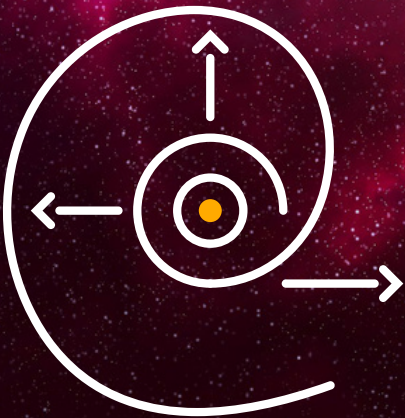




Space Pioneers

*Posicionando porções de espaço
para orientar a última esperança
da humanidade*



12

Late 2021



Android, PC



Resumo

Em Space Pioneers, o jogador acompanha uma nave realizando a primeira missão da humanidade para encontrar um planeta habitável fora do nosso setor espacial. Após ultrapassar as últimas sondas e satélites enviados para desbravar o espaço, ela deve encontrar o planeta habitável definitivo. Após alguns meses de exploração, a tripulação é atacada por alienígenas e, durante a fuga, encontra um satélite amigável com quem troca informações, mesmo sem esta saber de onde vem essa tecnologia. Depois de interagir com vários desses satélites, nossos heróis encontra as coordenadas do planeta final e se direciona para ele.

Descobre-se no final da jornada que os satélites são de uma humanidade do futuro que voltou no tempo para se certificar de que a primeira missão seja bem sucedida, os aliens são inimigos que querem impedir a humanidade futura de se expandir pelo espaço.



Conceito

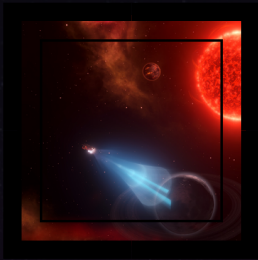
O jogador deverá manipular o cenário de cada fase do jogo, colocando peças e utilizando habilidades para ajudar a nave a chegar no final do mapa. A nave se controla sozinha e o jogador não consegue alterar seu trajeto diretamente. Para isso, o jogador deve passar por todas as fases e descobrir o mapa inteiro

Para passar uma fase, o jogador deve conduzir a nave em segurança até o próximo checkpoint (um satélite artificial) . Ao concluir um cenário, o jogador é apresentado com mais informações sobre a história dessa expedição espacial e uma nova fase é liberada tornando parte do mapa visível e pronto para ser manipulado mais uma vez.

Na última fase, a nave encontrará o primeiro planeta habitável que procurava, dando fim à história do jogo.



Inspirações



STELLARIS

A estética desse jogo de administração de recursos e conquista espacial inspirou o estilo gráfico e a direção de arte de Space Pioneers.



POLY BRIDGE

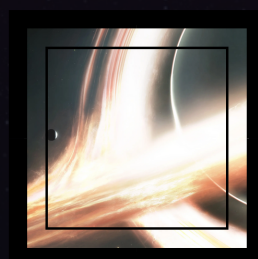


ANGRY BIRDS SPACE

A temática espacial e as mecânicas de gravidade desse jogo mobile inspiram nossas mecânicas e controles.



ODISSEIA E LUSÍADAS



INTERESTELAR

Nos inspiramos na estrutura narrativa de épicos como Odisseia e Lusíadas para criar nossa aventura épica pelo espaço na busca por um planeta habitável.

O visual e sonorização espacial incrível do filme Interestelar guiou nossa visão para nossas artes e músicas, assim como alguns elementos narrativos.

