

Pindorama Odissey - Short Game Design Document

Ricardo César e Júlio Bandeira

Resumo

Pindorama Odyssey tem como objetivo retratar aspectos culturais de povos indígenas brasileiros e como suas vidas e civilização foram impactadas com a chegada dos europeus no país. O jogador desempenhará funções essenciais para sua aldeia, como caça. Posteriormente à chegada dos europeus, terá de buscar recursos naturais, como ervas, na tentativa de amenizar os danos causados pelas novas doenças vindas do outro lado do mar.

Jogo

Mecânicas de jogo em negrito e aspectos de design em itálico

O jogo é um *audiogame* e será baseado predominantemente em sons para criar uma experiência imersiva para o jogador. Pedacos da história podem ser apresentados em *texto* e **cenar dinâmicas de áudio serão construídas para simular ambientes e atividades**. Todas as cenas interativas serão abertas e fechadas com textos ou diálogos com outros personagens.

Primeira cena: Buscar água

O intuito da primeira cena é *familiarizar* o jogador com o audiogame. O protagonista deverá entrar na floresta em busca de uma fonte de água. Por meio de *pistas sonoras*, o caminho para um riacho é revelado. O jogador pode se **movimentar** pelo caminho até o objetivo.

Segunda cena: Caçar

O movimento do jogador é *limitado* nessa cena. Equipado com um *arco e flecha*, o protagonista caça animais na floresta. Por meio de *pistas sonoras*, será possível desvendar a localização dos alvos e *disparar* com o arco. Deve haver *feedback sonoro* para **acertos e erros**, bem como uma **avaliação do desempenho do jogador** e a opção de **tentar múltiplas vezes**.

Terceira cena: Chegada dos portugueses

Próximo à praia, o jogador avista uma cravela portuguesa e deve correr em sua direção, *evitando obstáculos*. O jogador corre em uma direção única e **desvia para a esquerda ou direita** com base nos *indicadores sonoros dos obstáculos*. A **velocidade do percurso** determina os *acontecimentos posteriores*.

Quarta cena: A Gripe

A aldeia do jogador é acometida por uma doença nunca vista antes. *Guiado por um velho curandeiro*, deve buscar ervas medicinais na floresta. Receberá do curandeiro uma poção que o permitirá *ouvir a floresta*, bem como uma descrição

de como as ervas *soam*. Durante essa cena, terá um encontro com seres da cultura Guarani. O desempenho e decisões do jogador nessa cena **decidirão** o futuro de sua aldeia.

Recursos artísticos para o jogo:

- Sons da floresta (árvores, vento, passos, animais)
- Sons do mar (ondas, vento, areia)
- Som do riacho, para a primeira cena
- Textos de diálogo e descritivos para as cenas.
- Sons para a caça (corações batendo, som do arco, flecha voando, etc..)
- Sons de tosse, para a gripe.