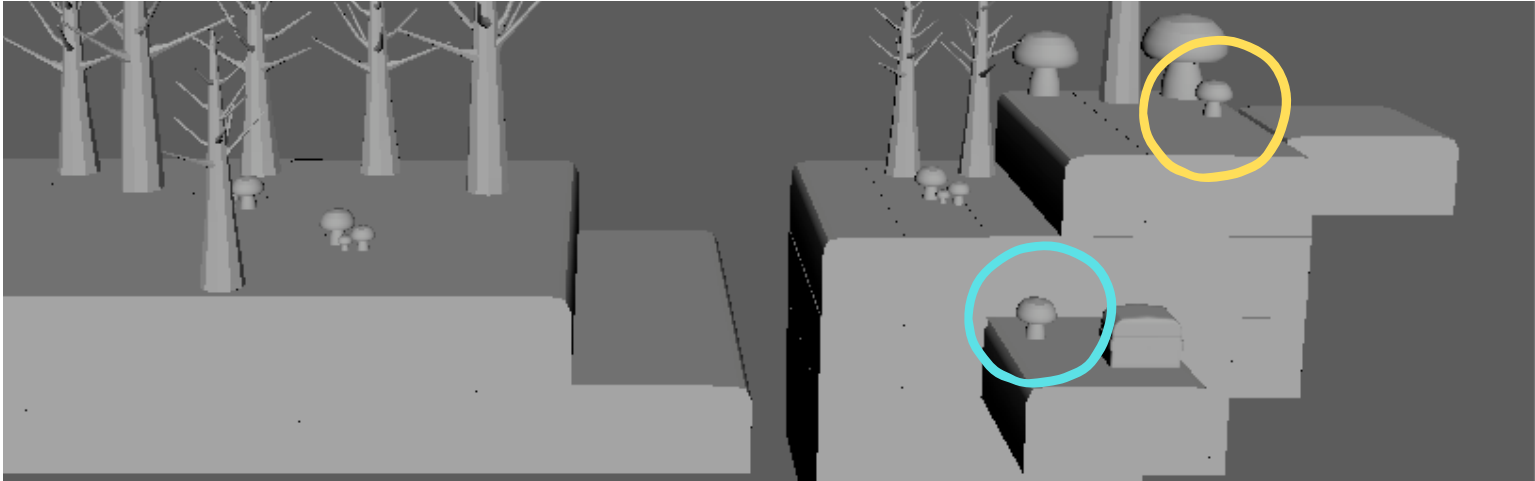
Outra Quest possível é caso escolha seguir o caminho seguro no momento da escolha no precipício. A partir deste momento deverá voltar e cortar uma das árvores perto da casa da Velha Anciã para seguir o caminho, colocando o tronco no caminho e seguindo sob ele. Os dois pontos desta Quest estão marcados em verde



