

A TERRA DE UBIRATAN

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

ALUNOS: Luisa Muniz Stellet e Miguel Bárbaro Jehle

TURMA: BA

PROFESSOR: Esteban Walter Gonzalez Clua

1) Nome do projeto:

A Terra de Ubiratan

2) High concept:

A Terra de Ubiratan é um jogo de RPG de ação e aventura com uma visão de longe 2D e single player. O jogo tem como objetivos principais matar os caçadores e os chefões sem perder todas as vidas para salvar todos os animais e expulsar os caçadores da floresta.

3) Enredo:

No jogo temos como protagonista o Ubiratan, que na linguagem nativa Tupi, quer dizer “lança forte”. A pequena indígena se vê em mais um dia tranquilo de pesca no rio próximo de sua tribo, quando ao retornar com a comida para a sua família, ele encontra sua casa e tribo completamente destruídas. Então, para sua surpresa, o grande deus Tupã entra em contato com Ubiratan e explica que caçadores invadiram a floresta para roubar suas riquezas, e que com a ajuda dos deuses, ele deverá libertar os animais capturados pelos caçadores, para ficar cada vez mais forte e então expulsá-los da floresta.

4) Gameplay:

Distribuição das teclas:

Ir para cima: W ou ↑

Ir para esquerda: A ou ←

Ir para direita: D ou →

Ir para baixo: S ou ↓

(Vale ressaltar que a visão será de cima para baixo, no modelo Zelda)

Para atacar: K

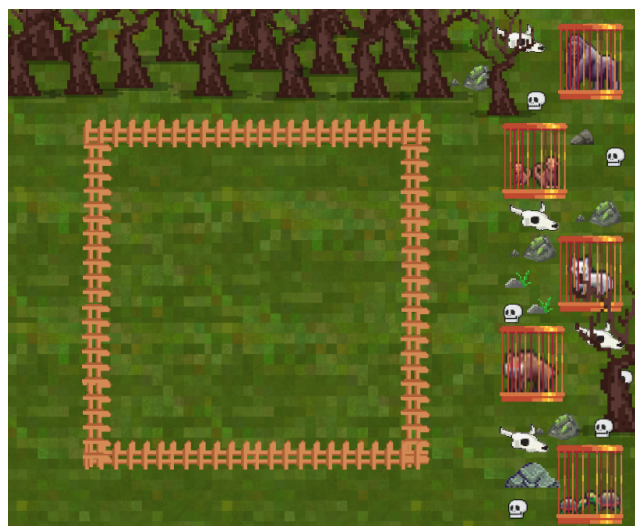
Acesso ao Menu: ESC

Regras:

O personagem poderá se mover livremente pela tela, contudo haverão obstáculos locais que não permitirão que ele transite da forma que bem entender, como cabanas, casas, árvores, pedras e etc. O jogador vai se encaminhando aos locais indicados, onde, ao longo do percurso, ele deverá lutar contra os inimigos que vierem a aparecer.

5) Interface do usuário:

O cenário principal do jogo é nesse estilo, com vários tons de marrom e verde, simulando uma cidade do campo, uma floresta.



- A vida do usuário será representada por meio de corações que estarão no canto superior da tela.
- A tela de início terá como fundo uma imagem do cenário do jogo e instruções de como iniciá-lo.



Os elementos de menu seguirão a temática de floresta, para ornar com o contexto.

- Essa é a sprite para a Ubiratan.



- Essa é a sprite para os caçadores que tentam matar os animais.



- Essa é a sprite para os chefões da fase final.



- Sprite dos animais:



6) Áudio e música:

Serão utilizados dois áudios que simulam um ambiente de floresta, densa e lotada de vida, contudo, perigosa, na qual poderemos dar ao jogador uma imersão de estar inserido em um ambiente antigamente amigável mas atualmente perigoso e traiçoeiro.

7) Arte conceito e referências:

Os jogos utilizados como referências foram *Zelda a link to the past*, *Zelda Link 's Awakening* e *Away: Shuffle Dungeon*, e jogos subsequentes também inspirados neste mesmo modelo.