

# Game Design Document

o Lugar  
**ANTES**  
DE *Wim*  
GAME



# Introdução

**Título do Jogo:**  
O Lugar Antes de Mim



# Resumo

É um jogo mobile, estilo *endless runner* 3D ambientado na América do Sul durante a era da megafauna, após o surgimento da conexão entre as Américas. O jogador assume o papel de um dos quatro herbívoros gigantes endêmicos da América do Sul - Preguiça Gigante, Gliptodonte, Toxodonte ou Macrauquênia - e deve enfrentar uma série de desafios para garantir sua sobrevivência em um ambiente hostil. Com a ameaça constante de predadores recém-chegados, mudanças climáticas devastadoras e a presença dos primeiros seres humanos, o jogador precisará usar suas habilidades e estratégias para escapar da extinção.

# Diferencial

O que torna O Lugar Antes de Mim único é a combinação de elementos históricos e pré-históricos reais com uma jogabilidade desafiadora mistura mecânicas de desvio (no estilo de *Subway Surfers*) e combate. Cada personagem oferece uma experiência distinta, baseada em suas características naturais e habilidades, enquanto o jogo recria de forma imersiva um mundo pré-histórico onde a luta pela vida é intensa e implacável. Além disso, o jogo oferece uma narrativa envolvente que conecta o jogador com a fascinante história natural da América do Sul, e cultural com a chegada dos primeiros seres humanos na região.

# Visão Geral

**Objetivo do jogo:** guiar o seu personagem escolhido - um dos grandes herbívoros endêmicos da América do Sul - através de uma série de desafios em um ambiente hostil.



# Público-alvo

## Faixa Etária

**De 12 a 18 anos (Maiores que 12 e menores que 18 anos)**

**Público Alvo:** Estudantes do ensino fundamental II e ensino médio, matriculados em escolas públicas e privadas do Município de Curitiba, com interesse em jogos digitais, história natural brasileira e experiências interativas de aprendizagem. Trata-se de um público em fase de consolidação de repertório cultural e científico, altamente receptivo a narrativas imersivas que integram entretenimento e conhecimento sobre a megafauna pleistocênica que habitou o Planalto Curitibano e seus contextos ambientais e arqueológicos. Inclusive participantes da contrapartida social.

**Quantidade Estimada: 5.000**

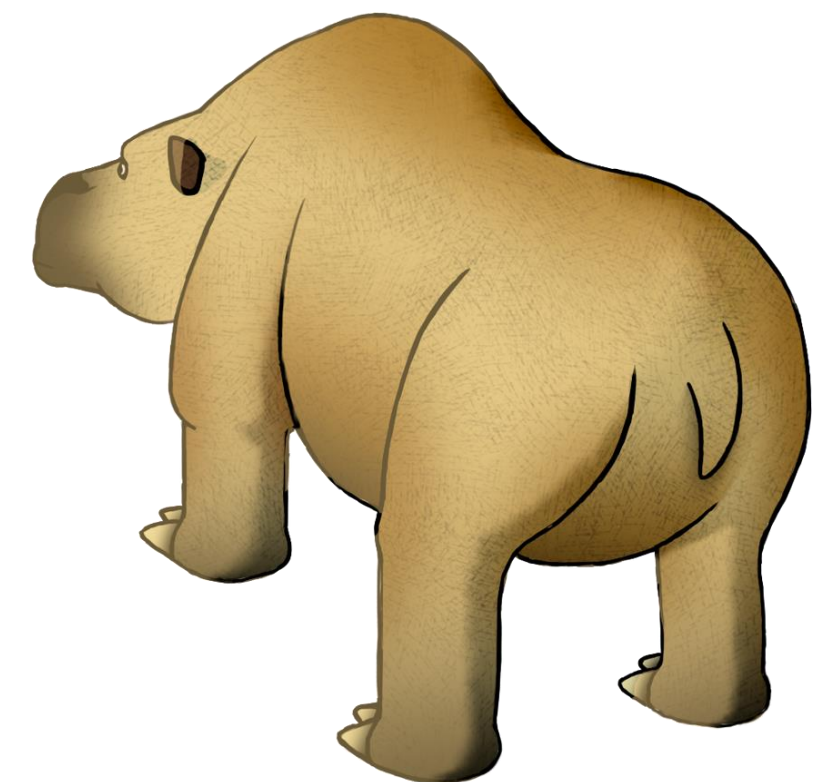
# Público-alvo

## Faixa Etária

**Maior que 18 anos (A partir de 18 anos)**

**Público Alvo:** Adultos residentes em Curitiba interessados em jogos digitais, cultura científica e patrimônio natural, incluindo gamers casuais (18 a 45 anos), educadores (25 a 60 anos), estudantes universitários e público geral interessado em experiências lúdicas com potencial educativo. Abrange pais, professores e profissionais que buscam tanto fruição cultural quanto ferramentas complementares para práticas pedagógicas relacionadas à história natural do Planalto Curitibano. Inclusive participantes da contrapartida social.

**Quantidade Estimada: 3.000**



# Outras informações

## **Metas de aprendizagem:**

Paleontologia e história natural (animais extintos, processos de extinção, tempo profundo, megafauna);

Arqueologia (Interação ser humano - megafauna);

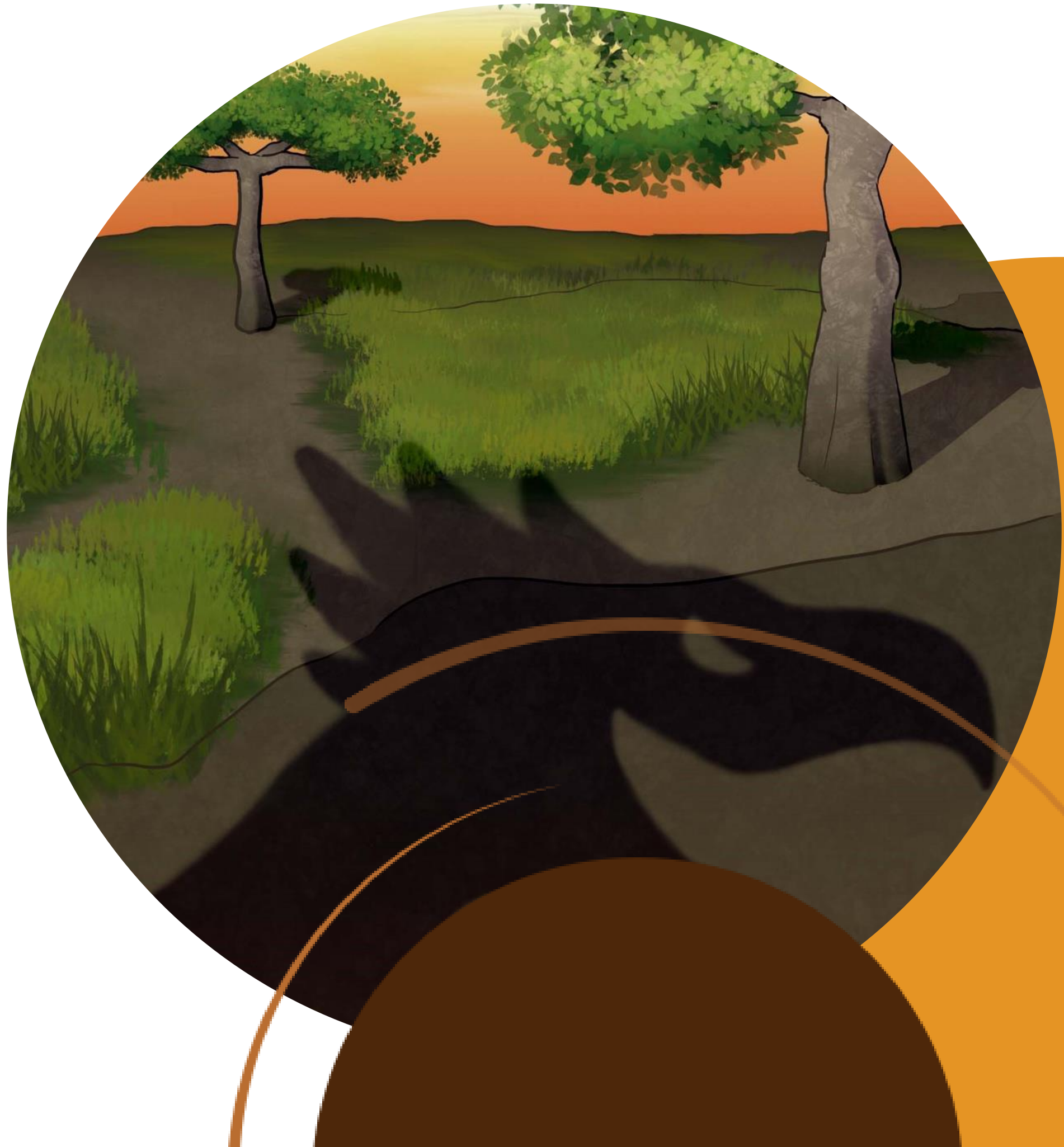
Ser humano como predador de megafauna e parcialmente responsável por extinção da megafauna.