03 Cogumelo

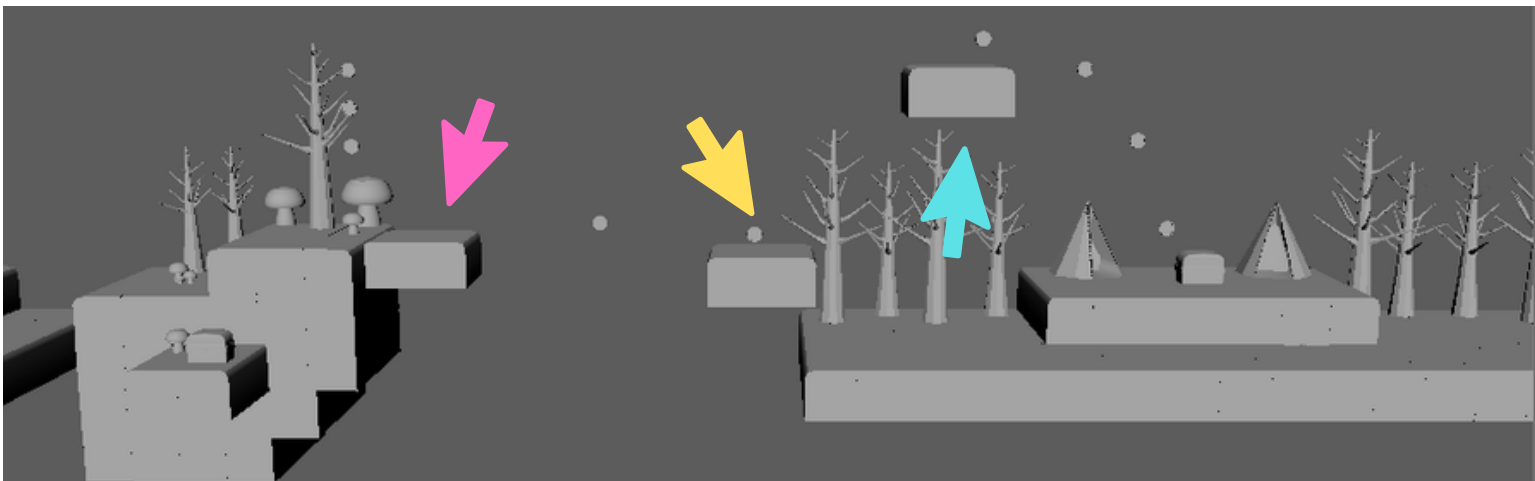
Os Cogumelos Saltitantes estão distribuídos em dois lugares diferentes. O Primeiro deles, Marcado com um círculo azul entra em um momento que o jogador necessita voltar para as plataformas centrais e não consegue pular, a partir desse momento ele irá perceber que o cogumelo o ajudará a criar saltos maiores.

O segundo cogumelo estará em uma linha vertical de moedas e o jogador irá não só precisar usar o cogumelo para pegar mas também entender até onde este cogumelo consegue alcançar seu salto. Este segundo cogumelo está marcado em amarelo.



02 Plataformas

As plataformas variam de tamanho e contém também plataformas com movimento, que necessitam de atenção para que se possa chegar no ponto final. É possível perceber estas plataformas de movimento aonde está apontado com um cursor na imagem



Combate

Como já explicado anteriormente o combate não é o foco do jogo em Soul in Fireflies. Os monstros que Lola precisa combater são projeções carnis de sentimentos negativos a qual os aldeões da vila expuseram a magia que cabia dentro de si, em seus corpos de vaga-lumes. Na primeira fase, o primeiro monstro a ser explorado será o Medo, a qual não tem movimentação e tem mecânica simples.

