

Light Chaser

Gabriel Meyer Paixão



CONCEITO

Runner/Platform

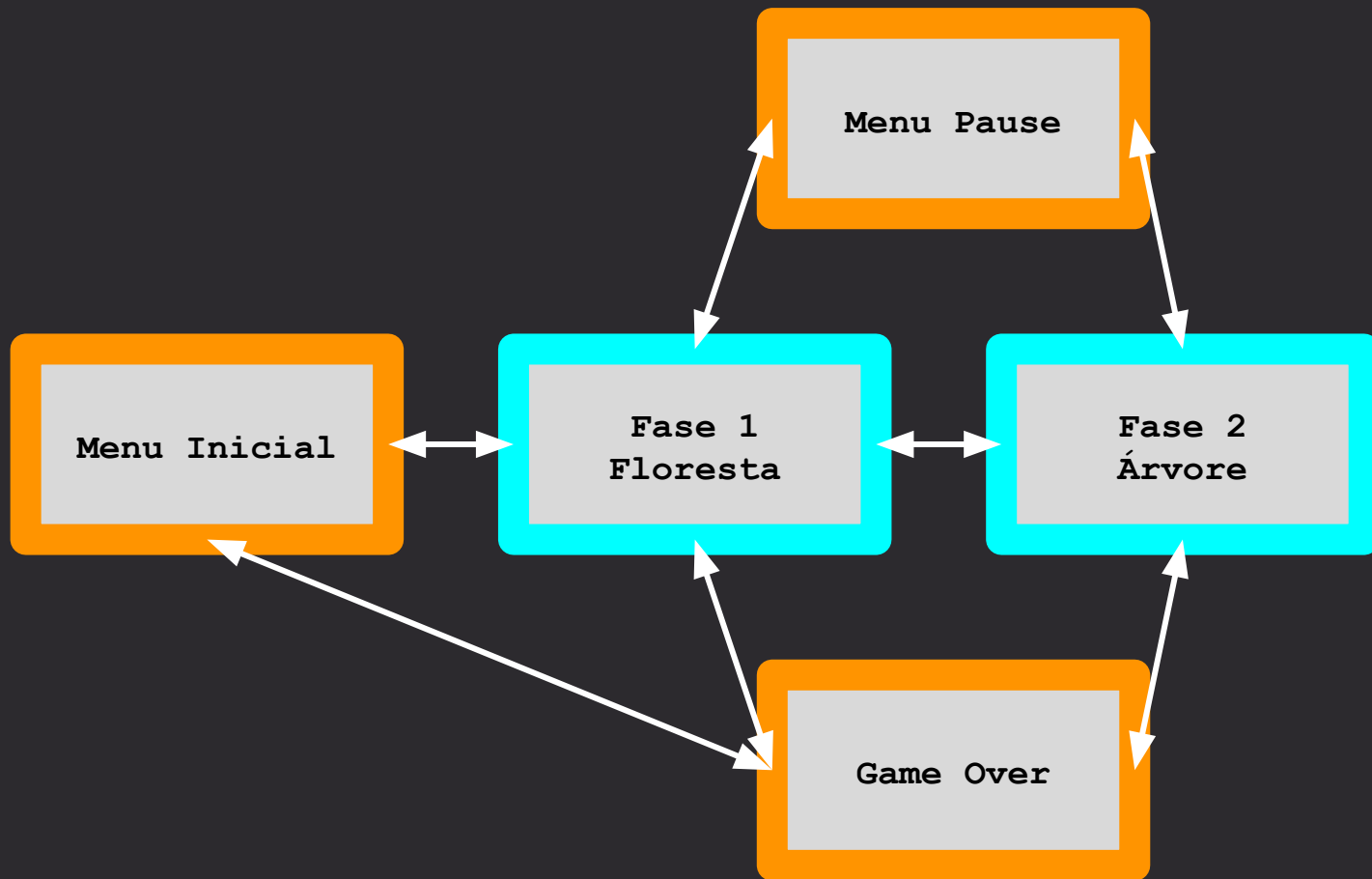
Faixa Etária: 12 a 25 anos

Sinopse: Aumbra roubou as frutas da Árvore do Sol que iluminam a floresta e os arredores. O jogador controla Moxel, que deve coletar as frutas, derrotar Aumbra e devolvê-las ao topo da árvore antes que seja tarde.

