



## Game Design Document

Versão: Run! Run! 2016.1!!!

### **Autores:**

Daniel Xin Xin Ye

Roberto Silva Lourenço

Rio de Janeiro,  
Julho de 2016

## Índice

1. História
2. Gameplay
3. Câmera
4. Universo do jogo
5. Inimigos

## 1. História

O conceituado biólogo Richard Rasmussen, aventurou-se nas misteriosas florestas Brasileiras e acabou se deparando com o Grande Monstro Lodoso chamado Pororoca. Com a Fúria do ancestral monstro um portal intergaláctico foi aberto, e infernais “monstros de bolso” surgiram atrapalhando a fuga do nosso destemido aventureiro.

Sua missão é tirar Richard dessa enrascada.

## 2. Gameplay

Você deve ajudar Richard a se esquivar dos monstros de bolso com as setas do seu teclado.



UP - Richard Pula

DOWN - Richard Abaixa

Os desafios encontrados fugir do ancestral monstro d' água e desviar dos monstros de bolso

Conforme o Richard vai avançando, o monstro vai ficando mais furioso , forçando o a correr mais rápido, assim ficando mais difícil desviar dos monstros.

Conforme Richard vai avançando, você vai acumulando quilômetros percorridos. Entrando assim para seletor Hall da Fama de pessoas que fizeram Richard sobreviver por mais tempo.

Se Richard não conseguir desviar dos monstros de bolso ele será pego pela Pororoca.

### 3. Câmera

A câmera é focada em Richard, afinal queremos ajuda-lo.

Exemplo:



Run! Run!! Richard!!!

## 4. Universo do Jogo

A maioria dos cenários estão ambientados em floresta.

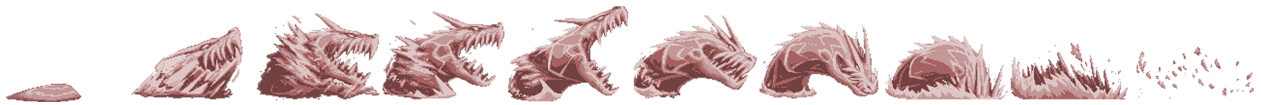
Exemplo:



## 5. Inimigos

Pororoca:

- Monstro d' Água Ancestral que estava em descanso eterno e agora está furioso com o nosso aventureiro.



- Monstros de Bolso
  - Voador



- Terrestre