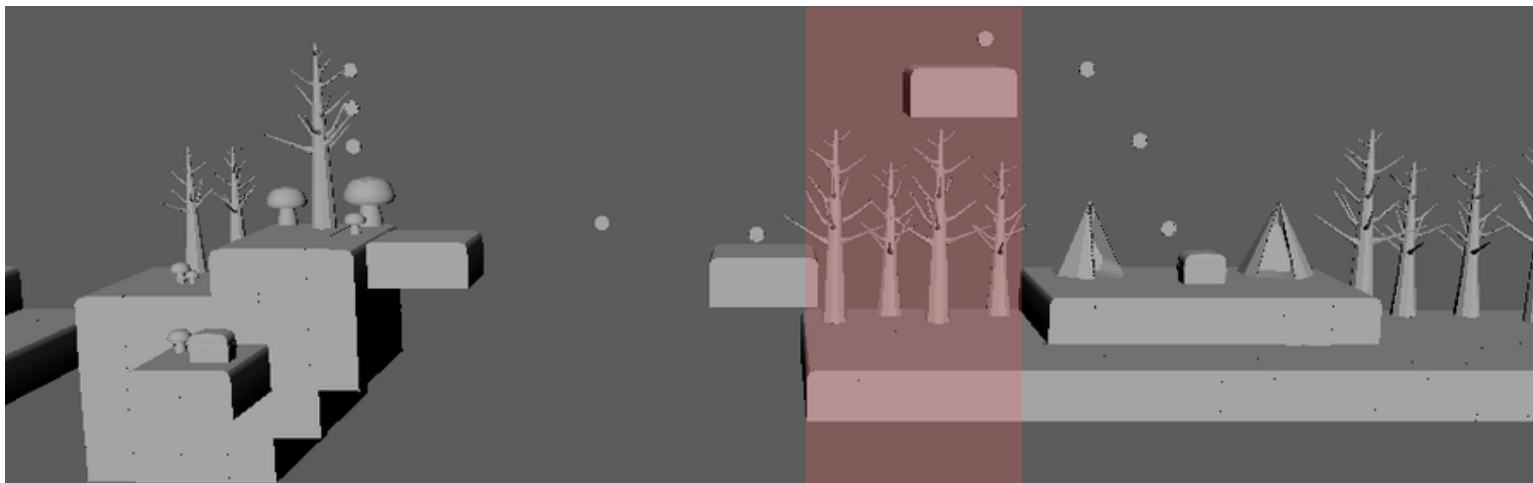
Princípios de Combate

Soul in Fireflies foi feito para ter combate simples e com poucos comandos, se baseando em somente dois botões para ataque que podem ser usados para três ataques diferentes e os botões de movimento. Os combates são simples e contém alguns princípios de batalha que podem ser seguidos.

- Lola pode variar facilmente entre seus ataques mágicos e ataques de dano direto pela vontade do jogador. Sabemos que muitas pessoas preferem jogar com personagens de dano físico enquanto outros preferem jogar com personagens de dano mágico, então é possível utilizar dos dois tipos de ataque.
- O combate não tem manobras e combos muito difíceis, sendo práticos e com combos somente com a seta do teclado e os botões de ataque
- Os inimigos tem seu perfil de combate, mas no primeiro momento, para a primeira fase em questão, o Medo será apresentado como um inimigo estático.
- Sua arma interfere diretamente no dano causado em seu inimigo.

Zona de Combate

Nesta fase será possível reconhecer somente um inimigo e como ele não se locomove, sua zona de combate é pequena. No primeiro momento, ao resgatar a chave do baú, se o personagem cair perto do monstro ele não conseguirá mata-lo, transformando o local em uma zona de perigo e no segundo momento poderá ir lá matar, virando uma zona de combate. Marcamos o trecho desta região em vermelho no mapa. Do outro lado será um cenário fechado e escuro em fade



Level Design

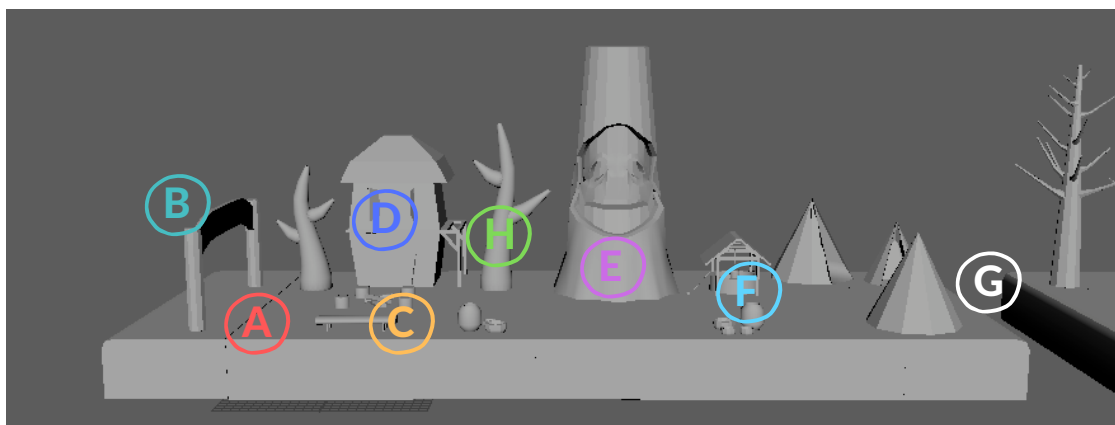
Esta é a fase inicial do jogo onde será passado, aos poucos e de forma linear algumas instruções para o jogador enquanto ele aproveita a história do jogo.

