

# WATCHTOWER THE RUINS BELOW

FIGHT YOUR WAY OUT



**PLATAFORMA:** PC

**FAIXA ETÁRIA:** ADOLESCENTES E JOVENS ADULTOS

**CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA ESPERADA:** TEEN (13+)

<b>I - RESUMO</b>	<b>2</b>
<b>II - PERSONAGENS</b>	<b>3</b>
CORVO	3
HOBBS	3
JACKIE	4
ARWEN	5
<b>III - JOGABILIDADE</b>	<b>6</b>
<b>IV - MUNDO DO JOGO</b>	<b>7</b>
<b>V - EXPERIÊNCIA DE JOGO</b>	<b>8</b>
<b>VI - MECÂNICAS</b>	<b>9</b>
<b>VII - INIMIGOS</b>	<b>10</b>
<b>VIII - CUTSCENES</b>	<b>11</b>
<b>IX - CONTEÚDO BÔNUS</b>	<b>11</b>
BIOGRAFIAS	11
FRAGMENTOS DE LORE	11
EPISÓDIOS FUTUROS	11

# I - RESUMO

Em WATCHTOWER - THE RUINS BELOW os jogadores assumem papéis de membros da Vigia do vale do rio Urlyn, região fronteira do reino de Ustvar. Um dia, o Barão do vale decide fazer uma caçada nas florestas do vale e chama alguns dos vigias como guias locais. Sem outra opção se não obedecer o lorde, eles o acompanham. Subitamente, o cão de caça favorito do Barão sai em disparada rumo às profundezas da floresta.

O grupo corre atrás do Floofy, o cachorro, e descobrem que ele entrou nas cavernas que levam às ruínas. Quando um dos vigias comenta que eles já entraram naquelas cavernas e que não é uma boa ideia prosseguir, o Barão ordena que eles resgatem seu companheiro de caça. Mais uma vez sem opção, os vigias adentram a escuridão.

Os vigias seguem os latidos do cachorro, passando pelas primeiras cavernas, câmaras e corredores, enfrentando os primeiros inimigos. Eventualmente eles encontram o cachorro, mas percebem que o caminho de volta não existe mais (em termos de gameplay seria o início de uma nova fase que termina na última sala da primeira fase).

Eles então devem lutar para encontrar uma nova saída e escapar. Na sala logo antes da saída os vigias tem de resistir por um determinado tempo em um *last stand*, lutando contra várias levas de inimigos. Depois de sobreviver e escapar, Floofy é entregue ao barão e os vigias voltam ao seu trabalho, sem muitos elogios. Suas únicas recompensas acabam sendo satisfação pessoal e poder continuar seu trabalho.

## II - PERSONAGENS

### CORVO



“Te garanto que sairá mais leve do que entrou. Eu estava falando da sua carteira, mas creio que os ferimentos serão ao menos menores.” - Corvo

**Bio:** O Corvo era antes de tudo um empreendedor. Começou com pequenas enganações, mas foi logo acolhido por um professor que viu nele o potencial para a medicina. O professor, com medo de uma possível traição, ofereceu ao seu aprendiz uma oportunidade para trabalhar na torre. O brilho do dinheiro atraiu sua atenção, assim como o animal que o inspira, mas ele não terá a possibilidade de facilmente voar e escapar do perigo.

**Descrição:** De estatura média e corpo esguio, Corvo usa uma roupa de couro preto que cobre todo o seu corpo. Em seu rosto usa uma máscara de corvo, típica de pessoas do ofício. Sobre a roupa usa um manto de cor verde-musgo, as cores da guarda.

**Combate:** Seu ataque padrão é um simples acerto com sua serra de osso, seu especial é uma besta permite que ele lance setas a distância. Ele pode rolar

para desviar de danos também.

