





Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

Documento de Análise e Projeto de Jogos
(*Game Design Document – GDD*) - Termo

AstroRun

Ederson de Abreu Nunes
Guilherme Pereira Padilha da Costa
Natália Maria Silva Oliveira
Pedro Renato Rodrigues de Sousa

Presidente Prudente – SP
02/2020

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. VISÃO GERAL	6
3. PERSONAGENS	8
4. CENÁRIOS / FASES	10
5. OBJETOS	11
6. JOGABILIDADE E MECÂNICA DE JOGO	12
7. INTERFACES	13
8. DETALHAMENTO TÉCNICO	14
REFERÊNCIAS	15

1. INTRODUÇÃO

Este documento tem como finalidade demonstrar os aspectos narrativos, técnicos e artísticos do jogo AstroRun. Um jogo ambientado na era clássica-medieval, em que o protagonista tem como objetivo, atravessar uma masmorra para coletar relíquias e utilizá-las para reviver seu filho.

AstroRun é um jogo de corrida infinita no estilo plataforma, baseado na coleta de relíquias com objetivo de salvar o Príncipe Arcus. Seu enredo acompanha o rei Astro, com arquétipos de Herói, Mago e Governante, em sua jornada para salvar o seu filho e derrotar seu irmão, general Rokan.

2. VISÃO GERAL

2.1 Título do Jogo

AstroRun.

2.2 Classificação

Livre.

2.3 Plataformas pretendidas

Windows-PC.

2.4 Data de lançamento

04/12/2020

2.5 Data da última modificação do documento

Data	Conteúdo	Autor
19/08/2020	Capítulos 1 e 2	Ederson Abreu
06/08/2020	Capítulo 3	Guilherme Padilha e Natália
19/09/2020	Capítulo 4 e 5	Ederson
03/10/2020	Capítulo 7	Guilherme Padilha
09/10/2020	Capítulo 4 e 8	Natália
13/10/2020	Capítulo 6	Natália
20/10/2020	Capítulo 4	Guilherme Padilha
27/10/2020	Capítulo 6	Natália
28/10/2020	Capítulo 7	Natália
27/11/2020	Capítulo 7	Guilherme Padilha
01/12/2000	Capítulo 7	Natália

2.6 Resumo do jogo

AstroRun é um jogo no estilo Infinity Run (Corrida infinita). A trama da história baseia-se em um rei mago chamado Astro, que luta para defender seu reinado contra seu irmão, General Rokan, mas no auge da batalha seu filho, Príncipe Arcus, acaba virando pedra na tentativa de salvar seu pai.

Então, Astro embarca em sua jornada para reunir as relíquias mágicas e trazer seu filho novamente à vida.

Possui apenas modo single player, idioma em português, e não terá fases, mas sim mudanças de cenários com novos inimigos. Para controlar o personagem, o jogador poderá utilizar as setas direcionais do teclado, ou até mesmo, um joystick.

2.7 Mercado e concorrência

AstroRun tem como principais concorrentes os jogos Jetpack Joyride, Subway Surfers, e Temple Run.

2.8 Diferenciais de venda

O jogo tem como diferenciais elementos artísticos, e animações no estilo cartoon, quebrando o conceito de pixel art, que sempre compõe este tipo de franquia. Portanto, tem como público alvo a faixa etária infantil, que são os principais consumidores deste tipo de material.

2.9 Sinopse

Um Rei mago, cujo nome Astro, vive em guerra contra seu irmão General Rokan, que sempre quis assumir o trono de Anor Londo. Porém em uma de suas lutas, o pior acontece: o filho do Rei, Príncipe Arcus, em uma tentativa de proteger seu pai acaba atingido por uma magia que o transforma em pedra. Assim, começa a perigosa jornada do herói na tentativa de reverter o feitiço e ter seu filho de volta.

3. PERSONAGENS

3.1 Personagem principal - Rei Astro



Rei Astro (que exerce o arquétipo de “Herói”, “Mago” e “Governante”), é um poderoso rei que dominou a arte da magia. Sua habilidade, no entanto, não foi o suficiente para defender seu reinado contra seu irmão General Rokan, nem seu filho Arcus, que acabou virando pedra. Então, Astro embarca em sua jornada para reunir as relíquias mágicas e trazer seu filho

novamente à vida. Sendo um mago experiente, ele é capaz de usar diversas magias para eliminar os inimigos presentes no caminho onde seu filho se encontra amaldiçoado. Destemido e determinado a quebrar a maldição de seu filho, ele parte em busca das relíquias e do General Rokan para derrotar o seu irmão, responsável pela separação de pai e filho.

