**Game Design:**

**Run or Die**

Todos Direitos Reservados © 2013

João Marcelo da Silva

Rodrigo Gewehr Araujo

Versão # 1.01

22/04/2013

**Índice**

*1. Introdução* 3

*2. Visão Geral do Jogo* 4

Quanto ao tipo de objetos manipulados 4

Quanto aos tipos de desafio do jogo 4

Quanto ao número de usuários 4

Quanto aos oponentes do jogo 4

Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo 4

Quanto ao tipo de cenários e mundos 4

*3. Outras Questões sobre o Jogo* 5

Que tipo de jogo é este? 5

Qual é o seu público-alvo? 5

Qual é o objetivo principal? 5

O que leva o jogador a perder o jogo? 5

Qual o tempo de duração previsto para o jogo? 5

Quais são os concorrentes, produtos semelhantes? 5

Qual o diferencial? 5

*4. Enredo* 7

*5. Recursos do Jogo* 8

Motor de Jogo (Game Engine) 8

Recursos Gerais 8

Características Principais 8

Sistema Mínimo / Recomendado 8

*6. Gameplay* 9

Funcionamento Básico 9

Teclas e controles 9

Regras gerais do jogo 9

Pontuação 9

*7. Interface de Jogo* 10

*8. Menus / Passo a Passo* 11

Abertura 11

Menu Principal 11

Menu Recordes 12

Menu Fim de Jogo 12

*9. Personagens do Jogo* 13

Player: O Soldado 13

Player: animações 13

Demônios: Demônio Elemental de Pedra 14

Demônios: Demônio Elemental de Fogo 14

Demônios: Duende Selvagem 15

Demônios: Demônio Esqueleto guerreio 15

Demônios: animações 16

*10. Cenários de Jogo* 17

*11. Músicas e Sons* 19

*1. Introdução*

Prepare-se para encarar um desafio onde um caçador de tesouros ao pegar um punhal de ouro começa a ser perseguido por demônios, os demônios vem a sua procura testando suas habilidades e reflexos, correndo por um ambiente estonteante e selvagem, desviando de obstáculos e coletando moedas, e ver o quão longe você pode chegar, em uma viagem sem fim, para desvendar lugares incríveis e até enfrentar os demônios ou controlar o tempo com o poder do punhal de ouro.

Run or Die é um jogo que vai desafiar você e seus amigos para ver quem consegue ir mais longe, um jogo do tipo árcade, de ação, onde o jogador vai controlar um caçador de tesouros com simples e pequenos movimentos para desviar de obstáculos que irão aparecer ao seu caminho, ao decorrer do caminho você vai conseguir pontos e rubis que darão energia para usar o poder do punhal de ouro para ficar mais poderoso e correr atrás dos demônios que irão escapar de você e assim derrotando alguns para ganhar mais tempo na corrida ou você pode usar para voltar no tempo caso você tenha batido em algum obstáculo.

# *2. Visão Geral do Jogo*

## Quanto ao tipo de objetos manipulados

O jogador ira controlar um caçador de tesouros, ele carrega com sigo um punhal de ouro que pode ser usado para ficar invencível por um período de tempo e correr atrás dos demônios que vão fugir de você ou manipular o tempo caso o jogador bata em um obstáculo ele pode voltar e continuar no estagio que estava no game anteriormente antes de bater no obstáculo, o jogador só vai poder usa-lo quando uma barra de energia é completada.

## Quanto aos tipos de desafio do jogo

No jogo Run or Die o seu objetivo é permanecer o máximo possível no jogo desviando de obstáculos e objetos no seu caminho e coletando moedas que lhe darão pontos.

## Quanto ao número de usuários

Run or Die é um jogo single player, que pode compartilhar sua pontuação máxima com os seus amigos.

## Quanto aos oponentes do jogo

Em Run or Die os demônios que protegem o punhal de ouro serão seus maiores inimigos, os demônios irão lhe perseguir, até o fim, ao decorrer mais demônios começaram a lhe perseguir.

## Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo

O tipo de visão do jogador é 3ª pessoa.

## Quanto ao tipo de cenários e mundos

Run or Die é ambientado na natureza selvagem, monumentos e construções antigas, ao decorrer do jogo o cenário vai mudando ficando mais selvagem ou mais amigável com construções antigas e exuberantes com ambientes naturais coloridos.

# *3. Outras Questões sobre o Jogo*

## Que tipo de jogo é este?

Run or Die é um jogo de ação e aventura.

## Qual é o seu público-alvo?

Run or Die é um jogo para todas as idades, porém exige certa coordenação motora sendo recomendado para maiores de 7 anos.

