

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 completar missões, resolver puzzles e ganhar ferramentas ao longo do percurso para tentar 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”. O pequeno 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

Ir para esquerda: A

Ir para direita: D

Ir para baixo: S

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

Para atacar: SHIFT

Para ataque carregado: Segurar SHIFT e soltar

Golpe especial: Espaço

Acesso ao Menu: TAB

Regras:

O personagem poderá se mover livremente pela tela, contudo haverá obstáculos locais que não permitirão que ele transite da forma que bem entender, como arbustos, pedras e etc. O jogador terá a escolha de quais animais ele deseja ir resgatar, se encaminhando aos locais indicados, onde, ao longo do percurso, ele deverá lutar contra os inimigos que vierem a aparecer. Ao final de cada resgate, o personagem terá um possível power up (ou melhoria de atributos, ou ferramentas obtidas, dependerá do processo de

criação e das limitações encontradas). Por fim, será estudado a possibilidade da realização de puzzles simples, para que o player tenha um desafio além de unicamente matar inimigos, para tornar mais interessante o desenrolar da *gameplay*.

5) Interface do usuário:

- O cenário principal do jogo será 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. Além disso, no canto inferior esquerdo teremos as ferramentas disponíveis para o jogador, que serão obtidas ao longo do desenvolvimento do jogo.



- A tela de início terá como fundo uma imagem do cenário do jogo, instruções de como iniciá-lo e um botão de configurações para ajustar o áudio e a música.



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



- Essa é uma inspiração para os caçadores que tentam matar os animais.



- As armas que o jogador conquista durante o percurso serão dadas pelos deuses de sua crença, sendo apoiado por eles para conseguir salvar sua fauna e flora. A cada animal resgatado, teremos uma arma especial dada ao jogador, visando uma maior progressão do personagem para tornar ainda mais interessante o gameplay



- Sprite dos animais) A ideia inicial é que sejam usados animais da fauna brasileira, contudo, em uma primeira pesquisa somente encontramos estes animais para serem usados como referência, exatamente no estilo de arte



6) Áudio e música:

Serão utilizados 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 baseados em exploração, aprimoramento e *puzzles*.