Mecânicas: Pular obstáculos, correr, atirar bolas de fogo.

Controles: andar, pular, usar poderes para derrotar inimigos

3.2 Personagem secundário - Príncipe Arcus



Príncipe Arcus, que tem o arquétipo de Herói, agiu corajosamente em proteger seu pai, acabou sendo atingido por uma magia que o transformou em pedra.

3.3 Inimigos

3.3.1 Soldado de Rokan



Soldados (do General Rokan), foram enviados à procura do Rei Astro, para eliminá-lo e pôr um fim em sua jornada.

3.3.2 Ciclope Voador



Monstro voador, característico da parte 1 do jogo, são monstros criados por meio da magia obscura do General Rokan, com o objetivo de atrasar a jornada do herói.

3.3.3 Soldado de Elite



Soldados de Elite, foram treinados para serem os guardas pessoais do General, são resistentes e causam muito dano.

3.3.4 Monstro Subterrâneo



Monstros criados a partir de magia pelo general, são os reforços terrestres especializados em rastrear o inimigo.

3.4 Vilões

General Rokan (que exerce uma junção entre os arquétipos de “Governante” e “Fora-da-lei”), irmão do rei é o legítimo herdeiro do trono, mas teve o trono tirado por seu pai por achar que Astro seria um rei melhor. Inconformado, tentou tirar seu irmão do trono ao amaldiçoá-lo, mas seu sobrinho Arcus impediu-o.

4. CENÁRIO/FASE ÚNICA

Deserto do reino, onde o ambiente é amarelado, claro, com poucas vegetação. Possui montanhas e nuvens ao fundo .

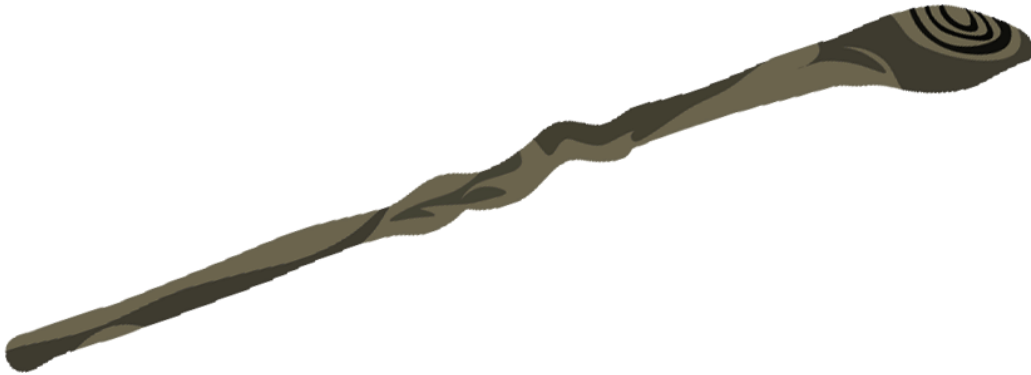


Por ser um jogo estilo corrida infinita, não possui um mapa de pontos de Spawn de inimigos e itens, pois os itens são criados de maneira aleatória.

5. OBJETOS

5.1 Arma do personagem principal

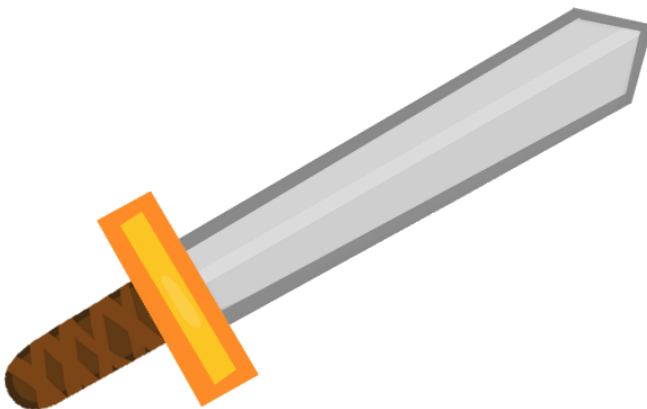
Cajado de astro, um objeto de madeira um pouco antigo e surrado, indicando anos de utilização, onde por meio dele são invocadas magias elementais. Cada tipo de magia invocada causa um tipo de dano diferente ao inimigo. Quanto mais forte o tipo de magia utilizada, mais mana é consumida.



