



# High Ground Simulator



# Resumo

Guerra! As forças da República sucumbem ao redor da galáxia. A democracia está ameaçada e entidades malignas espreitam de todos os lados. O EXÉRCITO DOS CLONES bate em retirada conforme suas bases são destruídas uma a uma. No longínquo sistema SHOULDENEAR a base da República acaba de cair. Na última transmissão recebida, os valorosos clones descobrem o ousado PLANO DE RESGATE do General Therarobees. Nos próximos CINCO MINUTOS uma pequena nave de transporte passará pelas ruínas da base em busca de sobreviventes.

Infelizmente, tempo não é o único inimigo dos bravos soldados republicanos. Para chegar na ZONA DE POUSO primeiro é preciso atravessar um perigoso caminho repleto de TORRES e RIOS DE LAVA. E, se isso tudo não bastasse, somente há espaço para um sobrevivente na nave de transporte, o mais valoroso, dentre os mais valorosos.

Armados com RIFLES de alta precisão, GRANADAS de prótons e uma carga do dispositivo newtoniano, capaz de usar momento para tornar o usuário ETÉREO, os clones deverão se aventurar pelo perigoso campo de batalha, repleto de perigos, e DOMINAR O MORRO a qualquer custo...

# Mundo do Jogo

Em um período não tão distante, em uma galáxia mais próxima do que se pode imaginar... Milhares de SISTEMAS se uniram no Parlamento da República Intergaláctica com o objetivo de assegurar a paz entre os planetas. No entanto, a paz nunca é duradoura e forças malévolas tramam pelas sombras um terrível plano contra a República. Líderes da oposição, formada pelos grandes industriais da guerra, espalham um enxame de NOTÍCIAS FALSAS com graves acusações, gerando insegurança na frágil paz mantida pelo Parlamento.

Em tempos de crise, uma votação pela criação do exército da paz, composto por CLONES, é organizada. Os planos daqueles que lucraram com as guerras seguem perfeitamente. Rapidamente, os conflitos, antes localizados, se alastram por toda Galáxia. Começa, assim, o período de opressão na República.

No sistema vulcânico SHOULDENEAR um encontro dos quatro batalhões liderados pelo General Therarnobees é violentamente interrompido por um bombardeio destruindo toda a base e forçando a retirada das forças republicanas do planeta. Quase todos os transportes foram destruídos e as torres automáticas de defesa estão descontroladas.

Com suas vidas em risco, os clones têm dificuldade para distinguir amigo de inimigo. Os laços fraternais que antes os uniam são rompidos rapidamente com a pesada notícia de que somente o mais hábil e valoroso sairá vivo do inferno que se tornou a antiga base. Assim começam as guerras clônicas...

# Personagens

## Ibir

"Só posso me dar ao luxo de morrer depois de experimentar ao menos metade de todas as raças da república".

**Cor:** amarelo.

Nasceu na fábrica de clones, e lá foi educado durante seu rápido amadurecimento para ser o mais valoroso de todos os defensores da República.

Em sua primeira missão teve que perseguir um contrabandista de bebidas no planeta SriBlanka, conhecido como o paraíso dos bons de vida, repletos de cassinos e prostíbulos com belas garotas e exuberantes garotos de quase todas as raças da república. Foi no meio desses respeitáveis estabelecimentos que Ibir acabou descobrindo a atividade mais prazerosa de sua vida, o que ocorreu após o contrabandista pagar o melhor atendimento para o clone em troca de deixá-lo escapar.

Seus superiores receberam um relatório dizendo que o contrabandista havia fugido do planeta, enquanto que Ibir ganhou um amigo interessante que sempre o visita quando tem oportunidade. A partir deste momento Ibir soube o que queria da vida: o prazer e o calor de outros corpos, de quantas raças ele pudesse experimentar.

## Ikis

"Que vivam em paz e felicidade aqueles que curam e salvam vidas".

**Cor:** verde.

Nasceu na fábrica de clones, e lá foi educado durante seu rápido amadurecimento para ser o mais valoroso de todos os defensores da República.

Em sua primeira missão teve que proteger o planeta desértico Dunaine de uma invasão das forças malignas. No batalhão de Ikis estava também seu grande amigo Ijis e eles combateram o avanço das forças inimigas em meio ao maior deserto do planeta. Repelindo horda após horda, o batalhão de Ikis foi gradualmente reduzido até sobrar apenas os dois amigos. Quando as forças inimigas pareciam estar prestes a recuar, Ijis foi ferido. Desesperado no meio do deserto, Ikis carregou seu amigo para a base em uma caminhada que parecia eterna. Chegando lá, Ijis parecia dar seus últimos suspiros quando os médicos da base o pegaram e começaram seu tratamento.

