



- **Jogo em Flash para web**
- **Para o Publico Masculino de 17 a 23 anos**



- **6 de Junho de 2016**

**História do game:** Em um mundo onde duas nações tem supremacia e se encontram em uma enorme guerra (Inglaterra e França), todos os habitantes, militares ou não devem escolher um lado. Muitos se mudaram para os territórios franceses devido a sua reputação de serem mais misericordiosos e civilizados, outros não tem escolha e ficam presos em territórios do império inglês, o povo asteca está entre os pobres prisioneiros, e o pior, eles nem mesmo desconfiam estarem sendo explorados!

Embragados em falsos cargos e títulos de honra sem sentido eles não percebem que suas condições de trabalho e tarefas para a metrópole matam muitos todos os dias e seu povo é usado como bucha de canhão e como cobaias! Um dia o maior guerreiro da comunidade Meztli, conhecido por seu poder se revolta contra os ingleses após perceber que todas as crianças de seu vilarejo sumiram e que todos vão ser usados para criar aberrações genéticas.

Meztli se junta ao alto escalão francês e é enviado a uma missão suicida, resgatar todas as crianças capturadas e destruir todo o laboratório que está produzindo as quimeras! Indo absolutamente sozinho para a África central.

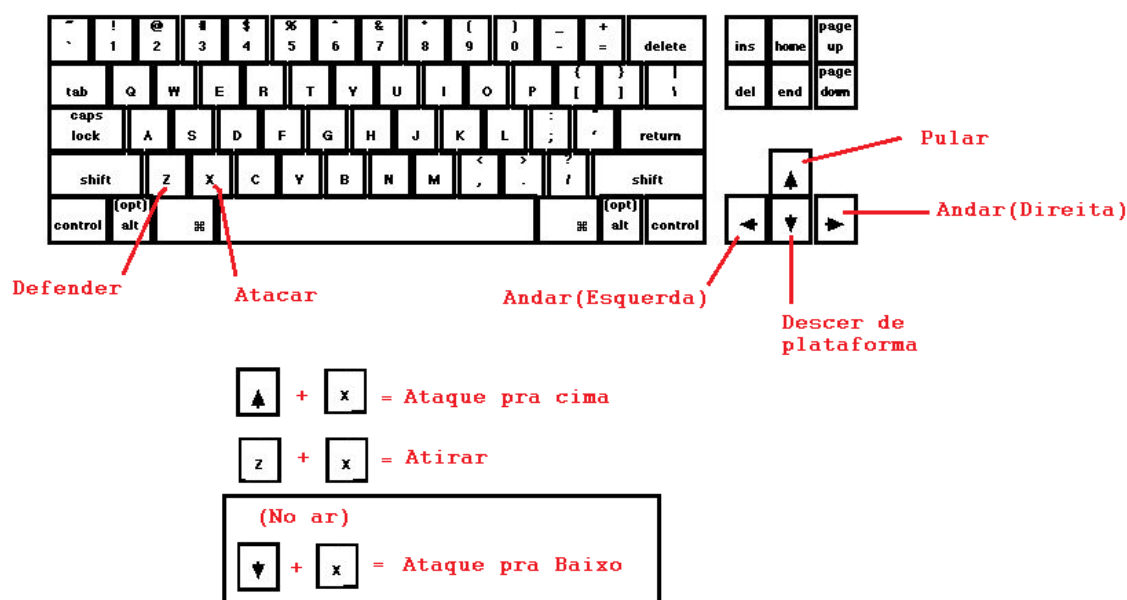
**Gameplay:** O jogador toma controle de Meztli na entrada do laboratório, enfrentando as primeiras hordas de soldados, seu compatriotas. O jogo tem 5 diferentes áreas, cada uma com novos inimigos e novas dificuldades a serem ultrapassadas, o jogador pode andar(correr), pular, atacar com a espada em 4 direções, defender e atirar. Durante o jogo a dificuldade é enfrentar sozinho hordas e hordas de inimigos com movimentos e stats diversos combinados, tudo para descer mais e chegar até o laboratório principal e cumprir sua missão, misturado ao level design que torna as junções de adversários mais efetiva. O jogador para passar por esses níveis deve considerar os diversos movimentos possíveis e locais nos mapas isso tudo sem chegar a 0 no seu medidor de vida que pode baixar rapidamente caso muito dano seja sofrido.





