

# Concept Doc: Last Chance

Giovanni Rotta  
02/03/2010

## Introdução:

Chegou a hora do desafio final, ele tem o dever de não falhar porque sua derrota condenará todo o universo, a vingança do Deuses contra a os humanos resultou na condenação à morte de todos os seres do universo. Mas um terráqueo ousou em desafia-los e propôs um desafio único para libertar todos do mal, os Deuses aceitaram, congelaram o tempo do universo e lhe deram o desafio de encontra 9 (nove) objetos em um pequeno tempo. O Desafio vai começar.

## Descrição:

O jogo é dividido em 3 (três) etapas nessa ordem:

*Ação(Adventure):*

Basicamente terá o comando de movimentar o player em todas as direções, correndo, andando, pulando, nadando, subindo e descendo obstáculos, para localizar determinados artefatos espalhados no cenário.

*Corrida(Car Racing):*

Aqui o você irá conduzir um veículo pela estrada onde terá que desafiar o tempo e sua astucia em uma pista com vários desafios.

*Atirador(First Person Shooter):*

Neste momento o jogador vai ter que localizar objetos espalhados pelo cenário e neutraliza-los com rajadas de tiro a curta e longa distância.

Este jogo tem como principal desafio o tempo, torne ele seu aliado, então não perca tempo, corra muito!

## Principais Características:

- Idioma em Português(Brasileiro) e Inglês(Americano).
- Movimentos utilizando Física real.
- Corrida contra o tempo.
- Cada estágio do jogo leva ao jogador um outro estilo de jogar.
- Incríveis cenários que trazem enigmas e *puzzles* a serem desvendados.
- Cada ambiente têm elementos dinâmicos que a cada novo jogo mudam e fazem o jogador executar uma nova estratégia para atingir seu objetivo.

## Estilo:

- Ação (*Adventure*)
- Corrida (*Car Racing*)
- Atirador (FPS – *First Person Shooter*)

## Plataforma:

- Sistema Operacional:
  - Microsoft Windows: 98 / ME / 2000 / XP / Vista / 7
  - GNU/Linux (todas distribuições)
  - Mac OsX
- Entradas:
  - Mouse, Teclado ou Joystick
- Requisitos mínimos:
  - AMD Semprom LE-1100 ou superior
  - Intel equivalente
  - 512MB (1024MB recomendado)
  - Hard Disk ~200mb
  - OpenGL: 1.4 ou superior
  - Placa VGA On-board 128mb (Off-Board [Nvidia ou ATI] Recomendado)

## Ferramentas utilizadas no desenvolvimento:

- Blender:
  - Modelagem
  - Animação

Game Engine

- Gimp:
  - Texturas
  - Manipulação de imagens
- Audacity:
  - Edição de áudio
- Br.Office 3.1 Writer
  - Documentação