Após um mês na base, Ijis recebeu alta, para imensa alegria de seu amigo. A partir desta situação Ikis entendeu o grande valor dos médicos

e soube o que queria da vida: a proteção e felicidade dos médicos. Então passou a defender médicos quando os viam em conflitos (independente da causa justa).

## Ucan

“Gente morta não faz dinheiro”

**Cor:** azul.

Nasceu na fábrica de clones, e lá foi educado durante seu rápido amadurecimento para ser o mais valoroso de todos os defensores da República.

Em sua primeira missão teve que escoltar o primeiro ministro Sheet Palprotein até uma conferência no luxuoso planeta Spyrál. Antes da conferência, o ministro foi com seu segurança para diversos lugares esbanjando seu dinheiro, e mesmo lugares em que seria restrito abriam suas portas após uma generosa doação. Após a conferência, o ministro foi com seu segurança para um belo e grandioso banquete, onde Ucan pode experimentar comidas e bebidas extremamente saborosas e caras. Saindo do banquete, o polido, mas bêbado ministro resolveu cortejar de forma pouco polida as damas que por ele passavam, o que chamou atenção da polícia local (e o pânico de Ucan). Ainda sem perceber bem a situação, o ministro evitou qualquer ação contra si usando de mais um pouco de seu dinheiro e então foi dormir.

Apesar de ter acompanhado uma pessoa desagradável por um dia inteiro, Ucan estava satisfeito por ter aprendido uma lição valiosa: o mundo é comandado por aqueles que têm dinheiro. A partir deste momento Ucan sabia o que queria da vida: se tornar uma pessoa rica o bastante para não ser incomodada e dar um banquete à altura do que havia experimentado com o dinheiro ganho em um dia. Então passou a aproveitar toda oportunidade que tinha para juntar mais ao seu patrimônio.

## Dort

“Os maus se aproveitam dos pequenos e fracos. Os maus se aproveitam das criaturas que não podem se defender. Contra os maus eu luto. Toda a bondade e fofura eu protejo”

**Cor:** branco.

Nasceu na fábrica de clones, e lá foi educado durante seu rápido amadurecimento para ser o mais valoroso de todos os defensores da república.

Em sua primeira missão teve que recuperar o planeta gelado Wahım após ele ter sido tomado pelas forças malignas espreitando a república. Durante o ataque, a nave de Dort foi derrubada e ele se perdeu em meio a

uma nevasca enquanto que seus companheiros morreram pela queda. Se arrastando na neve, Dort encontrou abrigo em uma pequena caverna no pé de uma colina e lá repousou agonizando a espera de uma morte gelada. Contudo, dentro da caverna morava um bando de Amst, criaturinhas fofas e peludas que, acostumadas com o frio rigoroso, sempre dormem grudadas umas nas outras. Graças ao calor dos Amst, Dort conseguiu sobreviver e no dia seguinte encontrou membros de sua tropa comemorando uma vitoriosa retomada do planeta.

Dort voltou à rotina típica de um clone, mas em sua mente ficou gravada toda a fofura e bondade dos Amst. A partir deste momento Dort soube o que queria da vida: conhecer e proteger as criaturas pequenas e fofas de quantos planetas pudesse visitar.

# Jogabilidade

Uma única câmera ISOMÉTRICA revela todo o mapa. Os QUATRO jogadores podem se MOVIMENTAR LIVREMENTE pelo cenário enquanto desviam dos tiros das TORRES e dos RIOS DE LAVA.

Os jogadores podem atacar uns aos outros, e para isso podem atacar com LASER ou arremessar GRANADAS, com MIRA INDEPENDENTE da movimentação. Os jogadores também podem evitar ataques iminentes usando de um curto período de INVULNERABILIDADE.

Jogadores atingidos são arremessados para o LOWGROUND.

Uma batalha por PONTOS é travada entre os jogadores. Cada inimigo derrotado usando a arma de laser e cada segundo dominando o morro garante aos jogadores pontos, enquanto mortes pelas torres, lava ou granadas remove pontos dos jogadores.

Quando o HIGHGROUND é atingido pela primeira vez, o jogador que o atingiu o DOMINOU e passa a receber os pontos por tempo de domínio. Caso outro jogador chegue no Highground, este precisa ATINGIR O ATUAL DOMINADOR para efetivamente DOMINAR O Highground. Enquanto isto não ocorrer o jogador que já havia dominado continua a ganhar os pontos por tempo de domínio.

Ao final do tempo de CINCO MINUTOS, o jogador com maior pontuação conquista o título de campeão da partida e o direito de voltar para casa...