**Passiva:** Cura lentamente os aliados em sua volta.

### HOBBS



*“Não há nada nem ninguém que não possa ser resolvido com umas boas marteladas” - Hobbes*

**Bio:** Um ex-escravo que foi acolhido por um velho mestre ferreiro, que ensinou a ele tudo que sabia. Quando seu mestre morreu, Hobbes saiu em busca de emprego, algum lugar que aceitasse suas habilidades sem fazer muitas perguntas, e achou a Vigia Real uma boa oportunidade, tornando-se até Oficial de Torre, eventualmente.

**Descrição:** Hobbes é alto e musculoso, constantemente sério e sarcástico. Costuma vestir um avental de ferreiro por cima das roupas e carregar consigo um martelo velho e gasto, pertencente ao seu mestre, e outro

martelo maior e mais pesado, perfeito para esmagar alguns ossos.

**Combate:** Usa golpes de seu martelo de guerra à curta distância, mas pode realizar uma investida contra inimigos que estejam mais longe. Seu movimento defensivo é um bloqueio que reduz qualquer dano, mas não deixa ele se mover enquanto isso.

**Passiva:** Sua liderança concede a aliados próximos um bônus de dano.

## JACKIE



*"Um rei obriga milhares a lutarem pelo seu interesse.  
Um pirata inspira milhões a buscarem a liberdade" - Jackie*

**Bio:** Filho de artesãos, Jackie foi, desde criança, apaixonado pelo mar. Isso levou seu pai a nutrir a ideia de mandá-lo para a marinha, onde ele provavelmente se tornaria um herói. Entretanto, à medida que o garoto cresceu, a vida de pirata o interessava cada vez mais. Quando atingiu 16 anos, fugiu de casa e foi viver a vida nos navios sem cores, mas essa vida não durou muito e, apesar de chegar a ser o capitão de sua própria tripulação, foi preso aos 20 anos e sentenciado a morte. Acabou sendo "voluntariado" para a vigia como uma forma de pena alternativa.

**Descrição:** Jackie é alto e de corpo forte, mas esguio. Como um bom pirata, é mulherengo e não costuma levar as coisas à sério. Recentemente, adquiriu um sobretudo muito colorido, que ele usa com uma camisa social, um colete de couro, calças largas e botas de cano alto. Ele carrega também muitas miçangas, um chapéu de mosqueteiro, e duas espadas, as quais ele costuma usar com as lâminas para baixo, e lhe renderam o apelido de "mantis".

**Combate:** Ele ataca a área à frente dele com suas espadas e pode atirar contra um inimigo com sua pistola. Seu movimento defensivo é um breve período em que ele desvia dos ataques, reduzindo o dano recebido.

**Passiva:** Seus discursos inspiradores fazem com que ele reviva aliados mais rapidamente.

## ARWEN



*"Uma vida sem lealdade é vazia, mas por lealdade já tirei vidas menos vazias que a minha." - Arwen*

**Bio:** Arwen é uma elfa com poderes de manipular as sombras, um poder estranho em meio de seus semelhantes, e por causa disso, por muito tempo foi tratada como uma estranha em sua aldeia. Um dia, o rei Ander a salvou de sua vida miserável na aldeia. Ele viu sua habilidade como um dom ao invés de uma maldição e a levou ao seu palácio. Lá ela foi treinada como uma assassina real, com o papel de proteger o reino dos males da escuridão. Após a morte do seu rei, apesar de duvidar da rainha como sucessora, resolveu ajudar na fronteira. Mesmo assim, se mantém atenta com o novo reinado.

**Descrição:** De aparência esbelta e esguia, Arwen possui uma altura avantajada devido a sua raça. Usa de roupas finas, porém com alta

mobilidade. Costuma usar o manto sobre seu rosto, e usa de sua magia para manipular as sombras ao redor para ocultar a sua identidade.

**Combate:** Pode atacar rapidamente com suas adagas ou gerar um clone no lugar onde ela está, que atrai inimigos e explode após algum tempo. Ela também pode teleportar a uma curta distância na frente dela, para desviar de golpes.

