

Runners

DESIGN DOCUMENT

Introdução	2
Resumo do jogo	2
Inspiração	2
Experiência do jogador	2
Plataforma	3
Software de desenvolvimento	3
Genero	3
Público alvo	3
Conceito	3
Visão geral de jogabilidade	3
Interpretação temática (Perseverança e determinação)	4
Mecânicas primárias	4
Mecânicas secundárias	5
Arte	6
Paleta de cores	6
Design	6
Audio	7
Musica	7
Efeitos sonoros	7
Experiência de jogo	7
Interface de usuário	7
Controles	7
Development Timeline	8

Introdução

Resumo curto

Ship Runners é um jogo sério para a área de educação física que se propõe a engajar com um jogador que esteja utilizando uma máquina de remo adaptado para pernas.

O formato do jogo seguirá um modelo inspirado em antigos jogos de olimpíada, onde ao pressionar um botão repetidas vezes o personagem realizará uma ação, seja correr, andar de bicicleta ou remar, porém com a atividade tendo um tempo específico para ser realizado.

Inspiração

Track & Field

Track & Field é um jogo antigo do NES, que tenta **simular determinados esportes**, em um formato de competição onde o jogador pode jogar sozinho, contra a máquina, ou com outra pessoa, em formato de competição. Os vários jogos tem **controles simples**, necessitando apenas de um ou dois botões para jogar.



Mario & Sonic at the olympic games Tokyo 2020

Mario e Sonic nos jogos olímpicos trás uma **abordagem mais moderna** para jogos de olimpíada, porém os principais controles continuam funcionando da mesma forma, só que adaptada para as necessidades atuais do mercado.



Experiência do Jogador

O jogo se apresenta como um **exercício** que permite o deslocamento da pessoa em um ponto X até um ponto Y sem pausas, podendo ser, **corrida, bicicleta, remo, entre outros**, com indicativos na tela da distância percorrida e quanto tempo falta para o exercício ser concluído.

O movimento do exercício na máquina enviará sinais como os de um botão sendo pressionado permitindo com que a pessoa realizando o exercício joguem o jogo e se **mantenham motivadas** a continuar o exercício.

Plataforma

O jogo está sendo desenvolvido para dispositivos Android, de forma que ele possa ser jogado através de um tablet preso ao aparelho de remo.

Software de Desenvolvimento

- Unity para programação
- Aseprite para gráfico e Interface de usuário

Genero

Jogador único, esporte.

Público Alvo

Os usuários da máquina de remo adaptada da UFRN.

Conceito

Visão geral da jogabilidade

O jogador aumenta a velocidade de um personagem na tela conforme realiza o movimento na máquina, a velocidade do personagem

lentamente é reduzida, fazendo com que o jogador precise ficar realizando o movimento na máquina para que o personagem continue correndo.

Interpretação temática (Perseverança e determinação)

Interpretação de 'Perseverança' - O jogador precisará se submeter a um teste repetitivo e de longa duração, para melhorar a sua condição física e qualidade de vida.

Dentro de um contexto de jogos de esporte, a perseverança necessária para finalizar o jogo é muito importante, mas nesse caso estamos lidando com alguém que estará realizando de fato um movimento físico por um longo período de tempo, fazendo com que o esforço e a perseverança se tornem muito mais literais. Porém, a ideia não é trazer o elemento atrelado a competitividade que se vê normalmente em um cenário de corrida, mas sim de trazer o sentimento de uma maratona, onde o que realmente importa é que a pessoa se esforce para chegar até o final, mas sem o objetivo de chegar em primeiro. ***É muito mais importante dentro do jogo finalizar o exercício do que necessariamente ir mais longe ou completar o jogo em menos tempo.***

Mecânicas Principais

- **Corrida:** O movimento da cadeira simula o pressionar de um botão repetidas vezes, fazendo com que o personagem dentro do jogo ganhe velocidade e comece a correr.
- **Parada:** Caso não haja movimento da cadeira o personagem irá perder velocidade e pare.
- **Temporizador:** O exercício tem um tempo específico para começar a acabar, ao adicionar a ferramenta de temporizador é possível ter um controle melhor do tempo do exercício, quando o tempo acabar o jogo encerra.

Mecânicas Secundárias

- **Treinador:** Dentro do jogo terá um personagem que irá correr junto ao jogador e motivá-lo a continuar o exercício.
- **Cenários Alternativos:** A possibilidade de escolher outros cenários para o exercício com possibilidade de trocar o esporte.

Arte

Paleta de cores

As cores do jogo tentam enfatizar o movimento do personagem na tela, para fazer isso o personagem principal tem cores mais fortes enquanto o mundo ao redor puxa tons mais pastéis.

Design

A ideia é ser bastante minimalista com pixel art para economizar no tempo do projeto, com objetos de fundo que tenham formatos simples e um personagem padronizado que não espresse muita personalidade.

Audio

Musica

A música tenta ser animada para que o jogador não fique rapidamente entediado, outra forma de evitar repetitividade é trocar de música depois de determinado período de tempo.

Efeitos Sonoros

Os sons devem ser simples, mas chamativos para que o jogador saiba que coisas estão acontecendo.

Experiência de Jogo

Interface de usuário

A interface é simples, feita apenas para passar informações ao jogador sobre o desempenho dele, uma barra lateral vertical indicativa da velocidade do personagem. Além de um temporizador que mostra o tempo que resta para o exercício acabar.

Controles

Teclado

A - Correr; S - Selecionar/Resetar

Esp

Sensor - Correr; Botão - Selecionar/Resetar;