

# SPACESHIPS!

## HISTÓRIA

Spaceships! mostra as incríveis batalhas entre duas facções espaciais se enfrentando, os **Red Dudes** e os **Green Dudes**, com o objetivo de invadir e conquistar território uns dos outros.

## FLOW

O jogo se passará no espaço e será dividido em áreas pequenas chamadas de **Galáxias**. A jogabilidade estará concentrada em uma única área por vez, onde a câmera do jogo seguirá as naves de forma que todas caibam dentro da tela.

Cada partida será iniciada na área neutra, com ambos os times à mesma distância da vitória. Cada time deve atrapalhar o avanço de seu adversário, enquanto tenta avançar sobre o território inimigo, até atingir o extremo oposto. Quão mais infiltrado nas áreas inimigas o jogador estiver, maior será o desafio, pois o time defensor receberá vantagens à medida.

Na área final, logo antes da vitória, o time defensor poderá ser interpretado como um “chefe”. Assim, o time vencedor terá a sensação de derrotar um chefe ao vencer a área final e a partida.

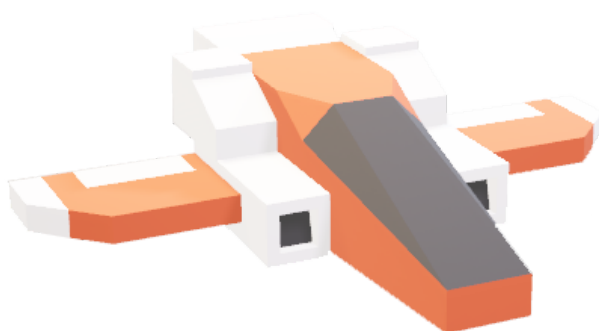
## PITCH

Nidhogg encontra RocketsRocketsRockets, com a experiência de ataque e defesa inspirada em Towerfall Ascension.

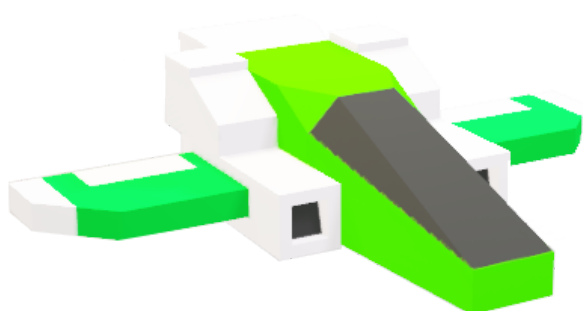


## PERSONAGENS

Pequenos enxames de naves, divididos em dois times. **Vermelhos** e **Verdes**. Cada jogador controla uma nave de um time, com modelos únicos. A variedade visual do jogo vêm de ferramentas abertas para construção de *assets* de naves.



**RED DUDES**



**GREEN DUDES**

Todos os jogadores envolvidos poderão desfrutar de um personagem com cores vivas, tiros poderosos e brilhantes, com movimentação rápida e agressiva.



