

# **A Vida do Boitatá**

## **Game Design Document**

**Murilo Cassiano<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - IFSP  
Campus Hortolândia

`murilo.rcm@gmail.com`

## **Sumário**

<b>1</b>	<b>História</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Influências</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Gameplay</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Personagens</b>	<b>4</b>
4.1	Personagem Principal . . . . .	4
4.2	Animais . . . . .	4
4.3	Caçadores . . . . .	4
4.4	Lenhadores . . . . .	5
4.5	Queimadas e Incêndios . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Controles</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>Câmera</b>	<b>5</b>
<b>7</b>	<b>Universo do Jogo</b>	<b>5</b>

## **1. História**

O Jogo A Vida do Boitatá é um jogo educativo que tem como objetivo trazer um pouco do folclore brasileiro, mais especificamente, sobre a proteção e preservação de animais e matas contra as pessoas que lhe fazem mal e principalmente, que realizam queimadas nas florestas, esse jogo deve ter como idade mínima de 8 anos.

A história do jogo se passa em uma floresta que esta sendo ameaçada pelas forças do homem, em que o personagem principal tem como missão preservar a fauna e flora enquanto combate possíveis ameaças. Quando o personagem principal desperta de seu repouso no grande tronco por sentir possíveis ameaças ele passeia pela floresta e pode encontrar com animais, queimadas, caçadores ou lenhadores. Quando esse evento ocorre o personagem terá que combater as forças prejudiciais que são os caçadores, lenhadores e queimadas, ao mesmo tempo que deverá proteger os animais, o tempo é crucial no sucesso. E a partir daí o objetivo do personagem principal é percorrer por toda a extensão da floresta até que ela seja salva e ele possa retornar para seu repouso no imenso tronco.

## **2. Influências**

Jogos de ação labirinto 2D com perspectiva top-down, visão sobre a cabeça do personagem, onde o personagem pode se movimentar em qualquer ângulo, como Snake e Tron onde o personagem principal percorre a tela em busca de objetivos.

## **3. Gameplay**

Ao iniciar o jogo, o personagem principal (boitatá), começa a se movimentar para a esquerda, o jogador deve utilizar as teclas direcionais do teclado para que o mesmo não esbarre na borda ou em obstáculos. O boitatá mantém a movimentação constante seguindo a direção indicada pelo jogador, sendo assim, irá se movimentar para a esquerda até receber outro comando de direção e continuará a seguir essa direção até receber uma nova direção.

Com o decorrer da partida a cada cinco segundos irá aparecer no território de forma aleatória as ameaças a fauna e flora como os caçadores, lenhadores ou animais enjaulados. Com o intuito de acabar com as ameaças o jogador deve guiar o boitatá até as ameaças libertando os animais enjaulados e comendo os caçadores e lenhadores. O jogador terá um tempo de sete segundos para combater a ameaça até que ela desapareça, deixando assim de receber a respectiva pontuação.

Ao libertar os animais será adicionado a pontuação de animais resgatados que inicia na tela com o valor zero. Ao comer os caçadores e lenhadores a pontuação dos mesmos, que se inicia em zero, também irá ser incrementada.

Se a quantidade de caçadores e lenhadores presentes no território inteiro for maior igual a dois existirá uma chance de vinte por cento de aparecer de forma aleatória um incêndio. O jogador deverá combater o incêndio com o boitatá ganhando um bônus na pontuação, dada a dificuldade de encontrar o incêndio e o tempo em que ele permanecerá no território que será de quatro segundos.

## 4. Personagens

### 4.1. Personagem Principal

Boitatá, o protetor das florestas, é um personagem do folclore brasileiro.

A lenda do Boitatá descreve esse personagem folclórico como uma grande serpente de fogo. Ele protege os animais e as matas das pessoas que lhe fazem mal e principalmente, que realizam queimadas nas florestas. Tendo assim como objetivo salvar os animais e combater os caçadores, lenhadores e queimadas.



Figura 1. Imagem do Boitatá

### 4.2. Animais

Estes personagens vão representar a fauna brasileira que vive em paz e harmonia na floresta e não consegue se proteger dos efeitos nocivos causados pelo homem precisando assim serem salvos pelo personagem principal.



Figura 2. Imagem da Arara enjaulada



Figura 3. Imagem da Capivara enjaulada

### 4.3. Caçadores

Como o nome já sugere, sua função é caçar, neste caso, os animais da fauna brasileira sendo assim uma ameaça direta a mesma. Sua motivação é o enriquecimento através de peles e contrabando de animais exóticos.



**Figura 4. Imagem do Caçador**

#### **4.4. Lenhadores**

Estes, buscando o enriquecimento através da exploração descontrolada da madeira da flora brasileira, desmatam a floresta que é a casa dos animais e causando impactos imensos a todo eco sistema.



**Figura 5. Imagem do Lenhador**

#### **4.5. Queimadas e Incêndios**

Fenômenos advindos de ações humanas que fere a fauna e flora de forma descontrolada e deve ser controlado e apagado pelo personagem principal.

### **5. Controles**

O controle será feito através do teclado utilizando as teclas direcionais, cada uma exercendo sua função sobre o personagem, para cima direciona o personagem para cima e assim por diante.

### **6. Câmera**

A mecânica do jogo consiste em um jogo de ação de labirinto em plataforma 2D com perspectiva top-down. Evitando obstáculos o jogador deve completar os objetivos.

### **7. Universo do Jogo**

O jogo se passará nas matas brasileiras que sofrem constantemente com as forças humanas com constantes desmatamentos, poluição e exploração de animais, fazendo com que os mesmos entrem em extinção.

O cenário catastrófico recorre a heróis do folclore brasileiros que são protetores da fauna e flora.