Inicialmente será inserido uma pequena introdução em mangá, onde o jogador poderá passar as imagens com o mouse clicando ou aguardar o ritmo dos quadrinhos surgirem. Nesta história será mostrado a árvore anciã e Lola, as duas personagens que serão conhecidas pelo jogador nesta primeira fase e assim que os quadrinhos terminarem, explicando que a boneca de Pano criou vida e se levantou poderá iniciar a primeira fase.

Inicialmente Lola irá nascer no ponto (A) do mapa indicado na imagem abaixo e poderá seguir para algumas direções. Caso ela decida ir para a esquerda, poderá interagir com (B), uma placa de "Bem vindo a Celegorm" onde dirá, ao jogador que se recorda deste nome. Neste momento também poderá interagir com (C), a fogueira e seus banquinhos, (D) a casa da velha anciã onde descobrirá que está fechada e poderá seguir em frente, sendo barrada pela árvore (E), que falará com ela.

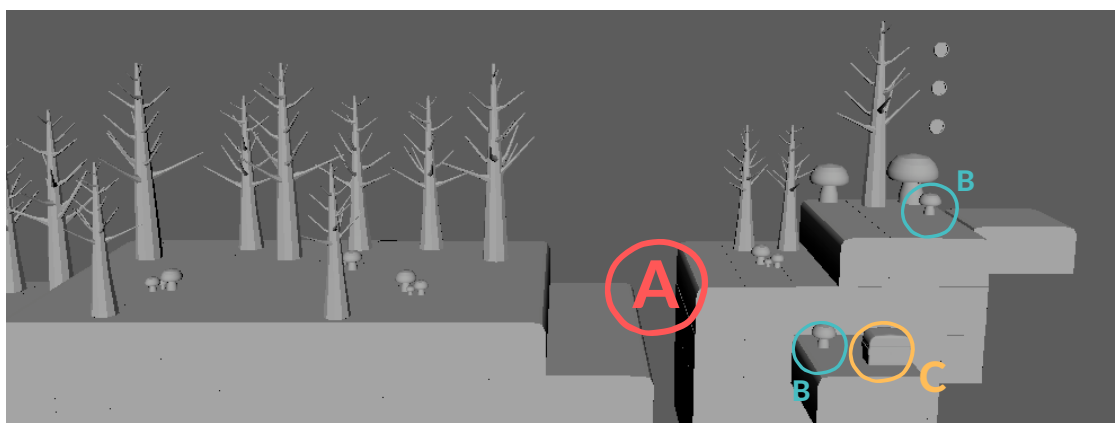
Assim que interagir com a árvore anciã, ela explicará sobre suas memórias e sobre os inimigos na floresta, ensinando o jogador sobre os comandos de batalha Z e X. Estes comandos serão inseridos ao chegar perto do poço dos desejos (F) e assim que usar um dos dois, poderá voltar a falar com a árvore anciã que dará uma missão para que se possa resgatar uma chave.

Neste momento Lola irá se deparar com um enorme vão (G) onde precisará decidir entre se jogar e pular ou cortar uma árvore, as duas escolhas serão dadas como "Arriscar-se" ou "ir pelo caminho seguro". Neste momento Lola decidirá atravessar ou voltar e cortar árvore (H)