5.2 Arma dos inimigos (similar ao item anterior)

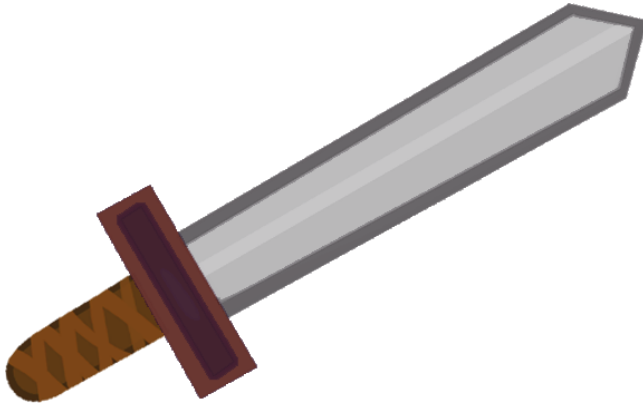
5.2.1 Soldado de Rokan

Utiliza uma espada, forjada com aço forte, e bem afiada, causa um dano de -1 ao jogador.



5.2.2 Soldado de Elite

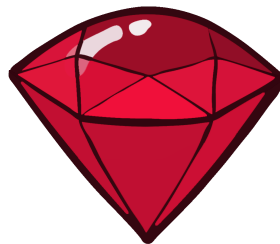
Utiliza uma espada forjada de forma especial, preparada para combater vários tipos de inimigos, contendo uma cor e aspecto diferente, causa dano de -2 ao jogador.



5.3 Outros Objetos interativos

5.3.1 Diamante regenerador de vida

Possui um aspecto vermelho, e bem luminoso, onde ao ser coletado restaura a vida do jogador.



5.3.2 Diamante regenerador de mana

Possui um aspecto azul, com detalhes luminosos, ao ser coletado, deve restaurar a mana do jogador, permitindo usar mais feitiços.



5.3.3 Relíquia

Relíquias são diamantes raros, com poderes extraordinários, uma grande quantidade deles pode trazer os mortos à vida.



6. JOGABILIDADE E MECÂNICA DE JOGO

6.1 Jogabilidade

O subitem aborda a progressão do jogo, as estruturas das missões e as telas presentes no jogo.

6.1.1 Progressão do jogo

O jogo possui parte única por se tratar de um infinity run. Para ganhar o nosso herói precisa derrotar os inimigos e acumular pontos.

A progressão do jogo é simples, conforme o personagem avança durante o percurso derrotando os inimigos e coletando os itens (mana), o jogador progride na história se chegar ao fim do objetivo de Rei Astro, que é salvar o seu filho da maldição. Rei Astro não possui nenhum tipo de evolução, desde o início do jogo o personagem principal já possui todas as armas, poderes e habilidades disponíveis no jogo.

6.1.2 Estrutura das missões: objetivos/desafios

Por se tratar de um jogo de fase única, o objetivo é liberar passagem até a masmorra, coletar itens e derrotar os inimigos que aparece de modo aleatório, assim como itens coletáveis.

6.1.3 Acessar menu do jogo

O menu principal possui o botão de iniciar, sair e como aprender comandos básicos. Ao clicar no botão Iniciar o jogador é direcionado para começar o jogo.

6.2.5 Salvar o jogo

6.2 Mecânica

O jogo AstroRun traz universo todo em 2D, sendo de uma única fase, os jogadores devem estar atentos ao modo aleatório que os inimigos aparecem, pois é isso que faz parte da dificuldade do jogo.

Os jogadores de AstroRun executam ações simples: andar, pular, usar poderes para derrotar inimigos, empunhar armas, além das mais complexas como pular obstáculos, correr, atirar bolas de fogo, com objetivo de se proteger dos inimigos que aparecem aleatoriamente durante o percurso do jogo. Após coletar itens e derrotar os inimigos, o jogador será direcionado a tela de vitória, mas caso perca o jogador será direcionado a tela de game over.