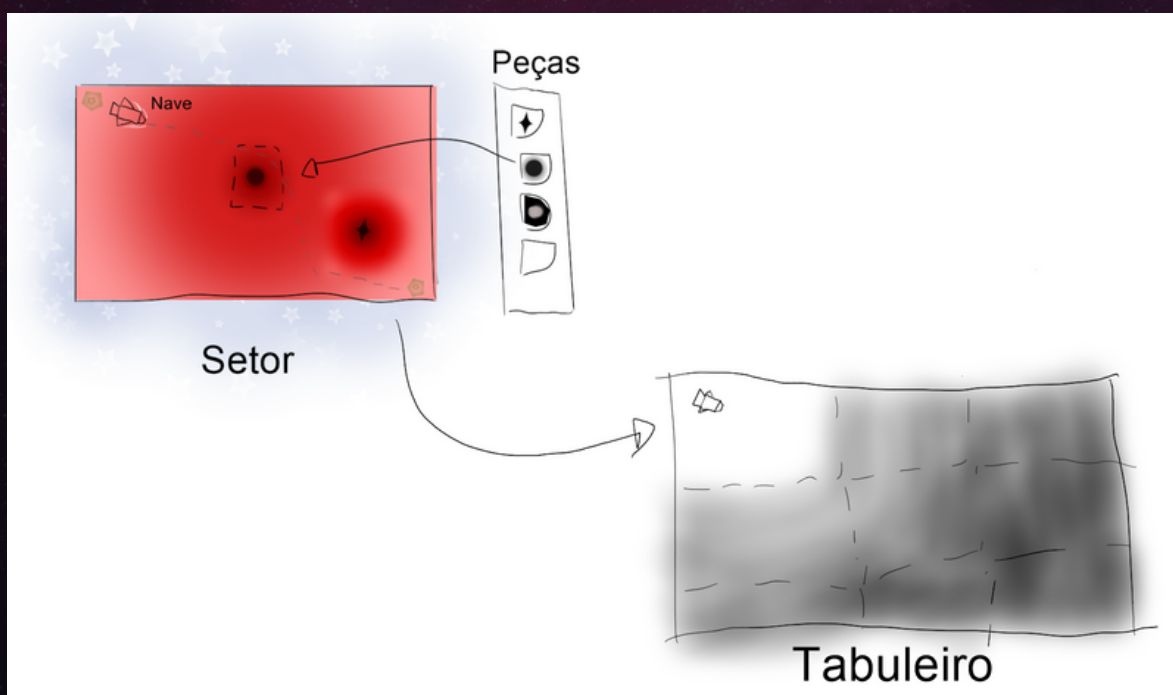
Gameplay

O cenário do jogo é dividido em setores e regiões, que se interligam entre si de forma contínua para criar o mapa do jogo. O jogador visualiza esse mapa em um ângulo alto.

O ciclo básico do jogo se baseia em dois estágios:

- Estático: jogador posiciona peças no cenário. É como um estágio de planejamento de um jogo de ação, que pode ser ativado pelo usuário.
- Dinâmico: jogador usa habilidades e interage com o cenário para manipular a nave

Ao iniciar uma fase, a nave está parada e é dado ao jogador a oportunidade de posicionar as peças desejadas no setor em questão. Quando estiver pronto, o jogador apertará um botão que ligará os motores da nave, e esta iniciará seu percurso - neste momento a fase estática acaba e inicia-se a fase dinâmica.



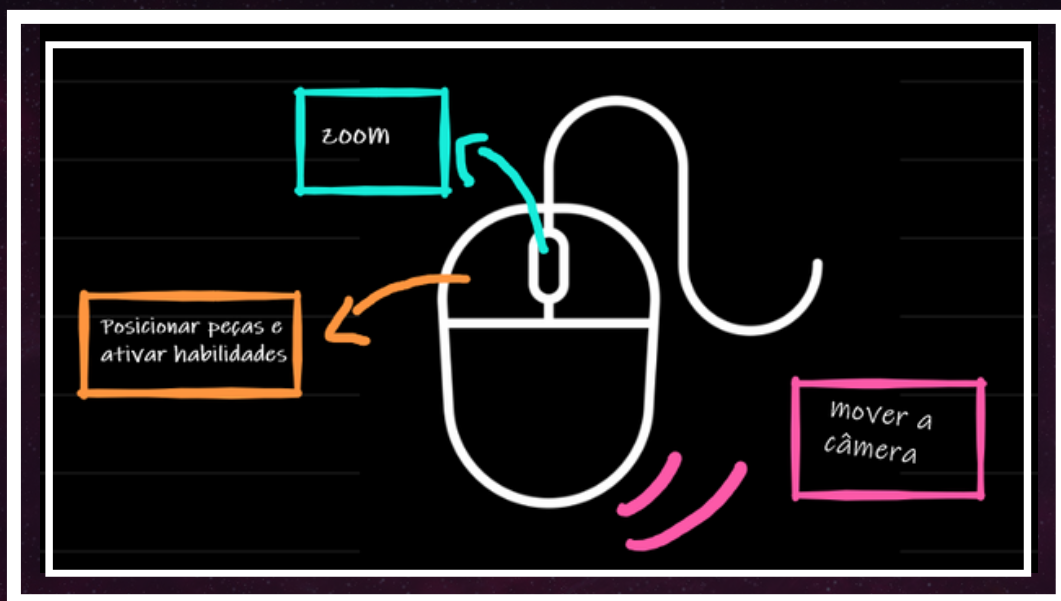
Com o início da movimentação da nave, ela passará a sofrer influência dos astros posicionados e inimigos podem surgir para persegui-la. Neste estágio, o jogador utilizará suas habilidades disponíveis para garantir que a nave chegue ao seu destino sem ser destruída.