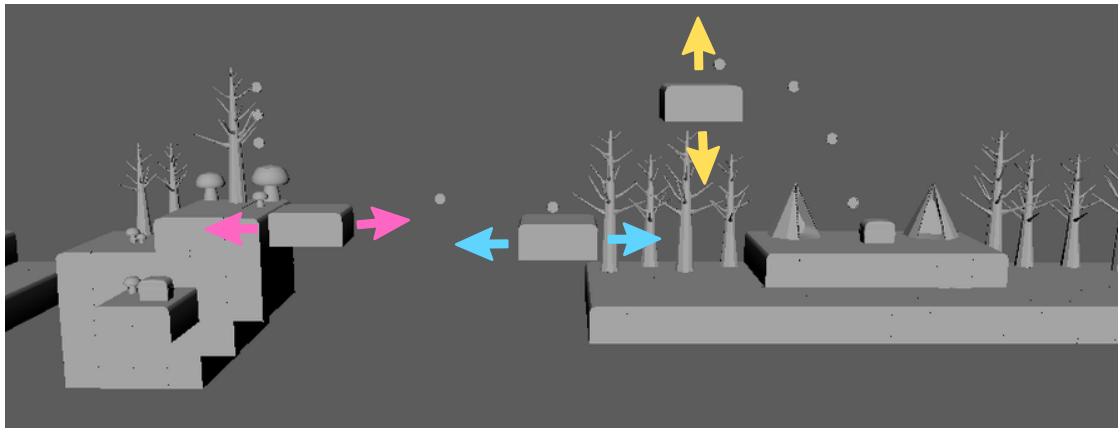
A partir do momento em que Lola atravessar a barreira poderá passar por uma pequena floresta e entenderá um pouco mais das mecânicas de salto. Neste momento o jogador passará por algumas situações que incluirão em seu jogo plataformas de tamanho diferentes (A) e Salto em cogumelos (B), onde aprenderá a pegar moedas que ajudarão nas próximas fases do jogo, com a compra de cajados novos.

Neste mesmo cenário será introduzida a primeira nota musical, que são as fontes de memória de Callie, a dona de Lola. As notas musicais fazem parte do jogo e podem ser recolhidas durante todas as fases, no final da história, ao percorrer as fases que suas escolhas do jogo permitiu, será possível acessar todas as notas e tocar uma Melodia única, que será a Melodia do seu final de jogo. Nesta fase inserimos a primeira nota musical em um baú (C).



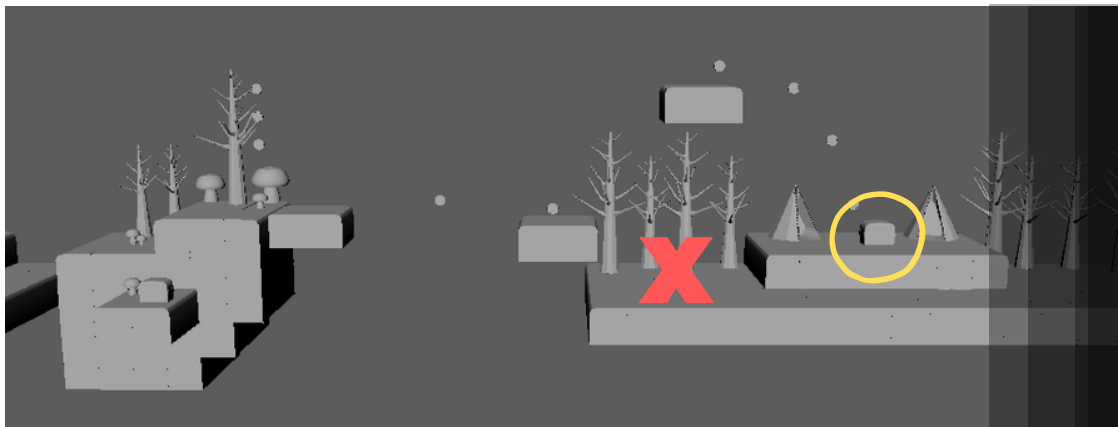
Level Design

Nesta mesma fase, após recolher as moedas, aprender sobre os cogumelos é inserida as plataformas automáticas e o jogador precisa prestar atenção nos movimentos e o tempo correto para que consiga saltar e chegar em um ponto sem cair. No mapa abaixo estão as plataformas e as direções em que elas podem andar.



Neste level também decidimos deixar as moedas não como um desafio a ser pego mas como um guia para o jogador, onde ele possa aprender e seguir o caminho sem muitos textos aparecendo em sua tela e consiga desfrutar do que queríamos para o jogo, seu cenário, música e história. É possível perceber no mapa acima que, além das moedas que estão ajudando o jogador a conhecer o tamanho do pulo do cogumelo, também há um guia para as plataformas e um pequeno desafio de "salto", onde o personagem conseguirá chegar ao segundo baú.

