

## **Apêndice A - Game Design Document**

### **Run Skeleton, Run**

Caio Delafiori Gallo

Stefano Schippa Ambrosio

#### **1. Introdução**

Este documento possui informações a respeito do jogo, de forma a auxiliar a equipe de desenvolvimento.

##### **1.1 Nome do Jogo**

Run Skeleton, Run.

##### **1.2 Informações de copyright**

Run Skeleton, Run é um jogo de entretenimento gratuito cujo conteúdo é a todas as idades.

© Copyright 2018 – Todos os direitos reservados

##### **1.3 Número de versão, autor e data.**

Versão 1.0

##### **Autores:**

Caio Delafiori Gallo

Stefano Schippa Ambrósio

**Data:** 29/05/2017.

##### **1.4 Jogos Similares**

Nonstop Knight, Subway Surfers, Temple Run, Jetpack Joyride, Looney Tunes Dash, entre outros.

#### **2. Documento de Escopo**

**Título:** Run Skeleton, Run

**Plataforma:** Mobile.

**Jogadores:** Single-Player.

**Gênero:** Runner.

**High Concept:** O jogador controlará um personagem esqueleto, o qual correrá pela floresta e coletará ossos no caminho. O esqueleto precisa desviar dos obstáculos e coletar o maior número de ossos possíveis, para assim atingir uma grande pontuação.

**Objetivo:** Fazer o maior número de pontos possíveis não morrendo e coletando ossos.

**Recursos:** O jogo possui diversos cenários em 3D divididos em duas partes, a do chão, e a em cima dos obstáculos.

O jogador poderá movimentar seu personagem somente para os lados, o personagem seguirá sempre em frente em uma velocidade pré-determinada pelo jogo. Será possível desviar dos obstáculos indefinidamente, até o jogador perder o jogo morrendo para algum obstáculo.

A cada segundo ou osso coletado o jogador irá ganhar ponto, aumentando assim cada vez mais sua pontuação final.

### 3. Visão Geral Essencial

#### Resumo:

Run Skeleton, Run colocará o jogador no controle de um esqueleto que está correndo pela floresta na noite de Halloween. O objetivo desse esqueleto é coletar o maior número possível de ossos para chegar ao cemitério e usar os ossos para invocar seus irmãos esqueletos nessa noite das bruxas.

O jogo conta com cenários e personagens 3D, além de ambientação temática com o objetivo de colocar o jogador em uma profunda imersão no tema.

#### 3.1 Aspectos Fundamentais

O jogador irá controlar um personagem esqueleto, que estará correndo e coletando ossos em sua jornada. O personagem será movimentado com toques na tela, sendo que cada direção de toque terá uma ação diferente. Toques em sentido para a direita e esquerda

movimentarão o personagem para os lados, toques para cima o farão pular, e toques para baixo o farão rolar por baixo dos obstáculos.

#### **4. Dificultadores**

Os principais dificultadores do jogo serão obstáculos no caminho do jogador. Haverão três tipos de obstáculos, sendo ele o tronco, a placa e a lápide. O tronco o jogador deve desviar para os lados ou usar uma rampa para subir em cima do mesmo. A placa o jogador deve desviar para os lados ou deslizar por baixo dela. E a lápide o jogador deve desviar para os lados ou pular por cima da mesma.

#### **6. Requisitos Principais do Jogo**

##### **6.1. Requisitos Funcionais**

RF1. O jogador poderá desviar de todos os obstáculos.

RF2. Todos os obstáculos devem ter uma maneira intuitiva e possível de serem evitados.

RF3. O jogador poderá recomeçar a fase livremente ao morrer.

RF4. O jogador poderá controlar as ações do personagem através de toques na tela.

##### **6.2. Requisitos Não Funcionais**

RNF1. Compatível com sistema operacional Android.