**Plataforma:** dispositivos móveis

**Conceito Central:** O jogo se concentra na luta pela sobrevivência de grandes herbívoros durante um período crítico de mudanças ecológicas e biológicas. O jogador vivencia a história de uma região que, após um longo isolamento, se vê invadida por predadores vorazes e novas ameaças, tudo em um cenário geológico em constante mudança.

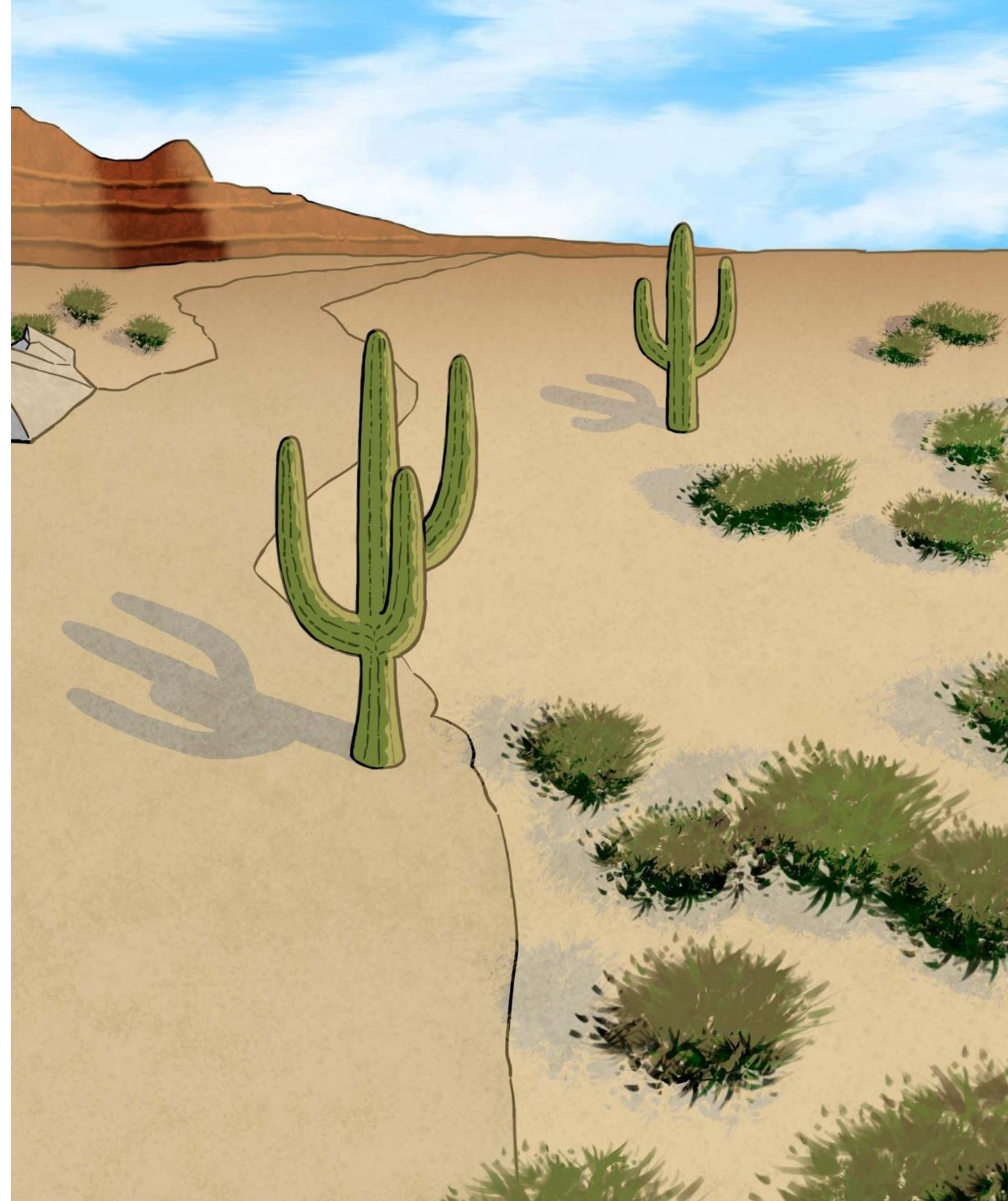
# Game Overview

**Gênero:** *Endless runner*



# Cenário

O jogo O Lugar Antes de Mim se passa na América do Sul, durante o final do Pleistoceno, aproximadamente entre 2 milhões e 10 mil anos atrás. Essa era foi marcada por grandes mudanças geológicas e climáticas que transformaram a região em um caldeirão de biodiversidade. O continente, que por muito tempo esteve isolado dos outros, viu o surgimento de criaturas gigantes e únicas, conhecidas hoje como megafauna. As vastas planícies, densas florestas tropicais e áridas savanas da América do Sul formam o pano de fundo do jogo, criando um ambiente visualmente rico e diversificado.



