

Game Design Document

Sepé

João Vitor Cheron, Luiz Eduardo Gallas

2021



Índice

1. Narrativa
2. Jogabilidade
3. Personagem
4. Cenários
5. Mecânicas do jogo

Narrativa

O jogo é inspirado no contexto da Guerra Guaranítica.



A Guerra Guaranítica (1753-1756) ou Guerra dos Sete Povos foi o conflito armado envolvendo as tribos Guaraní das missões jesuíticas contra as tropas espanholas e portuguesas, como consequência do Tratado de Madri (1750), que definiu uma linha de demarcação entre o território colonial espanhol e português na América do Sul.

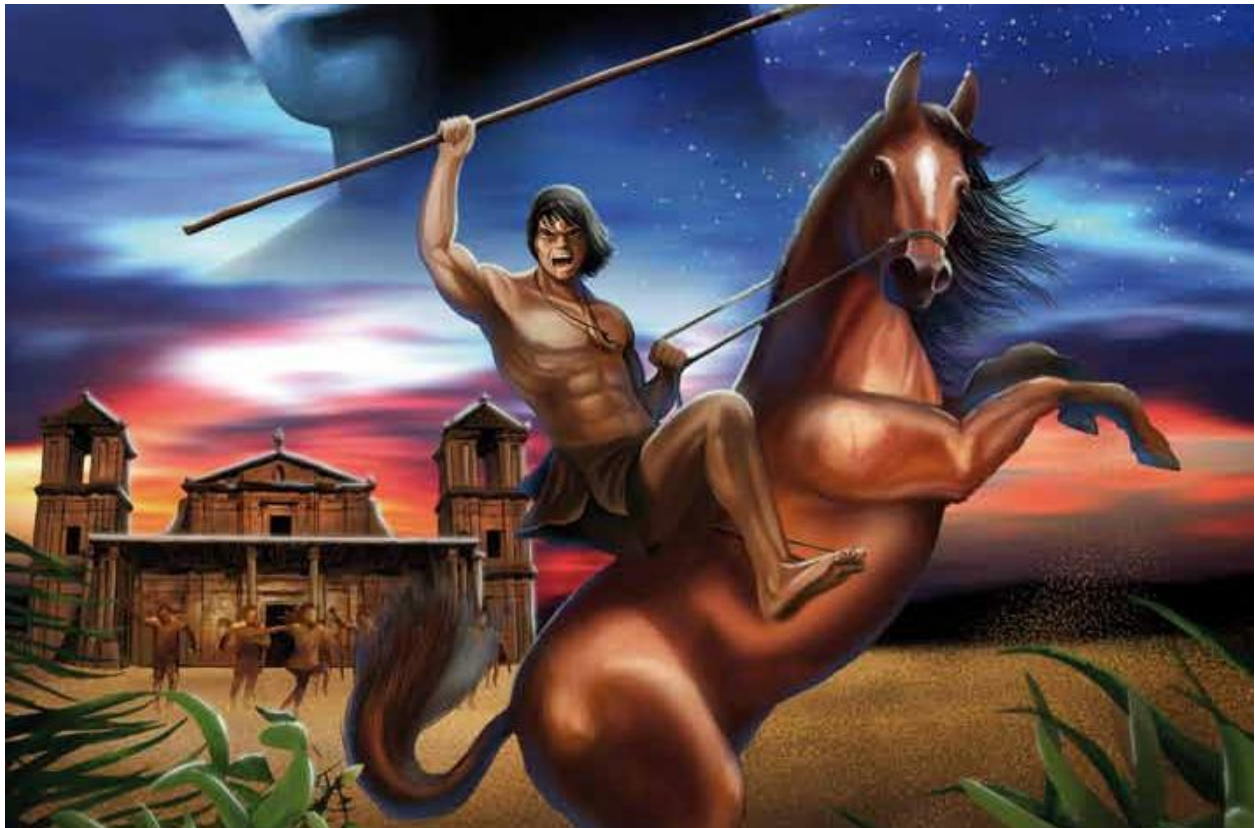
Jogabilidade

A jogabilidade consiste em elementos de corrida e tiro, ou *run and gun*, em um contexto de um jogo 2D de plataforma. O jogador é desafiado por um grande número de inimigos fortemente armados, enquanto avança pelos cenários, semelhante ao conceito da série de jogos japonesa Metal Slug.



Personagem

Sepé Tiaraju (Rio Pardo, circa 1723 — Rio Pardo, 7 de fevereiro de 1756) foi um guerreiro indígena brasileiro, considerado santo popular e declarado "herói guarani missioneiro rio-grandense" por lei. Chefe indígena dos Sete Povos das Missões, liderou uma rebelião contra o Tratado de Madri.



É historicamente conhecido por ter resistido aos ataques militares espanhóis e portugueses do período colonial. Os episódios de resistência liderados por Sepé Tiaraju desencadearam novos movimentos de luta indígena após a sua morte, em 2 de fevereiro de 1756, durante uma batalha com os espanhóis. As lutas que levaram Sepé Tiaraju e seu povo à resistência foram desencadeadas pela tentativa de desocupação de territórios dos Sete Povos das Missões, objetivo definido pelo Tratado de Madrid.



Cenários

Os cenários são baseados na ambientação característica da época, possuem crateras que devem ser puladas pelo jogador, caso ele caia em alguma delas, morre instantaneamente, não importando o número de pontos de vidas restantes. Eles contém inimigos(exército espanhol) que tentarão matar o jogador.

Dentro de um cenário, ao alcançar um checkpoint, o jogador recebe um ponto de vida.



Mecânicas do jogo

O jogador pode se mover para os lados, saltar, e agachar. A visão do jogador será a do lado em que está andando, sendo possível olhar para a esquerda(atrás) e para a direita(frente).

O jogador possui um arco como arma, além de flechas infinitas. Enfrentará obstáculos pelo caminho, os quais deve saltar ou agachar para ultrapassar. Pode receber dano até no máximo três vezes. A flecha disparada pelo usuário só vai para frente, não podendo ser lançada em outra direção que não seja na direção da visão do personagem.