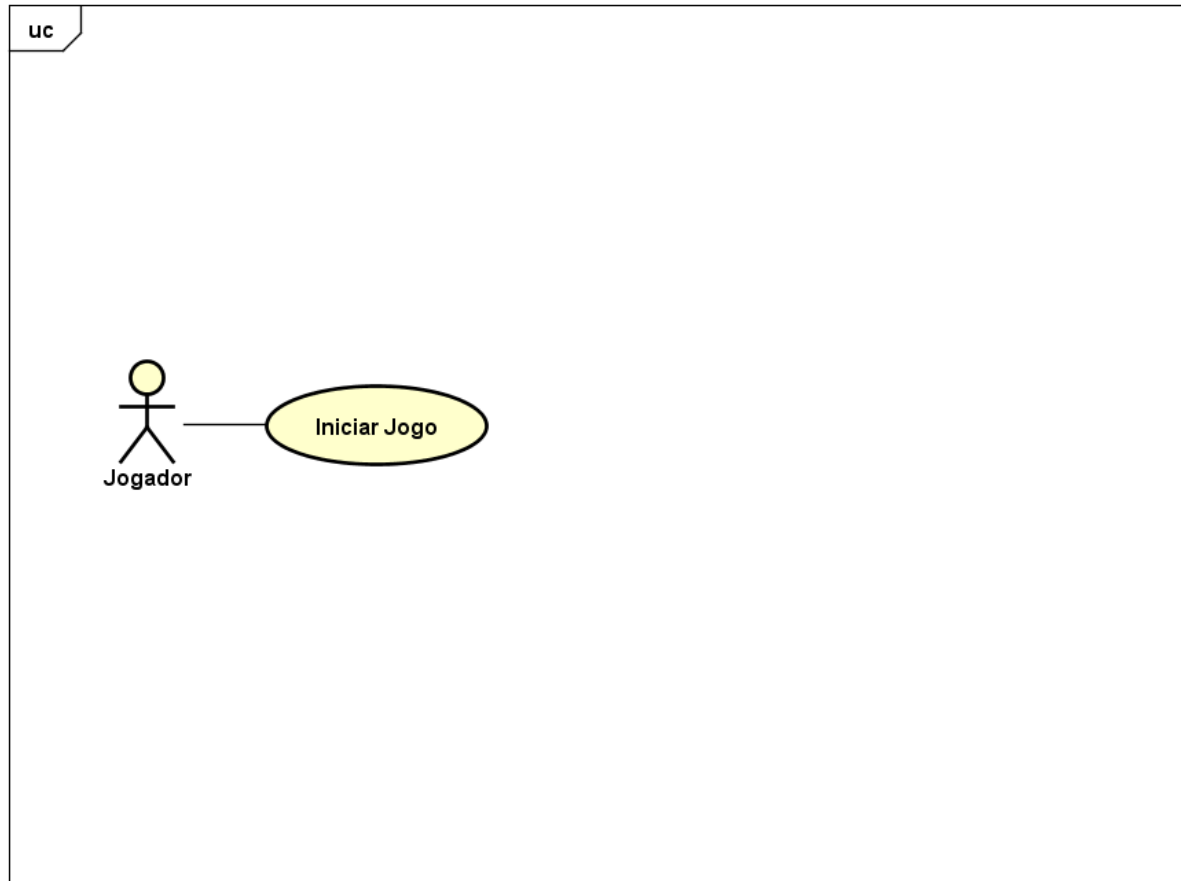
RNF2. O jogo terá atualizações e expansões futuras.

RNF3. O jogo terá salvamento de pontuação em tempo real.

RNF4. O jogo será desenvolvido em Unity 3D utilizando a linguagem de programação C#.

