



UNTIL  
WOLF HOWL



# HISTÓRIA DO JOGO

Odin manda uma mensagem para Bjorn, dizendo que ele deveria ajudar os deuses a evitar o Ragnarok. Ele ordena que Bjorn vá atrás e elimine os nove fragmentos da alma de Nidhogg.





# HISTÓRIA DO LEVEL

Bjorn usa a Bifrost para ir a Niflheim, reino do gelo eterno e da névoa. Ele entra na caverna Cursed Frost para enfrentar Naglfari, o fragmento de Nidhogg de Niflheim.



## ^ GÊNERO

Ação com elementos de RPG

## MONETIZAÇÃO

Comercialização via  
plataformas web.

## PÚBLICO ALVO

A partir de 12 anos.  
Interesse em cultura nórdica, RPG e  
jogos de aventura.



# DESIGN

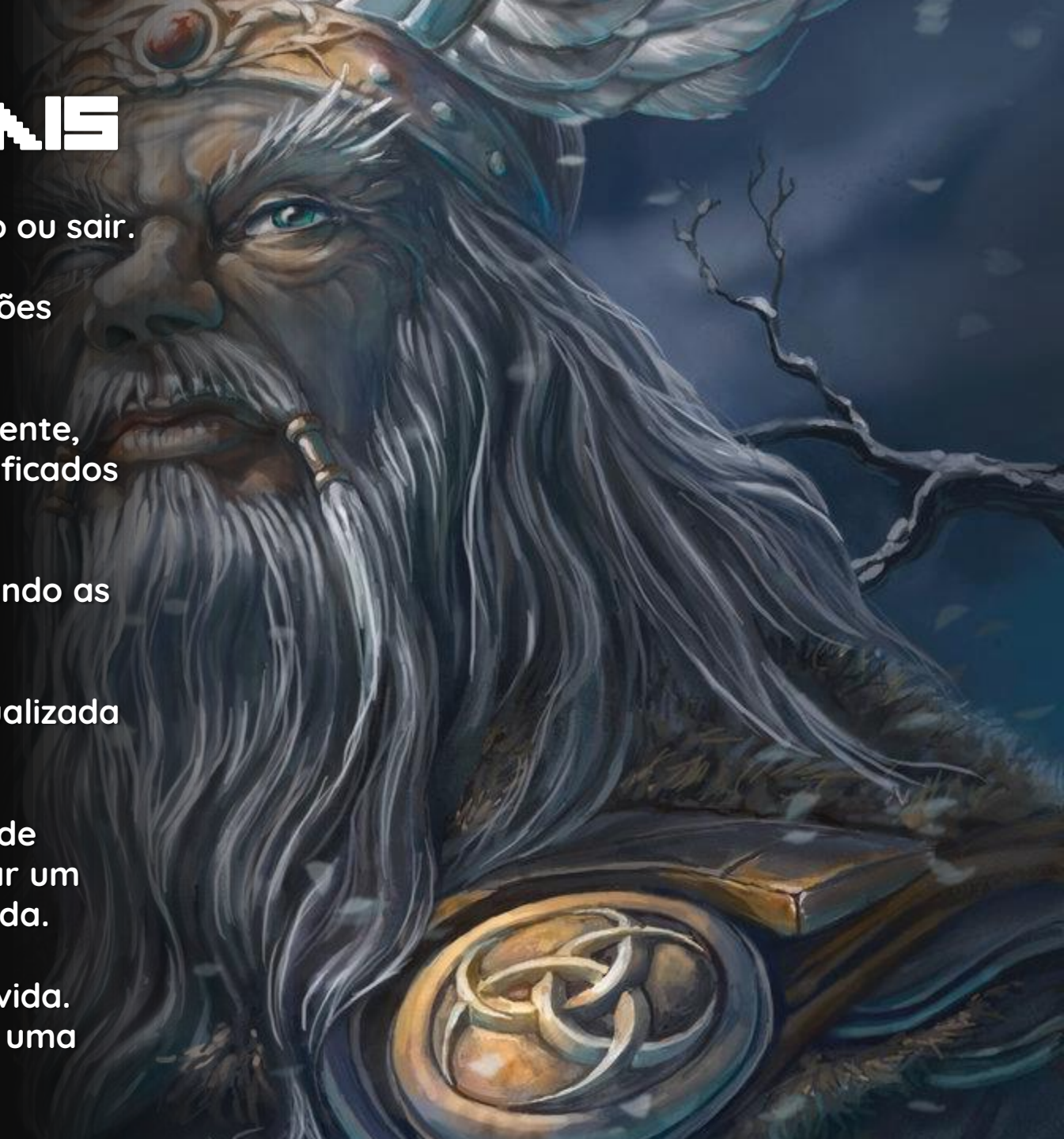
- PIXEL ART
- Visão TopDown.





