



gUN. GUARDIANS





CONCEITO

Runner.

Faixa etária entre 12 e 25 anos.

Jogo com duas fases, nas quais o jogador percorre coletando itens que aumentam sua luz e, em outro momento, apenas se protegendo de perdê-la. A vitória é alcançada ao chegar ao fim da segunda fase com vida. Caso o jogador seja atingido o suficiente durante o percurso, a luz se perde e o jogo se encerra.

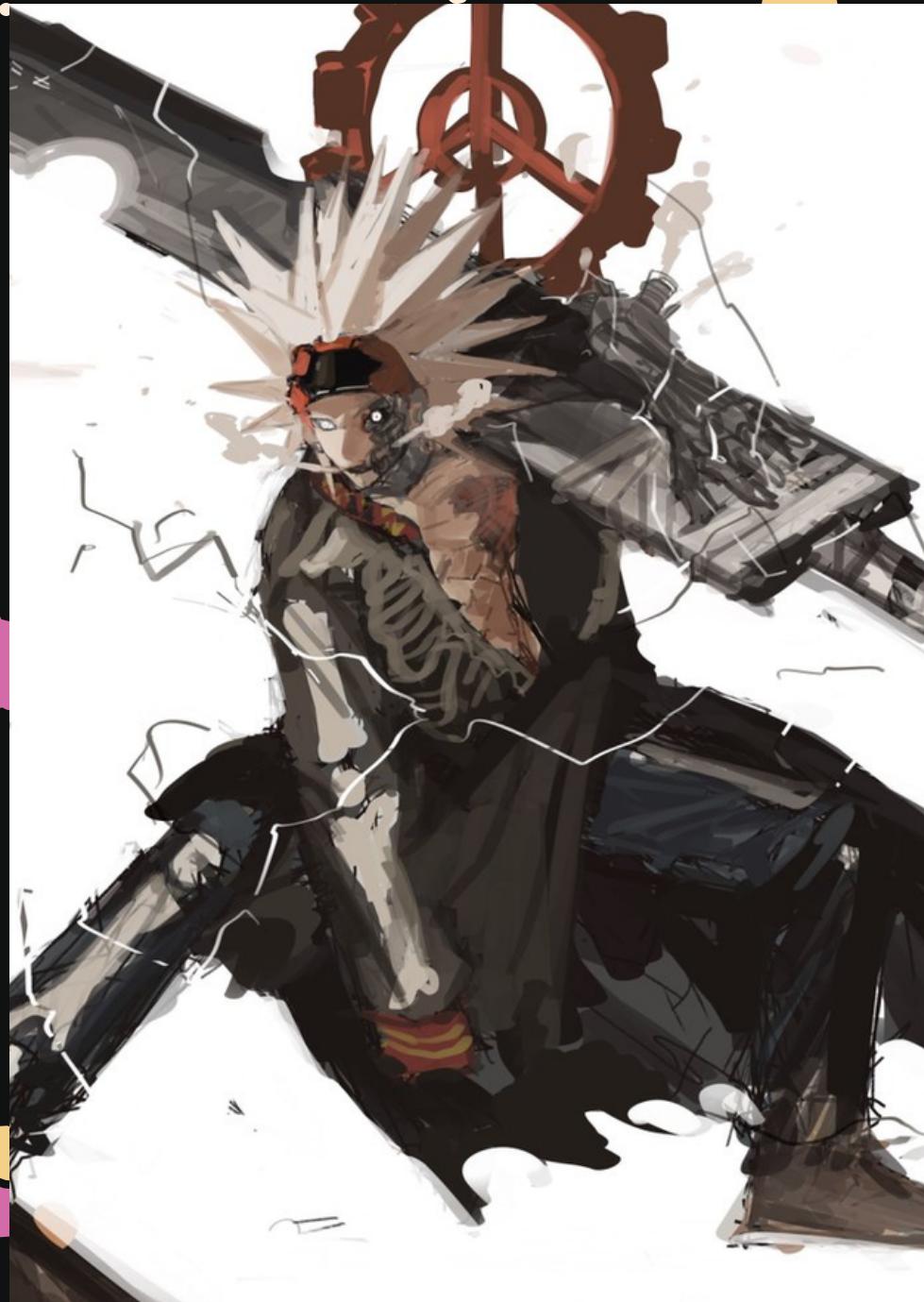
A HISTÓRIA

- O sol foi derrubado do céu e com ele, caiu sobre a terra uma noite eterna. Então um grupo de guardiões se ergueu para devolvê-lo a seu lugar. Lutando para coletar os fragmentos do astro que se espalharam pelo mundo e escalando a torre mais próxima ao céu, para que amanheça mais uma vez.