**Meztli:** É o lendário guerreiro da lua asteca, considerado o mais forte de seu povo com apenas 25 anos. Tem um temperamento explosivo e violento com tudo mas é muito gentil com crianças e os mais fracos. Não é o mais cuidadoso e muitas vezes e plenamente estúpido. muitos músculos e batalhas afetaram seu cérebro e pescoço(ou falta dele). Ele é praticamente indestrutível a quedas e extremamente resistente as outras coisas também(menos matemática), ele pode pular uma

vez e meia a própria altura(impressionante considerando suas pernas) e é capaz de morrer apenas com muitos golpes seguidos de inimigos. Como armas ele carrega sua terrível espada de dentes de tubarão e uma pequena garrucha com a força de um canhão, tão forte que é capaz de desorientar o próprio Meztli com o recuo.



**Progressão:** Durante o passar do jogo os inimigos que inicialmente eram simples soldados rasos astecas (Nível Savana) passam a ser outros grandes guerreiros com ranques comparáveis a Meztli (Nível Quartel), e em seguida surgem as primeiras quimeras, tigres, águias e touros (Nível Zoológico) e conforme se vai chegando mais e mais perto do laboratório de criação e do cientista responsável, armadilhas e colisões dos últimos 3 níveis se juntam para te deter, jogando tudo que eles tem contra Meztli(Nível laboratório).

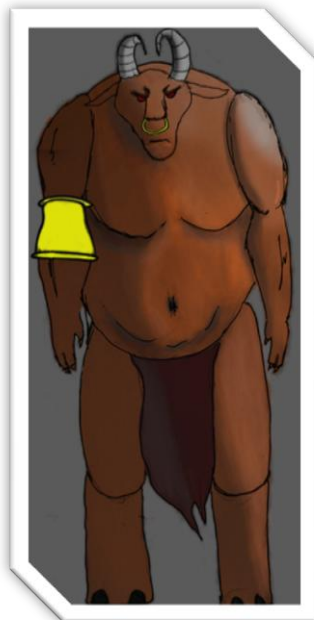
Após esse ultimo esforço a autoridade máxima asteca, o Grande Shaman te prende entre quatro paredes e a batalha começa, usando seu controle de calor e vapor contra o jogador. Quando derrotado o Shaman reconhece seu espírito e abre as porta para o laboratório de criação.

(Laboratório de criação)- Com as crianças presas no plano de fundo Meztli passa a enfrentar o cientista inglês responsável pelas quimeras e pelos sequestros. Vencendo-o definitivamente. e libertando as crianças e destruindo todo o maquinário

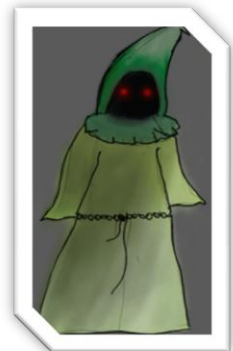
Depois de terminar o jogo pela primeira vez o jogador libera o modo difícil, jogando com apenas com metade da vida.

Vencendo o modo difícil é possível jogar na dificuldade KAMIKAZE, com apenas 1 de vida.

Concept Minotauro:



Concept Shaman:



**Mundo:** O mundo de Aztec Attack é baseado no conto "Primeiros astecas na lua" do livro de ficção científica "Vapor Punk", e nesse mundo vários fatos históricos são mudados, como por exemplo o fato de que os povos mesoamericanos (Incas, Astecas e maias) não foram exterminados, neste mundo os ingleses interferiram com a colonização espanhola, ganhando seus territórios coloniais na época e aliando os povos mais fortes (i.e Astecas) mas em contrapartida perderam parte do território estadunidense para nativos, o que resultou na não independência americana e na polarização colonial entre Inglaterra e França, que arrastaram uma guerra fria e tecnológica até o momento em que os ingleses atacaram de surpresa e começaram uma nova versão da primeira guerra mundial, alguns anos antes da contraparte real e com duas grandes potências apenas.