# Narrativa

A história de O Lugar Antes de Mim começa em uma era de relativa tranquilidade, onde gigantes herbívoros como a Preguiça Gigante, o Gliptodonte, o Toxodonte e a Macrauchenia dominavam a paisagem. Essas criaturas, adaptadas a uma vida pacífica e abundante, encontravam poucos desafios além dos ritmos naturais do mundo ao seu redor. No entanto, essa estabilidade é abalada quando a América Central emerge do mar, conectando novamente a América do Sul com a América do Norte.

Esse evento, conhecido como o Grande Intercâmbio Americano, traz consigo uma invasão de predadores carnívoros sem precedentes, como o temido Smilodon (Tigre de Dente de Sabre), ursos gigantes, e grandes felinos que rapidamente começam a caçar os gigantes herbívoros sul-americanos. Além dos novos predadores, os herbívoros também enfrentam mudanças ambientais severas e a chegada dos primeiros seres humanos, que trazem consigo a habilidade de caçar em grupos organizados e desenvolver ferramentas.

# Personagens principais

- **Preguiça Gigante:** Uma criatura enorme e poderosa, conhecida por sua lentidão, mas também por sua força bruta. A Preguiça Gigante depende de sua habilidade de se esconder e sua força para sobreviver às ameaças.



- **Gliptodonte (Tatu Gigante):** Um animal com uma armadura natural, resistente e bem protegido, mas lento. Sua estratégia envolve resistir aos ataques de predadores ao usar sua couraça como defesa, e sua cauda como arma de ataque.



# Personagens principais

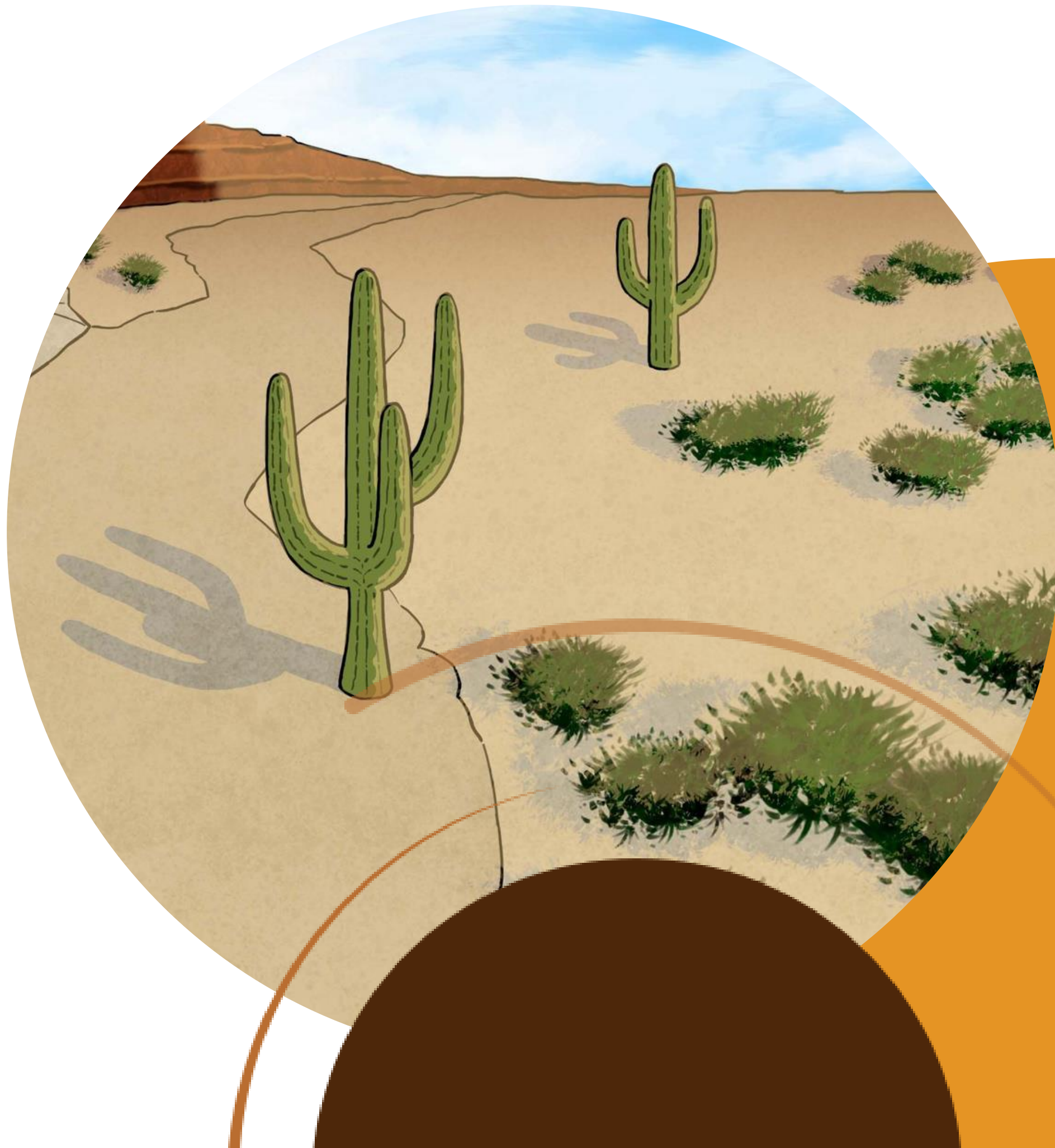
- **Toxodonte:** Um herbívoro robusto e agressivo, que lembra um rinoceronte. O Toxodonte pode usar sua força e suas presas afiadas para afastar predadores, mas precisa de grandes quantidades de vegetação para se sustentar.