THE LOST MUSICIAN

NIGEL

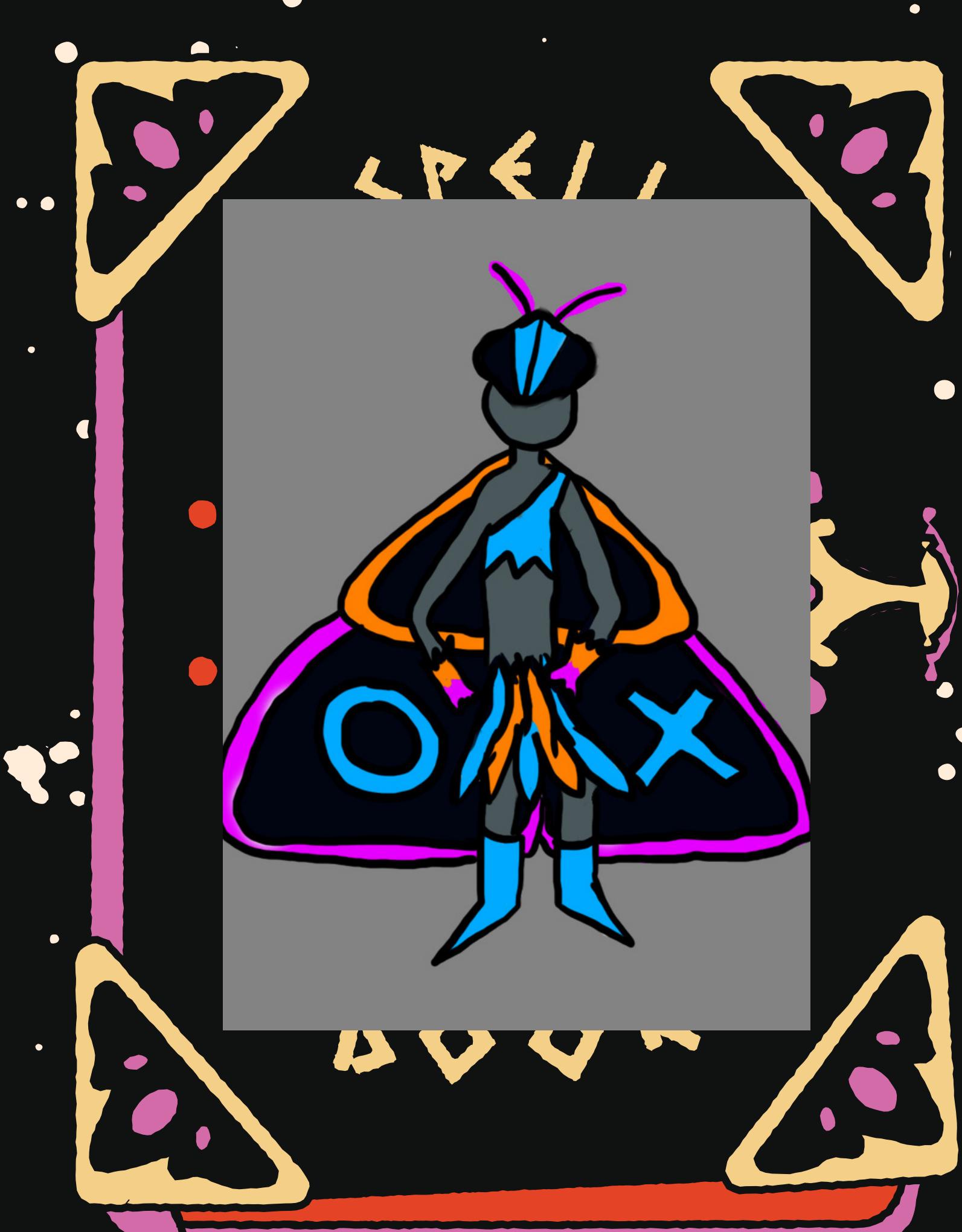
O bardo nômade que antes da queda do Sol animava as cidades que passava com sua música. Mas agora, enquanto só há escuridão, caça os cultistas responsáveis para que mais uma vez o mundo veja luz.



