

SLOWDIVE

Desenvolvido por

Eduardo Kiyoshi Kamikabeya

Edson Yudi Toma

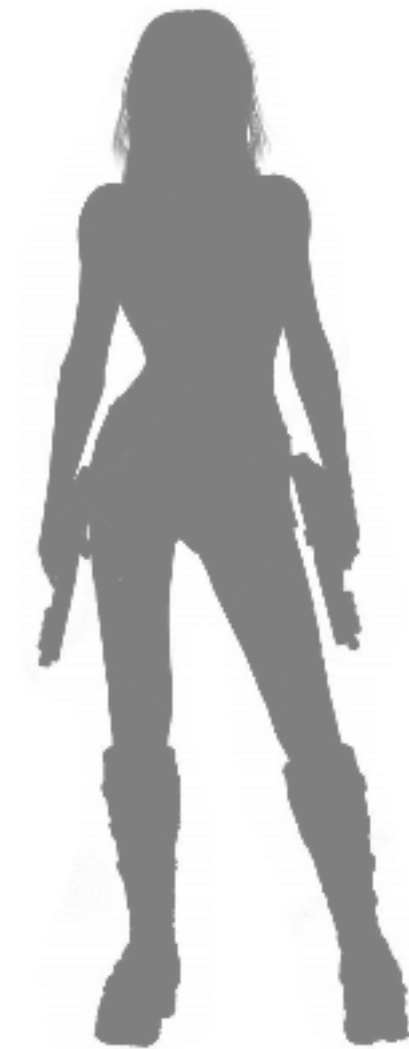
Fabiana Dalacqua Mendes

Gabriel Silveira Pupo

Gustavo Verniano Angelico

Para PC

Classificação etária: 12 anos



História

Num futuro distópico, as grandes corporações foram capazes de tomar o governo e transformar a sociedade a sua imagem: individualista e materialista para os que têm poder e precária para a população comum.

Símbolo de tal repressão, a penitenciária de segurança máxima, Oogaresh, pode ser vista de toda cidade-alta de New Paradise e ali abriga os mais perigosos criminosos. Entre eles, Aaron Corns, líder da resistência HMS, que luta pela liberdade do sistema autoritário e por isso, o autor de crimes hediondos contra o governo. A importância desse fato deve-se a execução de Corns, que será acompanhada por um homem da cúpula dos ditadores, Hill Fort, e também será televisionada como programação obrigatória em todo o Estado.

Entretanto, a resistência deve agir. HMS equipa sua melhor espiã, Carol "Slowdive" Raft, com um dispositivo tecnológico mais desejado da época: o relógio capaz de desacelerar o tempo ao redor do usuário, com a complicada missão de resgatar Corns da prisão.

Já em Oogaresh, Carol deverá subir os seis andares da penitenciária enfrentando ondas de guardar humanos e robôs equipados com tecnologia semelhante a que ela já utiliza.

Passam-se o primeiro, segundo, terceiro, quarto, quinto andar e Carol pode perceber que seu relógio tão útil já começa a falhar pelo uso excessivo contra as dificuldades crescentes criadas pelos responsáveis pela segurança de Oogaresh.

Quando Carol finalmente chega ao último andar, encontra Aaron Corns preso na cadeira elétrica. Quase que imediatamente, Hill Fort ataca Carol usando seus capangas e ela deve derrotá-los para libertar Aaron. Após o confronto um tanto exaustivo, principalmente pelo mau funcionamento do relógio, Corns é liberto e assim revela suas verdadeiras intenções. Raft então se vê obrigada a lutar contra seu líder.

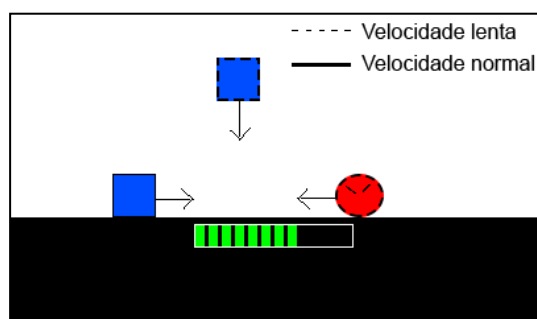
Personagem principal

Carol “Slowdive” Raft

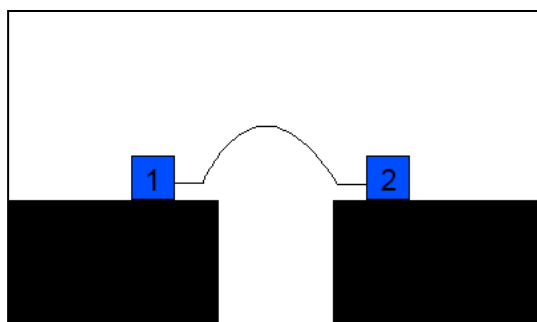
Ela é considerada a melhor em sua área e por isso é escolhida para salvar seu líder. Para tal ato, a divisão tecnológica da HMS dá a ela um relógio capaz de desacelerar o tempo ao redor dela, sem afetá-la. No entanto, sendo um protótipo raro, é suscetível a falhas.