Condições de Vitória: Completar as duas fases. A primeira fase é horizontal, com um chefe ao final dela. A segunda fase é um desafio de plataforma e garante a vitória ao chegar no topo.

Condições de Derrota: Receber dano quando a luz estiver baixa ou cair fora da visão inferior na segunda fase.

FLUXOGRAMA



MECÂNICAS

Luz e Escuridão: O cenário, as plataformas e os itens coletáveis são visíveis, mas os inimigos ficam ocultos no escuro, revelando apenas sua posição mas não qual o tipo de inimigo ele é. Coletar Frutas do Sol ou derrotar inimigos aumenta o alcance da luz, mas ela também diminui com o tempo incentivando o jogador a agir para recuperá-la.



Geração de Terreno: Os obstáculos são gerados aleatoriamente entre um grupo pré-definido para que os inimigos variem em plataformas aparentemente iguais, mas também de forma que todos os obstáculos sejam transponíveis.

CONTROLES - MOXEL

Passivamente o jogador corre em uma direção.

Tap e Swipe Up: O jogador pula para acessar outras plataformas.

Swipe Right/Left: O jogador dá um dash horizontal na direção que está indo, derrotando inimigos vulneráveis a esse ataque.



Swipe Down: O jogador dá um dash vertical para baixo, derrotando inimigos vulneráveis a esse ataque.

Na segunda fase o Swipe Horizontal também muda a direção que o jogador está correndo.

INIMIGOS

Cada tipo de inimigo tem uma vulnerabilidade a um dash



Horizontal



Vertical



Invulnerável

Os “olhos” do inimigo ficam visíveis no escuro, mas sua identidade só é revelada com a luz. Derrotar inimigos recupera a luz do jogador.

BOSS - AUMBRA

O Boss do jogo é uma outra fada chamada Aumbra.

Suas habilidades são drenar a luz de Moxel e criar armadilhas. Para derrotá-la é preciso coletar uma das Frutas do Sol causando uma explosão que atordoa Aumbra e depois atacá-la com um dash.



Caso o jogador não consiga coletar a Fruta, Aumbra drena um pouco da luz. E caso ele colida com uma das armadilhas criadas, Moxel recebe dano e perde mais luz.

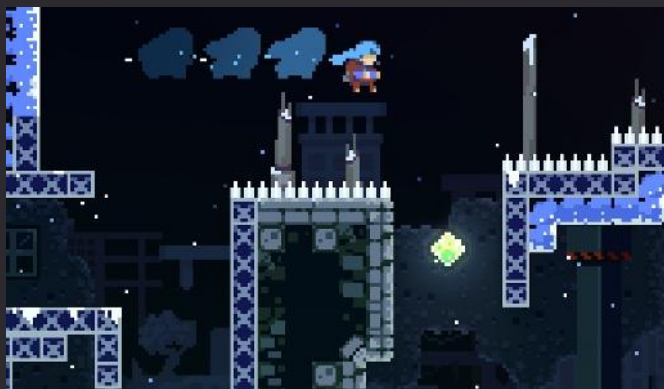
REFERÊNCIA - MECÂNICA



New Super Mario Wii

Nintendo, 2009.

Fases escuros com alguns pontos iluminados e inimigos que interagem com a luz



Celeste

Maddy Makes Games & Extremely OK Games, 2018

Mecânicas de dash que permitem explorar outros locais e coletar itens adicionais

REFERÊNCIA - ARTE



Bioluminescência.
Natureza, cogumelos



Tron, 1982. Cores
neon, feixes de luz

GAMEPLAY



<https://www.youtube.com/watch?v=VulC60110X0>

CRÉDITOS

Jogo por:

Gabriel Meyer Paixão

Agradecimentos aos professores:

Daniel Pinheiro Lima

João Paulo de Lima Silva

Luis Felipe Matsya

Roque Anderson Saldanha Teixeira

Obrigado