# JOGABILIDADE

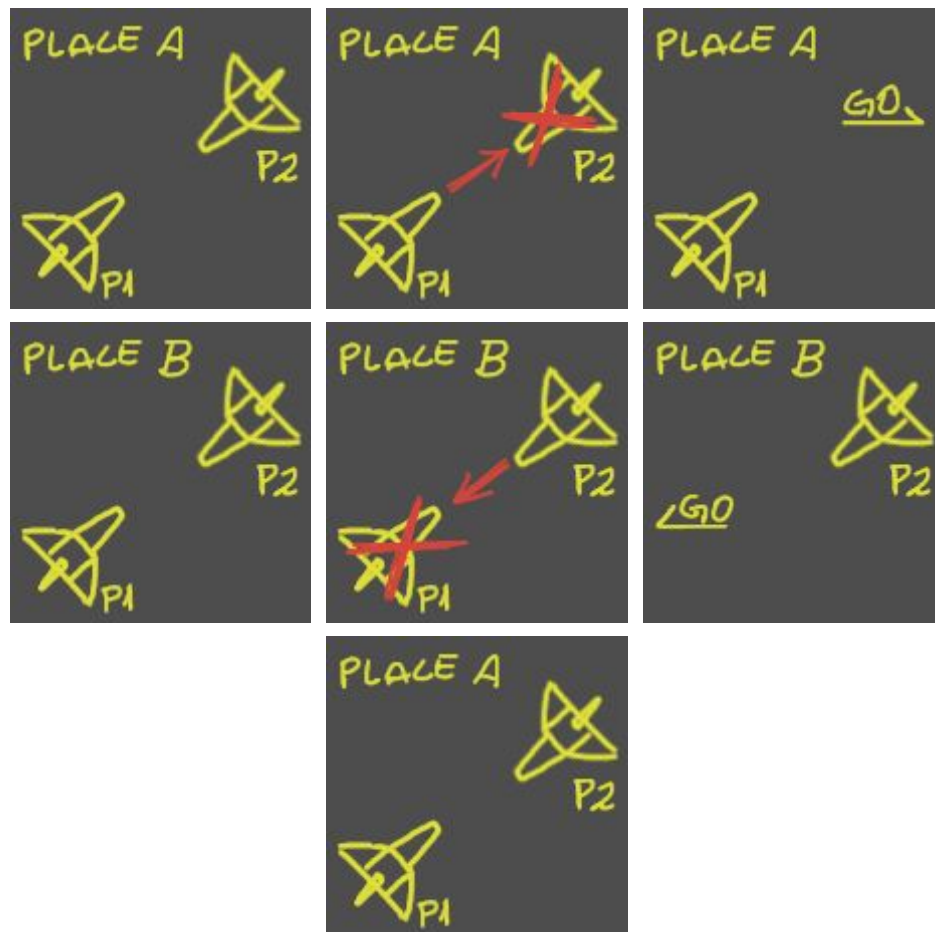
## CONTROLES

A intenção é que os controles sejam básicos e de fácil memorização e, ao mesmo tempo, permitam um manuseio fluido e rápido da nave. Sem perder tempo, o jogador dominará as técnicas, podendo então focar em ser agressivo e atingir seu objetivo.



## GAMEPLAY

A dinâmica do jogo se assemelha a um cabo-de-guerra “inverso”. Ao invés de “puxar”, um jogador deve avançar sobre o território protegido pelo outro, até atingir seu objetivo. Quando todos os oponentes são destruídos, o time pode avançar para a próxima Galáxia e recebe uma indicação visual.





## **GALÁXIAS**

Os jogadores estão sempre confinados à pequenas áreas chamadas de **Galáxias**.

Cada galáxia tem sua peculiaridade, com suas próprias cores, perigos e sons.

Conforme os times avançam pelo universo em direção ao seu objetivo, as galáxias que eles percorrem ficam cada vez mais perigosas e estranhas.

**Meteoros** vagam pelo cosmos, ameaçando a integridade física de qualquer nave que ameace bater de frente.

**Minas explosivas**, deixadas flutuando pelo espaço em outras guerras, estão aos montes pelas galáxias.

Os jogadores podem se encontrar em galáxias com propriedades diferentes, às vezes com bordas sólidas, que jogam as naves de volta em uma batida, às vezes com bordas invisíveis, que teleportam as naves para o lado oposto da galáxia.

Qual galáxia os jogadores irão enfrentar a cada etapa é sempre uma **surpresa**.

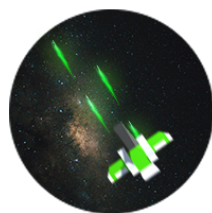


## ***A EXPERIÊNCIA***

Spaceships! tem toda sua dinâmica baseada na interação entre os jogadores. Assim como diversos outros jogos e brincadeiras existentes, o desafio está na habilidade do seus oponentes, e apenas jogando juntos todos podem se aperfeiçoar.

Devido à sua natureza acelerada e dinâmica, os jogadores testarão os próprios reflexos contra os de seus adversários. A própria trilha sonora do jogo irá contribuir para imergir os jogadores em uma atmosfera veloz e competitiva. Em partidas onde cada time tenha mais de um jogador, táticas e estratégias poderão ser desenvolvidas para criar uma vantagem extra que pode ser a diferença entre a vitória e a derrota.

A vitória terá um sabor ainda mais doce ao vencer uma partida de Spaceships!, pois logo antes da vitória, o time que está prestes a alcançá-la enfrentará seus oponentes que contam com diversas vantagens oferecidas pelo sistema de progressão de dificuldade. Forme um time, desenvolva estratégias, testes seus reflexos e habilidades motoras e venha mostrar quem é que manda em Spaceships!



## MECÂNICAS

A todo momento, os jogadores estarão confinados num espaço onde devem competir por seus objetivos. A movimentação da câmera sempre enquadra todos os jogadores vivos na tela.

### HABILIDADES + PERIGOS

Para se preparar para as batalhas, a frota está sempre **trocando** os equipamentos das naves. O problema é que os pilotos nunca sabem quais equipamentos vão usar. A cada rodada, os jogadores recebem habilidades diferentes. Quanto mais próximo da vitória, mais fortes os defensores ficam.

As naves dos jogadores terão habilidades únicas, dependendo da vantagem/desvantagem do jogador em relação ao adversário. Dentre as habilidades ofensivas, as naves terão em seu arsenal tiros laser e um arpão de longa distância.

Os cenários também são perigosos! A atenção do jogador é providencial contra os *hazards* dispostos eventualmente sobre o mapa. Dentre estes, teremos minas explosivas e grandes meteoros.





# **BÔNUS!**

A única mecânica presente na proposta e que se assemelha com um bônus ou power-up arbitrário, é o grau de vantagem que o time defensor ganha à medida que o time atacante penetra em seu território. Esse “bônus” se expressará na forma de armas melhores e capacidade de manuseio superior da nave.

Adicionalmente, medalhas/troféus serão usados para recompensar jogadores agressivos, cumprimento de objetivos em curtos períodos de tempo, partidas muito competitivas, entre outras situações.