Mecânicas

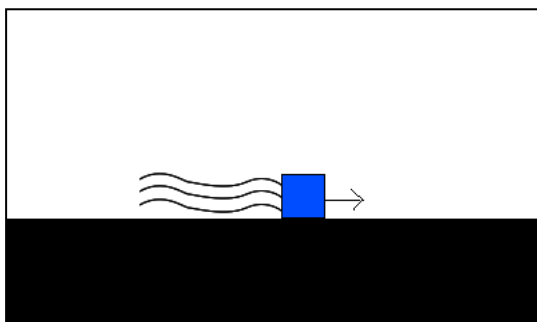
- Uso do relógio permite diminuir a velocidade dos objetos ao redor da personagem por um período de tempo determinado. Esse período é prejudicado durante o gameplay e por isso diminui sua eficácia.



- A personagem pode pular, possuindo também, o pulo duplo, permitindo o alcance de áreas mais altas.



- Como jogador, é possível também usar o dash que dá um pico de aceleração à personagem.



- Ela também pode atirar, possuindo uma pistola que pode ser usada contra os inimigos.

Controles



Indicação dos botões que realizam as ações da personagem.

Jogabilidade

SlowDive é um jogo 2D de plataforma. O jogo consiste em levels que testam a habilidade do jogador conforme a protagonista avança na prisão.

Aliada a movimentação horizontal(frente/trás) e vertical(pulos/quedas), Carol possui a habilidade de diminuir a velocidade do tempo. Isso possibilita que objetos e inimigos se movimentem de forma mais devagar. Essa habilidade é limitada, sendo somente recarregada no começo de cada nível. Complementando esse poder, o jogador pode em pontos específicos do nível apertar um botão para movimentar a câmera pelo mapa, assim obtendo uma visão geral, podendo planejar em que pontos utilizá-lo.

Conforme o jogador progride durante os níveis serão intercalados momentos de ação, que testaram os reflexos do jogador, e momentos de puzzle, na qual o jogador deve descobrir como utilizar as mecânicas do jogo para progredir.

Inimigos aparecem para interromper o avanço da personagem. É possível atirar neles para destruí-los, ou utilizá-los em puzzles para avançar, como por exemplo ativando alavancas para abrir portas.

Experiência de jogo

As mecânicas serão introduzidas aos poucos para o jogador em ambientes que possibilitem explorá-las. O jogador começa no nível inferior da prisão, e tem por objetivo chegar ao andar superior.

O jogo deve levar um sentimento de triunfo no jogador ao vencer os desafios apresentados. Pretendemos levantar a sensação de ser o herói da história, enfrentando sozinho um ambiente hostil e chefes superiores tanto em tamanho quanto poder de fogo. Além disso deseja-se criar ambientes interessantes e diferentes entre si, para que o jogador deseje explorar cada andar da penitenciária.

Cada andar apresentará um ambiente diferente como: Lounge de entrada, Igreja da prisão, Celas, Laboratório de experiência com armamentos, Solitária, etc. Esses ambientes possuem diferentes estéticas, e assim levantam sentimentos diversos no jogador.

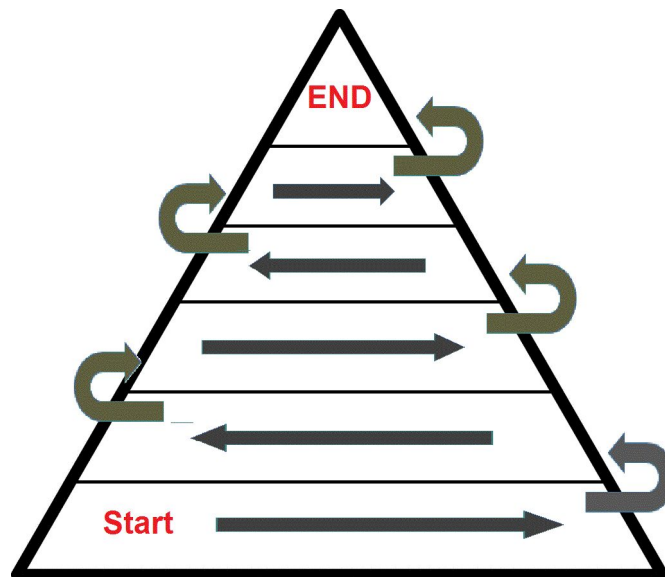
O lounge de entrada possui uma estética limpa, com cores claras e bem iluminado, representando uma fachada para pessoas entrando na penitenciária. A solitária e celas, ao contrário, apresentam um ambiente mais escuro e sujo, com aço enferrujado e plataformas que podem desabar a qualquer momento.