THE NIGHT FEY

MOXEL

Originalmente uma fada da Tribo da Noite, Moxel viu como a ausência do sol estava desequilibrando a floresta e as fadas da Tribo do Sol e também não quer que sua tribo seja levada pelo radicalismo de Lune, então partiu para restaurar o sol.



THE DARK JESTER

LUNE

Lune cresceu sendo doutrinada pelos profetas da noite e acabou se perdendo completamente à loucura. Agora, como líder do Culto da Noite Eterna, jurou exterminar todos que se opuserem aos seus ideais.



INIMIGOS

TARTARUGA/
SÓLDADO LANÇA



ÁRVORE/
SOLDADO ESCUDO



PORCO-ESPINHÔ/
MINOTAURO



VULNERÁVEL
PELA FRENTE

VULNERÁVEL
POR CIMA

INVULNERÁVEL



REGRAS E MECÂNICAS



RUNNER E COMBATE

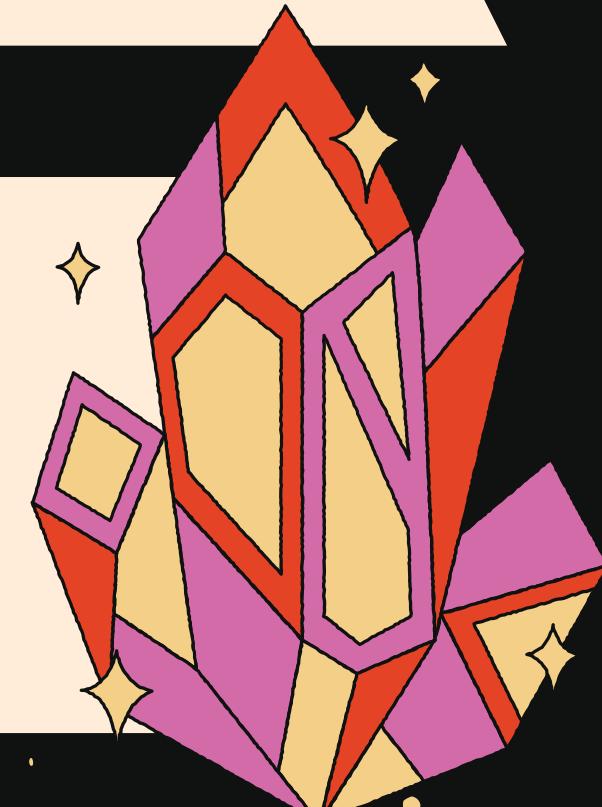
Movimento constante de cenário e jogador, com geração aleatória de obstáculos e fases com orientação vertical ou horizontal.

Jogar possui ataques no formato de dashes e um especial.

Controles: Toque (pulo), Swipe horizontal e vertical (Dash)

Luz e Sombra

- Os coletáveis aumentam a área de luz emitida pelo jogador permitindo melhorando a visão do mapa. Receber dano reduz a área de luz. No escuro é possível ver a existência de inimigos e coletáveis, mas a luz revela qual tipo específico de inimigo.





CELESTE

Maddy Makes Games & Extremely OK Games, 2018;
Runner com mecânicas de dash que permitem
explorar caminhos e criam mais agência.



