

Running by the sword

Gênero: Runner, Musical, Arcade.

Plataforma: PC.

Fases: 2 fases inicialmente, caso sobre tempo 3 ou 4 fases no total.

Público: Sem restrição

Motor Engine: Godot Engine

Visão Geral:

Game 3D inspirado nos clássicos jogos de Runner como *Subway Surfers*, *Sonic Dash* e *Sayonara Wild Hearts* em que o objetivo é concluir o percurso ou chegar o mais longe possível.

Subway Surfers



link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf&hl=pt_BR

Sonic Dash



Link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sega.sonicdash&hl=pt_BR

Sayonara Wild Hearts



Link: https://store.steampowered.com/app/1122720/Sayonara_Wild_Hearts/

Mas neste game os obstáculos e inimigos possuem sincronia com a música que está tocando no mapa. O objetivo principal é concluir o mapa até o fim, sem falhar e coletando “moedas” que definem a pontuação do player na fase.

História:

Nossa aventura começa com **Liz**, uma jovem garota que gosta de se aventurar entre mundos em busca de tesouros e aventura. Em uma de suas aventuras ela encontra a **espada lendária**, um artefato bastante raro e cobiçado por todos. Mas antes de Liz conseguir pegar a espada, surge de um portal **Luna**, uma outra caçadora de tesouros com poderes mágicos capazes de manipular portais e mundos. Luna golpeia Liz sem ela perceber e fica desmaiada. Luna aproveita a chance e pega a espada lendária e invoca um novo portal para um mundo ainda não conhecido. Pouco tempo depois Liz acorda e vê q a espada não estava lá e decide ir atrás de quem a pegou, pois esta espada possui algo de especial para ela. Então ela parte em direção ao portal e entra, aqui nossa aventura começa nesta jornada em busca da espada lendária que no final revelará um segredo que mudará a vida das duas.



Gameplay/ Mecânicas

A Gameplay do game consiste no jogador desviar dos obstáculos que você encontra em seu percurso. Contando também com *parkour* entre plataformas para poder alcançar o final do nível. A personagem Sempre estará correndo em frente. Caso o jogador falhe no percurso, o nível será reiniciado. Os objetos do cenário e os obstáculos apareceram em sincronia com a música que estará de Fundo. Haverá Power ups no percurso da fase que dará ao jogador mais velocidade deixando o jogo mais frenético. Coletando moedas sua pontuação será calculada ao final da fase, mostrando a classificação do jogador entre **ouro**, **prata** e **bronze**.

Arte

Os elementos gráficos do Game são em objetos 3D, como formas geométricas, plataformas, tubos coloridos. Os desenhos e formas dos personagens possuem um tema de Cartoon Fantasia.

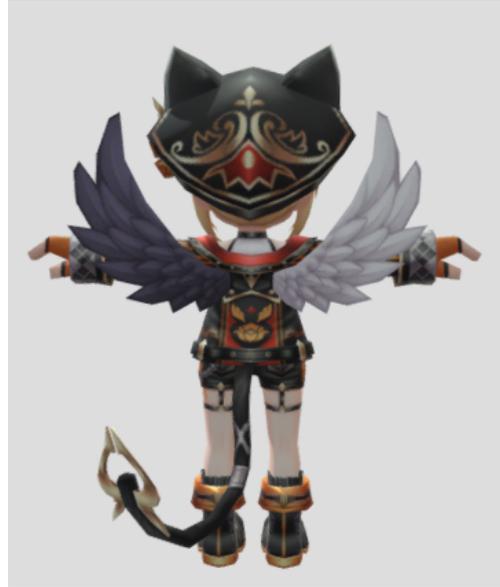
Dificuldade

O que cria a dificuldade no game é o jogador conseguir completar o percurso de em média 2 minutos sem falhar, para isso inimigos/ máquinas irão dificultar a caminhada do Jogador.

Personagens

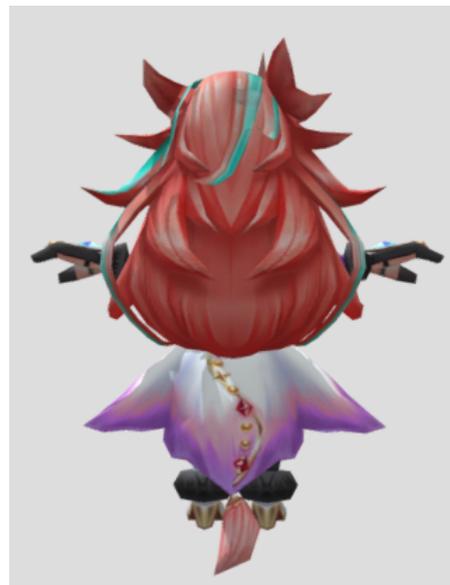
- **Liz:**

Liz é a nossa personagem principal que o jogador controla. Ela é uma jovem garota de 19 anos alegre e sorridente que morava com seu pai que era um explorador até os seus 5 anos de idade, neste ano ele faleceu, agora ela segue os passos dele. Hoje em dia ela usa seu tempo estudando **Dungeons** e seus tesouros secretos. Liz vive viajando entre universos descobrindo coisas novas e em busca de tesouros e dungeons, em uma dessas aventuras que a história do game se passa.