- **Macrauquênia:** Um herbívoro com um longo pescoço e um focinho semelhante ao de uma anta. A Macrauquênia é ágil e rápida, confiando na fuga para evitar os predadores e usando seu alcance para encontrar alimentos em áreas de difícil acesso.

# Trama

O enredo do jogo se desenrola em **três atos principais**, cada um representando um nível do jogo:



# Ato 1

**Fuga da Ave do Terror:** O primeiro desafio surge com a ameaça ancestral da América do Sul, a Ave do Terror. Esses predadores dominam o território e forçam o jogador a usar a estratégia e o conhecimento do ambiente para escapar de seu bico. Dentro deste ato serão desenvolvidas 3 (três) fases.



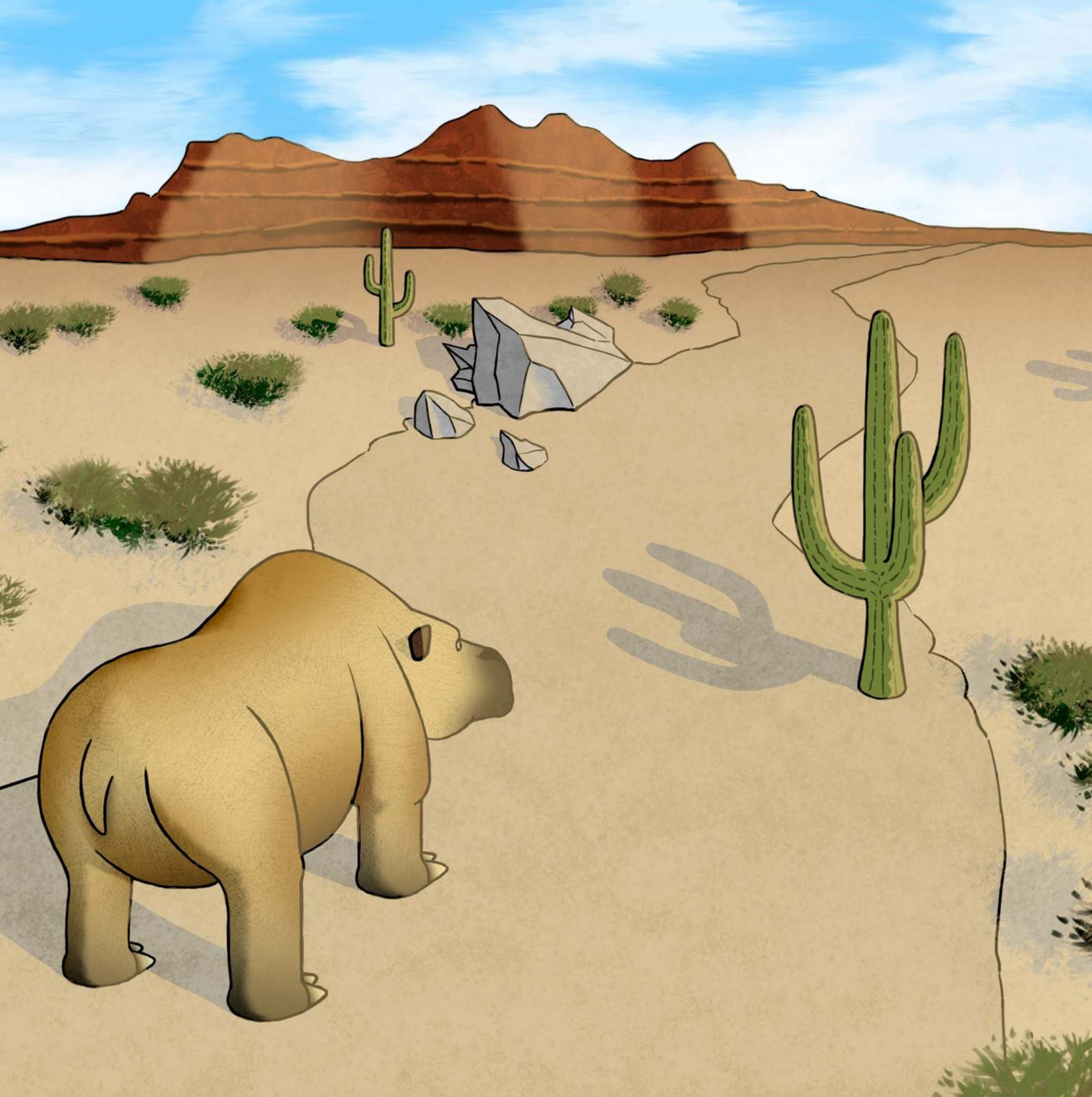
## Ato 2

**Invasão dos Carnívoros do Norte:** Após escapar das aves, o jogador enfrenta uma nova onda de ameaças com a chegada dos predadores carnívoros da América do Norte. Smilodons, ursos e outros predadores começam a caçar os grandes herbívoros, e o jogador deve sobreviver em um ambiente cada vez mais perigoso. Dentro deste ato serão desenvolvidas 3 (três) fases.



## Ato 3

**Chegada dos Humanos e Mudanças Climáticas:** No ato final, a emergência dos seres humanos e as mudanças climáticas trazem novos desafios. A escassez de alimentos, a alteração do clima e a ameaça dos caçadores humanos obrigam o jogador a se adaptar ou enfrentar a extinção. Este ato traz novos inimigos, que se somam aos carnívoros do norte, exigindo que o jogador tome decisões críticas para garantir a sobrevivência de seu personagem.

