MOTO RUN

Os Tira-Tudo

Versão 1.0.0.0

**1-Visão Geral**

Tema: Moto Run

**Mecânicas básicas de jogabilidade**

* Mecânica 1: O personagem se movimentará para frente e para trás;
* Mecanica 2: O personagem movimentará as rodas da moto para cima(traseira ou dianteira).

**Plataformas**

* Plataforma 1: PC;
* Plataforma 2: Android.

**Modelo de Monetização**

* Tipo de monetização (a princípio nenhum.)

**Escopo do Projeto**

* Custo e Prazo
* A construção do nosso jogo levará um custo orçado em 16000Kz
* O projeto levará 3 semanas a ser desenvolvido

**Equipe**

* Programador
* Edmilson Sobral
* Será responsável em dar movimento ao personagem e transições de fases
* Programador
* Edilson Pedro
* Será responsável em tratar da física do cenário
* Programador
* Edvar Neto
* Será responsável em tratar das colisões entre objetos
* Designer
* Mateus Cabaça
* Será responsável em criar os personagens
* Designer
* Elon Tavares
* Será responsável por importar os personagens e trabalhar no cenário
* Designer
* Eduardo Nicolau
* Será responsável pela parte do som.

**Referências (Descrição breve)**

**<Referência #1>**

* Moto X
* O motivo da referência é a similaridade que o nosso jogo terá, pois o jogo terá uma mecânica similar ao Moto X.

**O Pitch de Elevador (The Elevator Pitch)**

O jogo Moto Run é jogo de moto onde o jogador terá que atravessar em vários obstáculos para passar de fase.

**Descrição Geral do Projeto (Breve):**

O projeto se baseia em criar um jogo em 2D utilizando a ferramenta GDevelop onde o objetivo é trazer um jogo em que o usuário possa ficar prendido na tela do celular ou PC se divertindo por muito tempo sem se aborrecer.

A ideia consiste em fazer um jogo com uma proposta desafiadora, ultrapassar vários obstáculos em um caminho até a meta, esses obstáculos serão variados, poderemos encontrar rampas giratórias, caminho com espinhos ou buracos.

No princípio as dificuldades serão menores, mas ao longo de cada fase a dificuldade vai aumentado, trazendo maior desafio ao jogador.

**Descrição Geral do Projeto (Detalhadamente)**

**O que diferencia este projeto?**

* Movimentação
* A proposta do jogo, muitos jogos de moto hoje em dia são focados em corridas, mas nesse caso o foco do jogo será em encontrar formas de ultrapassar os obstáculos encontrados ao longo do caminho.
* O nível de dificuldade varia de acordo as fases, diferente dos jogos em que o usuário escolhe o nível de dificuldade, nesse jogo o jogador desenvolverá habilidades ao longo do jogo e assim se tornar expert e ultrapassar desafios mais pesados.

**Mecânicas de Jogabilidade**

* **<Mecânica #1>**
* **<Detalhes>**

A mecânica do jogo é baseada na movimentação através do cenário em 2D, onde o jogador poderá se mover para frente ou para trás podendo também parar no meio do cenário.

* **<Como funcionará>**

A movimentação funcionará sob o comando do jogador, onde utilizará a botão esquerda para recuar, direita para acelerar, para a travagem a seta direita ou esquerda, dependendo do movimento do personagem, nesse caso se o personagem estiver recuado apertando o botão direito ele desacelera.

* **<Mecânica #2>**
* **<Detalhes>**

A outra mecânica do jogo permitirá o jogador levar as rodas do pnéu para cima ou para baixo, isso ajudará a ultrapassar alguns obstáculos.

**- <Como funcionará>**

A movimentação funcionará sob o comando do jogador, onde utilizará a botão de cima para subir a roda traseira e baixo para roda dianteira.

# **História e Jogabilidade**

**História (Breve)**

Nesse jogo, não teremos concretamente uma história ou roteiro a seguir, o que vai acontecer no nosso jogo é que a cada fase o jogador será levado em um terreno onde devera atingir a meta, mas para isso acontecer o jogador deverá passar por vários obstáculos sem ser atingido por nenhum deles, pois no caso de ser atingido o jogador perderia e repetiria a fase.

**Gameplay / Jogabilidade (Breve)**

O Moto Run é um jogo que possui uma gameplay fácil, onde basicamente o jogador só terá que controlar o movimento de aceleração e recuo da moto.

**Gameplay (Detalhado)**

O Moto Run apresentará uma jogabilidade em que o jogador irá controlar o personagem em uma mota onde ele terá que ultrapassar vários obstáculos, para isso ele terá ajuda da fácil movimentação do personagem onde ele fará movimentos de aceleração, recuo, ou mesmo levantar as rodas da moto afim de conseguir passar alguns obstáculos. Ao longo do jogo as fases ficarão mais difíceis, o que obrigará o jogador a ser cada vez mais ágil nas suas movimentações.

**Assets**

Não disponível de momento