Assim como já havíamos explicado, a Arvore anciã leva Lola a procurar uma chave e ao chegar no final deste mapa, é possível perceber uma floresta sumindo em fade e um baú, circulado em amarelo, que ao abrir revela a chave onde a personagem irá conseguir seu primeiro cajado. Antes de voltar para plataforma Lola poderá esbarrar perto de um monstro do medo, marcado em vermelho no mapa e instruirá o jogador a fugir dele, avisando-o que é perigoso lutar sem armas. Após esse momento poderá voltar todo o mapa e ir para a arvore Anciã.



Será preciso percorrer todo o caminho de volta já feito anteriormente pelo jogador, subindo nas plataformas, passando pelos mapas e floresta e obrigatoriamente pular o vão. Neste momento mostrará para o jogador que escolheu cortar árvore que era possível sim pular o grande vão.

A chave do jogo estará no inventário e poderá ser usada automaticamente, sem precisar clicar para ativar, então só é preciso continuar a segunda parte e falar com a arvore anciã. Neste momento temos duas opções de história:

A) Ao escolher arriscar-se, você abrirá a casa da velha anciã que liberará o cajado ancestral.

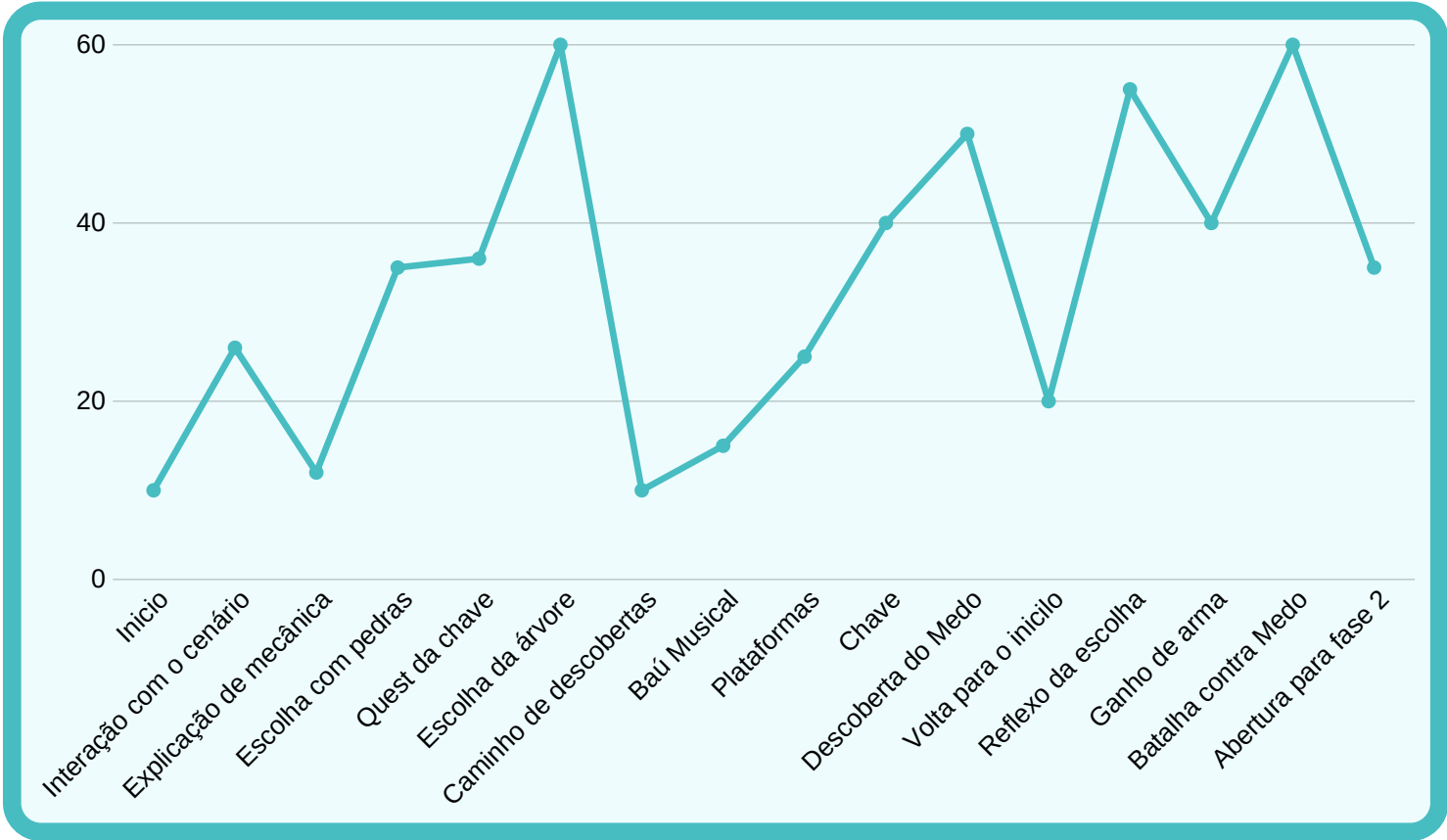
B) Ao escolher fazer o trajeto seguro, a segunda arvore localizada ao lado da casa terá caído, barrando a porta. Neste momento a Arvore anciã te entrega um cajado de suas próprias folhas para que consiga se defender até encontrar algo melhor.