Neste Universo os ingleses usam de seu poder de modo tirânico e ilegal, planejando assassinatos e conspirações, maltratando todos os povos sob seu domínio, incluindo extrema violência em sua hierarquia militar, fazendo experimentos inumanos usando cobaias vivas e sem escolha alguma. Nesse mundo, o agente duplo Prendick, o qual sabotou a pesquisa experimental das quimeras originais, está desaparecido e com o início da guerra o império inglês resolveu retomar o uso de quimeras para serem a terceira onda de ataque (a primeira foi canhões humanos e a segunda tanques laser) sendo assim, mesmo que para Meztli seja apenas uma vingança e a libertação de seu povo e das crianças, para o alto escalão francês o sucesso na missão do campeão asteca é uma vitória estratégica e militar, deixando uma bolha nos planos de ataque ingleses e uma possibilidade de retomada e contra-ataque.



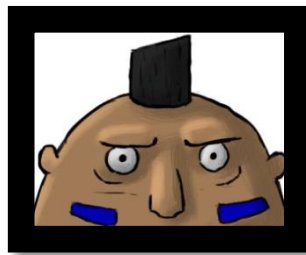
-Símbolo da operação SUNEYE, criação de quimeras.

**Experiência:** A sensação que o jogo Aztec Attack deseja imprimir no jogador é a de velocidade e reflexividade presente em outros jogos de ação similares, como Metal Slug e BroForce, nos quais as reais habilidades do jogador são testadas constantemente e normalmente sem tempo de descanso ou parada, porém muito mais puxado para o combate corpo a corpo e na verdade desencorajando o uso da arma de fogo, que apesar de poderosa confunde o personagem e tem um "cooldown".

Fora isso o jogo nunca teve a intenção de se levar super a sério, sendo o personagem principal muito humorístico junto a efeitos sonoros "Over the top" sem violência gráfica elevada na tentativa de criar uma atmosfera de suspensão e risibilidade.

Haverão vários momentos em que o jogador pode se sentir "invencível" e outros em que ele se sentira sufocado pelo nível de dificuldade e pelo level design que não terá misericórdia em tornar tudo cada vez mais complicado.

Desde a aparência dos personagens até a forma com que o HUD é mostrado o jogo tem a intenção de super exagerar as características de absolutamente tudo, físicas, psicológicas e dos cenários, sendo assim uma caricatura literal do mundo apresentado no livro.



Hey Kids!!

Apesar do aspecto super humorizado, Aztec Attack terá momentos especialmente postos com a intenção de despertar raiva e orgulho, durante batalhas e no fim delas, pondo o jogador no lugar do personagem principal, deixando que ele experimente uma parte de seu mundinho de guerreiro.

Os cenários semi destruídos (como por exemplo as instalações na superfície da savana) tentam passar a sensação de zona de guerra, o que se confirma nas próximas instalações (quartel), porém com o decorrer do jogo, os cenários param de ter um sentimento de guerra neles e ganham uma sensação de insalubridade e se tornam mais macabros.

## Elementos:

- Plataforma rígida: Tem colisão total com o player verticalmente, só se pode subir nela dando a volta ou caindo em cima dela, bater de cabeça com ela faz o jogador cair de volta no chão.



- Plataforma maleável: Não tem colisão absoluta, é possível pular a partir da parte de baixo dela e subir e também é possível descer dela diretamente para baixo.



- Parede:.



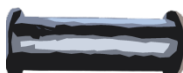
- MedKit: Recupera 75% da vida do jogador quando coletado.



- Savepoint: Ponto onde o jogador renascerá caso morra antes de alcançar o próximo.



- Cano térmico: Cano exposto que pulsa em vermelho, caso o jogador encoste nele quando ele estiver vermelho ele levará dano.

