

**Universidade do Vale do Itajaí,  
Univali**  
**Centro de Ciências Sociais Aplicadas Comunicação, Turismo e  
Lazer Design de Jogos e Entretenimento Digital Florianópolis –  
1º Per. 2016B Professor: RAFAEL KOJIO**  
**17220 INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO  
DIGITAL**

**NO LEGS TO RUN**

Por:  
**Leonardo  
Perazzini  
Ramos**  
Florianópolis  
2016

**1. Visão Geral**

**NO LEGS TO RUN** é um jogo de narrativa de múltiplas escolhas, onde o jogador estará no papel de **John Lock**, um sobrevivente cadeirante em um mundo pós-apocalipso rodeado por mortos vivos, aqueles portadores da nova epidemia encontrado no mundo. Seu principal objetivo é pegar comida no mercado e voltar para casa vivo em meio a uma cidade devastada tendo ainda que se preocupar com sua deficiência.

**2. Gameplay / Jogabilidade**

O jogador deve seguir a narrativa através das escolhas das ações de **John Lock**. As escolhas do jogador determinarão o destino de **John Lock** ao longo e no final da história.

**3. História**

A drama se passa no Estados Unidos, na cidade de Stanlty em 2013. Neste ano acontece uma epidemia criada por uma violação na produção de remédios em uma empresa de drogas farmaceuticas nacional. O vírus então se propaga com muita facilidade contaminando o país inteiro e até mesmo aqueles que não ultizaram do remédio pois a mordida causada pela raiva dos chamados contaminos causava a doença também.

Porém John não acreditava em remédios. Ele Morava em um prédio vazio e era muito caseiro.

O grave acidente que deixou-o paralisado da cintura pra baixo teve muita influencia em sua vida. O trauma fez com que ficasse mais depressivo e isolado. Trabalhava no computador editando videos e só saia para comprar comida.

Quando descobriu nas notícias a epidemia, ficou muito assustado com as imagens. Se isolou trancando tudo e a si mesmo. Porém a comida estava acabando, e aos poucos, o som dos carros, das pessoas, e os cachorros latindo iam sumiando.

John Decide sair. Preocupado, leva um taco de baseball, um capacete de futebol americano, e claro, sua cadeira de rodas...

Ele desce pelo elevador, seu único meio de saída.

Não escuta nada.

O porteiro, não estava mais ali. Nenhum sinal de vida na rua.

Olhou pros lados.

*O da direita parecia mais perigoso, porém o mercado ficava nesta direção. >R*  
*O da esquerda parecia mais seguro, porém achar comida seria mais difícil. >L*

-----  
R

Ele escolhe o lado esquerdo. Ve alguns carros com vidros quebrados e acha muito estranho passar na rua e não escutar nada.

Ao passar uns 4 quarteirões ele escuta em um beco um grito de socorro. Um timbre feminino jovem.

Ele pensa em ajudar. Lembra que é apenas um cadeirante e que não pode fazer muita coisa mas os gritos agudos o agonizavam. Pensa e decide...

*Ajudar >H*

*Proseguir sem ajudar >G*

-----  
L

John segue pela esquerda achando ter feito a melhor opção. Ao passar por uns 5 minutos um contaminado surge de tras de um carro. Ele não consegue pensar nem girar com sua cadeira de roda. É mordido é comido vivo pelo contaminado. =\

-----  
H

Voçe encontra uma mulher muito bonita, ela esta com sua calça presa em um

arame farpado e logo em sua direção vindo esta um contaminado.  
John se apressa e acerta a cabeça do morto vivo com o taco. Ele morre e você salva ela. Ela agradece e pergunta: "Como posso te recompensar?" John olha para ela, ela olha para John. Os dois ficam sem olhando até que ela pega o taco de John e o acerta na cabeça. E John Morre. =(

---

-----  
G

Ele prefere ser cauteloso.  
Segue em frente e aos poucos o grito vai parando.  
Após "andar" por 10 minutos, ele chega ao mercado.  
Ve que está fechado com um cadeado.  
Ele olha e tem em mente duas alternativas.

*Quebrar a entrada de vidro lateral com o taco de baseball, o que chamaria muito atenção pelo barulho do alarme. >A*

*Ou entrar pela janela aberta, tendo assim que sair de sua cadeira de rodas, e pegar a comida rastejando pelo mercado e voltar. >B*

---

-----  
A

John quebra o vidro e o alarme toca com um barulho estridente. Ele pega sacos de batata chips, frangos congelados e algumas cervejas, bota em sua mochila com dificuldade e Lembra de pegar água e vai para a última sessão. Ao entrar no corredor, a sua frente, estava um homem parado comendo carne crua em suas mãos. Mas ao olhar bem para seu rosto viu que este homem era seu antigo vizinho, Jack Sphere. Eram grandes amigos, parceiros de partidas Poker. John então...

Segue em sua direção para dar uma abraço em seu amigo. >D  
Dá meia volta em sua cadeira e vai desesperadamente para fora do mercado.

>F

---

-----  
F

Sai com muito medo e ao fazer uma curva fechada, cabota e bate a cabeça em um poste. E morre. =\

---

-----  
D

John Educadamente vai dar um abraço em seu amigo. Os dois se

comprimentam e ficam surpresos de estarem ali naquela situação. Pegam mais comida, tiram selfies na rua e vão para a casa de jogar Poker. Parabéns, você sobreviveu. =)

---

#### **4. Personagens**

**John Lock**, 47, sofreu um acidente de carro aos 37 anos. O que o deixou cadeirante. Caseiro, só sai de casa para comprar comida. Trabalha editando videos e não acredita em remédios. Não possui pai nem mãe. Poucos amigos.

**Jack Sheperd**, 42, amigo de **John**. Gosta de poker e começou a gostar de carne crua ao sentir necessidade.

**Elisabeth**, 21, Sobrevivente da cidade. Alguns problema mentais. Desconfia de todos e não exita em matar mesmo com dúvida.