# REQUISITOS FUNCIONAIS

- O jogo deve apresentar um menu para iniciar o jogo ou sair.
- O jogo permitirá que o jogador mova-se em 4 direções (esquerda, direita, cima, baixo).
- O jogador poderá movimentar-se pelo mapa livremente, desde que não ultrapasse os limites do mapa, identificados pelas paredes.
- O jogador deverá movimentar o personagem utilizando as setas do teclado ou W, A, S e D.
- O jogador terá uma barra de vida que pode ser visualizada na tela (HUD).
- O jogo permitirá que o jogador tenha um comando de ataque. Exemplo: No jogo zelda (SNES) ao pressionar um botão o personagem realiza um ataque com a espada.
- O jogo terá áreas específicas para recuperação de vida. Exemplo: Prince of Persia: The Sands of Time possui uma fonte da qual bebe a água e recupera a vida.





# REQUISITOS FUNCIONAIS

- O jogo permitirá que o jogador colete moedas pelo mapa.
- O jogo deve permitir que o jogador seja derrotado caso perca todas as vidas, reiniciando o jogo no início da fase atual.
- O jogo deve permitir o jogador encerrar a partida ao pressionar um comando.
- O jogo permite que o jogador evolua o seu armamento em troca do ouro coletado dentro de baús.
- O jogo permite que o jogador altere o avatar do personagem dentro de opções pré-estabelecidas.
- O jogo permite que o jogador interaja com um NPC ao aproximar-se dele, informando na tela uma mensagem sobre o level ou a história do jogo.





# REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

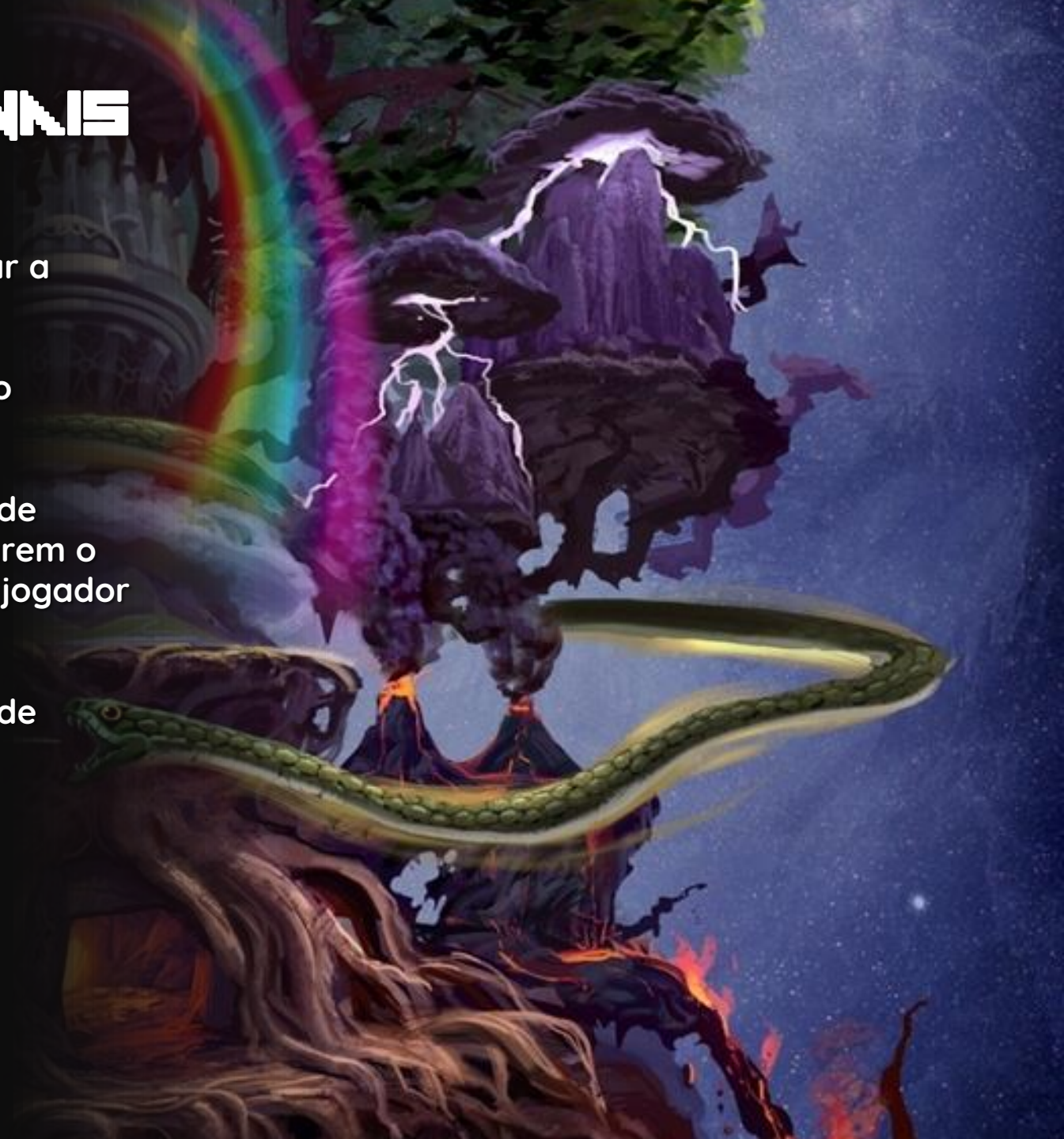
- O jogo será desenvolvido na Unity com C#.
- O jogo será direcionado a plataforma windows.
- O projeto terá um sistema de inventário para visualização de itens coletados.
- O projeto usará por padrão imagens em formato PNG.
- O jogo só poderá ser jogado utilizando o teclado do computador.
- O jogador deverá apertar a tecla “Enter” para acessar o menu e encerrar o jogo.
- O jogador deverá apertar a tecla “Z” ou “Space” para atacar.
- O jogador deverá apertar a tecla “X” para Esquivar-se.
- O jogador deverá apertar a tecla “C” para Defender.