6.3 Projeção da Câmera principal

A perspectiva do jogo é toda em 2D.

6.4 Dificuldade geral

Coletar os itens e eliminar os inimigos.

6.4.1 Dificuldade das fases

AstroRun por ser um jogo de fase única, a interação entre o personagem e as mecânicas da fase, não sofre alteração de dificuldade progressiva, sendo que, do início ao fim a dificuldade continua a mesma.

6.4.2 Dificuldade dos inimigos

Sendo um jogo de fase única se torna mais desafiante lida com inimigos forma aleatória, essa adversidade faz parte com que o inimigo seja mais difícil de ser derrotado.

6.5 Sistema de danos

Em relação ao personagem principal, o dano mais certo é ser atingido por seus inimigos. Já os inimigos sofrem dano ao entrar em contato com os poderes do Rei Astro.

6.5.1 Dano causado ao personagem principal

Ao sofrer dano Rei Astro perde as vidas que coletou durante sua passagem. A perder progressista de vida leva ao game over.

6.5.2 Dano causado aos inimigos

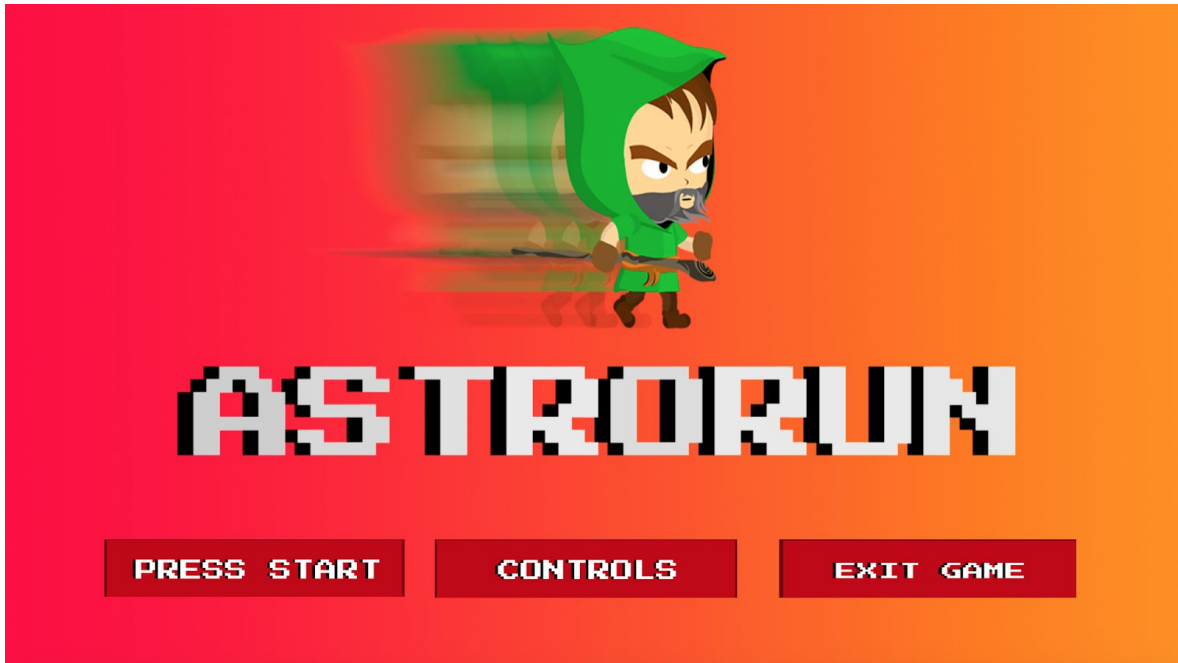
O personagem principal possui apenas um ataque, seu poder que consiste na sua magia, sendo que, caso coletado o diamante regenerador de mana potencializa os poderes de Rei Astro. Esse ataque elimina os inimigos.

6.6 Condições de vitória

A condição de vitória é derrotar os inimigos e coletar o maior número de itens possíveis sem perder vida.