- **Luna:**

Luna tem 20 anos e gosta de músicas eletrizantes/*dubsteps*, ela é a irmã mais velha de Liz, as duas não sabem que são irmãs, pois foram separadas ainda quando eram bebês, durante um ataque ao vilarejo onde moravam. Luna não expressa sentimentos fáceis, possui um ar maléfico, pois sua vida foi difícil no lado escuro da força sem seus pais por perto. A jovem possui vagas memórias de seu pai quando ela era uma bebê. Com essas poucas memórias, ela busca o mesmo objetivo que sua irmã, continuar o que seu pai fazia de melhor. Com esses mesmos objetivos irão unir as duas em uma aventura musical, mas de lados diferentes.



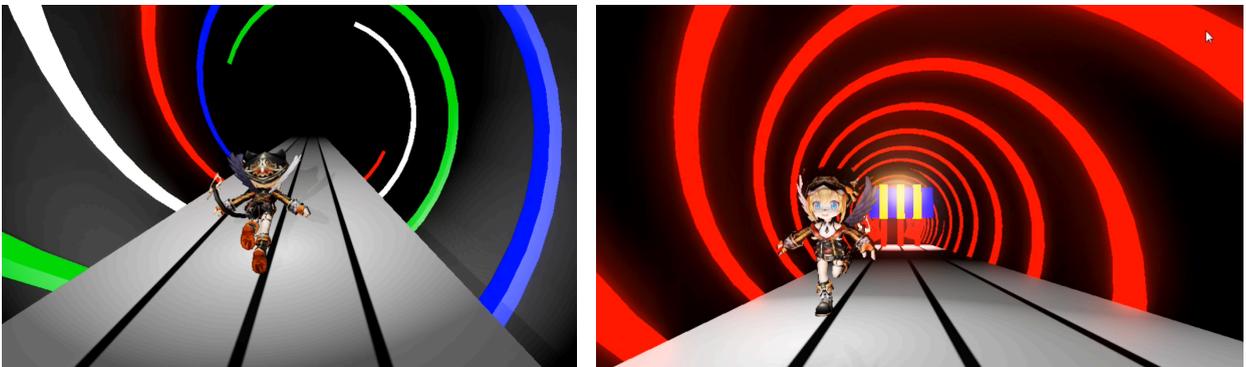
Controles.

O game possui controles Básicos semelhantes a diversos jogos, utilizando o padrão básico das teclas.

- **Pular - Espaço**
- **Mover Esquerda - A**
- **Mover Direita - D**
- **Rolar - S**

Câmera

A câmera do game é predominante atrás da personagem, mas em momentos a câmera muda de posições modificando a visão do jogador para o fase.



Esboço do posicionamento da câmera

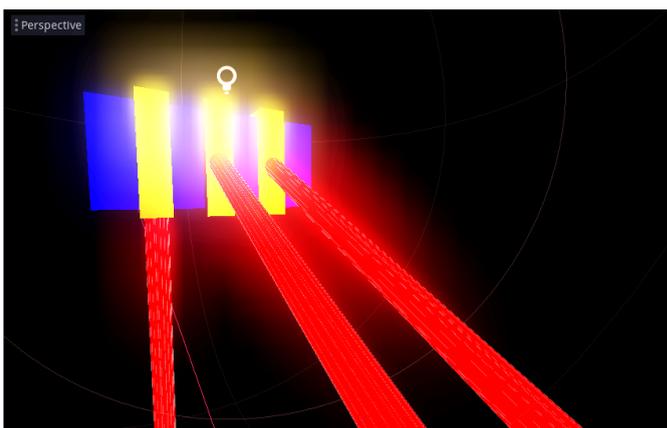
Universo

O game se passa em um mundo fictício criado, onde o player percorre uma pista com obstáculos e que possui uma música tocando no ambiente.

Inimigos

No game o que se opõe ao jogador são os objetos do mapa, máquinas de laser e Luna.

- **Máquina de laser:**



Esta máquina dispara laser em direção ao jogador.

Interface

A interface do game é basicamente limpa sem itens muita coisa na tela somente a contagem de pontos da fase.

Cutscenes

- Cutscene inicial do jogo mostrando o início da história.
Link: *AGUARDANDO.....*
- Cutscene final mostrando o fim dos eventos da história.

Músicas

As músicas usadas no game serão retiradas do canal do Youtube *NoCopyrightSounds*.

NoCopyrightSounds é uma gravadora segura de direitos autorais, que fornece gratuitamente o uso de música à comunidade de criadores de conteúdo. Trabalha com artistas de todo o mundo na música eletrônica, representando gêneros de House a Dubstep via Trap, Drum & Bass, Electro Pop e muito mais.

O NCS Music pode ser usado gratuitamente por Criadores independentes e seu UGC (Conteúdo gerado pelo usuário) no YouTube e no Twitch - lembrando-se sempre de creditar o artista, a faixa e o NCS e vinculando-o ao upload original do NCS.

- NIVIRO - The Labyrinth [NCS Release]
- More Plastic - Summoning [NCS Release]

Referências de objetos/ Assets

Liz

Link: <https://sketchfab.com/3d-models/ply-20705820-0383b3229d834f94b953f8c83fb0a529>

Luna

Link: <https://sketchfab.com/3d-models/ply-21105780-cfa7c2e065be41758d63e5016523d0a1>

Dungeon da animação

Link: <https://sketchfab.com/3d-models/the-trees-dungeon-e225326137524a5a94ce8eb756370d47>