NEW SUPER MARIO WII

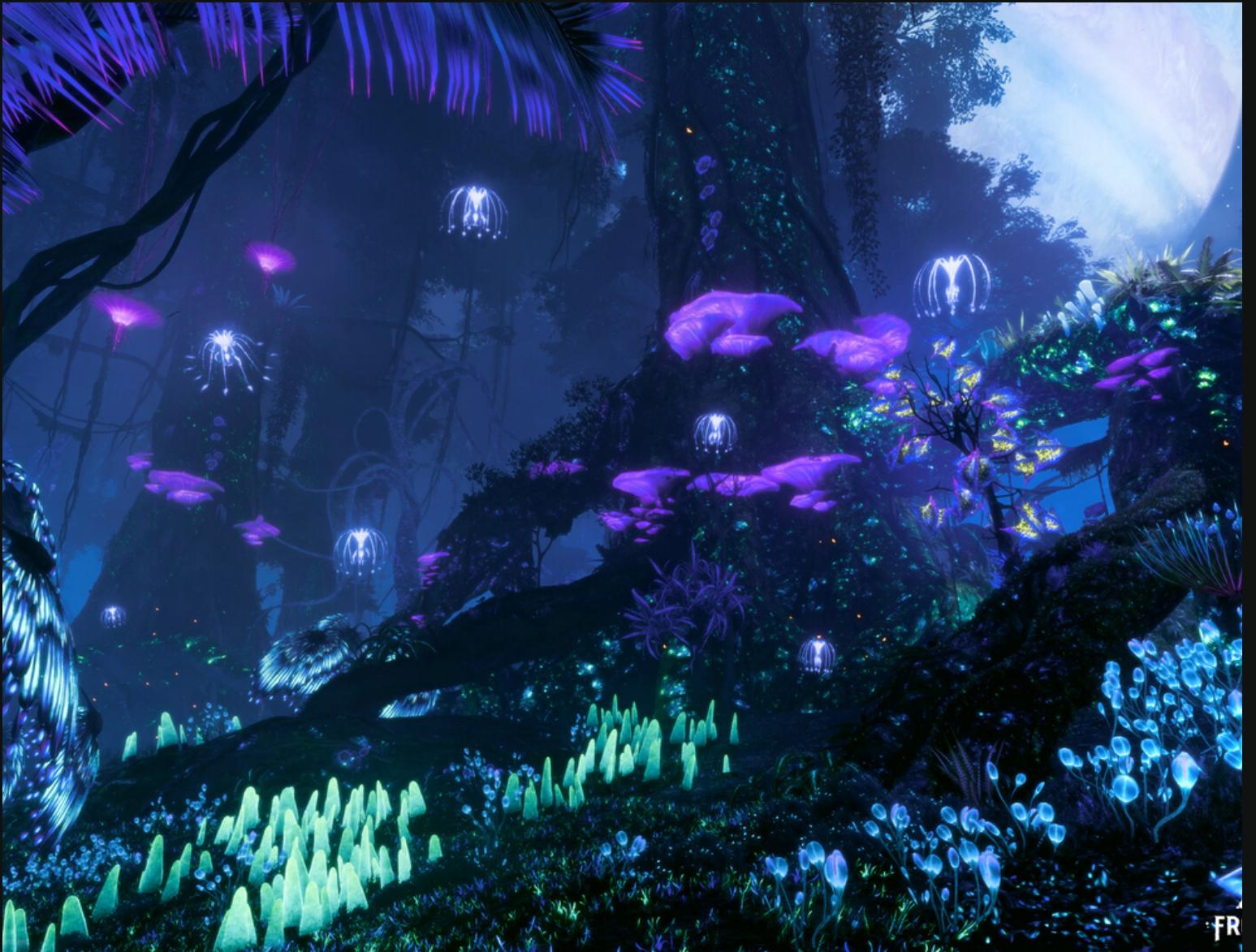
Nintendo, 2009; Fases escuras com alguns pontos de
luz e inimigos que interagem com a luz.



SUPER GHOULS'N GHOSTS

CAPCOM, 1991; Runner com combate e inimigos que
forçam a movimentação constante.

