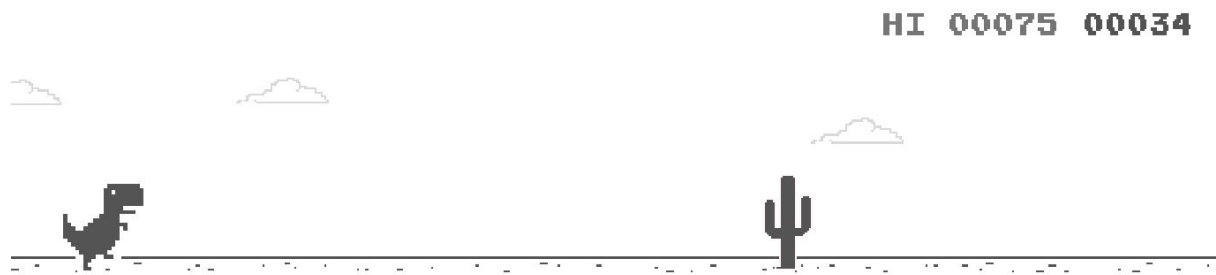


Dino Runner



Game Concept

- **Plataforma:** Web
- **Jogadores:** 1
- **Gênero:** Runner
- **Motivação:** Existe um jogo implementado pela Google em 2014 como um *easter egg* em seu navegador Chrome, para entreter o usuário quando não há conexão com a Internet. Trata-se um “endless runner” - um joguinho em que um tiranossauro corre sem parar. O objetivo é ir se livrando dos obstáculos até conseguir bater sua pontuação anterior ou até sua internet voltar. Segundo a equipe de desenvolvimento do jogo, a escolha pelo tiranossauro tem como objetivo fazer o jogador voltar a uma era pré-histórica, quando as pessoas não tinham conexão com a Internet. Já o cacto e o clima desértico como cenário do jogo têm relação com uma página do Chrome que indicava que a pessoa estava sem conexão. O Brasil está entre os países que mais acessa o game do tiranossauro. Juntam-se ao rol ainda México, Índia e Indonésia. O motivo é óbvio: são países em que os planos de dados são caros ou de baixa qualidade. Mensalmente, 270 milhões de pessoas acessam o joguinho no laptop ou no smartphone. E, com base nesse jogo, será desenvolvido o “Dino Runner”, uma réplica do que foi implementado no Chrome, com algumas modificações.

→ **High Concept:** O “Dino Runner” será uma réplica do joguinho do tiranossauro do Chrome, ou seja, o personagem será o mesmo, assim como os obstáculos (cactos e pterossauros) e o cenário. O objetivo também não mudará: deve-se tentar superar a sua maior pontuação, a qual é dada pela quantidade de tempo que o jogador consegue ficar sem morrer. Assim como no original, a velocidade aumenta com o passar do tempo até atingir um limite superior. As diferenças em relação ao jogo original são:

- ◆ Durante o jogo será executada uma trilha sonora
- ◆ O personagem perderá força de pulo com o passar do tempo
- ◆ Serão disponibilizadas “carnes” para que o personagem coma e recupere sua força de pulo
- ◆ O jogo será totalmente controlado pelas setinhas do teclado.

→ **Objetivo:** Permanecer a maior quantidade de tempo vivo.

Game Design

→ **Contexto:**

Todos os elementos do jogo foram construídos em pixel-art a fim de remeter à simplicidade e antiguidade. Além disso, todos (com exceção da carne) estão em escala de cinza, uma referência ao “preto e branco” das TV’s antigas.

O cenário do jogo é o deserto, que simboliza um local isolado, sem comunicação, combinando perfeitamente com o momento em que o jogo é jogado: quando não se tem conexão com a internet.

◆ **Personagem:**

O personagem principal se chama Dino. É um T-Rex (*Tyrannosaurus rex*) que pode correr, pular e abaixar (e eventualmente, voar).



- ♦ **Obstáculos terrestres:**

Os cactos são plantas adaptadas a ambientes extremamente quentes ou áridos, apresentando ampla variação anatômica e capacidade fisiológica de conservar água. Além disso, os espinhos afiados dos cactos são intimidadores, o que os torna obstáculos perfeitos para o jogo.



- ♦ **Obstáculos aéreos:**

Os pterossauros constituem uma ordem extinta da classe *Reptilia*, que corresponde aos répteis voadores do período Mesozóico. Foram escolhidos como obstáculos aéreos (e não inimigos!) para obrigar o Dino a se esquivar abaixando.



- ♦ **Chão:**

O chão foi criado de forma que dê a sensação que o jogador está no mesmo plano do personagem. A linha que pode ser observada é o horizonte, e não a plataforma em si.



- ♦ **Nuvens:**

Utilizando o efeito *Parallax*, as nuvens fazem com que o jogador perceba uma profundidade no cenário.



- ♦ **Carne:**

A carne é o único elemento do jogo que não está em escala de cinza. O objetivo é destacar o elemento no cenário, mostrando que é algo bom e “pegável”.



Future features

- ➔ **Power Up - Asas para o Dino:** Serão disponibilizadas “asas” para que o personagem possa passar um tempo voando, sem precisar pular. Para voar o jogador deverá pressionar várias vezes a setinha para cima (como em Flappy Bird). Talvez seja interessante inserir um obstáculo novo, que só poderá ser superado com o uso desse power up (um conjunto de cactos de longo comprimento, ou um abismo, quem sabe).
- ➔ **Anoitecer:** No jogo original do Chrome, depois de certo tempo, anoitece. Esse comportamento será inserido em uma versão futura.
- ➔ **Multiplayer:** Utilizando alguma biblioteca de websockets (socket.io, Pusher...) será possível permitir que múltiplos jogadores participem do jogo (podem ser outros personagem que correm ao lado do Dino). A participação também pode ser de outra forma: ao invés de correr ao lado do Dino, o outro jogador pode ficar responsável por inserir os obstáculos na pista dinamicamente. Quando o jogador 1 perder, invertem-se os papéis.

Histórico de Revisões

Data	Alterações
28/10	Definições Iniciais
03/11	Inserida a seção “Future features”

Cronograma

Data	Alterações
03/11	Documento do jogo
03/11	Cenário, Personagem, Obstáculos, Carne (power up)
10/11	Colisões e Placar
17/11	Aumento da velocidade e alteração no andamento do áudio
30/11	Ajustes e Future features