

# Em busca de Lusitannia - Conceito

Dan Bueno<sup>1,2</sup>, Marcelo Sousa<sup>1,3</sup>, Maria Francisca Pessanha<sup>1,4</sup>, and Paulo Teixeira<sup>1,5</sup>

<sup>1</sup>Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

<sup>2</sup>up201802181@fe.up.pt, <sup>3</sup>up201708931@fe.up.pt, <sup>4</sup>up201405995@fe.up.pt, <sup>5</sup>up201708934@fe.up.pt

## I. PREMISSA

Unindo a história de Portugal a lendas e mitos da fantasia medieval, "Em busca de Lusitannia" propõe um universo fictício de aventura e magia, dando ênfase à importância cultural da música.

## II. MOTIVAÇÃO DO JOGADOR

O jogador assume o papel de Aetio, um trovador e contador de histórias nato que se dedica a propagar as mais inspiradoras lendas do reino pelo mundo fora. Ambicionando tornar-se um mestre na sua arte, o herói parte em busca das lendárias partituras da "Lusitannia", uma antiga peça musical que, segundo a lenda, conta a trágica história do Herói lusitano e que somente os melhores e mais audazes bardos serão capazes de tocar. Em cada nível o jogador irá procurar um ato da peça, cada um adjacente a um ambiente e sentimento diferente.

## III. UNIQUE SELLING PROPOSITION (USP)

O jogo apresenta uma combinação dos clássicos "rogue-like" games com o universo da música, desafiando a destreza do jogador através de inúmeros obstáculos bem como o seu sentido rítmico/musical, raciocínio e a narrativa da história.

## IV. PÚBLICO ALVO

É um jogo indicado para todas as idades, munindo-se de dinâmicas simples e um design cartunescos. Terá especial interesse para o público interessado em jogos, história e música, com uma banda sonora cuidada e puzzles.

## V. GÉNERO E DINÂMICA

O jogo se enquadra no género *rogue-like*. O jogo inicia-se pobre melodicamente. A personagem deve navegar pelo mapa, atravessando várias armadilhas, até encontrar todas as pautas musicais. Sempre que recolher com sucesso uma pauta, uma linha melódica será adicionada à música de fundo (cordas, teclas, percussão, voz etc)

## A. Obstáculos

Alguns obstáculos são constantes e outros são temáticos, conforme o ambiente do nível:

- Inimigos (ataque à distância e corpo a corpo)
- Zonas pantanosas
- Objetos rolantes
- Alavancas
- Plataformas móveis

## B. Ações da personagem

- Movimento para a esquerda e direita
- Saltar
- Selecionar (utilizado para interagir com objetos)

Para resolver os puzzles musicais, associados às pautas, terá de selecionar a pauta, ouvindo uma melodia associada a uma sequência de comandos (setas) visível no ecrã. Para superar o puzzle o jogador terá de repetir a sequência pela ordem correta e com um ritmo semelhante ao ouvido.

## C. Níveis

- **Floresta Anciã:** Seguindo os passos de Viriato, o herói entra na grande Floresta Anciã, conhecida por abrigar as tribos nómadas desde os princípios dos tempos. Ao sons dos fortes tambores tribais nosso herói desvenda os segredos da floresta.
  - *Som:* música celta
- **Masmorra Vermelha:** O herói entrou no castelo do Barão Vermelho, conhecido por suas atrocidades. A única passagem é uma fenda na muralha, que vai diretamente para a temível Masmorra Vermelha. O herói tem de se mover rápido pelas masmorras de modo a não ser apanhado.
  - *Som:* música de ação
- **Águas Turbulentas:** Atrás do seu sonho o herói aventura-se nos mares atrás da partitura dos Descobrimentos.
  - *Som:* música náutica
- **Campo de Batalha:** Após uma longa guerra o terreno deste campo tornou-se infértil e lamacento. O herói deve caminhar por esse pântano entre os destroços e soldados caídos, onde conseguem-se ver alguns esqueletos afundados na lama.
  - *Som:* música fúnebre