



## O Fogo de Prometeu

DOCUMENTO- MODELO DE DESIGN DO JOGO		
MODALIDADE	<b>Videojogo</b>	
TÍTULO DO PROJETO	Atribuir um título	<b>Exemplo:</b> “O percurso do Minotauro”
TEMA	Selecionar um dos seguintes e especificar: - mitologia e deuses clássicos - os novos super-heróis - mitos, lendas e narrativas	<b>Exemplo:</b> Mitologia e deuses clássicos: O Minotauro
OBJETIVO DO JOGO	Descrever brevemente as tarefas a realizar.	<b>Exemplo:</b> O Minotauro deve sair do labirinto pelo percurso mais curto, apanhando mais personagens.
EXTENSÃO	N.º mínimo de níveis do jogo = 3 e n.º mínimo de personagens = 3	
GUIÃO DESCRITIVO DO JOGO (máx. 400 palavras)	Contextualizar no tema escolhido. Descrever o ambiente, personagens, missões a desenvolver, mito escolhido e relação com a ação do jogo.	
<b>EXEMPLO</b>		
<p><b>Contextualização:</b> No que diz respeito à mitologia, o ambiente do jogo pretende representar o labirinto ao qual o rei Minos condenou o Minotauro e as figuras correspondem aos jovens entregues para alimentar o monstro.</p> <p><b>Ambiente:</b> Um labirinto, de forma retangular, com vários percursos de grau de dificuldade e distância variáveis.</p> <p><b>Personagens:</b> Minotauro e figuras humanas.</p> <p><b>Missão:</b> Sair do labirinto pelo caminho mais curto em menos tempo.</p> <p><b>Mito e relação com o jogo:</b> Minos nasceu do amor de Zeus e Europa, mas foi criado pelo rei de Creta. Quando este morreu, para ficar com o reino só para si, Minos garantiu aos irmãos que os deuses lho tinham predestinado. Foi para provar que dizia a verdade que invocou o deus dos mares, Poseidon, e lhe pediu que fizesse sair do mar um touro que sacrificaria.</p> <p>Zeus ouviu e atendeu ao pedido de Minos. Ele obteve o trono, mas depois não cumpriu o prometido, pois achou que o touro era tão belo que quis ficar com ele e, em seu lugar, sacrificou outro.</p> <p>Posídon decidiu vingar-se e fez com que Pasífae, a mulher de Minos, se apaixonasse pelo touro. Dédalo, um famoso arquiteto e inventor ateniense, construiu um local para Pasífae e o touro se encontrarem. Foi, então, com a ajuda de Dédalo que a rainha se juntou ao animal e concebeu um filho muito estranho: o Minotauro - um corpo humano com cabeça de touro.</p> <p>Envergonhado e assustado, Minos mandou Dédalo contruir um palácio em forma de labirinto onde pudesse fechar a criatura e de onde ela não pudesse sair.</p> <p>Este monstro, o Minotauro, é a personagem que inspira o jogo criado. É metade homem, metade touro, como no mito. O palácio que Minos pediu ao arquiteto Dédalo para construir corresponde ao labirinto de onde a personagem tem de fugir ao longo do jogo.</p> <p>Para alimentar o Minotauro, Minos decidiu que sete donzelas e sete rapazes de Atenas seriam entregues ao Monstro para vingar a morte de seu filho Andrógeo, morto pelos Atenienses.</p> <p>É neste ponto da história que assenta a ação do jogo: o Minotauro terá de sair do labirinto, apanhando o maior número de figuras humanas que representam estes rapazes e donzelas que, anualmente, eram enviados para servir de alimento à monstruosa criatura aprisionada.</p>		