7. INTERFACES

7.1 Interface Visual





PRESS TO FIREBALL POWER

SPACEBAR

PRESS TO JUMP



EXPERIENCE POINTS TO YOUR SCORE



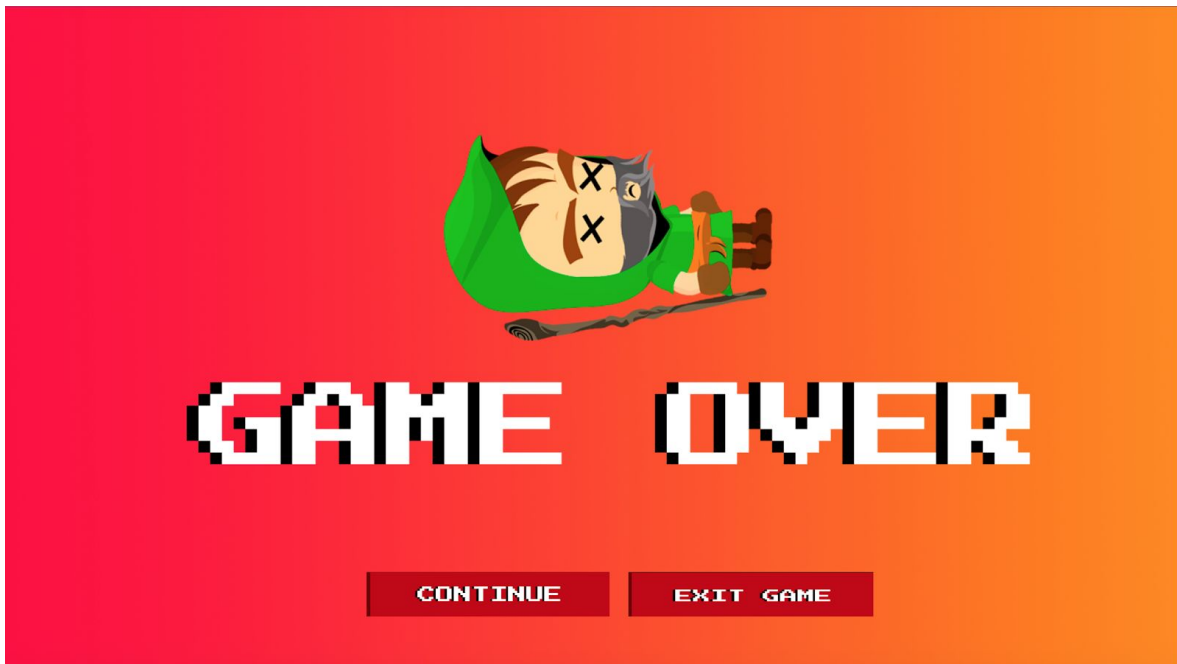
RELIC GEM



MANA GEM

RETURN

CONGRATULATIONS



7.1.1 HUD

7.1.1.1 Durante a Gameplay

Contador de moedas e diamantes verdes e amarelos

7.1.2 Menus

7.1.2.1 Menu principal

Seleção de entrar na gameplay e outro de sair do jogo

7.2 Interface Sonora

7.2.1 Efeitos sonoros

7.2.1.1 Sons do personagem principal

Passos ao correr, efeito sonoro de pulo e grunhido ao receber dano

7.2.1.2 Sons do inimigo

O voador irá emitir som das asas; subterrâneo rosnados do ferozes; soldados ao colidir com o Rei Astro, som de espada

7.2.2.2 Música das fases

7.2.2.2.1 Fase Única:

A Fase única utilizará a música “music.aif” como música de fundo. A mesma vai ser utilizada por possuir um ritmo contínuo e desafiador que passa uma sensação de estímulo e perseveração.

8. DETALHAMENTO TÉCNICO

8.1 Requisitos mínimos para execução do jogo

Os: Windows 7,8

Processador: 2 GHz

Memória: 1GB

Gráficos: Placa de vídeo NVIDIA

HD: 250MB de espaço no disco

8.2 Tecnologias utilizadas

Na construção do jogo AstroRun foram utilizados os seguintes softwares:

Unity

Adobe Photoshop CS6

DragonBones

REFERÊNCIAS

AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. São Paulo: USP, 2006.

PEREIRA,L.T. **Introdução aos Jogos Digitais**.Desenvolvimento ,Produção e Design ,2018.