**Elevator pitch:** *"Acabou, eu domino o terreno alto!"*

# Experiência

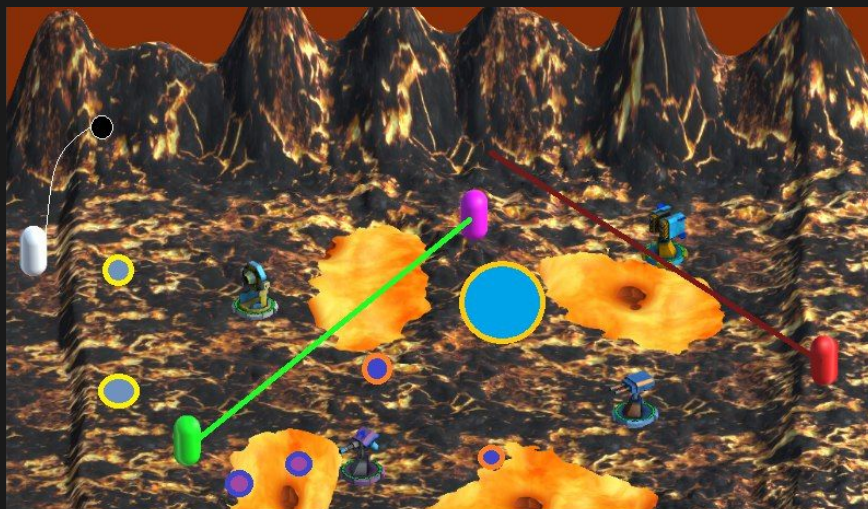
O jogo se inicia numa tela de menu principal, com opções para iniciar a partida, ver as instruções de jogo, abrir a tela de créditos e sair do jogo. A navegação pelo menu pode ser feita utilizando mouse ou um controle.

Ao selecionar a opção dos créditos, um tela se abre mostrando informações sobre os desenvolvedores. Apertar qualquer botão retorna para o menu inicial. Caso o jogador selecione a opção de instruções, uma tela com os controles do jogo é mostrada. Novamente qualquer botão pressionado retorna para a tela inicial.

Quando um novo jogo for selecionado, uma cena de seleção de personagens é apresentada para definir quantos jogadores estarão na sessão. Quando todos os jogadores estiverem prontos, basta apertar <Start> em algum controle ou <Enter> no teclado para iniciar a partida.

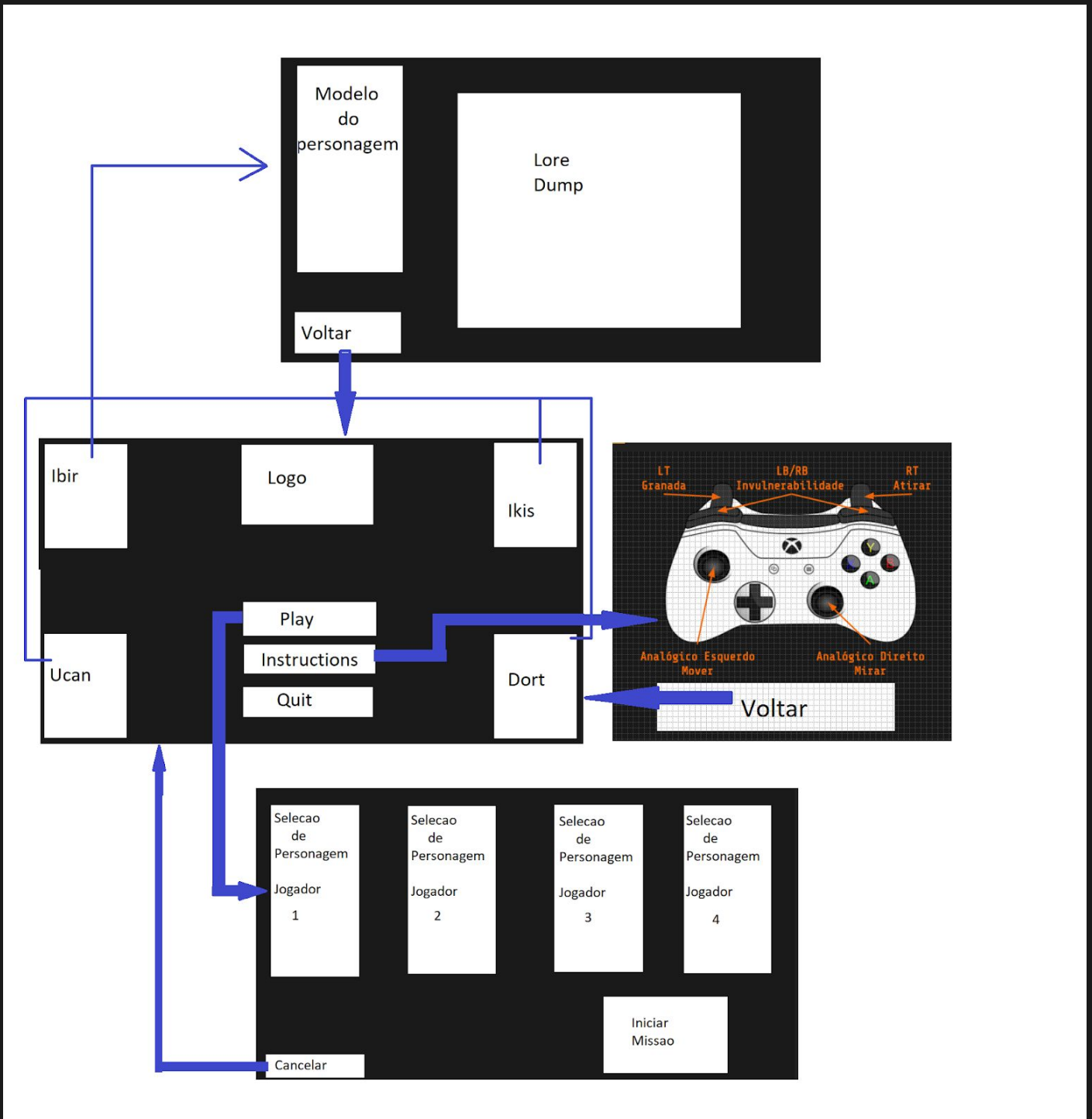
No início da partida, todos os jogadores se encontram no lado esquerdo da tela, numa zona segura em que as armas não funcionam e nenhum tiro chega lá. Ao morrer, o jogador será transportado de volta a essa zona. No centro do mapa encontram-se as torres e rios de lava que os jogadores devem desviar para chegar ao morro, no lado direito da tela encontra-se o topo do morro onde o transporte irá pousar e salvar o jogador com maior pontuação ao final da partida. O jogador que mantiver o domínio do topo será recompensado com pontos extras, afinal um verdadeiro rei não divide seu poder com outros.

