* Roteiro do jogo

Dupla: Matheus Lucas e Thiago Moura

**DystopianCrow**

Nome: Echoes of the Fallen Sky

Gênero: Platformer  
  
Sideview: 2.5D paralax (hollow knight’esq)

Sinopse:

* Num futuro distópico um "asteroide" caiu no mundo, e destroços desse asteroide caíram pelo mundo todo e cientistas ao redor do mundo começaram a estudar esses fragmentos. Descobrindo uma energia imensa dentro dele que parecia só crescer, e com essa energia queriam criar tecnologias como foguetes para ir ao espaço, porém ao mexer em algo “desconhecido”, acabam despertando “seres alienígenas”, monstros fortes e com habilidades desconhecidas.

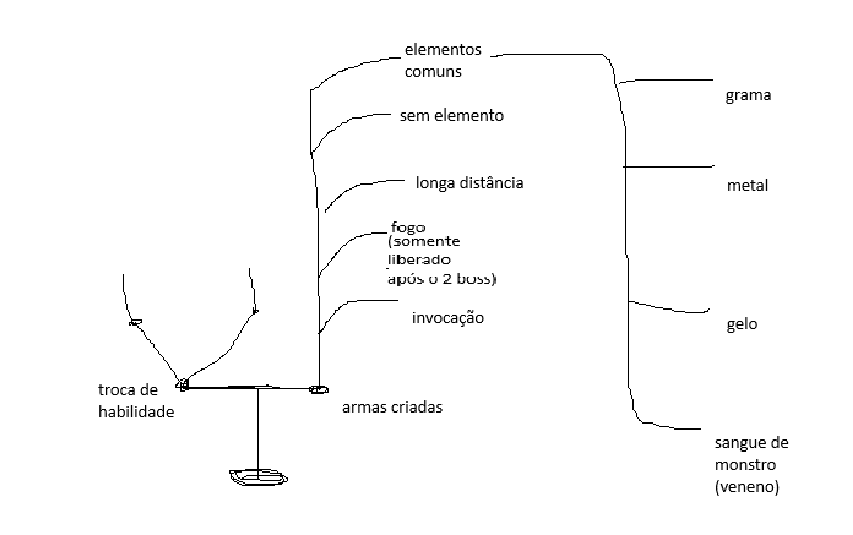
Personagem Principal:

* ·         Raven será o protagonista, onde ao absorver a gema do “monstro” absorve também suas memórias quando ele chegou ao mundo, fazendo assim com que (---) descubra que seu pai foi morto por esses “monstros”, e desde então busca vingança e uma forma para que esses “monstros” sejam aniquilados do planeta.

Plot do game:

* ·         Na verdade o asteroide é um parasita e estava de alguma forma absorvendo a energia do planeta terra e reservando dentro de si. E os seres eram “guardiões” tentando proteger seu “mestre”.
* ·         Raven será filho de um cientista que estava envolvido nas pesquisas, e foi um dos responsáveis a “libertar” os “monstros” e acabou sendo absorvido por um no processo.
* ·         Quando monstros grandes são mortos eles deixam uma “gema” que ao ser absorvida por um humano, tem a chance de lhe garantir um poder aleatório do “monstro” que foi morto.
* ·        Raven foi perseguido pelo monstro que matou e absorveu seu pai, porém nos seus últimos momentos, encosta na trinket do tecelão, então com um poder consegue matar o “monstro” matando-o com uma lâmina improvisada feita com os destroços em sua volta. Ele desmaia logo após matar o monstro, uma organização governamental que socorre ele.

Mecânicas principais:

* ·         O poder principal de Raven será O Tecelão: A capacidade de criar armas a partir de objetos variados, como uma espada vinda de uma faca de cortar pão.
* . As armas criadas pelo personagem tem uma durabilidade e um elemento. (por exemplo: pegar uma grama do chão que tem durabilidade baixa e elemento grama; um caco de vidro tendo durabilidade super baixa e um dano alto, sem elemento próprio). Caso crie uma arma feita de um monstro será uma arma de sangue, que aplica um veneno aos monstros, se for um boss será uma arma personalizada para esse boss com a habilidade do boss, ainda com o efeito de veneno, mas agora com um efeito adicional dado pelo boss. 
* . Ritual de aceitação da arma: cada arma tem um puzzle para poder usar, com armas de melhor qualidade tendo puzzles mais difíceis.
* ·         O player tem que derrotar vários inimigos para avançar de nível e melhorar seu personagem ao longo do tempo absorvendo os poderes dos “bosses” mais fortes (tem a opção de não mudar de poder ao derrotar um novo boss, dropando o poder anterior no chão para que possa ser pego novamente. Liberando-o para compra depois no mercado negro)

* ·         Safe zones após bosses onde você poderá escolher novas habilidades para o seu personagem.

* ·         Habilidades novas e Conquistas para o player desbloquear ao longo do jogo, para não se tornar monótono, ou enjoativo.

* ·         Skins para serem liberadas ao longo do tempo, para diferenciar um pouco o jogo, e se futuramente for adicionado multiplayer local diferenciar os jogadores jogando.

* ·         Dash/Esquiva, para desviar dos golpes dos inimigos, imunidade em alguns frames.

* ·         “power-ups”, Upgrades que você pega ao derrotar uma certa quantidade de inimigos, para melhorar a velocidade do personagem, dano, diminuir o cooldown da esquiva e aumentar o dano de habilidades.

Mapas:

* ·         Mapa de Tutorial - Destroços do laboratório do pai de Raven

1.      O laboratório onde a história de Raven começou, e onde ele descobre melhor como usar seus poderes.

* ·         1º Mapa - Cidade em ruínas
* 2.      Uma cidade com alguns sobreviventes sem poderes, mas saqueadores/bandidos que diante do caos decidiram que seria melhor roubar do que juntar forças para sobreviver.
* 2º Mapa - Deserto Escaldante, que surgiu na queda do meteoro

3.      Secou um mar próximo ao local de queda do meteoro

* ·         3º Mapa - Ruínas do laboratório de estudos do meteoro

4.      Provavelmente fim do prólogo