## Qual é o objetivo principal?

O principal objetivo do jogo é permanecer o maior tempo possível no jogo desviando dos obstáculos que se encontram pelo caminho, ganhando pontos para compartilhar um ranking.

## O que leva o jogador a perder o jogo?

Em Run or Die o jogador não pode esbarrar em nenhum objeto ou obstáculo do cenário caso contrario ele perde o jogo.

## Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

Como se trata de um jogo sem fim, Run or Die não tem um tempo total previsto, a duração se dá em quanto tempo o jogador irá durar na partida.

## Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

Mencionar devidamente jogos do gênero, com alguma semelhança. Mencionar produtores e ano, e mesmo, o nível de sucesso dos concorrentes mais próximos.

Run or Die é semelhante a outros conhecidos jogos como Temple Run (Imangi Studios, 2011) onde também deve-se permanecer o no jogo o máximo de tempo possível, e como Pacman (Namco, 1980) no qual se você podia perseguir os fantasmas após comer uma pílula especial, em Run or Die, quando se completa a barra de energia você pode perseguir os demônios.

## Qual o diferencial?

A principal diferença é que o jogador pode coletar energia para usar o poder do punhal de ouro, o jogador pode usar o poder para ficar invencível por um pequeno período de tempo e assim correr o caminho inverso, correndo atrás dos demônios e destruindo uns deles, imune aos obstáculos do cenário, o cenário muda e fica mais sombrio e escuro, ou pode usar o poder do punhal de ouro para voltar no tempo caso tenha batido em algum obstáculo.

# 

# *4. Enredo*

Em Run or Die, você é um experiente arqueólogo e famoso caçador de tesouros, em um recente estudo você viaja rumo a uma ilha sem nome em busca de um punhal que aparenta ter poderes sobrenaturais. Ao chegar à ilha você procura pela relíquia em meio à selva quando chega às ruínas de uma antiga civilização esquecida, dentro de um templo você acaba por encontrar o punhal, mas ao mexer nele, inúmeras criaturas surgem em meio às ruínas e na mata, você deve sair o mais rápido possível da ilha que agora não parece ter mais fim. Durante sua fuga, você descobre os poderes ocultos do punhal e o usa em seu favor.

# 

# *5. Recursos do Jogo*

## Motor de Jogo (Game Engine)

O jogo Run or Die foi desenvolvido com o Unity 3D.

## Recursos Gerais

Desenvolvido no Unity 3D;

Compatibilidade com os navegadores (via o plugin *Unity Web Player*): Internet Explorer, Firefox, Safari, Opera, Google Chrome;

Características do jogo:

- Gráficos 3D

- 32 Bits cores

- Roda direto do navegador

- Personagens 3D.

- Texturas em estilo realístico.

- Roda direto do navegador.

## Características Principais

- Mapa infinito

- 4 tipos de Inimigos

- Vários tipos de obstáculos

- Cenário exuberante

## Sistema Mínimo / Recomendado

OS: Windows XP, Vista, 7, 8

Processador: CPU 1.2GHz

Gráficos: Direct X 9.0c

Conexão com a internet

Navegador compatível com o plugin *Unity Web Player*

# *6. Gameplay*

## Funcionamento Básico

O jogo se inicia com uma animação do Player escapando das ruínas com o punhal em suas mãos, após a animação se encerrar o jogador toma o controle do personagem e deve percorrer a selva fechada coletando moedas e rubis ao longo do caminho, desviando dos obstáculos tais como, rochas, troncos de árvores e ruínas, devendo pular, se agachar e desviar da melhor maneira possível. Os demônios também estarão vagando pela selva e perseguirão o jogador assim que o avistar.

Ao coletar os rubis, a barra de energia irá aumentar e, quando atingir ao máximo o jogador pode ativar o poder do punha, se tornando invencível por algum tempo, os demônios que estavam perseguindo o personagem passarão a fugir do personagem, visto que podem ser derrotados agora. Caso você bata em algum obstáculo ou demônio você ainda pode reverter seu erro alterando o tempo com o punhal, mas para isso é preciso energia na barra.

## Teclas e controles

“Seta para cima” ou “W” o caçador pula;

“Seta para baixo” ou “S” o caçador rola;

“Seta para esquerda” ou “A” o caçador vai para esquerda;

“Seta para direita” ou “D” o caçador vai para direita;

Pressione “1” para o caçador volta o tempo;

Pressione “2” para o caçador ficar invencível por um determinado período de tempo.

## Regras gerais do jogo

O jogador deve correr em corredores em meio à selva coletando moedas e desviando de obstáculos e dos demônios.

No caminho há itens que aumentam a energia e, quando ao máximo o poder do punhal de ouro é ativado e você pode derrotar os demônios, cada demônio.