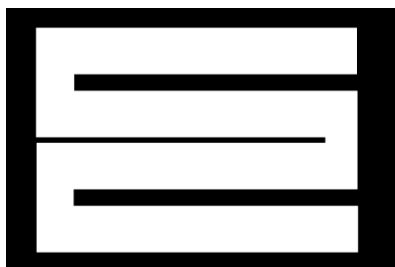


- Jato de vapor: Cano rachado que esporadicamente solta um jato de vapor fervente, caso o jogador seja pego, ele receberá dano e será jogado pra cima.

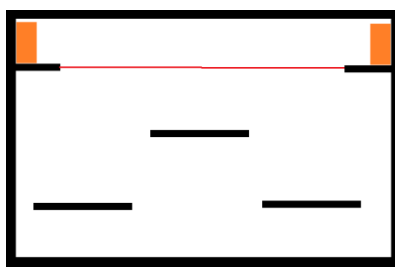


## Inimigos:

- Soldado asteca: Não pula, apenas segue Meztli e ataca quando chega perto o bastante.
- Arqueiro asteca: Não se move e sempre esta virado para a mesma, atira flechas caso o jogador esteja em frente dele.
- Atirador asteca: Atira com menos frequência mas causa mais dano, não se mexe mas pode virar para os dois lados.
- Berserk asteca: Guerreiro do mesmo tamanho que Meztli, segue o jogador e o ataca, igual o soldado comum, porem tem mais dano alcance, velocidade e vida.
- Tigre quimera: Extremamente rápido, pula e ataca na direção do jogador.
- Águia Quimera: Tem um comportamento parecido com o atirador, da o mesmo dano, porém atira mais rápido e quando o jogador se aproxima ele se afasta.
- Touro quimera: Inimigo com mais dano, quando se aproxima do jogador ele brande seu machado após um período de "Juntar força", é o inimigo comum mais resistente e o maior.
- **Shaman:** Prende Meztli em uma sala em zig zag, onde ele se teletransportará para a parte de cima da sala e enquanto ele estiver la, invoca vários inimigos para atacar o jogador, para chegar lá, o jogador deve passar pelas armadilhas presentes na sala e acertar o mago com a espada(a arma não terá efeito) e com isso o shaman ira para o canto oposto da sala, reiniciando o processo, até que o jogador tenha o acertado 4 vezes.



- **Cientista:** O jogador entra na sala e é surpreendido pelo cientista(no fundo da tela numa cabine) fazendo com que chova espinhos do teto do laboratório, enquanto protege os geradores(cantos superiores) com uma barreira de laser, ao mesmo tempo mandando soldados atacarem Meztli. Após 50 segundo dessa forma, os geradores param de funcionar e um deles pifa, o jogador deve subir e bater no gerador pifado, oq faz com que ele lentamente volte a funcionar, reiniciando o ciclo que deve ser repetido 3 vezes(cada ciclo fica mais dificil).





**Cutscenes:** A introdução do jogo será feita em quadrinhos com movimento de camera, e nessa cutscene haverá:

A introdução da guerra entre Inglaterra e França;

Estabelecer a tirania inglesa;

Estabelecer a servidão asteca sob o comando inglês;

Apresentar Meztli como o maior dos guerreiros astecas;

Mostrar os dois lados de sua personalidade(Bondade/Violência);

Introduzir o sequestro das crianças;

Mostrar a revolta de Meztli;

Sua inclusão com os franceses;

"Briefing" de sua missão;

Mostrar ele no dirigível prestes a pular no local designado com o paraquedas na mão;

Ele caindo de cara no chão e fazendo um buraco nele;

Logo em seguida o para quedas abre de dentro do buraco;

No final haverão quadrinhos de vitória com:

As crianças abraçando ele em agradecimento;

Todas numa cesta nas costas de Meztli fugindo;

Eles escapando e tudo explodindo no fundo;

**Bonus:**

- **Dois modos de jogo desbloqueáveis ;**
- **Possível continuação devido ao universo ser muito amplo;**
- **Possíveis achievements no Kongregate;**