**RoleZ: Rolezinho Survivor**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores**

Ivan Gomes Junqueira Mendes

Maruan Hamdan

Rafael Ribeiro de Souza

Ruth Cândida

Silvano José Da Silva Júnior

Uberlândia - MGl

2016

**Índice**

[**1.** **História** 3](#_Toc442362858)

[**2.** **Gameplay** 4](#_Toc442362859)

[**3.** **Personagens** 5](#_Toc442362860)

[**4.** **Controles** 6](#_Toc442362861)

[**5.** **Câmera** 7](#_Toc442362862)

[**6.** **Universo do Jogo** 8](#_Toc442362863)

[**7.** **Inimigos** 9](#_Toc442362864)

[**8.** **Interface** 10](#_Toc442362865)

[**9.** **Público-alvo** 11](#_Toc442362866)

[**10.** **Cronograma** 12](#_Toc442362867)

1. **História**

- Um adolescente resolve encontrar alguns amigos para dar um “rolezinho” no shopping, até que o segurança do shopping resolve acabar com a diversão dele e começa a persegui-lo, tendo que desviar dos obstáculos em sua frente em uma fuga frenética.

Por fim quando acha que conseguiu escapar, descobre que tudo ficou diferente no lugar e que as pessoas tinham se transformado em zumbis, e assim continua sua fuga, mas agora por sua sobrevivência, esperando seu resgate.

1. **Gameplay**

- Runner com estágios e evento final

- Obstáculos: Quiosques, Segurança, Buracos, Zumbis no chão, Lixeiras

- A velocidade vai aumentando de acordo com os metros percorridos

- O jogador precisa coletar “Likes” para desbloquear os estágios e chegar até o final da fase

- Existem itens para serem capturados nos estágios como: ZapZap (Chama um amigo para bloqueio do segurança), Vassoura (Voa sobre os obstáculos), Óculos (Passa entre os obstáculos)

- O objetivo é chegar até o final sem ser capturado e ser resgatado no último estágio.

- O segurança persegue o personagem a partir do primeiro estágio, caso o personagem colida com um quiosque ou lixeira ele automaticamente perde pois o segurança o captura

- A partir do segunda estágio o segurança que se tornou um zumbi continua a perseguição e com a mesma lógica, os quiosques continuam junto com zumbis e buracos no chão

1. **Personagens**

- Personagem principal:

Nome:

Ações: Pulo duplo, Coletar Itens, Correr

1. **Controles**

- Um click pulo simples

- Dois clicks pulo duplo

1. **Câmera**

- 2D

1. **Universo do Jogo**

- Fase 1: Shopping normal

- Fase 2: Shopping destruído

- Fase 3: Heliporto do shopping

1. **Inimigos**

- Segurança:

Fase 1: Normal

Fase 2: Zumbi

Fase Final: Super Zumbi

Ações: Correr

- Zumbi no chão

1. **Interface**

- HUD:

Esquerda superior: Ativar ZapZap

Direita superior: metros percorridos e likes coletados

1. **Público-alvo**

- 14 ~ 26

1. **Cronograma**

- Ferramentas: Trello, BitBucket

- Metodologia: Game-SCRUM