Após esse momento, o jogador deverá ir para a zona de batalha em vermelho no mapa anterior e matar o monstro do medo. Assim que liberado, será possível atravessar a floresta.

Curvas de Jogabilidade

Tentamos manter o personagem sempre atento ao visual, sendo um jogo com poucas tensões de combate. Por isso, aumentamos as tensões de escolha do jogador e colocamos mais interações com o tempo.

Abaixo está um pequeno gráfico com a curva da jogabilidade.



O primeiro nível tem intuito de explicar como o jogo irá funcionar e também criar uma pequena prévia do que queríamos traduzir para o jogo. Para dar um descanso para o personagem adicionamos algumas partes de caminhada e descobertas com pequenas interações e também levamos o jogador a descobrir um pouco mais sobre as interações e escolhas importantes assim como o fluxo de batalhas e para o que serve.

No geral tivemos uma grande fluidez para com o personagem e jogador, criando uma fase de aproximadamente 30 a 40 minutos onde pode-se conhecer e explorar um universo de cores, músicas e luzes.

Protótipo de Souls in Fireflies

Esta seção lista tudo o que eu tinha para pesquisar, prototipar, implementar, incorporar e equilibrar no jogo.

Level Design

- Narrativa do jogo e suas histórias, além das variações que poderiam ser feitas e seguidas de acordo com a escolha do jogo.
- Elaboração de personagens e suas características, assim como seus diálogos entre si
- Criação das características do level, a forma de como a música poderia ser inserida e etc.
- Equilibrar história e adicionar o combate com o monstro do medo
- Distribuição de moedas, cogumelos saltitantes e baús
- Construção de habilidades e inventário
- Bag interativa
- Criação de história por mangá
- Criação de árvore de história por escolha
- Design de som, dublagem, legendas.

Unity Script

- Movimentação de personagem e botões de ataque.
- Câmera Multiplano
- Inventário com acesso para itens, drop, manga, vaga-lumes e notas musicais
- Criação de árvore de escolha
- Adição de dano diretamente ligada ao cajado equipado
- Combate de personagem
- Movimentação de plataformas
- Contador de moedas, vida e mana

Considerações finais

Como um jogo inicialmente para a faculdade, decidimos aumentar e modelar a ideia de forma que se transformasse em algo bem desenvolvido. Atualmente esta fase é a primeira fase do jogo e seu level design pode sofrer alterações. O jogo tem como objetivo trazer sensações diferentes ao jogador, relacionado a sua história, música de cores de forma poética.

Esperamos que este documento possa ter ajudado e agradado a todos.