Caso você bata em algum obstáculo você possui a opção de controlar o tempo e voltar antes de você bater e corrigir seu erro, contudo para ser usado deve-se ter energia na barra de energia.

## Pontuação

A pontuação é marcada ao coletar as moedas pelo caminho e também pelos demônios derrotados e o tempo de jogo vai passando sua pontuação vai aumentando.

***7. Interface de Jogo***

Na visão básica do jogo, o personagem é sempre mostrado ao centro, e temos outros componentes que trazem informações.



Figura 1: Interface básica de jogo

A interface básica de jogo é composta pelos seguintes elementos:

1. Pontos: no canto superior direito

2. Tempo decorrido: no canto inferior direito

3. Barra de Energia: no lado esquerdo, acima da barra há o punhal que irá brilhar quando a barra estiver cheia.

# *8. Menus / Passo a Passo*

## Abertura

Iniciando-se o jogo, a seguinte ordem de apresentação será utilizada:

1. Será apresentada uma tela inicial com logotipo do jogo na abertura.

2. Vídeo de introdução do jogo – animação em vídeo.

3. O Menu principal será acessado.

## Menu Principal

O menu principal será composto por uma cena 3D no fundo, onde algumas animações serão vistas do caçador correndo entre a selva sendo perseguido por demônios, com os botões em estilo rústico de civilizações antigas, em pedra com cipós em torno de alguns botões...



Figura 2: Menu Principal

As opções disponíveis no menu principal são as seguintes:

- Novo jogo: inicia uma nova partida

- Recordes: mostra ao usuário os tempos mais longos do jogo

- Créditos

## Menu Recordes

O menu de recordes conta com uma imagem de fundo estática do personagem correndo e segurando o punhal de ouro à sua frente, um pergaminho com os recordes fica à frente abaixo à o botão de sair semelhante aos botões principais.

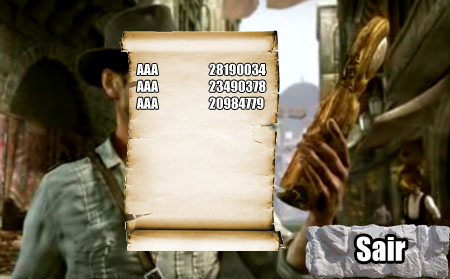


Figura 3: Menu Recordes

## Menu Fim de Jogo

Após o encerramento do jogo haverá uma tela igual ao de recordes, porém você poderá escrever seu nome caso estabeleça um novo recorde.

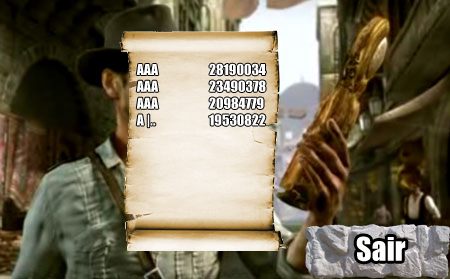


Figura 4: Menu Fim de jogo

# *9. Personagens do Jogo*

## Player: O Caçador de Tesouros

O jogador é representado por um caçador de tesouros, com suas roupas características, mostrando a intenção do desejo de aventura e não demonstrando medo do perigo.



Figura 5: O Player

### Player: animações

As animações previstas para o Player são listadas a seguir:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Corre | 2. Pula | 3. Abaixa |
| 4. Batida em Obstáculo 1 | 5. Batida em Obstáculo 2 | 6. Ativa Poder do punhal |

## Demônios: Demônio Elemental de Pedra

Habitante da selva e protetor do punhal, é um enorme golem de pedra que leva tudo em seu caminho, por ser grande é muito lento.