## 7. Casos de Uso

### 7.1 Menu do Jogo



#### RF01: Iniciar jogo

**Descrição:** Opção disponível no menu principal pelo botão “Play”, ao clicar, o jogo será inicializado.

**Pré-condição:** O jogo ainda não foi iniciado.

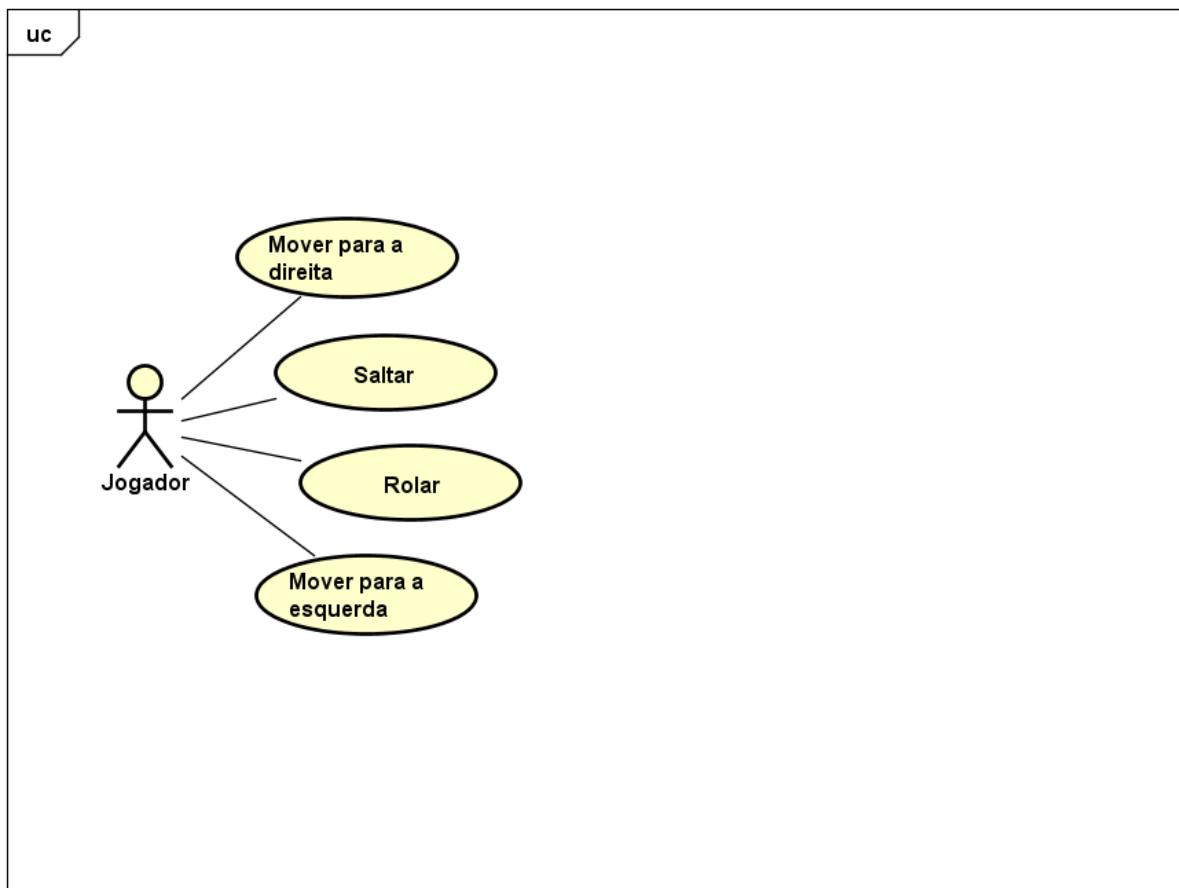
**Ator:** Jogador

**Fluxo normal:**

1. O jogo será iniciado
2. O jogo é iniciado

**Fluxo Alternativo:** Não há.

### 7.1 Ações



### **RF01: Mover para direita**

**Descrição:** O personagem se movimentará para direita.

**Pré-condição:** Jogo inicializado.

**Ator:** Jogador

**Fluxo normal:**

1. Jogador deverá deslizar o dedo para a direita na tela.

**Fluxo alternativo:** Problemas com o touchscreen.

### **RF02: Saltar**

**Descrição:** O personagem salta.

**Pré-condição:** Jogo inicializado.

**Ator:** Jogador

**Fluxo normal:**

1. Jogador deverá deslizar o dedo para cima na tela.

**Fluxo alternativo:** Problemas com o touchscreen.

### **RF03: Rolar**

**Descrição:** O personagem rola.

**Pré-condição:** Jogo inicializado.

**Ator:** Jogador

**Fluxo normal:**

1. Jogador deverá deslizar o dedo para baixo na tela.

**Fluxo alternativo:** Problemas com o touchscreen.

### **RF04: Mover para esquerda**

**Descrição:** O personagem se movimentará para esquerda.

**Pré-condição:** Jogo inicializado.

**Ator:** Jogador

**Fluxo normal:**

1. Jogador deverá deslizar o dedo para esquerda na tela.

**Fluxo alternativo:** Problemas com o touchscreen.