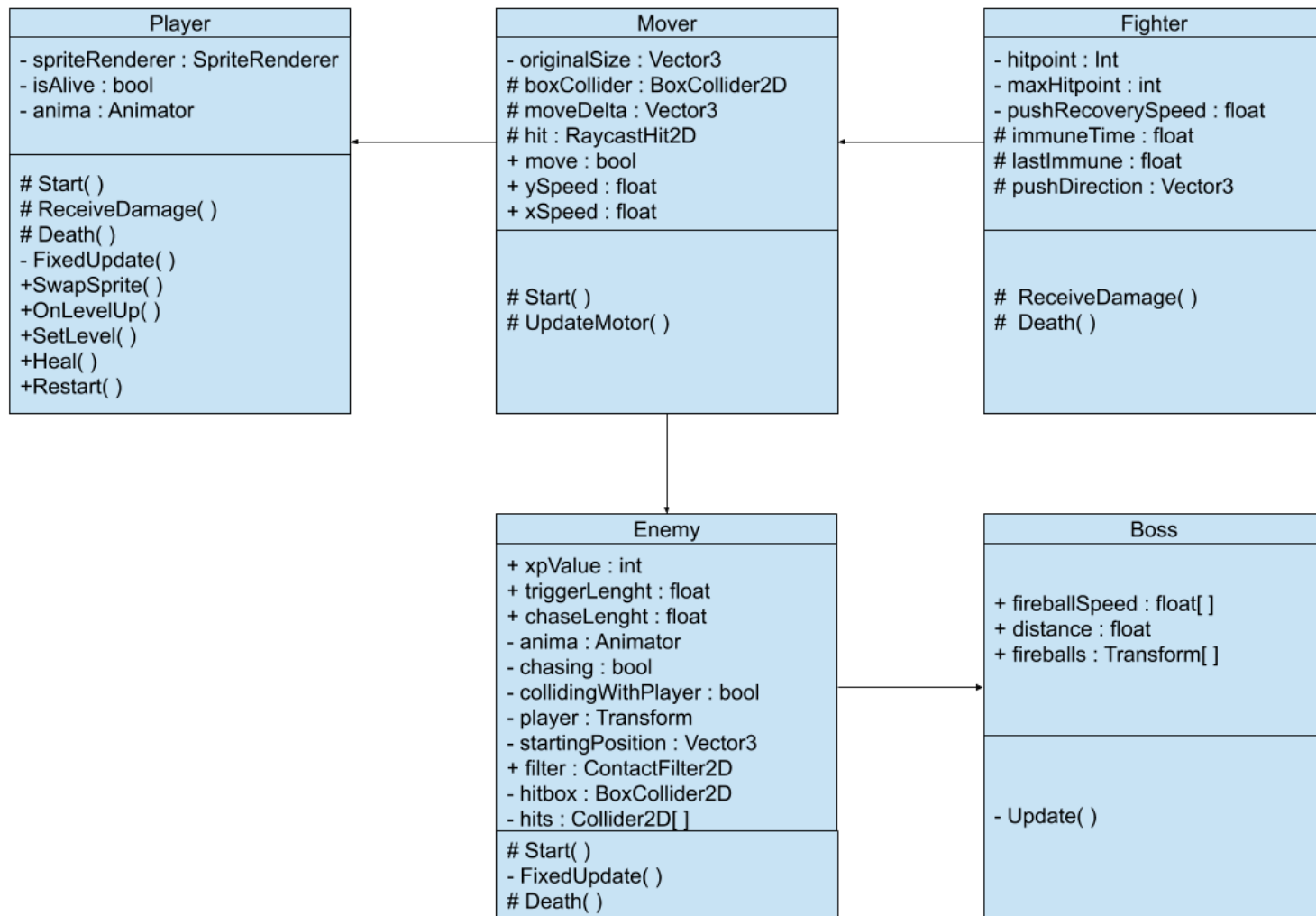
# REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

- O jogador poderá acessar o inventário ao pressionar a tecla “I”
- Cada ataque do inimigo subtrai um ponto de vida do jogador.
- O jogo permitirá que o jogador tenha um comando de defesa, para que se defenda dos inimigos que tentarem o atacar. Exemplos: Como ao jogar mortal kombat, o jogador aperta para trás para defender-se.
- O jogo permitirá que o jogador tenha um comando de esquiva, para fugir do ataque dos inimigos.