Controles

O jogador irá realizar ações utilizando o mouse ou toque, podendo:

- Posicionar peças (ciclo estático)
- Ativar habilidades (ciclo dinâmico)
- Mover a câmera para visualizar o setor (controlar o zoom)
- Afastar a câmera para ver o tabuleiro ou abrir o mapa.





Principais Mecânicas

- Gravidade

É a mecânica central do jogo, agindo em todas as peças e regendo as interações entre elas.

- Peças

São o elemento chave do jogo. Podem ser posicionadas pelo jogador para manipular o campo gravitacional em ação sobre as naves, outras peças e inimigos. A região ao redor do jogador que pode ser visualizada para posicionar peças é limitada.



- Habilidades

Permitem ao jogador ativamente manipular o jogo durante o estágio dinâmico, se focando em atrapalhar inimigos.

- Satélites

Espalhados, fornecem informações ao jogador, desbloqueando a visão de uma região do mapa e mostrando elementos chave

Perigos

- Gravidade

Atuando como uma faca de dois gumes, a gravidade do jogo irá tanto possibilitar o movimento da nave, quanto impedir seu movimento. Corpos muito massivos podem danificar a nave.

Inimigos



- Alienígenas

Ativamente perseguem a tripulação, podendo atirar danificar a nave. Podem ser evitados utilizando as habilidades.





Peças e Habilidades

Todas as ferramentas que são disponibilizadas para o jogador em Space Pioneers consistem em astros e planetas, que podem ser utilizados estática ou dinamicamente no contexto do jogo, ou seja, se caracterizam como peças ou habilidades, respectivamente. Uma peça, após posicionada pelo jogador, não pode ser retirada nem reposicionada e uma habilidade, após acionada, pode atingir os inimigos que eventualmente aparecem no decorrer do jogo, ajudando assim a nave.

Peças

As peças do jogo podem possuir efeitos classificados em três categorias:

- **Básicas:** não possuem efeito algum além da gravidade e diferem entre si apenas em massa.
 - **Planetas (com ou sem anéis)**
 - **Luas**
- **Médias:** possuem o efeito de queimar objetos a certa distância, além de possuírem uma gravidade consideravelmente maior que as básicas.
 - **Estrelas**
- **Especiais:** peças raras com efeitos incríveis.
 - **Buracos negros:** sugam massa e possuem gravidade fortíssima
 - **Buracos brancos:** emitem massa e repelem astros
 - **Buracos de minhoca:** abrem um portal entre um buraco negro e um buraco branco, possibilitando o teletransporte.

Habilidades

Existem dois tipos de habilidades disponíveis para o jogador: as de interferência externa e as relativas à nave. As primeiras consistem em **cometas** e **asteroides**, que são atirados e causam dano às naves inimigas ao colidir. A habilidade da nave consiste na emissão de uma **bomba** no espaço que tem o poder de paralisar as naves inimigas dentro do seu raio.

Ambas categorias de habilidades apresentam cool down e permitem que naves inimigas sejam destruídas por dano físico, isto agrega um dinamismo maior no jogo, visto que tendo apenas as peças, o jogador precisa destruir os inimigos apenas com o efeito da gravidade, mudando suas rotas até serem engolidos por um astro.