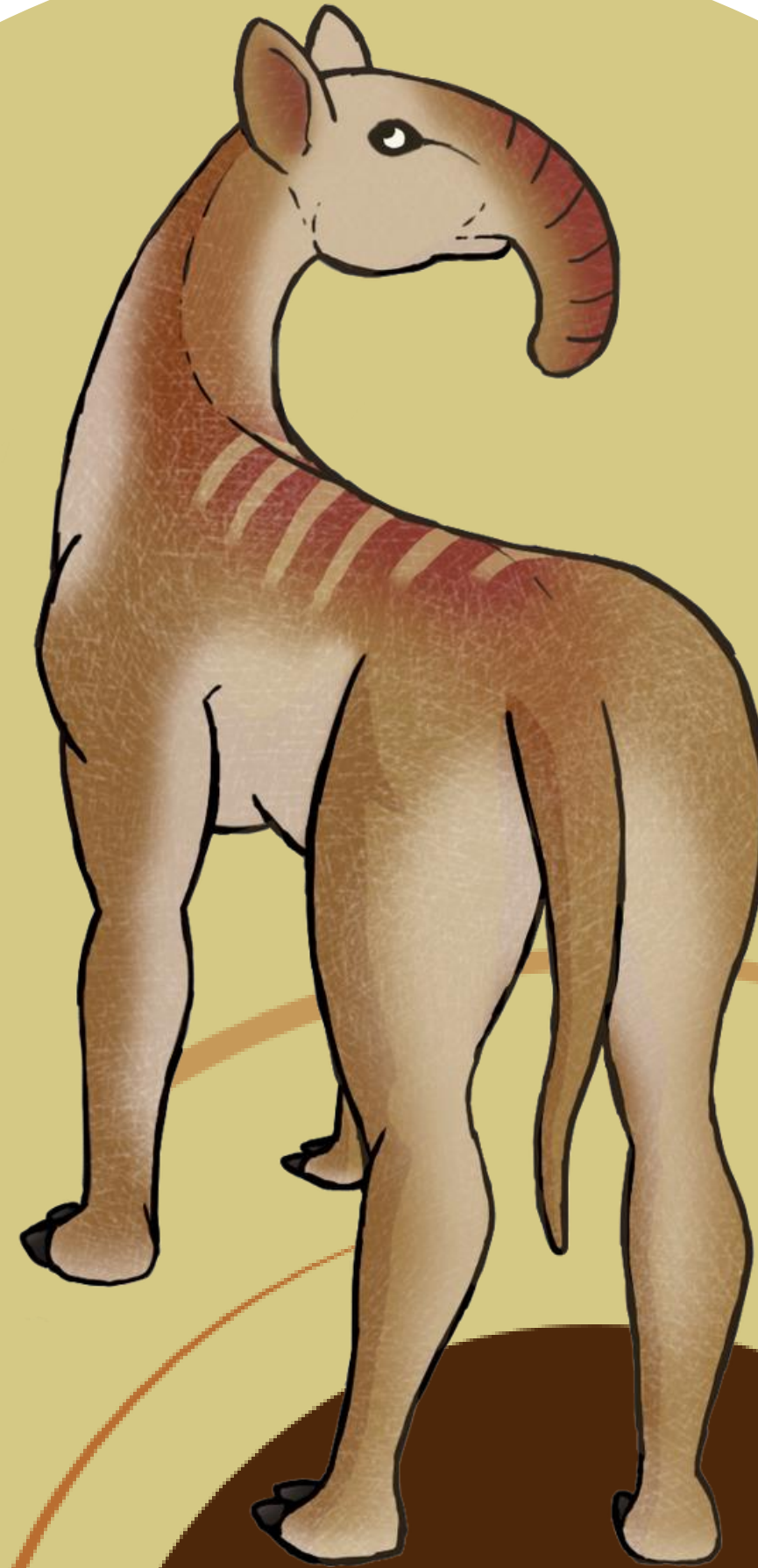


# Conclusão

Ao concluir o jogo, será apresentado ao jogador uma cena onde estarão descritos como se desenrolam os caminhos da evolução biológica.

O toxodonte e a macrauquênia foram animais extintos há cerca de 10 mil anos, entretanto a preguiça gigante e o gliptodonte se adaptaram à nova realidade ambiental, desenvolvem-se em formas menores, e podem ser encontrados hoje ainda na natureza. As sucessões faunísticas fazem parte da realidade da Terra.

# Mecânicas do Jogo



# Movimentação

- **Controles Simples:** O jogador controla o personagem deslizando o dedo na tela para movê-lo lateralmente, tocando para pular obstáculos, e deslizando para baixo para se agachar, e um botão na tela para habilidade especial. O movimento é contínuo, típico de um *endless runner*.
- **Interação com o Ambiente:** Os personagens podem interagir com o ambiente de maneiras únicas, como derrubar árvores (Preguiça Gigante), rolar como uma bola de armadura (Gliptodonte), ou correr rapidamente (Macrauquênia).

# Combate

- **Fuga e Defesa:** O combate não é o foco principal, mas os jogadores podem usar habilidades especiais para escapar ou se defender de predadores. Por exemplo, a Preguiça Gigante pode atacar com suas garras, enquanto o Toxodonte pode investir com seus chifres.