O mundo da prisão será apresentado através de objetos no background. Existirão cartazes com propagandas de Hill Fort, mostrando seu poder sobre o mundo do jogo, adiantando o combate com ele. Além disso monitores de tv apresentarão imagens anunciando a execução de Corns, lembrando ao jogador seu objetivo final.

Fluxo do gameplay

O jogo passa-se na penitenciária de Oogareh. O prédio possui seis andares construídos numa forma como de pirâmide, quanto menor o andar, mais segurança ele possui, já que quando mais se sobe, mais perigoso é classificado o prisioneiro.

Vários tipos de obstáculos estão a postos para dificultar a entrada e saída de invasores e presos. Desde guardas a robôs que atiram laser e que são capazes de anular tecnologias de controle do tempo.



Fluxo do mapa da penitenciária.

Cada andar representa é composto de levels e possui um chefe no final.

Descrição dos andares

1. Ensina ao jogador mecânicas de plataforma, sem se preocupar com inimigos ou controle do tempo.
2. Introduz a função de controle do tempo. Agora existem plataformas que se movimentam e o jogador deve diminuir a velocidade do jogo para passar com maior facilidade. Aparecem alguns dos inimigos primários.
3. A presença de Carol é detectada, fazendo com que inimigos mais complexos sejam introduzidos.
4. Gerador de energia NUL é introduzido. Colocar alguns puzzles em que elementos não afetados pelo controle do tempo sejam relevantes. Nesse ponto alguns níveis forçam o jogador a planejar como utilizar a mecânica de controle do tempo, que é limitada.
5. Fases que utilizam as mecânicas do jogo de forma mais desafiadora.
6. Chefes finais.

Inimigos

Os inimigos podem aparecer em variações de velocidade de movimento, quantidade de dano necessário para serem destruídos, tempo de disparo, etc. Essas mudanças serão identificadas por cores.

- Guarda Comum - Ataque físico de curto alcance. Se aproxima do jogador e quando perto ataca com um bastão de laser.
- Guarda com arma - Ataque a longo alcance. Quando o jogador entra em seu campo de visão atira a sua frente. Se movimenta em um padrão pré estabelecido.
- Guarda com escudo - Duas versões, cada um com ataques similares aos inimigos anteriores. Remove o escudo para atacar, só assim se tornando vulnerável.
- Guarda tanque - Ataque físico de curto alcance, que causa mais dano que o ataque do guarda normal. Mais robusto que um guarda normal. Não pode ser morto a tiros, mas pode ser empurrado
- Robô com mira laser - Não se movimenta. Mira na posição do jogador e após alguns segundos atira na posição apontada pelo laser.
- Robô saltitante - Se movimenta pulando. Se movimenta em um padrão pré estabelecido.
- Granada - Fica flutuando em uma rota. Quando acertada por um tiro, explode criando esferas de energia que se entram em contato com o jogador, diminuem sua vida.
- Gerador de energia NUL - Não se movimenta sozinho. Todos objetos que entram em contato com sua energia, não são afetados pela habilidade de diminuir a velocidade do tempo por um período de tempo.
- Gerador de energia ASC - Similar ao Gerador de energia NUL, com o diferencial de que aumenta a velocidade de tempo em objetos que entram em contato, quando a protagonista utiliza a habilidade de controle temporal.

Chefes

- Hill Fort - Homem da cúpula do governo atual. Está presente na penitenciária para assistir a execução de Aaron. Ele usa seus capangas, formados pelos guardas da prisão, para atacar o jogador de forma mais frequente que anteriormente visto nos andares, como ondas de inimigos.
- Aaron Corns - Líder da resistência HMS. É fantasiosamente preso para atrair Carol junto com o relógio para destruir qualquer chance da HMS ser vitoriosa. Vende-se por dinheiro e poder dentro do governo. Quando revela suas intenções, tira o relógio de Carol, que nesse momento, já está defeituoso, e o usa contra ela.

Cutscenes

1. Introdução: Mostra uma visão geral da prisão, focando em Carol entrando.
2. Carol chega ao último andar da penitenciária, ao ver Aaron se aproxima para libertá-lo. No entanto Hill Fort parece.
3. Hill Fort é derrotado, Carol liberta Corns que revela seus planos para o futuro.
4. Final: Carol, agora como líder da HMS, observa o pôr do sol no alto da prisão pensando o que o futuro lhe reserva.