

One Sheet Paper – CS Run!

- 1) **Resumo:** Jogo infinite runner, scroller de movimentação automática no qual o jogador controla a equipe terrorista (5 indivíduos) fugindo dos contra terroristas após explodir a bomba. Baseado em Counter Strike. Jogo exemplo: Zombie Tsunami. Não há como adicionar membros para a equipe.
- 2) **Ações do jogador:** Pular (swipe para cima), agachar (swipe para baixo), atirar (swipe para frente), virar brevemente de costas (swipe para trás), usar granadas de fumaça e distração (botões específicos na tela).
- 3) **Desafios:** Caixas, paredes, buracos infinitos, contra terroristas, granadas de luz e incendiárias, borda esquerda da tela.
 - a) **Caixas:** Aparecem aleatoriamente e necessitam ser puladas. Não pular acarretará em o jogador sendo arrastado pelo scroll automático junto com a caixa até pular ou alcançar a borda esquerda.
 - b) **Paredes:** Possuem um buraco em sua parte inferior no qual o jogador precisa agachar para atravessá-lo. Falha em passar pelo obstáculo irá fazer com que o jogador seja arrastado da mesma maneira até agachar.
 - c) **Buracos infinitos:** Caso o jogador não pule o buraco, terá morte instantânea de todos.
 - d) **Contra terroristas:** Aparecem aleatoriamente em posição mirando na direção do jogador. Após aparecerem na tela, atiram no jogador (causando morte instantânea de um membro da equipe, game over no caso de todos os membros morrerem) após um tempo. É necessário atirar para derrota-los. Podem ser distraídos por granadas de distração (ficam confusos e não atiram no player)
 - e) **Granadas de luz:** Aparecem quicando no chão junto com uma notificação sonora. Após um tempo estoura deixando toda a tela branca e impedindo a visão do jogador que pode morrer para outro obstáculo. Para impedir isso, o jogador deve virar de costas assim que ver a granada.
 - f) **Granadas incendiárias:** São arremessadas junto com uma notificação sonora. A região na qual a granada cai é incendiada. O jogador precisa jogar uma granada de fumaça em cima da região incendiada para apagar o fogo para evitar morte instantânea. Outra maneira é realizar um *bunny hop* (pular de novo momentos após ter tocado no chão, num espaço curtíssimo de tempo) para atravessar o fogo.
 - g) **Borda esquerda da tela:** O jogador perde um membro de equipe instantaneamente caso ele alcance a borda esquerda da tela, que é uma simulação de contra terroristas surpreendendo os terroristas pelas costas.
- 4) **Interface:** Pontuação (pela distância percorrida), tempo, botão de pause/resume e botão de ativar/desativar sons. Também haverá uma *SplashScreen*, menu principal e tela de créditos.