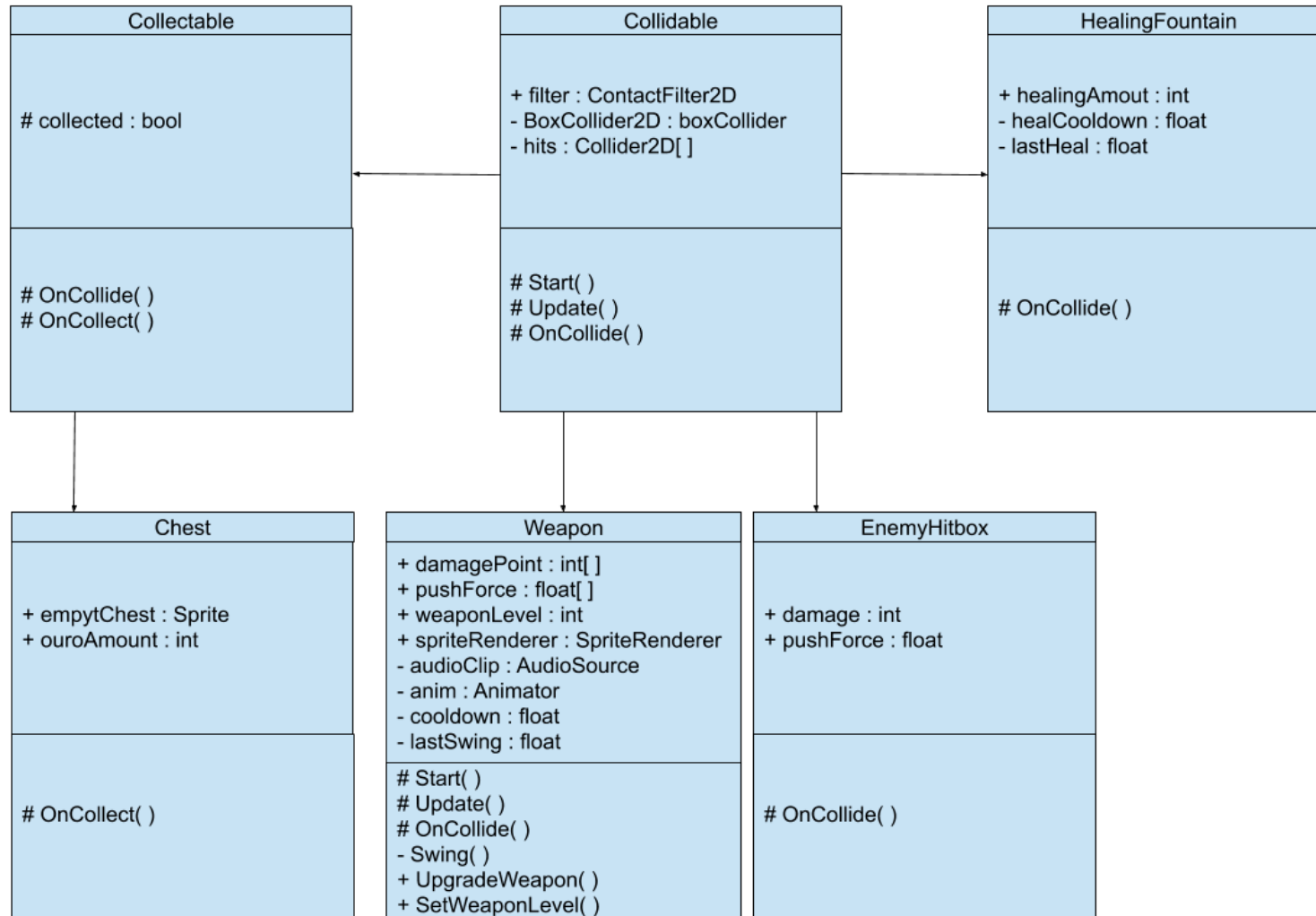


# PINGPONG





# PINGRAM





# UNTIL VALHALLA

## Programação para Jogos Digitais I

Professor Josivan Pereira da Silva

### Integrantes:

Daniel Ferreira da Silva

Kauan Antônio

Rafael Moraes

Rafael Santos

F a c u l d a d e  
**IMPACTA**