**Passiva:** Ela usa sua magia de manipulação de sombras para aumentar o alcance de visão dos aliados.

### III - JOGABILIDADE

WATCHTOWER - THE RUINS BELOW é um *dungeon crawler* 3D visto pela perspectiva de uma única câmera isométrica. Ele tem um foco em cooperação, com até 4 jogadores, onde cada um controla um dos membros da vigia Real.

Eles podem se mover livremente enquanto exploram as ruínas, enfrentam monstros através de combate corpo-a-corpo ou à distância e usando habilidades especiais únicas ao personagem selecionado.



Os inimigos enfrentados são criaturas insetóides grotescas e assustadoras que vivem nos túneis. Eles não gostam que entrem em seu território, e usam diversas táticas para atacar os vigias, incluindo avançar em enxames, lançar projéteis e, é claro, correr em linha reta na sua direção.

O jogo é dividido em 3 níveis, todos ambientes claustrofóbicos compostos por cavernas, salas e corredores. Foram projetados para serem relativamente labirínticos, com bifurcações, becos sem saída e corredores que retornam no mesmo quarto. No entanto, toda a vez que os jogadores passarem por uma sala e eliminarem todas as criaturas hostis, um estandarte da guarda é colocado para marcar que a sala foi liberada.

No final de cada fase, os jogadores se encontrarão em áreas fechadas e eles tem de resistir hordas inimigas cada vez mais difíceis por um tempo determinado antes de progredir para o próximo nível.

Elevator pitch:

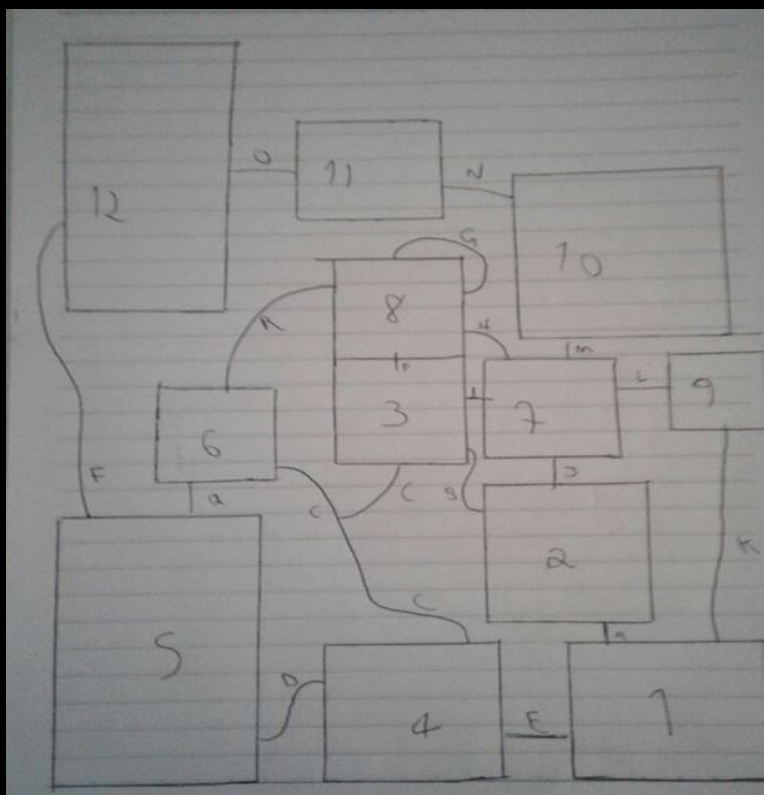
*“Castle Crashers 3D misturado com Magicka e uma pitada de Left 4 Dead”*

## IV - MUNDO DO JOGO

Ambientado em um mundo de fantasia no fim da era medieval / começo da renascença, o jogo ocorre na fronteira norte do Reino de Ustvar, no vale do rio Uryln. Abaixo do vale existe um complexo colossais de ruínas, abandonadas por uma civilização à muito tempo morta. As ruínas são permeadas por energia mágica que faz com que elas se reconfigurem e que as regras de tempo e espaço não ajam normalmente lá.

