

Ten Pager SPacemonium

Desenvolvedores:

Cristiano Di Maio Chiaramelli (cristianochiaramelli@gmail.com)
Elisa Saltori Trujillo (elisa.trujillo@usp.br)
Gabriel Simmel Nascimento (gael.sng@gmail.com)
Jorge Hideki Motokubo Halker (jorgehideki10@hotmail.com)

Plataforma:

Mobile e PC

Público-alvo:

7 a 15 anos

Classificação indicativa:

Livre para todos os públicos

Data esperada de lançamento:

07/12/2016

Resumo da história do jogo:

Você não sabe o porquê nem o como, a única coisa que lembra depois de tanto tempo perdido no espaço é que você está vivo, você tem uma nave... e querem te matar. Seu instinto diz... sobreviva.

Uma nave solitária luta contra ondas intermináveis de inimigos na solidão do espaço. Controle essa nave e sobreviva o máximo que puder! Desvie dos tiros, destrua as naves dos seus inimigos, colete upgrades para se tornar ainda mais forte! Acumule o maior número de pontos possível!

Game flow:

Spacemonium é um jogo shoot'em up do subgênero bullet hell com uma câmera em terceira pessoa e visão top-down. O jogador é uma nave solitária no espaço, lutando contra milhares de inimigos pela sua sobrevivência.

A habilidade do jogador evolui pegando power ups dropados por inimigos. Esses power ups mudam o tiro para versões mais fortes. O jogador também tem um poder especial que carrega conforme passa o tempo e destrói inimigos.

O desempenho do jogador é medido por uma pontuação que aumenta de acordo com o seu tempo de sobrevivência e os inimigos que mata. Esse sistema dá vidas ao jogador ao alcançar quantidades de pontos pré-definidas.

Personagem:

Uma super nave russa, equiparável à tecnologia de aliens. A nave é pilotada por um piloto desconhecido, pois nem ele se conhece: sua memória se foi ao meio da luta interminável pelo espaço.

A nave luta contra o exército infinito de naves inimigas. Ela possui inicialmente um tiro único simples, que pode ser melhorado ao coletar power-ups deixados por inimigos. Ela também possui um ataque especial que pode ser usado depois de certo período de carregamento.

O controle do jogador se resume ao seu movimento para cima, para baixo e para os lados e no uso do poder especial da nave. Os tiros são feitos de forma automática no jogo.

No computador, o movimento é feito a partir das setas do teclado e o poder especial é ativado pela barra de espaço. Em plataformas mobile, o movimento é feito com base na inclinação do dispositivo, usando seu acelerômetro, e o poder especial é ativado tocando a tela.

Gameplay (Jogabilidade):

O jogo é Inspirado nos clássicos de arcade em que uma nave se desloca pelo cenário tentando sobreviver a ondas de ataques de inimigos. Como é comum nesse tipo de jogo, a câmera apresenta uma visão de cima do nível e do jogador.

O jogo possui um único nível infinito com inimigos que são gerados de forma semi-aleatória. O jogador deve se desviar de seus tiros e atacá-las de volta, sobrevivendo o máximo que conseguir.

Conforme o jogo passa, as naves inimigas se tornam mais resistentes, velozes, furiosas e “inteligentes”, causando mais dano e aparecendo em maior quantidade. Bloody bullet hell!

Para ter uma chance contra essas naves, o jogador deve coletar upgrades deixados para trás por algumas das naves inimigas, aumentando sua vida ou melhorando seus ataques.

Se, em algum momento, o jogador tiver sua vida esgotada por tiros inimigos, o jogo termina.

Game world:

Um espaço interminável sem nenhuma característica determinante, já que o próprio personagem não sabe onde está ou como chegou ali.

O jogo consiste em uma única fase infinita no espaço, com um fundo rolante em que os jogadores e os inimigos se movem.

Game experience:

O jogo transforma a experiência de solidão de ser uma única nave no espaço em uma de energia. O jogador tem que lutar sozinho contra inimigos que nunca param de vir e seu objetivo é sobreviver o máximo que puder.

O menu principal é simples, passando uma imagem de maior rapidez ao jogo. Há uma tela de recordes do jogador a fim de incentivar a energia do jogador a tentar superar seu próprio resultado.

A jogabilidade é rápida e com um grande número de inimigos para deixar o jogador sempre focado no jogo e elétrico.

Gameplay mechanics

Upgrades:

O ataque do jogador começa como um tiro único de frequência e velocidade baixas. Os upgrades coletados no jogo aumentam a frequência, a velocidade, o dano ou a quantidade de balas por tiro desse ataque.

Ataque especial:

O ataque especial é utilizado clicando na tela (mobile) ou barra de espaço (PC). Ele pode ser usado somente quando sua barra de uso está carregada ao máximo. Tanto o tempo quanto o número de inimigos que o jogador destrói são responsáveis pelo carregamento dessa barra.

O golpe especial deixa o player invulnerável temporariamente e geralmente causa muito dano.

Inimigos:

Serão um total de quatro tipos de inimigos no jogo - três minions e um boss. Os tipos de minions estão listados a seguir:

Stalkel: inimigo básico que segue a posição horizontal do jogador, descendo a tela com uma velocidade constante. Stalkels atiram constantemente e na mesma direção - para baixo. Seu movimento horizontal, apesar de seguir o jogador, possui certa aleatoriedade para que nem todos os stalkels mudem de direção ao mesmo tempo.

Campel: Um pequeno turret que fica parado em um ponto do mapa atirando em direção ao jogador. Ao detectar um tiro do jogador se aproximando, o campel tenta se desviar do ataque. Esse desvio, no entanto, possui certo atraso, fazendo com que ele não seja sempre perfeito.

Tarkel: Uma nave marcada por sua resistência. O tarkel é muito lento, mas, em compensação, possui ataques poderosos: usa mísseis teleguiados e, eventualmente, atira uma rajada de tiros.

Boss:

The Harbingel: O boss é uma nave grande extremamente resistente e poderosa. Além de possuir vários canhões que atiram em direção ao jogador, o harbingel pode usar periodicamente um ataque especial: um enorme e destrutivo canhão a laser.

Bonus materials

Ranking

O jogo possui um ranking que guarda uma lista das maiores pontuações do jogador. Seu objetivo é incentivar o jogador a tentar superar seu máximo desempenho no jogo