



O Fogo de Prometeu

DOCUMENTO- MODELO DE DESIGN DO JOGO		
MODALIDADE	Videojogo	
TÍTULO DO PROJETO	Ulisses- O Regresso!	
TEMA	Mitos, lendas e narrativas: Ulisses	
OBJETIVO DO JOGO	<p>Ulisses inicia o seu regresso a casa e durante a viagem, empurrado por ventos e tempestades vai ter à Ilha dos gigantes Ciclopes que o tentam matar atirando-lhe árvores. Ulisses precisa esquivar-se a estes obstáculos e voltar ao seu barco para prosseguir viagem.</p> <p>Volta a ser empurrado e vai ter ao labirinto do Minotauro. Aí, precisa encontrar a saída sem ser apanhado. Se tiver sucesso no labirinto pode voltar ao seu barco e prosseguir viagem.</p> <p>A última etapa consiste em conseguir desviar-se das rochas, para onde as Sereias encantadas o atraíram e sair dali sem naufragar o seu barco.</p> <p>O objetivo do jogo é conseguir que Ulisses, após 10 anos de guerra contra Tróia, consiga ultrapassar os obstáculos e regresse a sua casa.</p>	
EXTENSÃO	<p>3 Níveis de jogo</p> <p>4 Personagens</p>	
GUIÃO DESCRITIVO DO JOGO	<p>Contextualização: O jogo baseia-se na obra “ A Odisseia” de Homero, numa versão adaptada por Maria Alberta Menéres, intitulada “Ulisses”.</p> <p>Ulisses é um herói clássico que participa na guerra da Grécia contra Tróia e quando esta termina inicia a sua viagem de regresso a casa, em Ítaca.</p> <p>A Viagem que se previa calma acaba por ser uma epopeia do início ao fim.</p> <p>O primeiro obstáculo encontra-o em Ciclópia, ilha onde o seu barco vai parar depois de empurrado por ventos e tempestades. Os gigantes que habitam a ilha recebem-no atirando-lhe árvores. Ulisses tenta não ser atingido e procura regressar ao seu barco. Se Ulisses for atingido o jogo termina aqui. Se o jogador ultrapassar este nível, Ulisses pode continuar a viagem.</p> <p>O próximo obstáculo é um labirinto de onde o nosso herói precisa sair sem ser apanhado pelo Minotauro. Se conseguir ultrapassar este nível volta à sua viagem de regresso a casa. No entanto, Ulisses ainda precisa atravessar o “ Mar das Sereias”.</p> <p>Aqui, vai tentar contornar e desviar-se das rochas, para onde as Sereias o tentam atrair e evitar o naufrágio do seu barco.</p> <p>Ao ultrapassar este último nível, Ulisses, Terá a sua recompensa. Regressa a Casa! – O jogo termina.</p> <p>Personagens: Ulisses, Ciclope, Minotauro e Sereias.</p> <p>Missão:</p> <p><u>1º Obstáculo:</u> Não ser atingido pelas árvores lançadas pelo gigante Ciclope.</p> <p><u>2º Obstáculo:</u> Sair do labirinto sem ser apanhado pelo Minotauro.</p>	



3º Obstáculo: Não ir de encontro às rochas, contornando os obstáculos.

Mito e relação com o jogo:

Ulisses, bravo guerreiro e herói grego tenta regressar a sua casa em Ítaca após o término do cerco a Tróia. No regresso vai viver algumas desventuras que tenta ultrapassar com coragem e esperteza. Se for bem-sucedido terá a sua recompensa: Chegar a sua casa”!