Em termos de gameplay, a reconfiguração do ambiente permite que a última sala de um dado nível seja a primeira sala do próximo, que passagens se fechem atrás dos jogadores e que a porta pela qual os jogadores acabaram de entrar leve a outro lugar quando eles voltarem.

A atmosfera a ser passada deve ser um equilíbrio de maravilha e fascínio pelas ruínas em si, o legado perdido de uma civilização morta, com horror opressivo de entidades alienígenas e hostis. Para reforçar essas sensações, as músicas serão mínimas enquanto os jogadores não estão em combate, os sons principais serão os passos dos personagens, sons ambiente de caverna, grunhidos monstruosos à distância, etc. A iluminação será igualmente mínima, as fontes de luz vem principalmente de lanternas e tochas no chão, deixadas por aventureiros que morreram lá, gemas nas paredes que emitem luz azul-claro e uma "aura" emanada por cada vigia.

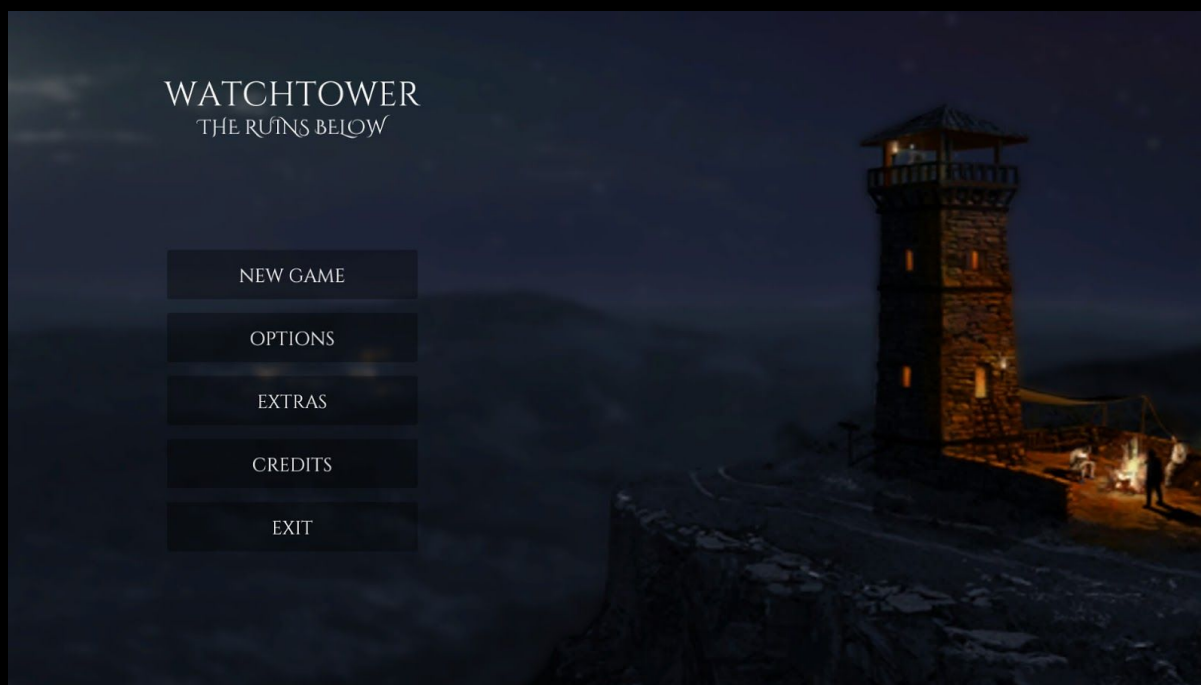


Layout do primeiro nível. Salas 2, 5 e 10 são arenas de combate; Salas 3/8, 6, 7 e 11 são armadilhas; Sala 9 contém tesouros e sala 12 possui o desafio final do estágio.