- **Habilidades Especiais:** Cada personagem possui uma habilidade única que pode ser ativada ao coletar certos itens ou preencher uma barra de energia, ajudando-os a superar desafios específicos.

# Coleta de recursos

- **Itens:** Frutas, água, e outros recursos aparecem ao longo do caminho. Coletar esses itens pode aumentar a pontuação, regenerar energia, ou ativar habilidades especiais.

# Resolução de *Puzzles* (Simplificados):

- **Desvios e Atalhos:** Em certos pontos, o jogador pode escolher caminhos alternativos que podem ser mais difíceis, mas oferecem melhores recompensas, como itens raros ou áreas seguras temporárias.

# Metas e Progressões



# Vitória

- O jogador ganha o jogo quando chega ao final do ato, liberando o seguinte, ou finalizando o jogo no caso do último ato

# Derrota

- O jogador perde o jogo se a vida do personagem zerar.

# Sistema de progressão

- **Tempo percorrido:** A pontuação básica é aumentada quanto mais rápido o jogador conclui a fase, isso pode ser feito utilizando a habilidade especial da Macrauquênia, melhorando a velocidade na loja ou usando os desvios e atalhos de algumas fases.
- **Coleta de Itens:** Cada item coletado adiciona pontos extras e enche a barra de habilidades.
- **Combate Bem-Sucedido:** Cada inimigo evitado ou derrotado oferece um bônus de pontuação.