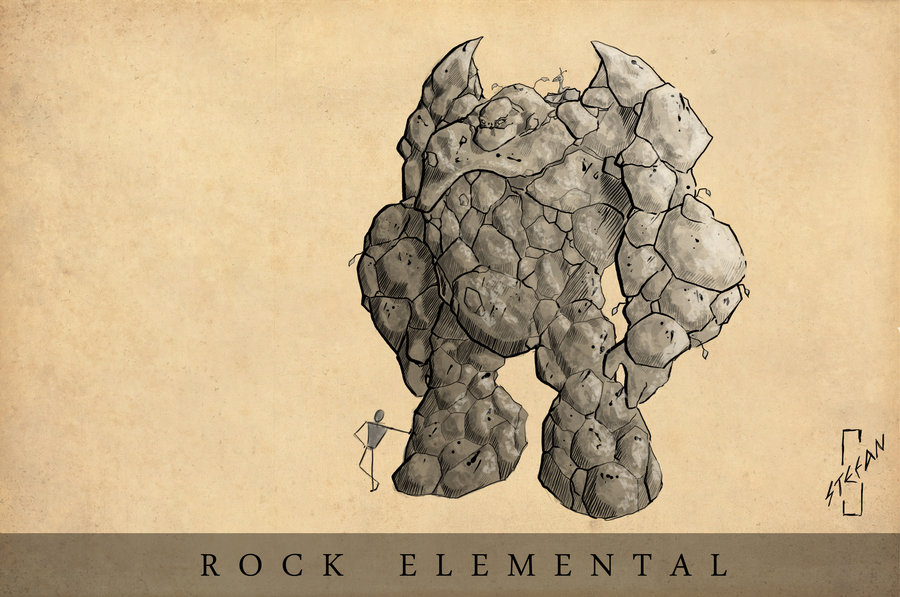


Figura 6: Elemental de Pedra

## Demônios: Demônio Elemental de Fogo

Outro guardião o punhal, é outro gigante de fogo que reside perto dos vulcões que se encontram na selva, por onde passa tudo se incinera.



Figura 7: Elemental de Fogo

## Demônios: Duende Selvagem

Esses pequenos seres habitam a selva o protegem seu bem mais precioso, o punhal, se alguém ousar se aproximar da relíquia eles atacarão com toda sua fúria, geralmente andam em bandos e são bem ágeis.



Figura 8: Duende Selvagem

## Demônios: Esqueleto Guerreiro

Diferente de todos os outros, os esqueletos não são habitantes da selva, mas sim soldados de uma antiga expedição à selva que despareceram e pereceram misteriosamente, agora eles protegem a relíquia, andam geralmente aos pares e não podem ser totalmente derrotados mesmo com o poder do punhal, eles desmontam e se remontam de novo após certo tempo.



Figura 9: Esqueleto Guerreiro

### Demônios: animações

As animações previstas para todos os demônios são listadas a seguir:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Correr | 2. Batida com o Herói | 3. Batida com o Herói invencível |

***10. Cenários de Jogo***

O jogador inicia na entrada do templo deve correr pelo mapa que se assemelha a um labirinto, como se trata de um mapa infinito, cada caminho interliga com outro deixando o mapa interminável. Para impedir que o jogador volte ao templo, após andar certo tempo, a passagem é fechada por uma rocha.

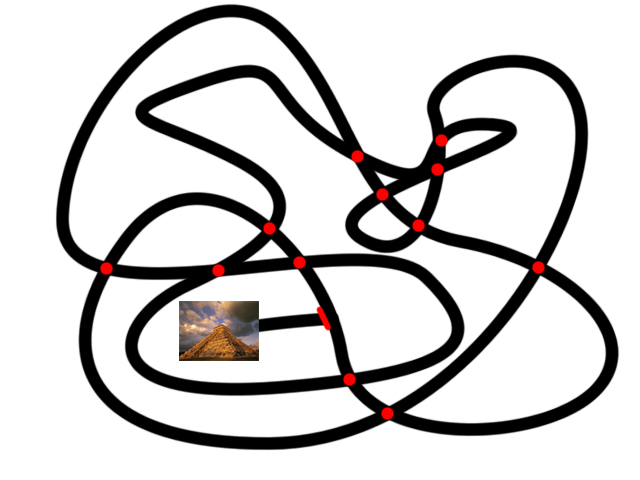


Figura 10: Exemplo de cenário infinito do Jogo.

O cenário mostra a exuberância de uma selva há muito tempo esquecida pelo ser humano, com ruínas de civilizações antigas e pequenos trechos criados pelos seus antigos habitantes.



Figura 11: Exemplo de cenário 1.



Figura 12: Exemplo de cenário 2.

Para evitar a repetição, moedas, rubis, demônios e obstáculos são criados e recolocados aleatoriamente, visando um proveito melhor do cenário.

***11. Músicas e Sons***

Os sons do ambiente constam com o barulho de todo tipo de animal encontrado em uma selva, como pássaros, macacos, insetos, além de sons de folhas se mexendo e galhos quebrados, dando a impressão que os animais estão por perto andando pela mata. Além disso, há os sons de pegadas dos demônios maiores andando pela selva.

Cada Demônio tem seu som característico, o Elemental do Fogo tem o som de chamas, o Elemental de Pedra produz sons de pedra se arranhando umas com as outras e faz muito barulho quando anda, produzindo sons de quebras de árvores. Os Duendes Selvagens falam em uma língua desconhecida, com tons bem miúdos, e os Esqueletos produzem som de ossos batendo.

As músicas do jogo incorporam um tema enérgico, fazendo com que quem joga se anime mais a correr, quando o pode do punhal é ativado a música muda para um tema mais heroico, destacando sua invulnerabilidade.