## V - EXPERIÊNCIA DE JOGO

Ao iniciar o jogo, os jogadores se encontram no menu principal, que mostra uma imagem estática da Torre com os vigias em volta de uma fogueira, enquanto toca uma música calma e melancólica, para indicar que eles normalmente têm uma vida pacata e tranquila, e momentos de tensão são raros.



Utilizando um controle, o usuário pode navegar pelos menus acessando configurações, conteúdo desbloqueável (fragmentos de *lore*) ou começando uma partida nova. Nesse caso, os jogadores são redirecionados para a tela de seleção de personagens, onde cada um escolhe seu vigia de preferência (podendo verificar o que suas habilidades fazem). O jogo não permite que dois jogadores escolham o mesmo personagem. Quando todos os jogadores conectados tiverem escolhido, qualquer um pode apertar Start para iniciar a partida.

Nesse momento, uma primeira cutscene será mostrada em forma de slideshow com imagens e texto, apresentando a introdução da história. Logo após isso, os jogadores já começam dentro dos túneis, iniciando o gameplay imediatamente.

Ao longo das três fases os jogadores sentirão a urgência de resgatar o cachorro e de escapar das ruínas. Essa sensação será reforçada pela constante presença de elementos não naturais (distorções de espaço-tempo, anomalias mágicas, etc.) e de entidades hostis (os inimigos). No entanto ela não será o suficiente para gerar ansiedade nos jogadores, uma vez que eles estarão engajados com as mecânicas de combate e exploração constante. Em suma, eles sentirão que os personagens sempre estarão em risco mas que eles também estão longe de serem indefesos.

## VI - MECÂNICAS

**CÂMERA:** Os jogadores enxergam o mundo 3D (ambientes, personagens, inimigos, etc.) através de uma câmera em perspectiva isométrica. A câmera será operada automaticamente, mantendo todos os personagens em foco.

**MOVIMENTO:** Os jogadores se movimentam livremente e em tempo real pelos ambientes. Eles não podem se mover através de obstáculos ou de outros personagens/inimigos.

**COMBATE:** Usando armas de curta ou longa distância, os jogadores podem destruir certos elementos do cenário, causar dano em oponentes e em outros jogadores. Isto é, fogo amigo está sempre ativado.

**HABILIDADES ESPECIAIS/PASSIVAS:** Cada personagem tem, além de seu ataque corpo-a-corpo padrão, um ataque especial (normalmente de média/longa distância), uma habilidade defensiva (como um rolamento ou bloqueio) e uma habilidade passiva (normalmente buffs).

**PONTOS DE VIDA:** Toda a vez que personagens tomarem dano, seus pontos de vida caem. Quando os pontos de um personagem atingirem zero, eles ficam incapacitados no chão e não podem realizar ações até que outro personagem os levante.

Pontos de vida são recuperados através do uso de itens consumíveis e limitados, **pães com banha**. Pães com banha são recuperados em cadáveres de aventureiros caídos, espalhados em pontos estratégicos pelo mapa.

**LEVANTAR:** Para levantar outro personagem, um personagem que não está caído deve se aproximar do caído e pressionar o botão de interação. Depois de um pouco de tempo, o personagem caído levantará com vida reduzida.

**HAZARDS:** O jogo possui alguns tipos de perigos ambientais, como um poço que, se algum personagem cair dentro, fará com que ele apareça do teto da caverna e atinja o chão à sua beirada, caído e necessitando ser levantado. Além disso surtos de energia mágica ocorrem em alguns lugares, esferas de relâmpagos que seguem uma determinada rota ou explosões de chamas que ocorrem em períodos regulares em um local específico.