Após o término do período de cinco minutos a partida se encerra revelando uma tela que mostra as pontuações de cada jogador e revela o clone mais valoroso, que foi salvo.



Os cilindros indicam o tamanho do jogador, em relação ao cenário e as torres.





Flowchart indicando fluxo de cenas dos menus do jogo.

# Mecânicas

**CÂMERA:** Os jogadores enxergam o mundo por uma única câmera isométrica fixa que revela todo o mapa.

**MOVIMENTO:** Os jogadores podem se mover livremente e em tempo real pelo cenário.

**COMBATE:** Cada jogador está equipado com uma arma laser de precisão, granadas e um dispositivo para evitar qualquer fonte de dano. Os jogadores possuem somente 1 ponto de vida, qualquer dano é suficiente para removê-lo de jogo e o devolver para a zona inicial.

A arma laser atira instantaneamente, mas possui um pequeno tempo de cooldown entre tiros. A granada será um projétil explosivo que pode ser interceptado por tiros de arma laser, ela também terá um curto cooldown entre lançamentos. O dispositivo de defesa terá carga única, sendo utilizável apenas uma vez por jogador, no entanto será possível adquirir mais cargas do dispositivo ao derrotar outros jogadores.

**PERIGOS:** Se encontram espalhados pelo mapa torres que atiram independentemente e rios de lava. É possível cair nesses rios de lava e fazer isso resulta em morte instantânea. Além disso as torres dificultam o movimentação dos jogadores, sendo que qualquer tiro recebido é fatal, forçando a vítima a reiniciar o trajeto.

**PONTUAÇÃO:** A pontuação dos jogadores será alterada apenas por esses fatores: Derrotar oponente com arma laser, morte do jogador e dominação do morro. O highscore será acessível a todos os jogadores durante a partida. O jogador com maior pontuação final será vitorioso.

# Inimigos

O único tipo de inimigo presente no jogo que não é controlado por um jogador são as torres. Os tipos de torres são:

- **Metralhadora:** Atira rapidamente balas sem nenhum efeito adicional.
- **Ricochete:** Atira balas rápidas, similares a torre metralhadora, porém com capacidade de ricochetear nas paredes.
- **Segmentada:** Atira balas enormes e não muito ágeis com capacidade de ricochete, porém a cada toque em uma parede a bala se segmenta em 2 balas menores. O processo segue por três gerações.
- **Errática:** Atira balas grandes, similares às segmentadas, porém essas não ricocheteiam, nem subdividem. As balas erráticas podem, aleatoriamente mudar sua direção de curso tornando seu comportamento difícil de prever.