# Desbloqueio de Personagens e Níveis

- **Personagens:** Novos personagens podem ser desbloqueados ao alcançar certos marcos de pontuação ou completar missões específicas.
- **Níveis:** Embora o jogo seja um *endless runner*, a progressão ocorre à medida que o jogador atinge marcos de distância, onde um pop-up vai contar a história de cada um dos atos, o bioma e os novos desafios.

# Missões e Conquistas

- **Conquistas:** Marcos importantes, como sobreviver por uma determinada distância, derrotar um certo número de predadores, ou desbloquear todos os personagens.



*Gameplay*  
Detalhado



# Controles e Interfaces

- **Toque e Deslize:** O jogador usa gestos simples (toque, deslize) para controlar o personagem. Um toque na tela realiza um salto, deslizar para a esquerda ou direita move o personagem na respectiva direção, e deslizar para baixo faz com que o personagem se agache ou use uma habilidade especial.
- **HUD:** A interface do jogo inclui uma barra de energia, distância percorrida, ícones, o botão de habilidade especial e o botão de pausa.
- **Menus:** O menu principal permite o acesso ao seletor de personagens, loja de *power-ups*, conquistas, e missões diárias. Um botão de pausa no canto superior direito permite ao jogador pausar o jogo, acessar configurações ou voltar ao menu principal.
- **Loja de *power-ups*:** Podem ser adquiridos itens que dão aumento de velocidade de movimento, vida, barra de energia, invulnerabilidade temporária e estes são comprados a partir de moedas do jogo.

# Níveis e Desafios



# Design de Níveis

- **Layout:** O layout dos níveis é gerado a partir do ambientes que os organismos viviam, como a preguiça que habitava ambientes como cerrados, gliptodontes que viviam próximos a ambientes rochosos etc., criando variações com base nos habitats de cada protagonista. Cada ambiente oferece desafios únicos, como terrenos difíceis de navegar ou maior presença de predadores.
- **Dificuldade:** A dificuldade aumenta gradualmente conforme o jogador avança. A velocidade do jogo acelera, os predadores se tornam mais agressivos e os obstáculos mais frequentes.
- **Objetivos:** Sobreviver o máximo possível, coletar itens e evitar ou derrotar predadores. Cada nível começa com uma sequência de introdução ao bioma e ao tipo de predadores que o jogador enfrentará.

# Evolução dos Desafios

- **Introdução Progressiva de Novos Inimigos:** Os inimigos aparecem como obstáculos, se mantendo parados, mas também avançam na direção do jogador. À medida que o jogador avança, novos predadores, mais rápidos e perigosos, são introduzidos.
- **Aumento de Obstáculos Ambientais:** As mudanças climáticas se refletem em terrenos mais traiçoeiros, como áreas cobertas de gelo que fazem o personagem escorregar, ou tempestades de areia que reduzem a visibilidade.
- **Missões Temáticas por Ato:** Cada ato do jogo oferece uma série de fases temáticas com objetivos específicos, como "Sobreviva à emboscada de Smilodons" ou "Encontre abrigo antes da tempestade".

# Áudio e Visual



# Estilo Visual

- **Arte Estilizada:** Um estilo visual cartunescos e colorido que enfatiza as características únicas dos animais e do ambiente pré-histórico.
- **Ambientes Variados:** Florestas densas, planícies abertas, montanhas e desertos criam uma rica diversidade visual.

# Áudio

- **Trilha Sonora Adaptativa:** A música muda dinamicamente para refletir a intensidade do jogo. Momentos de calma têm trilhas suaves, enquanto encontros com predadores são acompanhados por batidas mais rápidas e tensas.
- **Efeitos Sonoros:** Rugidos de predadores, sons de passos, e a natureza ao redor criam uma experiência imersiva.

# Recursos de Acessibilidade



**Buscamos atender ao desenho universal de inclusão de pessoas com deficiência (PCD), através das seguintes medidas:**

**1. Suporte a Baixa Visão:**

- Menus com alto contraste e fontes ajustáveis
- Suporte para leitores de tela

**2. Ajuste de Dificuldade:**

- Níveis de dificuldade flexíveis e personalizáveis
- Opções para ajustar velocidade do jogo e dano recebido

**3. Acessibilidade Cognitiva:**

- Tutoriais detalhados e interativos
- Opção de simplificar instruções e objetivos
- Lembretes visuais e auditivos para tarefas importantes, como pular e usar habilidades

# Saiba mais sobre a série "O Lugar Antes de Mim"



/amplercinet  
v

# Saiba mais sobre a proponente