**ITENS:** Os jogadores podem coletar e utilizar itens espalhados nas mochilas de aventureiros que faleceram lá, ou que caem convenientemente dos inimigos derrotados. Os itens incluem:

- Pães com banha, usados para aumentar pontos de vida
- Bombas de pólvora, lançadas para causar dano numa área
- Arquebuses, armas especiais com alto dano e poder de penetração, mas com balas limitadas e forçam o personagem a caminhar mais lentamente enquanto segura.

## VII – INIMIGOS

- INSETÓIDE DECADENTE (*FALLEN BUGMEN*)
  - **Aparência:** Criatura alta e humanóide com corpo revestido de placas de quitina e braços de insetos saltando do corpo. Vestem farrapos e costumam segurar armas antigas, quase quebradas.
  - **Comportamento:** O inimigo mais comum do jogo. Anda de maneira irregular, mas caminha sempre em direção ao jogador mais próximo. Quando chega perto o suficiente, realiza um ataque corpo-a-corpo.
- PROLE DAS PROFUNDEZAS (*SPAWN OF THE DEPTHS*)
  - **Aparência:** Criatura humanóide com tamanho aproximado de uma criança. De seu corpo corcunda saem patas de inseto e antenas grotescas. Um crescimento fungóide cobre toda a parte superior do rosto.
  - **Comportamento:** Se juntam em grupos para ter força em números. Correm rapidamente em direção aos jogadores, atacando o que estiver mais isolado. São ágeis, mas fracos e morrem facilmente.
- UIVADOR DA PROLE (*HOWLER OF THE SPAWN*)
  - **Aparência:** Similar à prole, porém mais alto e esbelto. Seu pescoço é alongado e curvado, dando sua silhueta um aspecto não natural e perfurado por orifícios de onde o uivado sai. Diferente ao resto da prole no entanto, o crescimento fungóide cobre a parte debaixo do rosto, e o topo da cabeça é repleto por inúmeros olhos.
  - **Comportamento:** Após perceber os jogadores, tenta se posicionar fora da visão deles e solta gritos estridentes intermitentemente que são facilmente ouvidos de longe. Isso invoca Proles das Profundezas para atacar os vigias, e ele não pára até ser morto.
- Vespóide
  - **Aparência:** Criatura humanoide com traços característicos de vespa, como asas, antenas e o abdômen com ferrão saindo da parte de baixo de suas costas. Apesar do que aparenta, elas não podem voar, suas asas são apenas resquícios evolutivos.
  - **Comportamento:** Tenta manter o máximo de distância que consegue dos jogadores, para conseguir jogar seus ferrões no jogador mais próximo sem ser atacada.

## VIII – CUTSCENES

A primeira cutscene acontece logo no início do jogo, e é uma breve introdução (pulável) ao estilo *slide-show* (um vídeo formado por imagens estáticas, cujo movimento da câmera é o máximo de dinamismo), estilizado para parecer imagens em um livro, sendo narrado. Essa introdução mostra o barão dando ordens para que os vigias entrem nas ruínas e encontrem o cão que fugiu, e os vigias obedecendo a contragosto.

A segunda e última cutscene é um epílogo, no mesmo estilo, mostrando os vigias entregando Floofy ao Barão e recebendo relativa ingratidão, assim encerrando a história.

## IX – CONTEÚDO BÔNUS

### BIOGRAFIAS

Se o jogador escolher um dos personagens e terminar o jogo com ele, ele desbloqueará uma biografia textual breve daquele personagem, acessível pelo menu principal. Isso seria um incentivo a mais para os jogadores escolherem outros personagens.

### FRAGMENTOS DE LORE

Espalhadas nas fases há fragmentos de Lore, no formato de páginas de um diário, que os jogadores podem coletar para desbloquear trechos textuais acessíveis pelo menu principal que enriquecem a ambientação do Jogo

### EPISÓDIOS FUTUROS

Não há planos para próximos episódios ou DLC.