CENÁRIOS



Natureza, bioluminescência, olhos no escuro



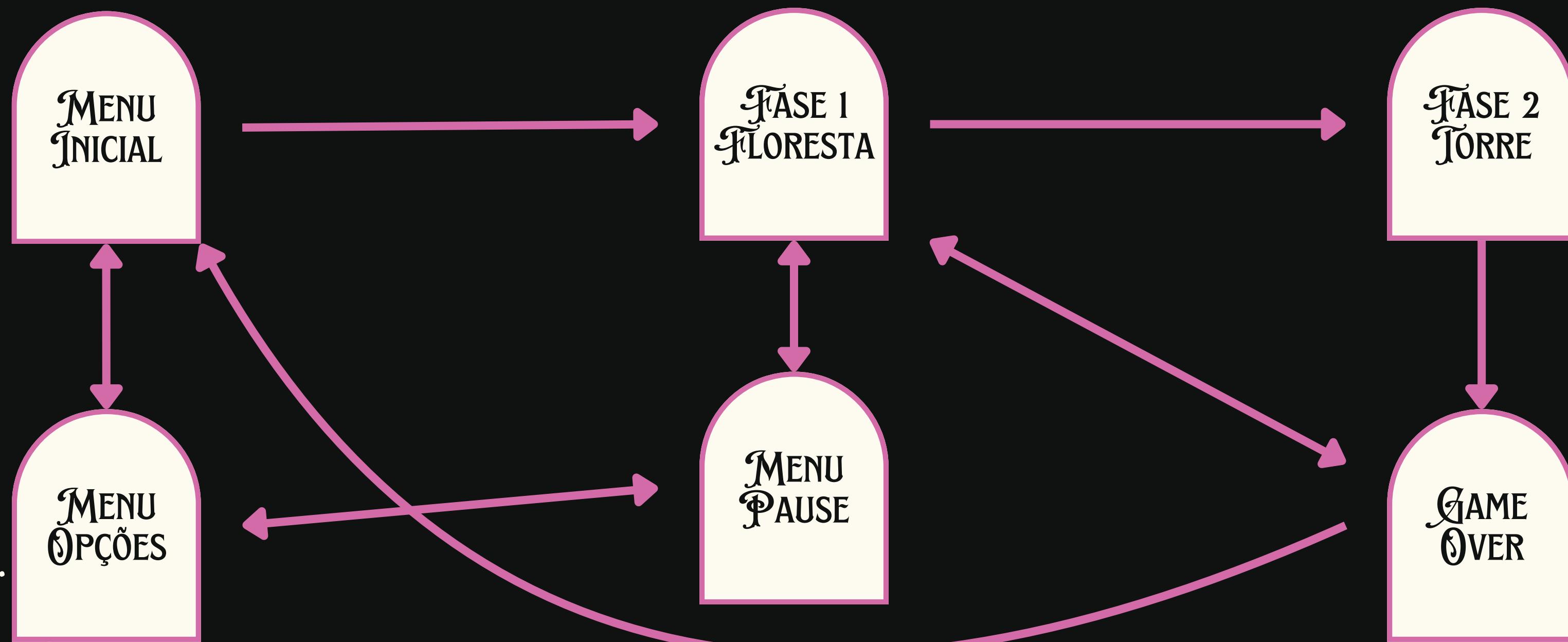
CENÁRIOS



Dark fantasy, trevas, corrupção



FLUXOGRAMA



TÁBELA PRODUÇÃO

Lista de afazeres:	Horas	Descrição:	Modelagem	Cor/textura	FBX (Unity)	Script	Bugs	Resolvido
Humano sem nome		Personagem jogável						
Moxel		Personagem jogável						
Lune		Inimigo Chefe						
Controle de personagem		Touches, swipes e movimento automático				OK		
Inimigo de frente		Inimigo				OK		
Inimigo de cima		Inimigo				OK		
Inimigo invulnerável		Inimigo				OK		
Cenário Fase 1		Fundo, plataformas e obstáculos						
Cenário Fase 2		Fundo, plataformas e obstáculos						
Colecionável		Efeito de luz e imagem				OK		



RÉDITOS

GABRIEL M.
PAIXÃO

VFX\CODE\
ASSETS\INTERFA
CES

SAID C.
LANA

CODE\
ASSETS\INTERFA
CES\LORE

JORDAN
LYON

CODE\
ASSETS\INTERFA
CES\LORE