Narrativa

Uma epopeia espacial

Em uma Terra futurista em decadência, uma espaçonave é criada e uma tripulação é escolhida para ir além dos limites explorados da humanidade para encontrar um novo lar habitável.

Assim como Odisseu e os Lusíadas, nossos heróis encontrarão muitos desafios e obstáculos no caminho, tendo a gravidade e o deslocamento como uns dos principais. Felizmente, alguém ou algo os ajuda, manipulando o espaço e a matéria à frente para conseguirem avançar pelos confins do espaço. Por desconhecerem a origem dessa ajuda, são interpretados pela tripulação como "deuses espaciais". Outros elementos, como satélites amigáveis e desconhecidos aumentam o suspense sobre a ajuda que nossos exploradores recebem.

Eles explorarão e encontrarão altos e baixos nessa aventura, sendo recompensados por finalmente encontrarem um novo lar para seu povo.



O universo do jogo

Explorando regiões vazias, navegando por nebulosas brilhantes e fugindo de buracos negros e estrelas, a tripulação deve explorar o espaço para encontrar um novo planeta habitável à humanidade. Decodificar informações de satélites artificiais de civilizações ainda desconhecidas os guiará para atingir seu objetivo.

A tripulação descobrirá que os satélites encontrados contêm mensagens do futuro, de humanos tentando ajudá-los a evitar setores perigosos e fugir de inimigos perigosos que disparam contra a nave.

A tecnologia de manipulação gravitacional, que também pertence aos futuros humanos, pode ser replicada em menores escalas a favor ou em desfavor a tripulação da nave Aristeu.



Personagens



- Tripulação

Desbravadores da humanidade em declínio da Terra. Estão em uma missão para encontrar algum lugar habitável para morar.



- Oniscientes (Humanos do futuro)

Como toda narrativa épica inspirada em como os gregos faziam, nossa história é observada por seres oniscientes, que representam as ações do jogador, e são interpretados pela tripulação como "deuses" que a ajudam em sua jornada.



É descoberto durante o jogo que se tratam de humanos do futuro, que auxiliam seus antecessores a chegar no destino.

- Alienígenas



Por motivos desconhecidos, tentam impedir o progresso da tripulação. É descoberto posteriormente que são membros de uma perigosa organização que decide voltar no tempo para impedir a criação da confederação galáctica pelos humanos em conjunto com outras raças.

A Experiência do Jogo

Em Space Pioneers, o jogador se sentirá na pele de um ser com poderes divinos, controlando a posição de astros, manipulando matéria e desencadeando fenômenos cósmicos para permitir que a nave concretize a sua missão. O ângulo alto da câmera irá enfatizar esse papel, que se assemelha mais ao mestre que conta a história, a partir da construção do cenário que influencia na trama.

A primeira cena contextualiza o jogador sobre o universo do jogo por meio de versos, escritos como uma lenda, que rolam pela tela. O fundo, composto pela nave espacial cercada por estrelas, já passa a estética e temática e contribui para instigar o jogador a clicar no botão de prosseguir e iniciar o jogo.

Apesar da jogabilidade simples, o **desafio** de cada setor será pensar em estratégias para posicionar a melhor peça e no momento certo para ativar habilidades para cumprir o objetivo.



A **misteriosa** narrativa prenderá o jogador, criando descobertas no meio da jornada que constroem o suspense da história, deixando-o intrigado até sua conclusão, quando será revelado qual agente foi o jogador e o que significam os sinais coletados ao decorrer da jornada.

A **descoberta** compõe a estética pretendida, ao fazer o jogador navegar e ir desbravar o espaço, além da **fantasia** de viver em um épico mundo de ficção científica. A música espacial, ambiental e minimalista — inspirada nas trilhas de Interestelar e Gravidade — reforça esta estética, enquanto o espaço, amplo e interligado, o tornam explorável.

A música ambiental e os elementos visuais de fundo e 3D tornam a **sensação** visual do jogador digna de um episódio de Cosmos.



*Conta a história de nosso povo
Uma longa excursão pelos confins do espaço
Traçada pelos "deuses"
E caminhada pelos bravos e entusiasmados*

