



Universidade de Brasília - UnB
Faculdade UnB Gama - FGA
Desenho de Software e Introdução à Computação Gráfica

Alke Bike

Autor: Alke Games
Orientador: Professora Milene Serrano e Professora Carla
Rocha

Brasília, DF
3 de dezembro de 2014



Alke Games

Alke Bike

Documento de Game Design do Jogo Alke Bike submetido na Faculdade UnB Gama da Universidade de Brasília.

Universidade de Brasília - UnB

Faculdade UnB Gama - FGA

Orientador: Professora Milene Serrano e Professora Carla Rocha

Brasília, DF

3 de dezembro de 2014

Lista de ilustrações

Lista de tabelas

Sumário

1	OBJETIVO	3
2	CONTROLE	5
3	REQUISITOS TECNOLÓGICOS	7
4	CENÁRIOS E LÉXICOS	9
4.1	Cenário 1	9
4.2	Cenário 2	9

1 Objetivo

Alke Bike é um jogo de Sports Racing 3D com elementos Arcade que se passa nas Olimpíadas de 2016 no Rio de Janeiro. O jogo tem como inspiração jogos como Don't tap the White Tile e Timberman. O atleta tem que pedalar para se manter em pé. O jogo possui apenas um modo treinamento que consiste no jogador tendo que pedalar numa velocidade cada vez mais rápida para se manter de pé.

2 Controle

3 Requisitos Tecnológicos

Ferramentas de Programação

- **Linguagens e Compilador.** O jogo será desenvolvido na linguagem C++ e compilado usando o G++.
- **Edição e Manutenção de Códigos.** Para edição dos códigos criados será utilizado o editor de texto Sublime. Os códigos serão versionados através do Git, utilizando o GitHub. O repositório pode ser acessado em *github.com/CaioIcy/ICGOpenGL*.

4 Cenários e Léxicos

4.1 Cenário 1

Título: Dinâmica do Jogo

Objetivo: Descrever as regras do Alke Bike

Contexto: Início de Jogo

Atores: Jogador

Recursos: Personagem, Bloco de Comando

Episódios: Jogador inicia o jogo. Jogador seleciona o nível de dificuldade. Jogador seleciona o bloco de comando para pedalar.

4.2 Cenário 2

Título:

Objetivo:

Contexto:

Atores:

Recursos:

Episódios: