

GIFTED



Índice

◆ Conceito Geral.....	3
• Proposta.....	3
• Conceitos Básicos.....	3
◆ Funções e Recursos.....	4
• Funções Gerais.....	4
• Funções Single-Player.....	4
• Funções Multi-Player.....	4
• Jogabilidade.....	4
◆ Estória.....	5
• Panorama e Enredo.....	5
• Biografias.....	7
○ Áltar.....	7
○ Lin.....	9
○ Xel.....	10
◆ Jogabilidade & Regras.....	12
• Mecânica.....	13
• Jogabilidade.....	13
○ Árcade.....	14
○ Wii.....	15
○ Roteiro.....	17
○ Storyboard.....	25
◆ Equipamentos.....	28
• Atordoador.....	28
• Benção.....	28
• Itens.....	28
◆ Cenário.....	29
• Interno.....	29
• Externo.....	29
◆ Personagens	30
• Protagonistas.....	30

GIFTED

o	Altar.....	30
o	Lin.....	31
o	Xel.....	32
•	Inimigos.....	33
o	Manequins.....	33
o	Álipes.....	36
o	I.A.....	37
♦	Interfaces.....	38
•	Física.....	38
•	Visual.....	38
♦	Modo Single-Player.....	41
•	Modo Estória.....	41
♦	Modo Multi-Player.....	41
•	Modo Cooperativo Estória.....	41
•	Modo Cooperativo Arcade.....	41
♦	Aspectos Técnicos.....	42
•	Hardware.....	42
•	Engine.....	42
•	Módulo Interface.....	42
•	Interação entre Interfaces.....	42
•	Modelos de Interface Física.....	42
♦	Referências Visuais.....	43
♦	Equipe Técnica.....	44

Conceito Geral

◆ Proposta

Tendo como motivação o confronto para com o conservadorismo da indústria de jogos, foi elaborada uma proposta de criar um jogo que não daria prioridade aos gráficos e seguiria a mesma linha de conteúdo repetitivo que permeia os jogos eletrônicos comerciais. Logo, se visa o melhoramento de outras áreas que podem proporcionar maior diversão nos jogos eletrônicos. Em razão desses fatores é que Gifted busca inovar na área da jogabilidade através do oferecimento de novas interfaces física e uma ação tática.

◆ Conceitos Básicos

➤ O que é o Gifted?

Gifted é um jogo baseado na estrutura de *trail shooters*, jogos de tiro em primeira pessoa no qual o jogador não controla o movimento e visão do seu avatar, que visa trazer diferenciais. A jogabilidade se difere a medida que o jogador deve controlar duas interfaces físicas e deve raciocinar minimamente antes de atacar, ao contrário da maioria dos jogos de tiro disponíveis no mercado.

➤ Por que criar o jogo?

Justamente para melhorar áreas menos desenvolvidas na indústria de jogos e assim possibilitar uma nova experiência de jogo. Um jogo de tiro em que se controla fisicamente dois controles, cada um representando as armas do jogo, e no qual também é necessário pensar em qual arma usar dependendo do posicionamento do inimigo em vez de simplesmente apertar o gatilho descontroladamente, como vários jogos incentivam.

➤ Onde e quando o jogo se passa?

Gifted ocorre em um futuro pós-apocalíptico, no planeta terra, no qual a humanidade trava uma constante guerra com as máquinas. Os *abençoados*, humanos geneticamente modificados pela radiação, são a única chance de a humanidade vencer a guerra e após passarem anos em reclusão, agora executam uma missão para invadir uma das bases das máquinas.

➤ O que ou quem o jogador controla?

O jogador pode optar por controlar um de dois *abençoados* cada vez que for jogar. Um deles é Áltar e a outra é Lin. Cada um deles possui poderes específicos e vantagens próprias.

➤ Qual o principal objetivo?

Ao controlar os *abençoados*, o jogador terá de controlá-los em sua missão para invadir uma base das máquinas, resgatar outros *abençoados* que estão sendo mantidos como reféns e por fim fugir da base ao programá-la para ser destruída com explosivos.

➤ O que o jogo tem de diferente?

Como já mencionado anteriormente, Gifted é um jogo de tiro em primeira pessoa baseado na estrutura de um *trail shooter*. Apesar de geralmente o jogador não poder controlar a sua visão ou movimento nesses jogos, Gifted irá permitir que o jogador controle sua visão (na sua versão para a

GIFTED

plataforma privada Wii), assim como também fará o jogador controlar duas interfaces físicas ao mesmo tempo e pensar ao fazer uso simultâneo de ambas.

Funções e Recursos

◆ Funções Gerais

- Gráficos 3D e poligonais
- Controles via duas interfaces físicas
- Disponível para as plataformas Arcade e Wii
- Jogo de tiro em primeira pessoa com estrutura similar a de um *trail shooter*

◆ Funções Single-Player

- Enredo mais elaborado e envolvente que um *trail shooter* padrão
- Até três finais diferentes

◆ Funções Multi-Player

- Modo de jogo cooperativo para dois jogadores online ou no mesmo console
- Jogadores podem cooperativamente no modo de estória ou no modo arcade

◆ Jogabilidade

- Cada interface física, no Arcade e no Wii, corresponderá a um poder
- Pontos de interesse estarão presentes para que o jogador interaja com o cenário
- Cada poder tem uma função específica
- Jogador pode alternar entre poderes
- Interfaces físicas em forma de luva e pistola
- Interfaces físicas do Wii

Estória

◆ Panorama e Enredo

Linha do Tempo:

- ◆ As datas são meramente representativas, podendo serem substituídas por datas futuras sem prejuízo da estrutura narrativa.
- **2062** – As máquinas ganham sua liberdade com os avanços tecnológicos e se apoderam de inteligência artificial aliada a vontade própria. Pouco se sabe a respeito do motivo dessa rebeldia, como as máquinas tiveram acesso a tamanho poder e como elas futuramente assumem novas formas. Se iniciou um declínio gradativo e constante no controle dos humanos sobre as máquinas.
- **27 de maio de 2063** – Aproximadamente um ano se passou desde que todo tipo de aparelho elétrico passou a operar por vontade própria. O que antes eram simples torradeiras explodindo evoluiu para armas militares operando por vontade própria e atacando os próprios humanos. O dia ficou conhecido como **O Golpe**. As metrópoles, grandes centros tecnológicos, se tornaram as principais vítimas e por todo o mundo elas se tornaram cenários devastados. Não mais as cidades eram território humano, mas das máquinas. Fábricas por todo o mundo se fecham e nenhum humano sabe o que acontece dentro, mas que novas máquinas e das mais variadas formas surgem de lá. **Obs: A noção de governo se dissipou em meio à confusão. Nenhum país estava suficientemente seguro para prestar seguro a outros e um sentimento de anarquia voltou a tomar conta. Havia apenas o caos independente, nenhum governo para regular e a regra implícita que dizia “É cada um por si, salve-se quem puder”.**
- **2064 (I)** – Dois anos se passaram e os poucos humanos que ainda vivem nas cidades fazem parte de uma milícia rebelde. Eles procuram se refugiar em qualquer lugar que não tenha qualquer tipo de eletricidade e usam armas disponíveis para se defender. Enquanto isso, a grande massa da população humana fugiu para a área distante das metrópoles. Muitos foram parar plantações das áreas rurais, outros em campos abertos de neve ou areia. Os humanos melhor protegidos foram os que fugiram para as florestas. Pelo fato de não estarem em capo aberto, puderam se refugiar das máquinas que sobrevoavam a terra. O mesmo não pode ser dito pelos que foram parar em campo aberto, muitos desses pereceram para a própria natureza ou a fiscalização dos robôs.
- **2064 (II)** – Ainda no mesmo ano, embora meses depois, as máquinas decidiram lançar um ataque definitivo contra os humanos. Para que não mais fossem importunados, quer fosse em território urbano ou natural, foi lançada uma nuvem radioativa por toda a terra. As máquinas lançaram esse ataque para que todos os humanos fossem afetados, especialmente aqueles que se escondiam em território de difícil mapeamento, como as florestas e cavernas. Ao mesmo tempo os humanos já se encontram em conflito no próprio território que antes era intocável. As tribos indígenas recuam com o avanço das máquinas, mas enfrentam os humanos refugiados quando vêem seu território ser ameaçado por seres mais fracos. O clima é de instabilidade, já que os terrenos ficam alternando de mão em mão e na prática todos acabam virando nômades disputando uma área específica.
- **2065** – Após o lançamento da nuvem radioativa, os ataques das máquinas cessaram por algum tempo e acreditou-se que nas áreas distantes pudesse haver estabilidade. Com o

GIFTED

grande número de mortes, a impressão era de que o terreno seria maior e por isso finalmente se atingiu um momento de estabilidade entre os grupos de humanos que disputavam por espaço refugiado. Enquanto isso os humanos presentes nas metrópoles eram apenas os da milícia ou os que por algum motivo não tinham conseguido fugir. Com o ataque radiativo, as áreas urbanas se tornaram impraticáveis e os únicos humanos que não morreram foram os que foram modificados pela radiação em razão do contato direto em grande quantidade. Esses poucos foram os primeiros *abençoados*, embora ainda não fossem chamados dessa forma na época. Os primeiros a descobrirem benefícios na radiação por finalmente conseguirem destruir máquinas com mais facilidade. A partir desse ponto, as máquinas aumentaram suas forças repressivas e buscaram eliminar os *abençoados*. Alguns poucos conseguiram fugir e foi então que o território urbano deixou de ser parte de uma civilização humana. Por causa da fuga dos *abençoados* as máquinas enviam mais robôs para prendê-los e descobrir justamente o motivo do efeito colateral da radiação.

- ➔ **2067 (I)** – A tão aproveitada estabilidade chega a um fim com o barulho de máquinas sobrevoando a terra novamente. Os povos que antes haviam respirado com mais calma voltam a ficar ansiosos e querem descobrir o motivo para o retorno das máquinas. Surgem rumores de humanos que são uma ameaça para as máquinas e inicialmente eles são batizados como os *abençoados*. Aos poucos, tanto as tribos indígenas como os humanos comuns passam a ter contato com esses humanos afetados pela radiação. Nesse contato inicial, tanto os humanos como as máquinas passam a idealizar os *abençoados*. Para os humanos comuns, eles são a salvação que os irá proteger e para os índios eles são deuses.
- ➔ **2067 (II)** – A proteção, no entanto, não perdura, pois os *abençoados* ainda são poucos e não tem total controle sobre os efeitos da radiação. As máquinas continuam avançando, procurando *abençoados* e aniquilando quaisquer outros no caminho. As mortes continuam aumentando e os *abençoados* morrem tentando proteger ou, quando vivem, são culpados por não conseguirem proteger. Algumas máquinas são abatidas e destruídas, o que por si só já um feito raro para os humanos, mas poucos valorizam os *abençoados* e com o tempo a massa decide expulsá-los da sociedade de humanos comuns.
- ➔ **2070** – Uma nova forma de estabilidade começa a surgir. Humanos comuns que detestam *abençoados* e fazem de tudo para não serem confundidos com eles. *Abençoados* que fogem e se escondem de qualquer outra sociedade, exceto por alguns índios que os seguem. Máquinas ainda sobrevoam as terras buscando *abençoados* e extorquindo informação sempre que possível. **Obs: O uso do calendário romano começa a ficar cada vez menos freqüente na sociedade e os humanos vão perdendo uma referência de tempo. Assim, passam a adotar outras referências.**
- ➔ **2072** – Os *abençoados* se estabelecem em locais escondidos das outras sociedades, algumas vezes com ajuda dos próprios índios. As vezes acabam tendo que eliminar aqueles ameacem delatar a localização deles para outros humanos ou até as próprias máquinas. O número de focos de sociedades é incerto, pois a comunicação entre povos se tornou difícil, portanto se formam vários focos de *abençoados* e humanos.
- ➔ **2073** – Xel, *abençoadado* da primeira geração (da milícia urbana), lidera e organiza um pequeno foco de *abençoados* em uma sociedade com regras. É a partir desse ponto que os *abençoados* começam a se dedicar a si mesmos e aprender a manipular seus poderes, já que não precisam se preocupar em escondê-lo. Por causa das condições de vida, todos são treinados a se defenderem de máquinas e sobreviverem nas condições “nada urbanas”. Lin, uma dos *abençoados*, vive nessa sociedade e passa a treinar incessantemente com raiva das máquinas e de toda destruição que causaram.
- ➔ **2081** – A radiação em Áltar se torna ativa e se manifesta. Os humanos ao ficarem sabendo

GIFTED

que Áltar é um *abençoado* executam os pais de Áltar por traição e tentam executar o garoto também, mas ele consegue se defender (ao matar outros humanos) e acabar fugindo. Com a vaga lembrança do tempo em que os *abençoados* viviam em paz com os humanos, Áltar sai em busca dos seres radioativos. Sem rumo definido é assim que ele é capturado pelas máquinas aos 16 anos de idade.

- **2084** – Os *abençoados* organizam pequenos grupos de exploração para mapear a área.
- **2088** - O mapeamento da área, feito pelos *abençoados*, permite a localização de certas bases das máquinas. Muitas delas extremamente protegidas, mas algumas menores e destinadas ao estudo de *abençoados* mantidos como reféns.
- **2092** – Os *abençoados* formam uma equipe cujo objetivo é resgatar *abençoados* que estão sendo mantidos como reféns em uma base menos protegida pelas máquinas. A invasão é liderada por pelo líder Xel (93). Lin (29), *abençoada* da segunda geração, também o acompanha por ter sido treinada durante boa parte de sua vida pelo líder. A operação é um sucesso, apesar da morte de alguns *abençoados*, Áltar (26) é resgatado e muita informação é descoberta através de suas lembranças. Apesar da base não ser destruída inteiramente, a seção que mantinha os *abençoados* como prisioneiros, é. Por isso esse dia fica conhecido como a “Queda da Nova Bastilha”. **O jogo, Gifted, se passa durante essa missão, na qual o jogador poderá controlar Áltar e Lin para cumprir os objetivos.**
- **Futuro (Ano Incerto)** – Os *abençoados* conseguem executar uma série de missões de resgate e aumentar seus números consideravelmente. As mortes acontecem, mas em menor número que o dos resgates porque todos são treinados. Ao decidirem se preparar melhor antes de atacar a central das máquinas, os *abençoados* formam com o tempo uma sociedade cada vez mais poderosa. Anos depois, essa sociedade organizada de *abençoadas* se torna párea para as máquinas, embora não superior, e a terra se encontra em uma nova estabilidade, na qual os humanos comuns perdem cada vez mais espaço e começam a se tornar uma minoria.

◆ Biografias

➤ Áltar:

Áltar nasceu quando seus pais já estavam em um foco improvisado de humanos fugitivos. Embora tenha fugido da cidade para a floresta, a mãe de Áltar foi afetada pela radiação durante a gravidez. Áltar nasceu e cresceu e uma sociedade nem desapegada do convívio urbano nem totalmente adaptada ao meio selvagem.

Durante sua infância, seu grupo social foi visitado por *abençoados*. Estes eram os de primeira geração que haviam acabado de fugir das áreas urbanas. Áltar era jovem demais para lembrar e entender tudo, mas compreendeu que na época aquelas pessoas eram especiais e podiam lutar contra as máquinas. O tempo passou e Áltar se apegou ao grupo, ficando muito próximo deles tanto emocionalmente como no próprio cotidiano. Por isso, foi um dos poucos que não adquiriu raiva pelos *abençoados* mesmo quando eles falhassem em defender a vila. Eventualmente, os *abençoados* foram expulsos ou assassinados pelos humanos, que eram constantemente atacados por máquinas e por isso deduziam que os *abençoados* eram o motivo de toda aquela confusão. Com a partida repentina, Áltar desenvolveu uma personalidade solitária ao longo dos anos.

Quando já na sua adolescência, Áltar finalmente passou a sentir os efeitos da radiação. Qualquer roupa em contato com as áreas mais radioativas era desintegrada até um ponto em que não era mais possível esconder. A mãe de Áltar, suspeitando que isso pudesse ter alguma conexão com alguns problemas de gravidez, negou em sua mente a possibilidade do filho ser um *abençoado* e

GIFTED

buscou ajudar o filho a esconder a anormalidade. Certo dia outro membro testemunhou a situação bizarra entre a mãe e o filho e os delatou. Pouco depois os pais estavam sendo condenados à execução por abrigarem um *abençoado*. Áltar também foi condenado à morte, mas conseguiu se defender (matando ou incapacitando outros humanos), embora não tenha conseguido fazer o mesmo pelos seus pais.

A única alternativa foi fugir da vila e Áltar decidiu que iria finalmente buscar e encontrar os *abençoados* que o trouxeram felicidade durante sua infância. Lá ele teria amigos assim como seria socialmente aceito. No entanto, sem ter qualquer noção de direção ou localização, Áltar vagou meses sem chegar a lugar nenhum. Esse tempo foi útil para que ele aprendesse a sobreviver sozinho no ambiente selvagem, mas o tornou cada vez mais distante do meio social. Certo dia, Áltar foi abordado e capturado por máquinas.

Seu corpo foi estudado pelas máquinas que buscaram achar uma resposta para a mutação inesperada da radiação. Áltar permaneceu sedado e em estado de dormência parcial durante anos. Sua memória tornou-se um quebra-cabeça desconstruído de respostas e perguntas, mas tudo que acontecia era registrado pela sua mente. Finalmente se libertou em **2092** graças à falha causada no sistema da base pela equipe de resgate de *abençoados*.

Em razão de todas as experiências pela qual Áltar passa é que a sua personalidade se forma de maneira solitária e rancorosa. Para ele, os humanos podem chegar a ser piores que as máquinas, pois esses possuem sentimentos, enquanto as máquinas (teoricamente) não. O que ele busca é um meio social no qual será aceito, por isso fica feliz e ingenuamente (até por não ter muito convívio social) atua juntamente com Lin. Ao passo que acompanhar Lin é um prazer para Áltar, o mesmo não pode ser dito em relação a humanos em perigo.

Fisicamente, Áltar nunca foi forte ou musculoso. A sua alimentação natural e de certa forma subnutrida, já que os humanos urbanos não tinham experiência em caçar, fez com que ele fosse magro durante toda sua vida. Os experimentos realizados pela máquina, não o deixaram subnutrido, mas o mantiveram no mesmo estado em que foi encontrado. Sua cabeça, no entanto, foi raspada e Áltar está careca quando Lin o encontra.

➤ Lin:

Lin nasceu em **2060**, antes da “revolta das máquinas” (**O Golpe**) e da nuvem de radiação. No entanto, sua família e amigos fizeram parte da milícia que resistiu bravamente às máquinas. Apesar de ser território urbano, a família de Lin acreditava fielmente no direito de possuir sua terra, pois era um terreno herdado de gerações passadas e motivados dessa forma optaram por resistir até o fim. Alguns membros fugiram (especialmente as mães e crianças), mas Lin se escondeu na confusão e acabou sendo deixada para trás. Assim passou a conviver junto com os que ficaram para trás e lutavam diariamente contra as máquinas.

Apesar de resistirem bravamente, pouco a pouco os membros da milícia urbana foram sendo eliminados, mesmo que todos os sobreviventes urbanos na área acabassem se juntando à causa. Isso obrigou os sobreviventes a se esconderem e formularem melhores táticas quando enfrentando as máquinas. Passaram então a se expor cada vez menos e sobreviver por mais tempo.

A estratégia chegou a um fim quando a nuvem radioativa foi dissipada por todo o mundo. Os membros da milícia urbana que se escondiam no subsolo na hora do lançamento não foram afetados diretamente e por isso sobreviveram, apesar de sentirem os efeitos da radiação. Eventualmente vários passaram a ficar doentes, passar mal e morrer. Lin, juntamente com poucos outros e um senhor idoso, que já morava naquela área há anos, viveram, mas compreenderam que precisavam fugir daquela área contaminada.

Assim, os afetados pela radiação que não morreram, fugiram das áreas urbanas. Mais tarde esses viriam a ser conhecidos como os *abençoados* e Lin era um deles. O grupo fugiu para as

GIFTED

extremidades e acabou achando refúgio nas profundezas de florestas ao redor. Lin, Xel (o senhor idoso) e outros permaneceram juntos até que foram acobertados por índios, que vendo as alterações genéticas nos corpos, acreditaram estes serem deuses.

Xel, apesar de não saber nenhum dialeto indígena, tomou a liderança e representou aquele pequeno grupo de *abençoados*. Juntamente com os índios, eles foram aprendendo a sobreviver na floresta e os anos foram passando.

Outros grupos sociais ao redor ficaram sabendo da existência dos *abençoados* e a popularidade aumentou. Alguns *abençoados* vinham de outras terras para poder se reunir e viver junto com o grupo de Xel.

Certo dia, dois *abençoados* sumiram. Não se soube o porquê, mas surgiu o rumor de que um deles estava do lado das máquinas. Isso causou revolta e discussão entre os *abençoados* e índios (sem a formação de necessariamente dois lados distintos). Em meio à discórdia, máquinas atacaram o grupo. Vários índios e *abençoados* morreram, mas o ataque foi contido e as máquinas eliminadas. Com o ataque, a confiança do grupo diminuiu consideravelmente, mas Xel levou Lin, outros *abençoados* e alguns índios (que ainda confiavam nele) embora para achar novo refúgio.

Achando local seguro e distante foi que Xel formou uma sociedade de *abençoados* (e alguns índios) com regras. Nessa sociedade, *abençoados* seguiam regras sociais em favor da sobrevivência do grupo. Foi criado um regime de treinamento para defesa, comandado por Lin, no qual todos os *abençoados* deveriam aprender a controlar suas habilidades e usá-las para si defender e defender os outros.

Com o passar dos anos, os *abençoados* foram ficando cada vez mais experientes e aumentando em número, já que as regras permitiam a reprodução, desde que respeitando certos limites. A alimentação, apesar de muitas vezes afetada pela radiação, não era escassa, já que o conhecimento da caça e da alimentação selvagem havia sido passado pelos índios.

A organização da sociedade foi progredindo e uma força razoável foi estabelecida. Lin agora liderava as equipes de mapeamento do terreno. Isso permitia o conhecimento da área ao redor, o que incluía sociedades humanas e bases de máquinas. O contato com a vida humana comum era evitado a todo custo pelos *abençoados*, como foi estabelecido por Xel, mas a exploração do terreno permitiu melhor conhecimento das máquinas.

O mapeamento da área atingiu um ponto em que o terreno era bem conhecido e algumas bases das máquinas foram identificadas como prisões de *abençoados*. Meses depois, uma equipe de dez *abençoados*, liderada por Xel, foi designada para invadir uma dessas bases e resgatar os reféns.

Em razão do histórico de guerra constante que Lin viveu em, ela é experiente e acostumada com mesma. É atlética e luta bem, sendo treinada e preparada desde jovem em um ambiente inóspito.

Pelo mesmo motivo e pelo fato de sempre ter de viver atenta, é que Lin se tornou paranóica. O sumiço dos *abençoados* permaneceu como uma tragédia insolucionada na mente dela e por não saber se a culpa era dos humanos, das máquinas dos índios ou dos próprios *abençoados* é que Lin perdeu sua confiança por todos, exceto Xel.

➤ Xel:

Xel vivia seus últimos anos em uma cadeira de rodas de maneira pacata antes do **Golpe**. Um senhor idoso praticamente dono de uma pequena cidade às margens de uma grande metrópole. O passado de Xel era como um livro de aventuras. Ele tinha feito de tudo e adquirido bastante poder, tanto financeiro como político, ao longo de suas experiências de vida, contudo em simples acidente de carro ficou tetraplégico. Ao passo que adquiriu vários aliados importantes, também acumulou vários inimigos e depois do acidente se tornou cada vez mais recluso e anti-social.

A influência política e o dinheiro de Xel eram suficientes para que ele pudesse ditar as

GIFTED

regras pela cidade, mas ao mesmo tempo em que era protegido pelos seus empregados, grande parte dos cidadãos aguardavam ansiosamente sua morte. Boa parte dos terrenos pertencia a Xel e ele cobrava caro pelo aluguel, mesmo quando famílias alegassem e provassem que o território era uma herança familiar. Xel degustava o seu poder e sabia que ninguém de fato o amava, por isso aproveitava o tempo que lhe restava, indicado pelo médico, esbanjando os seus recursos.

No dia do **Golpe** o dinheiro de Xel nada adiantou. Seus empregados fugiram e os poucos que ficaram acabaram morrendo. Em meio à confusão Xel caiu e foi abandonado em sua mansão. Os cidadãos se aproveitaram da situação se apoderaram da mansão, que alguns acreditavam ser terreno de herança familiar, e passaram a usá-la como um foco de resistência contra as máquinas. Quando Xel foi visto, a reação foi unânime, ninguém quis que ele vivesse, mas ninguém se mobilizou para matá-lo. Deixaram-no deitado em um dos andares da casa como um peso morto.

Eventualmente, em meio à resistência, alguns humanos acabaram ficando com dó e passaram a cuidar de Xel. Esse, já próximo da morte, não podia se locomover para comer ou fazer qualquer outra coisa. Aos poucos, os que sobreviveram, foram se acostumando com a presença de Xel no refúgio e ele pouco se importava se iria viver ou viver. O ato de bondade por parte dos humanos, contudo, o levou a se desculpar e expressar sua gratidão.

A resistência continuou por mais tempo e enquanto homens e outros adultos aptos lutavam nos andares superiores, o porão da mansão era usado como refúgio permanente. Lá Xel desempenhava o papel inevitável de avô para as mulheres e crianças presentes. Ao passo que conversava com todos, Xel também opinava nas estratégias de defesa e contava histórias de quando atuou no exército.

Tempos depois, quando as máquinas lançaram a nuvem radioativa, Xel viveu um milagre. Embora ele não soubesse, a radiação tinha de alguma forma o alterado fisicamente. Não só sua paralisia sumiu, como também sua disposição indicava como se ele tivesse nos seus trinta anos, mesmo se o seu corpo indicava (apenas esteticamente) o contrário. Daquele momento em diante, ele passou a desempenhar um papel mais ativo, tanto no gerenciamento do refúgio quanto no auxílio à liderança da milícia urbana. Xel queria a qualquer custo expressar sua gratidão e recompensar aqueles os humanos por terem o salvado da morte.

Ficou claro, no entanto, que apesar de Xel ter sido beneficiado, muitos outros humanos morreram com a radiação. Os que sobreviveram não foram afetados pela radiação, mas não significa que tenham notado reações benéficas como a de Xel. A instabilidade voltou a tomar conta e foi decidido que os humanos deveriam fugir daquele território, já que não tinham como viver naquele território contaminado ou se defender dos ataques das máquinas.

Na floresta, fora do território urbano, Xel fez o possível para ajudar a todos sobreviverem. Alguns humanos passaram a notar as modificações que a radiação havia causado nos seus corpos, mas nenhum deles ainda compreendia perfeitamente o que acontecia.

Apesar de toda a experiência e conhecimento que tinha, a verdadeira ajuda surgiu quando índios apareceram. Apesar de os humanos não terem dado conta, a radiação havia causado modificações genéticas que refletiam na estética e em razão disso os índios pareciam acreditar que eles pudessem ser deuses. Apesar de não conhecer a língua indígena, Xel tomou a liderança e conseguiu a permissão dos índios para viver junto com eles durante algum tempo. O pequeno grupo de *abençoados* o acompanhou e com o tempo foram aprendendo a sobreviver na floresta.

Outros *abençoados* passaram a vir para se juntar ao grupo de Xel, já que a informação se espalhou pela terra e eles ficaram conhecidos.

Contudo, houve um dia em que dois *abençoados* sumiram sem explicação. Sem respostas certas, rumores passaram a surgir e muitos afirmaram que alguns *abençoados* poderiam estar na verdade auxiliando as máquinas. Essa incerteza causou caos entre aquela pequena sociedade de *abençoados* e índios. Em meio à discórdia e discussão, todos foram atacados por máquinas. Muitos

GIFTED

morreram, mas quando o grupo decidiu tomar ação o ataque foi repellido e as máquinas eliminadas. O ataque confirmou as suspeitas de que alguém poderia estar envolvido com as máquinas, a confiança do grupo diminuiu de uma maneira geral, pois era sabido que as máquinas se aproveitaram de momento oportuno para atacá-los. Xel, sem mais o apoio de todos que haviam sobrevivido, decidiu partir junto Lin e quaisquer outros *abençoados* e índios que o apoiassem.

Achando local seguro e distante foi que Xel formou uma sociedade de *abençoados* (e alguns índios) com regras. Nessa sociedade, *abençoados* seguiam regras sociais em favor da sobrevivência do grupo. Foi criado um regime de treinamento para defesa, comandado por Lin, no qual todos os *abençoados* deveriam aprender a controlar suas habilidades e usá-las para si defender e defender os outros.

Com o passar dos anos, os *abençoados* foram ficando cada vez mais experientes e aumentando em número, já que as regras permitiam a reprodução, desde que respeitando certos limites. A alimentação, apesar de muitas vezes afetada pela radiação, não era escassa, já que o conhecimento da caça e da alimentação selvagem havia sido passado pelos índios.

A organização da sociedade foi progredindo e uma força razoável foi estabelecida. Xel, sempre no comando, determinou que Lin deveria liderar as equipes de mapeamento do terreno. Isso permitia o conhecimento da área ao redor, o que incluía sociedades humanas e bases de máquinas. O contato com a vida humana comum era evitado a todo custo pelos *abençoados*, como foi estabelecido por Xel, mas a exploração do terreno permitiu melhor conhecimento das máquinas.

O mapeamento da área atingiu um ponto em que o terreno era bem conhecido e algumas bases das máquinas foram identificadas como prisões de *abençoados*. Meses depois, uma equipe de dez *abençoados*, liderada por Xel, foi designada para invadir uma dessas bases e resgatar os reféns.

Xel é um homem que exala experiência. Seu tempo de vida e seu conhecimento são suficientes para que ele fosse um ancião e aconselhasse os mais jovens. Por ter participado, ao longo da sua vida, tanto de guerras como da vida política, Xel é versátil e sabe convencer pessoas com a sua lábia e força bruta. Anos depois de sua juventude, um acidente o colocou em uma cadeira de rodas e apesar de todo o poder que tivesse, não conseguiu arrumar uma forma de solucionar seu problema. Todo o seu orgulho e presunção o tornaram em um senhor idoso amargo, mas quando foi salvo por outros humanos e curado pela radiação, sua perspectiva mudou. Atualmente a personalidade de Xel é generosa. Ele busca se redimir e ajudar todos aqueles que o salvaram da morte. Graças à regeneração que a radiação causa no seu corpo, ele não sente os efeitos da velhice e tem a disposição física de uma pessoa beirando os 40 anos.

Xel é esperto, inteligente e sabe interpretar as pessoas, por isso ele aparenta ser sempre generoso e simpático, mas na realidade já esboça uma idéia de quem são as pessoas confiáveis e quem não. Os mais próximos, como Lin, sentem a confiança recíproca, mas ainda assim reconhecem que Xel sempre está um passo a frente. Em razão de todo o seu histórico, Xel busca ajudar os que o ajudaram e por isso não teme a morte. Em momento algum ele hesitaria morrer pela causa dos *abençoados* e sabe que prefere morrer em combate que apodrecer em uma cadeira de rodas.

Jogabilidade & Regras

♦ Mecânica

Gifted é um jogo, como já mencionado, fundamentado na estrutura de um *trail shooter*. Isso significa que de uma maneira geral o jogador não controla o seu movimento ou campo de visão no jogo. A pequena ressalva nesse aspecto é que para a plataforma Wii, o jogador poderá movimentar levemente o seu campo visão de uma maneira que não altere substancialmente o jogo.

As regras do jogo são fundamentadas tomando como base um simples objetivo: sobrevivência. Como o jogador não controla o seu movimento, sua única responsabilidade para continuar jogando é manter seu personagem vivo. Para fazer isso ele tem de atacar os seus inimigos e se defender de ataques. Isso será possível até que o jogador ainda tenha pontos de vida. A partir do momento em que o jogador perde todos os seus pontos de vida, o personagem perece e isso é considerado fim de jogo.

Para atacar ou se defender o personagem deverá atirar com as interfaces físicas que corresponderão a um poder cada uma. Com uma das interfaces o jogador apenas atordoará os inimigos e com a outra poderá causar dano nos inimigos. O diferencial da mecânica do jogo se dá nesse fator, já que a maioria dos jogos de tiro exige que o jogador simplesmente dispare contra os alvos.

A interface correspondente à *benção*, mão radioativa, causará dano nos inimigos, mas apenas terá curto alcance. Já a interface correspondente ao *atordoador*, pistola de energia, apenas atordoará os inimigos por algum tempo. A combinação de ambas essas interfaces é que motivará ação estratégica por parte do jogador, já que ele deverá ficar atento para a barra de energia tanto da sua radiação como da sua pistola.

Além dos inimigos, o jogador também pode atirar em *pontos de interesse*, que são indicações visuais no jogo de lugares que podem ser atirados e resultarão em uma ação extraordinária. Esses resultados podem variar desde um caminho opcional até uma explosão que matará vários inimigos de uma vez só. Os mesmos *pontos de interesse* são usados como mecanismo para derrota do inimigos mais difíceis, chamados de “chefes”.

Quando os pontos de vida de um jogador chegam ao seu fim o jogo termina, dando a oportunidade do jogador recomeçar do ponto onde perdeu. Contudo, isso somente poderá ser feito três vezes durante uma fase, pois se o jogador morre mais de três vezes durante uma fase, ele terá de recomeçar desde o início da mesma. O progresso no jogo é salvo automaticamente no início de cada fase e é desse ponto que um jogador poderá retomar o seu jogo quando ligar o console novamente. No caso do Arcade, não há como salvar o seu progresso, pois não há cartão de memória para tal.

O jogador atinge o seu objetivo quando chega ao final de uma fase e sobrevive ou ao final da última fase e assim termina o jogo e a narrativa embutida.

♦ Jogabilidade

Uma vez estabelecida a mecânica do jogo e as suas regras é importante determinar como o jogador poderá interagir para atingir esses objetivos, cumprir as condições e fazer uso de todos os recursos a seu dispor. Há uma importante distinção no jogo quanto ao esquema de controles, pois o mesmo jogo será disponibilizado para duas plataformas diferentes.

GIFTED

➤ Arcade:

⇒ Wiimote + Nunchuck:

No Arcade, o jogador conta com apenas um esquema de controle. Isso significa que em uma mão ele segurará a clássica pistola, já usada em *trail shooters*, enquanto na outra vestirá uma “luva”.

Não haverá problemas quanto à questão do jogador ser destro ou canhoto, pois a *luva* será da forma de uma faixa que envolverá a palma da mão do jogador. Nessa palma haverá um sensor infravermelho idêntico ao já usado nas armas que emitirá o sinal para a tela. Portanto, o jogador poderá vestir a *luva* tanto na sua mão direita como esquerda. A luva funcionará de forma que quando mirada na tela, o sinal será emitido como se um botão estivesse sendo continuamente pressionado. Quando o jogador fecha sua mão, o sinal cessa e o jogo não mais reconhece o acionamento da *radioatividade*.

A pistola usada será similar a de um *trial shooter* já presente em fliperamas, como House of the Dead, Time Crisis, Ghost Squad e inúmeros outros. Ela possuirá um gatilho, assim como qualquer outra. Contudo, o diferencial se dá em razão do botão que existe na parte superior da arma. Com esse botão na parte superior é possível que o jogador acione o poder combinado e aperte o mesmo com a mão que veste a luva. Outra alternativa, para o jogador que se adequar melhor, seria mirar a radiação e o tiro no mesmo ponto da tela, se feito de maneira precisa e sincronizada, o tiro será combinado. Assim, unindo tanto as propriedades do tiro como da *radioatividade*.



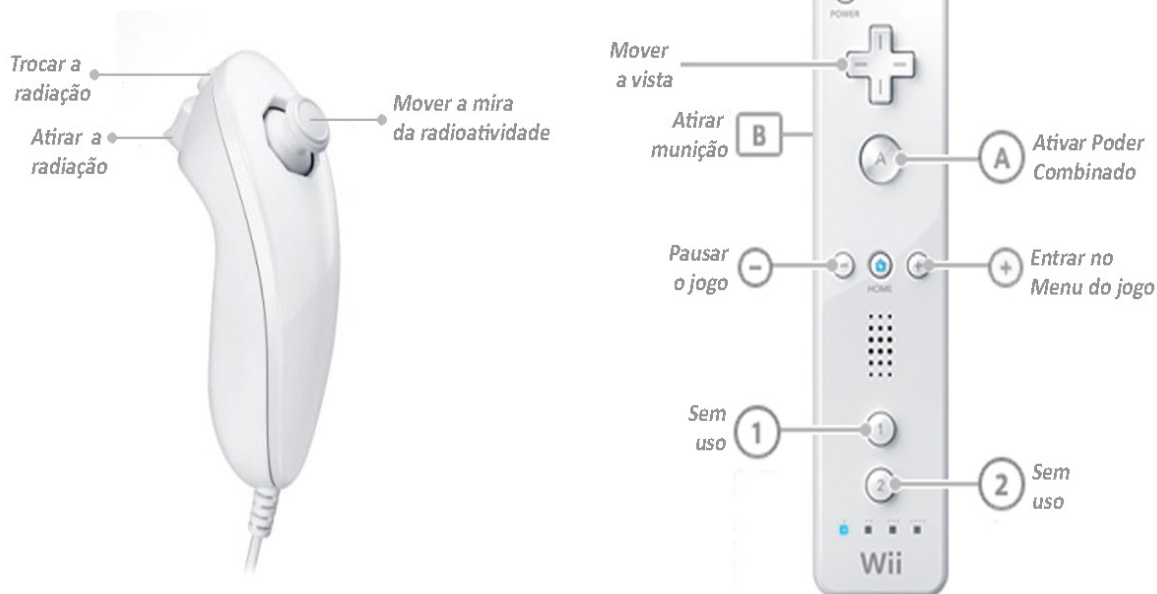
GIFTED

➤ **Wii:**

Além do Arcade, o jogo também será disponibilizado para a plataforma privada da Nintendo, o Wii. Isso se dá em razão da semelhança e gama de possibilidades que a plataforma oferece no ramo da jogabilidade. Ainda com várias opções, é preciso analisá-las e estabelecer as possíveis e adequadas opções. Para todos os esquemas de controle, o tiro combinado, no Wii, se dará através da justaposição dos cursores de radiação e pistola um sobre o outro.

⇒ **Wiimote + Nunchuck:**

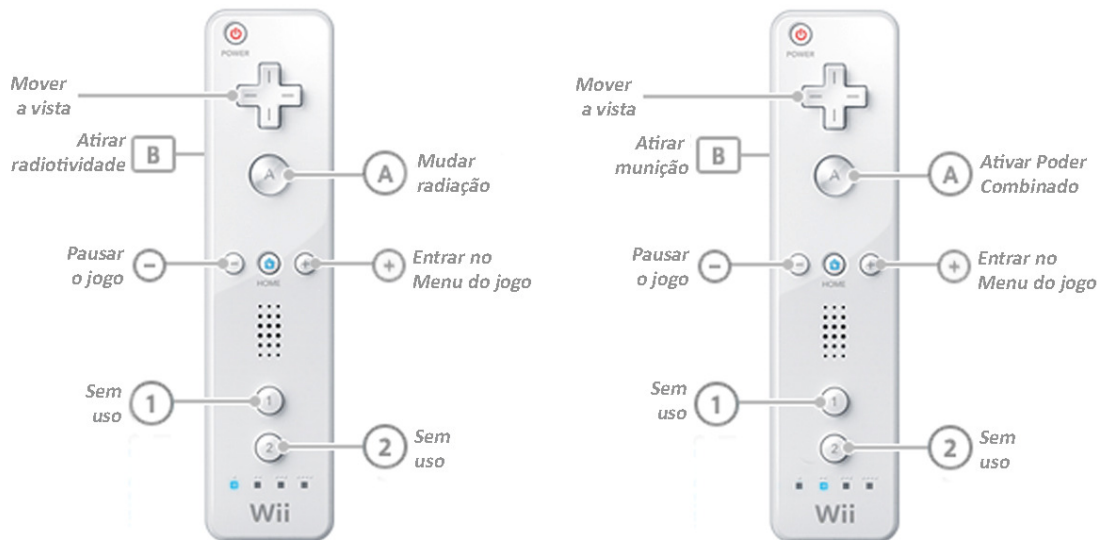
Esse é o esquema de controle mais simples que há para o Wii. Embora ele não permita a precisão e realismo de controlar dois *wiimotes*, é uma opção amigável para os jogadores que ainda estão acostumados em controlar seus cursores de mira por uma alavanca analógica, tal qual dos controles do Playstation 2 e 3. Dessa forma, o jogador fará uso do wiimote em uma mão e do nunchuck na outra o que permite que ele escolha controlar a radiação ou a pistola através do wiimote e a outra arma seja controlada pela alavanca analógica do nunchuck.



GIFTED

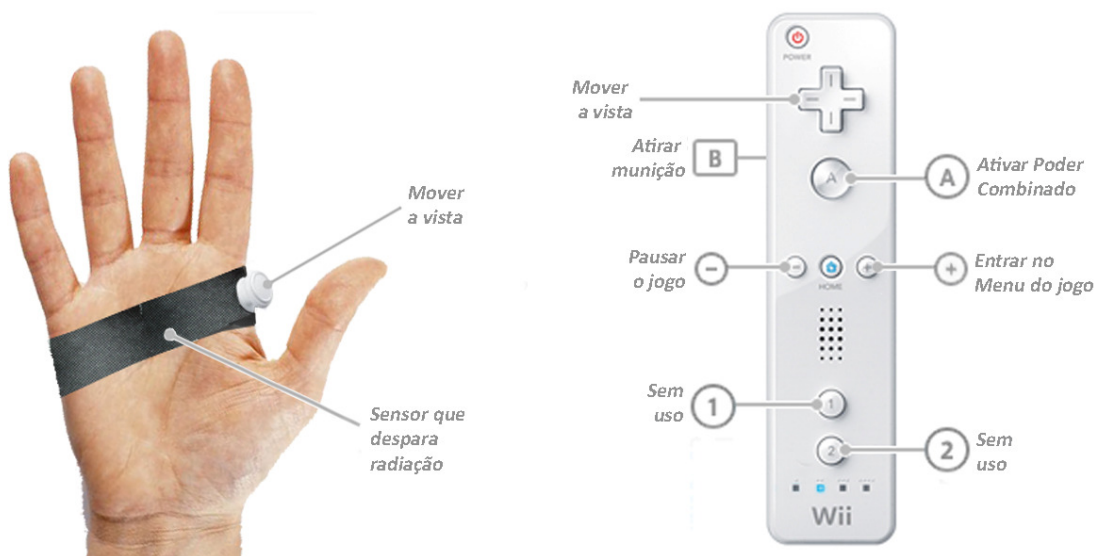
⇒ Wiimote + Wiimote:

Essa opção exige uma coordenação motora maior. No entanto, também permite maior realismo e precisão. Cada wiimote corresponderá a um poder, seja a pistola e a radiação.



⇒ Wiimote + Luva:

A luva, que por opção do jogador, acompanha ou não o jogo quando comprado, tem o funcionamento idêntico à luva do Arcade. Com ela só seria possível controlar a radiação, tendo obrigatoriamente que controlar a arma com o Wiimote.



◆ Roteiro:

Prólogo

Xel reúne uma equipe de 10 *abençoados*. Essa é a primeira invasão dos abençoados e fracassar não é uma opção. Todos no local sabem que se a missão não der certo, anos de treinamento e preparação serão perdidos.

Xel: Abençoados! Hoje executaremos a operação “Aurora”! Nosso objetivo é resgatar outro *abençoados* que estão sendo mantidos como reféns nessa base. A resistência é esperada por parte das máquinas e por isso, não menos importante, é o nosso contra-ataque. Devemos destruir a fonte de energia da base e depois os principais pontos de sustentação da mesma. Somos 11 ao total, seis de vocês irão com a oficial Lin e farão parte do esquadrão de resgate. Os outros farão parte do esquadrão ofensivo sob o meu comando. O esquadrão de resgate vasculhará a base por prisioneiros, enquanto isso o esquadrão ofensivo desviará a atenção. Um aviso para todos, não percam tempo destruindo máquinas desnecessariamente. A prioridade é resgatar e sobreviver. A devastação fica por conta dos explosivos plantados. Que suas *bênçãos* os protejam.

Lin: Equipe de resgate! Prestem atenção! Nos dividiremos em células! Serão três ao total, cada uma com duas pessoas. Essas serão as entradas que usaremos, pois ficam mais pertos das possíveis localizações dos reféns. As entradas mais visíveis ou perigosas ficarão por conta da equipe do Xel. *Éfig* e *Nere* entrarão por aqui, *Wolk* e *Proj* por aqui. *Cib*, você vem comigo. Peguem seus *atordoadores* e aguardem a ordem de saída.

Lin e *Cib* correm pela floresta até chegarem em uma clareira. Um campo aberto com uma estrutura metálica gigantesca no centro. A base de operação das máquinas, chamada de “aranha”, é sustentada por seis grandes colunas, que mais parecem patas e a impedem de cair na cratera logo abaixo. Lin e *Cib* avançam de maneira veloz e cautelosa, adotando táticas para avançar e se protegerem. Ambos chegam até as paredes externas da base sem chamarem qualquer atenção e identificam a entrada que devem usar. De repente, sem qualquer aviso, a parede se abre e um *manequim* sai. Ele não percebe ambos os abençoados que se escondem e Lin comanda *Cib* para preparar seu ataque letal. Lin identifica outro *manequim* se aproximando, mas *Cib* não presta atenção e o ataque da célula não é sincronizado. Assim que *Cib* elimina o primeiro *manequim* ele é atingido por um projétil na nuca. Lin elimina o segundo *manequim*, mas percebe que é tarde demais quando vê o corpo de *Cib* no chão ao lado do primeiro inimigo. Lin começa a cremar o corpo de *Cib*, mas quando várias luzes acendem e um estranho alarme soa ela decide infiltrar a base antes que não seja mais possível. Sabendo que violou uma regra ao não terminar o processo de desintegração, Lin começa sua missão abalada.

Lin furtivamente infiltra a base e avança de maneira silenciosa sem ser detectada. Lin passa por vários pequenos corredores e percebe que as máquinas estão em estado de alerta, por isso evita qualquer contato visual. Em um certo momento, as luzes e os cabos da base começam a piscar e funcionar de maneira estranha. Lin conclui que isso deve ser um defeito causado pela equipe de

GIFTED

ofensiva. Depois de chegar a uma área sem fiscalização, Lin encontra uma grande porta de metal fechada. Além da porta, ela escuta gritos humanos que se repetem. Lin decide derreter a porta e por isso coloca suas mãos sobre a mesma. Aos poucos um buraco começa a se formar.

A memória e consciência de Áltar pareciam uma grande névoa confusa. Nada fazia muito sentido, mas as respostas pareciam estar ao seu alcance. Apenas precisavam ser arrumadas. De repente, tudo escurece e quando os olhos se acostumam com a escuridão, Áltar percebe estar em um tubo de ensaio. O líquido no qual ele está submerso o assusta e assim ele se lembra de respirar. Uma máscara de oxigênio cuida desse problema, mas a cada fôlego tomado seu pulmão dói como se nunca tivesse sido usado antes. Em meio ao desespero, Áltar abre seus braços e toca suas mãos nas paredes de vidro do tubo. Uma estranha sensação de energia passa pelas suas veias e ele sente suas mãos ficando cada vez mais geladas. O vidro começa a ficar embaçado e em seguida estalar e rachar em alto som. Pouco depois, seu corpo está deslizando para fora do tubo, até o chão junto com o líquido. O corpo sente dor com o impacto e o grito é instintivo. Um *manequim* lentamente se aproxima segurando uma estranha pistola na mão. Áltar faz força nos braços para conseguir mover o corpo.

Fase 1

[A partir desse ponto, o jogo torna-se jogável.]

Lin invade a sala com o *atordoador* já sacado e dispara um tiro certeiro. Em questão de segundos, o crânio metálico da máquina já está sendo derretido pela *benção* de Lin.

Lin: Você consegue se levantar?

Áltar: Quem é você?

Lin observa os braços radioativos de Áltar.

Lin: Um *abençoado*, assim como você. Viemos te resgatar.

Áltar estende a mão e Lin o ajuda a levantar.

Áltar: Obrigado. Eu sou Áltar.

Lin: E eu Lin. Vamos. Precisamos resgatar outros e você pode me ajudar. O que você sabe desse lugar?

Áltar: Praticamente nada. Acho que todos esses anos eu estive sedado nesse tubo de ensaio. Minhas memórias não fazem sentido. Só consigo me lembrar bem do momento em que me capturaram.

Lin: Tudo bem. Você sabe usar sua *benção* e o *atordoador*?

[Jogador responde SIM ou NÃO para ativar ou pular o tutorial, respectivamente. Ao pular o tutorial, o jogador deve executar as tarefas do tutorial sem qualquer instrução, mas assim

GIFTED

pode avançar mais rapidamente para a segunda parte da 1ª fase.]

Tutorial

[Caso o jogador esteja controlando Lin durante o tutorial, ele irá aprender enquanto o seu próprio personagem ensina a Áltar. Ex: Lin irá fazendo os passos pouco a pouco para mostrar para Áltar como se controla o atordoador e a benção. Para dar essas aulas, o jogador terá de aprender para poder servir de exemplo]

Áltar: *Benção?*

Lin: Todos os *abençoados*, que somos nós, apresentam alguma forma de manifestação de radiação. A maioria consegue fazer essa radiação se manifestar nos braços...não me pergunte porque. Esse é o nosso caso. Eu consigo dominar as altas temperaturas e você, pelo visto do vidro congelado, consegue controlar as baixas. Os humanos tolos diriam que eu controlo o fogo e você o gelo, mas nossos poderes não se limitam a isso. Tente fazer a radiação se manifestar em só um braço para poder pegar o *atordoador* com a outra.

[O jogador automaticamente pega a pistola do robô caído.]

Lin: Agora faça como eu. Eu vou mirar no painel elétrico da direita e você o da esquerda.

[O jogador atira e se acertar, passa para o próximo passo.]

Lin: Isso mesmo. A porta se abriu porque nós desativamos os dois painéis. O *atordoador* é basicamente uma pistola de alta voltagem. Um tiro pode deixar um humano inconsciente, mas em máquinas e aparelhos elétricos geralmente causa um curto-circuito e uma pane por alguns segundos. Agora se concentre na sua *benção* na outra mão. A sua *benção* é a radiação que se manifesta no seu corpo.

[A partir desse ponto o jogo irá liberar passo a passo as funções da benção.]

Lin: Os *abençoados* que apresentam uma *benção exterior* podem manifestar duas formas de radiação. As *bênçãos interiores* como regeneração, por exemplo, geralmente não apresentam variações. Você pode emitir duas formas de energia. A primeira delas é a pura. Uma forma de radiação mais fraca que não possui qualquer característica específica, basicamente só serve para causar danos à máquinas, mas sem exigir muito esforço. A sua *benção Elemental*, no seu caso o gelo, pode causar um estrago decente. Vamos testar. Derrube aquela placa de metal com a sua *benção pura* e depois que eu derretê-la congele para que possamos passar por uma ponte improvisada. Lembre-se, tudo isso também funciona com inimigos, mas fique atento porque sempre pode existir algo de útil no ambiente.

[Assim termina o TUTORIAL do jogo, no qual o jogador aprende as funções básicas]

Depois de sair da sala na qual Áltar foi encontrado, ambos os *abençoados* seguem pro uma área repleta de *manequins* passivos que tentam se defender, mas são inimigos fáceis.

Fase 2

GIFTED

Áltar e Lin avançam mais pela área de pesquisa e não encontram mais *abençoados*, apenas outros tubos de ensaios destruídos com carcaças de máquinas ao lado indicando que eles poderiam ter já fugido ou corpos indicando que falharam.

Assim que saem daquela área de pesquisa, o modelo dos *manequins* muda visualmente e eles aparentam ser mais difíceis. Em meio a um ataque surpresa de vários *manequins* corpo a corpo, um manequim começa a jogar projéteis a distância.

[Nesse ponto um mini-tutorial se inicia porque o jogo irá ensinar ao jogador como combinar sua *benção* com o *atordoador*.]

Lin: Para atingir máquinas distantes, não basta usar o *atordoador* porque você não tem como alcançá-las para usar a *benção*. Coloque sua mão sobre a carga do *atordoador* e combine o poder de ambos. Isso pode facilmente eliminar uma máquina, perto ou longe, mas cuidado porque exige muito do seu esforço mental e físico, assim como da bateria do *atordoador*.

O *manequim* é atingido pelo tiro combinado do *atordoador* com a *benção* e Áltar aprende mais sobre os poderes de um *abençoadado*.

Depois de lidar com mais alguns *manequins*, Áltar e Lin chegam um salão no qual encontram Xel guardando posto e vigiando a área para impedir a entrada de máquinas.

Lin: Xel!

Xel: Mais um *abençoadado*?

Lin: Positivo.

Xel: Ótimo. Vamos acabar com essas máquinas chatas aqui para podermos vedar a entrada e conversar com calma.

[Nesse ponto o jogador terá de enfrentar vários inimigos. Alguns a longa distância e outros a curta. Além de *manequins*, *álipes* também aparecerão.]

Lin: Áltar! Essas robôs pequenos são *álipes*. Esse são rápidos e podem voar, mas frágeis. Se você acertá-los com o *atordoador* no ar, o impacto com o chão vai destruí-los.

A luta perdura por algum tempo até que os três *abençoados* conseguem eliminar todas máquinas. Quando isso acontece, Lin derrete a porta até vedá-la e Áltar congela o restante para firmá-la no lugar e impedir a passagem.

[Se o jogador estiver controlando Lin, ele ficará encarregado de derreter a porta enquanto ficará de congelar se controlar Áltar. Se o jogador não for rápido o suficiente, as máquinas invadirão novamente e ele terá de enfrentar uma série de máquinas até poder tentar vedar a passagem novamente.]

Xel: Agora sim, poderemos covnersar com mais calma. Ainda bem que vocês apareceram, eu já estava cansado. Aliás, bom trabalho filho. Como se chama?

Áltar: Áltar

GIFTED

Xel: Bem vindo ao time. Precisamos de toda a ajuda possível. Você não foi o único resgatado, então quem sabe no final você encontrará velhos amigos? Lin, cadê *Cib*?

Lin: Não sobreviveu.

Xel: Merda... Prestem atenção para que os esforços dele não sejam em vão. Eu estou usando esse salão como ponto de encontro para os *abençoados*, assim as células podem se dividir entre os regates e ataques ofensivos. Dois explosivos já foram fixados, mas faltam quatro. Quero que vocês procurem mais reféns nesse meio tempo e me encontrem aqui quando terminarem. Saiam por essa saída e circulem essa área. Passe a ordem e coordene suas células caso encontre com qualquer deles. Nos reuniremos novamente para acionar os explosivos e sair daqui.

Fase 3

Áltar e Lin saem pelo caminho indicado. Mais máquinas e álipes aparecem a todo momento. Em meio ao caminho, uma bifurcação surge. Um caminho, suspenso por um cabo, que se divide em dois trechos separados.

Lin: Áltar, não temos tempo para vasculhar toda a base. Podemos nos dividir aqui, eu pego o caminho da direita e você o da esquerda ou podemos romper o cabo dessa passagem e ver onde isso vai dar.

[Lin faz uma referência explícita a um *ponto de interesse por área* para que o jogador possa identificar mais no futuro. O jogador pode escolher entre acertar o *ponto de interesse* ou não, mas terá um tempo limitado para isso. Se acertar, seguirá pelo caminho C, caso contrário, Lin seguirá pelo caminho A e Áltar pelo B. Pelo caminho C, os personagens não se dividem.]

Após avançarem pela área (se dividindo ou não), os *abençoados* chegam em um largo salão no qual outros *abençoados* estão lutando no andar de cima. Eles pedem ajuda, mas enquanto isso mais inimigos avançam no mesmo andar que Áltar e Lin.

[O jogador poderá optar por ajudá-los ou não, já que também terá que lidar com os inimigos que o atacarão. Se ajudar os *abençoados* e conseguir resgatá-los ao final, o jogador é recompensado com um item. Depois, os *abençoados* fogem para o ponto de encontro para encontrar com Xel.]

Áltar e Lin, ainda no grande e vazio salão passam a escutar um alto barulho robótico. De repente um gigantesco robô sai das paredes e surge na frente deles.

Lin: Cuidado Áltar! É um AI! Só pode ser destruído se acertarmos nos pontos fracos com o tiro combinado.

[Essa será a primeira luta do jogador contra um A.I. É uma espécie de mini-fase, na qual o jogador só avança uma vez que tiver eliminado o “chefe”.]

Áltar e Lin combinam suas táticas e ataques enquanto enfrentam o A.I.

[No modo Single Player, o jogador somente precisa acertar os pontos fracos quando eles ficarem disponíveis e se defender de projéteis e ataques lançados. No modo Cooperativo

GIFTED

Multi-Player Narrativo, os dois jogadores precisarão acertar os pontos fracos em uma determinada ordem que será indicada por cor.]

Após uma intensa batalha, Áltar e Lin conseguem derrotar o I.A. Ao atingirem seus pontos fracos, a estrutura metálica passou a ficar cada vez mais fraca e foi possível assim desativar o “monstro”. Quando o monstro é desativado, ele cai e derruba uma grande parede da base com o impacto. A carcaça metálica continua largada no meio do sala e os dois *abençoados* fogem pela parede destruída antes que mais robôs apareçam.

Fase 4

Lin: Áltar, é melhor nos dividirmos em uma última tentativa de acharmos mais reféns. Depois que chegarmos ao final dessa seção voltamos para encontrar com Xel.

[O nível de dificuldade aumenta cada vez mais porque agora o jogador já tem acesso a todos os recursos do jogo. Nesse trecho específico, Áltar obrigatoriamente se separa de Lin e o jogador controla um deles no modo Single-Player ou cada jogador controla um no modo Multi-Player. Durante toda a fase o jogador poderá auxiliar o outro à distância.]

Áltar e Lin adotam caminhos separados e avançam sempre ajudando um ao outro a distância. Em um determinado trecho eles perdem vista um do outro, mas continuam seguindo, lutando contra manequins e álipes. Áltar encontra um humano comum acuado em uma pequena sala. Ele parece ser um prisioneiro e teme Áltar quando o vê. Em meio a um pedido de súplica, ele oferece dar algo a Áltar para ele o deixe fugir. Simultaneamente, Lin encontra em outra sala um *abençoadado* ao lado do corpo de outro *abençoadado* morto. Diante de tal situação ela fica suspeita sem saber se o *abençoadado* matou seu amigo ou não.

[Essa situação de dúvida para os personagens se traduz em forma de escolha para os jogadores. Os jogadores, controlando Áltar ou Lin, irão ganhar itens diferentes dependendo das suas ações.]

Situação A – Áltar e Lin matam os outros personagens:

Nesse caso, os jogadores irão ganhar uma arma melhor, pois era o que o humano estava escondendo e o *abençoadado* estava carregando. O atordoador melhorado irá aumentar o tempo de desativamento temporário das máquinas.

Situação B – Áltar e Lin não matam os outros personagens:

Nesse caso, os jogadores irão ganhar um item que irá aumentar sua resistência contra ataques das máquinas. Significando que poderão ser atacado mais vezes até morrerem. O humano e o *abençoadado* irão oferecer uma seringa de adrenalina nesse caso.

Essa variedade na jogabilidade não altera o final da narrativa embutida do jogo, mas impede que a jogabilidade fique maçante e repetitiva quando ao ataque das máquinas.]

Após tomarem suas decisões, ambos continuam a seguir e se encontram logo depois. Explosões e tiros podem ser ouvidos na distância e sem perder tempo, ambos decidem voltar até a sala em que Xel os espera.

Chegando na sala, eles encontram Xel junto com outros *abençoadados* engajados em outra intensa

GIFTED

batalha com um I.A.

[Aqui se inicia outra luta contra um “chefe”. Esse apresenta dificuldade maior que o anterior, apesar de vários *abençoados* estarem lutando ao mesmo tempo contra ele. A luta termina quando o jogador consegue atingir todos os pontos fracos e depois de atingir uma certa quantidade de disparos no “coração” da máquina.]

Quando a I.A. É desativada, os *abençoados* não perdem tempo e pulam em cima, cada um usando seu poder particular para destruir o robô antes que ele possa voltar a vida. Alguns colocam explosivos enquanto outros lançam suas *benções* para ativar a explosão. Por fim, a criatura é destruída em pequenos pedaços e Xel se volta para o grupo de *abençoados* com um sorriso.

Fase 5

Xel: Ótimo trabalho *abençoados*. Agora que todos estão aqui vamos finalizar essa missão. Apenas dois explosivos faltam para serem instalados. Eu criarei duas células para essa finalidade. Áltar e Lin, vocês instalarão um explosivo enquanto eu e Sylt cuidaremos do outro. O restante de vocês fujam para a saída mais próxima agora, não quero ficar sabendo de mais mortes em vão.

Xel corre para uma saída do grande salão e indica Áltar e Lin na direção de outra saída ainda não explorada. Lin derrete a porta com sua *benção* e então eles avançam pela parte final da base.

O caminho adiante deles é repleto de máquinas, em quantidade e variedade maior que antes, como se aquela fosse a última defesa delas.

[Na última fase, haverá a possibilidade constante de o jogador fazer uso de pontos de interesse. Contudo, isso não será indicado por meio de diálogo e apenas indicações visuais de curto espaço de tempo. Cabe ao jogador mais atento e cauteloso perceber os pontos de interesse e fazer uso deles para sobreviver.]

Ambos os *abençoados* seguem, sempre enfrentando hordas de máquinas, e conseguem chegar até o local em que devem instalar o explosivo. O processo de ativação é rápido e fácil, mas o problema é quando um manequim atinge um projétil no explosivo e o exibidor do tempo restante para a explosão apaga. Sem saber o que aconteceu, Lin, que estava instalando a bomba, decide abandonar e fugir antes que a explosão mate ela e Áltar. Eles passam a fugir, agora cada mais desesperados porque não sabem quando a bomba irá explodir.

Depois de lutar contra várias máquinas e conseguir chegar até o final da área, Lin encontra um grande abismo entre a posição dela e a saída da base.

Lin: Áltar! Vamos fazer exatamente como eu te ensinei. Eu vou derreter aquele viga de metal para formar uma ponte, você congela ela na posição certa. Enquanto eu estiver fazendo isso, me proteja dos robôs. Quando eu gritar, alternamos!

[Nesse ponto do jogo, situação similar a do tutorial ocorrerá, mas enquanto Lin deve derreter a estrutura de metal, Áltar terá de impedir que a infinita onda de máquinas se aproxime. Nesse trecho do jogo, como os personagens estão parados, os inimigos nunca irão parar de surgir, portanto cabe ao jogador conseguir repelí-los tempo suficiente enquanto o outro

GIFTED

personagem executa sua ação. Cada jogador irá controlar um personagem no modo Multi-player e terá de executar as ações de forma que ambos revesem e em um momento um deles irá somente usar sua radiação para formar a ponte, enquanto em outro terá de atirar e impedir o avanço dos robôs. No modo Single-Player, a mesma regra se aplica, mas o jogador irá apenas controlar um dos personagens.]

Lin e Áltar conseguem formar a ponte improvisada pela viga de metal. Eles correm desesperadamente pela longa ponte enquanto mantêm olhar fixo na luz do dia que os espera do lado de fora. Quando chegam até a metade da ponte são empurrados pela explosão da bomba.

Nenhum dos *abençoados* consegue entender como ainda estão vivos, mas quando dão conta percebem que conseguiram segurar em cabos que fazem parte da estrutura da base. Para fugir, eles precisam usar esses cabos como cordas para conseguir subir e chegar até a saída. Não mais tem suas armas porque elas caíram no abismo durante a explosão. Em meio a essa situação, toda a estrutura da base parece tremer e estar prestes a desabar.

Áltar: Lin! A gente precisa subir pelos cabos pra sair daqui, mas os álipes estão tentando cortá-los. Mate os álipes que eu não consigo ver para que a gente não caia.

[Nesse trecho final do jogo, cada personagem terá de eliminar álipes que irão, em uma questão de tempo, cortar os cabos para que os *abençoados* caiam no abismo e morram. Sem as suas pistolas, os *abençoados* terão de usar suas *bençãos* para matar as máquinas. Apesar de fracos, os álipes são muitos por isso proporcionarão um teste de reflexo para o jogador. Há álipes tentando cortar tanto os cabos de Lin como de Áltar, por isso, o jogador tem de eliminar em primeiro lugar os inimigos que o ameacem diretamente. Contudo, o jogador também é afetado por inimigos que estão fora do seu campo de visão e somente o outro personagem poderá eliminar. Portanto, se um jogador controla Áltar, ele terá de eliminar os álipes que o afetam diretamente para não morrer. Lin irá cuidar dos álipes que afetam Áltar, mas estão fora do seu alcance. No entanto, se o jogador não ajudar Lin e eliminar os álipes que a afetam, mas estão fora do seu campo de visão, ela cairá e morrerá. No modo Single-Player, a morte do outro personagem (seja Lin ou Áltar) não significa fim de jogo, mas apenas um diferente final para a narrativa embutida no qual apenas o personagem que o jogador controla sobrevive. Contudo, no modo Multi-Player, ambos os jogadores deverão sobreviver, pois se um deles morrer, será fim de jogo para ambos.

FINAL A (Modo Single-Player):

Apenas Áltar sobrevive e Lin cai no abismo ou apenas Lin sobrevive e Áltar cai no abismo, dependendo do personagem que o jogador controlar.

FINAL B (Modo Single-Player):

Ambos os *abençoados* (o jogador e o computador) sobrevivem.]

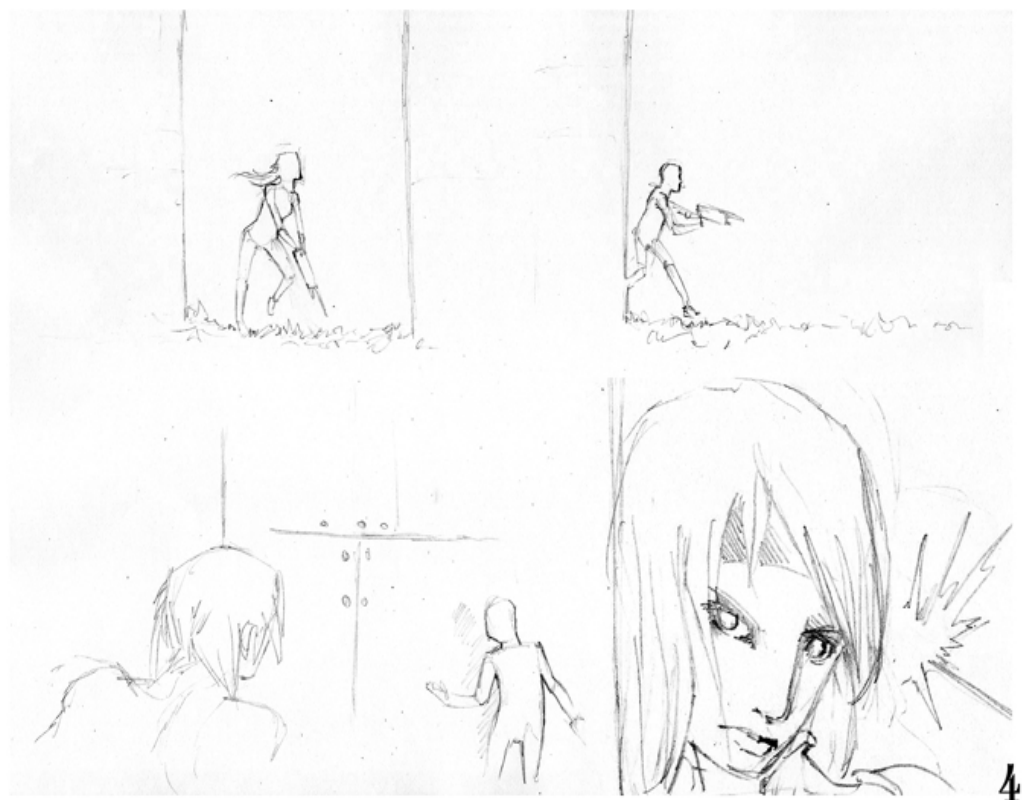
Assim, os *abençoados* fogem da base “aranha” enquanto ela explode e desaba em direção a profunda cratera localizada logo em baixo. Xel conta os *abençoados* que sobreviveram e diz que aquela missão, apesar das perdas, foi um sucesso. As máquinas em breve lançariam um ataque muito maior, mas agora eles estariam melhor preparados e cheios de estratégias.

◆ Storyboard

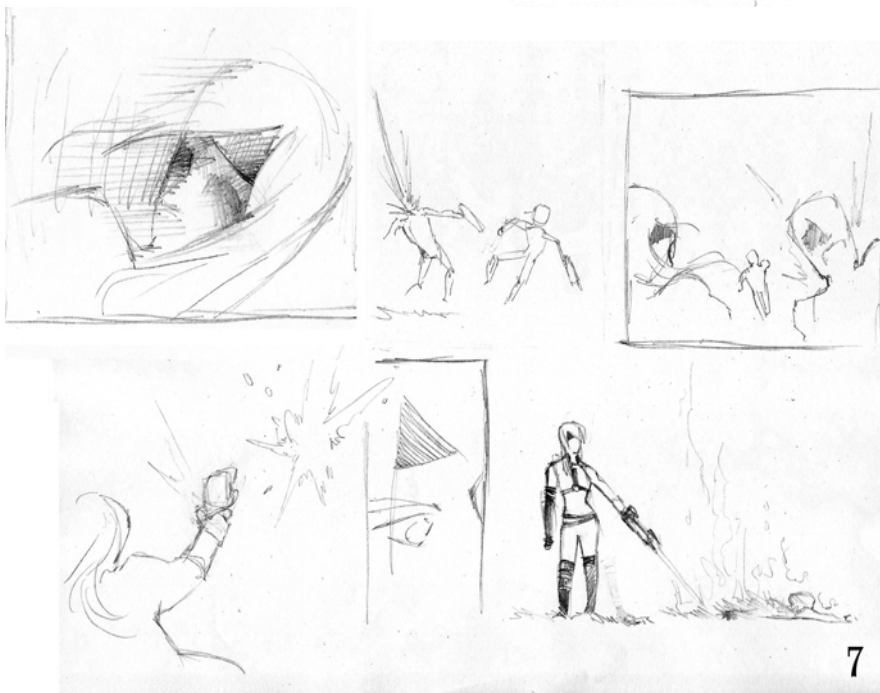
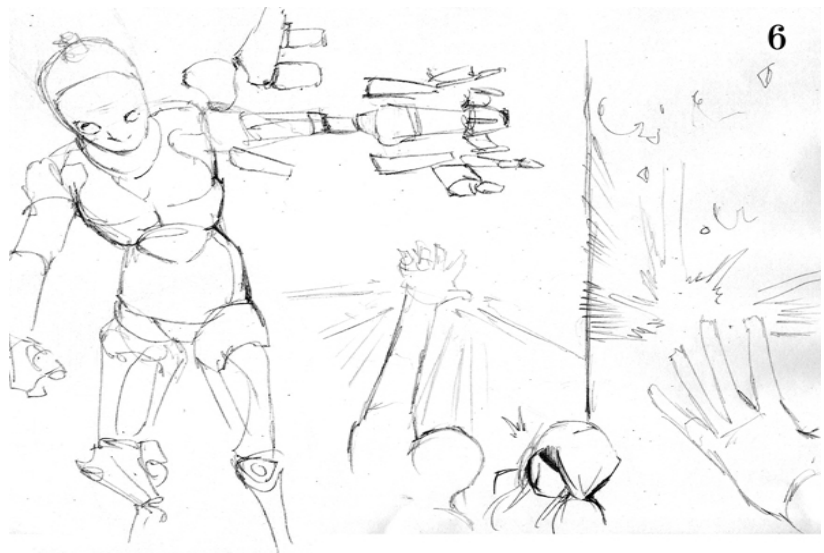
O storyboard abaixo abrange a cut-scene inicial do jogo, logo antes do jogador assumir controle.



GIFTED



GIFTED



Equipamentos

Cada jogador terá acesso a duas armas ou equipamentos, ambas essenciais ao jogo.

◆ Atordoador

A arma principal dos humanos contra a horda mecânica. O nome foi dado ao equipamento em razão da sua função. A pistola de energia consiste em um mecanismo de sobrecarga elétrica que atordoa qualquer máquina durante algum tempo. Em sua forma básica libera um projétil de energia que equivale a uma pequena esfera e é suficiente para temporariamente desativar uma máquina entre 1 a 3 segundos. Conforme a pistola evolui (através da aquisição de itens), mais de um projétil pode ser lançado, além de eles passarem a ser mais poderosos e atordoar uma máquina por mais tempo. Embora a pistola não precise ser recarregada por cartuchos, ela precisa de um tempo para que sua bateria gere mais energia. Para o jogador, isso significa que ele não precisará recarregar sua arma, apenas esperar a barra de energia encher novamente. A bateria da pistola fica exposta de maneira que *os abençoados* podem alterar o projétil com a sua radiação. Para o jogador, o *atordoador* é a interface física semelhante a uma pistola atual. A interface física possui gatilho e deve ser uma réplica do equipamento do universo do enredo. Para alterar o projétil de energia com a radioatividade, basta o jogador colocar a sua *benção*, ou seja, a interface palmar, em cima da bateria do *atordoador*. Haverá um botão na interface física da pistola que quando apertado, permitirá o tiro de projéteis radioativos.

◆ Benção

O nome dado pelos humanos à mão radioativa. Para o jogador, a benção se manifesta através da interface física que atua como uma faixa colocada em volta da mão. A faixa possui um indicador infra-vermelho localizado na palma e esse mecanismo atua como mira. A mão radioativa pode expelir um fluxo contínuo de chamas ou gelo. A radioatividade da *benção* é a única coisa que pode desativar ou destruir as máquinas. Geralmente a radioatividade presente na mão ou no braço dos *abençoados* desintegra qualquer material que entre em contato direto e por isso a parte do corpo fica descoberta. A radioatividade expelida pela palma da mão dos *abençoados* geralmente drena as forças dos mesmos e quando isso acontece é necessário fechar a mão para recuperar as forças. Para o jogador, isso significa que ele terá de fechar a mão ou mirar para fora da tela para que o sensor infravermelho não mais envie o sinal. *Abençoados* costumam usar seus poderes não somente para danificar inimigos como para também alterar o ambiente a seu favor. É comum usar fogo para ativar outros inflamáveis ou o gelo para congelar líquidos. Para o jogador, isso significa que ele usará seus poderes de maneira inteligente, aproveitando o ambiente ao redor para causar mais dano ou seguir por caminhos alternativos.

◆ Itens

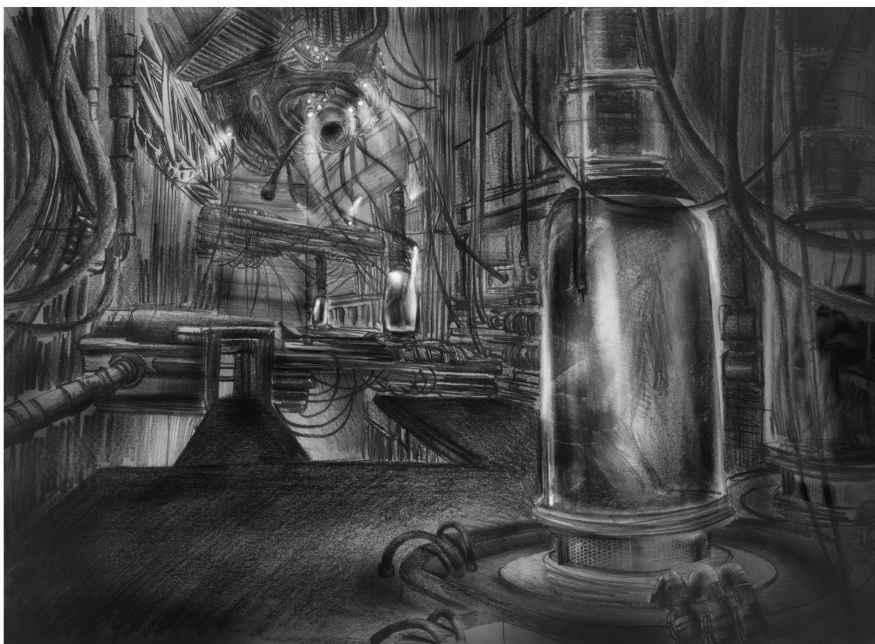
Embora não sejam objetos permanentes no jogo. Em certos momentos o jogador poderá adquirir itens. Esses podem restaurar pontos de vida de um jogador ou adicionar funções ao *atordoador*.

Cenário

◆ Interno

O cenário interno do jogo representa as diferentes áreas da base das máquinas. Há áreas voltadas para a pesquisa e estudo de *abençoados* enquanto há outras voltadas para a própria manutenção dos robôs e de quaisquer outras funções que ocorram lá dentro. As bases são estruturas metálicas gigantescas que exibem alta tecnologia. A arquitetura das bases pode ser confusa porque diferentes robôs trilham por ela e os trechos mais similares à arquitetura humana são aqueles que os manequins caminham por. O restante da infra-estrutura é confusa e feita para robôs menores ou de tamanhos absurdos. Por causa da característica nociva do metal e de toda a tecnologia usada para o solo, geralmente toda área habitada pelas máquinas é rodeada de terrenos baldios e inférteis.

Cenário: interior da base



◆ Externo

Onde antes ficavam cidades, agora permanecem destroços de prédios, carros e estruturas. As metrópoles, por serem os centros de aglomeração populacional, eram alvos fáceis para as máquinas e quase todas pelo globo foram aniquiladas.

As florestas viraram o refúgio dos humanos porque ali eles puderam se esconder dos robôs que voam. Como as florestas são de difícil mapeamento para as máquinas e distantes das suas sedes de informação se tornaram locais mais seguros. Contudo, isso não impediu a discórdia entre povos e pelo mesmo motivo é que certas florestas permanecem a determinadas civilizações. Os povos indígenas, por exemplo, defenderam algumas de suas reservas quando viram que estava sendo invadidos e se tornaram tribos extremamente fechadas.

GIFTED

Personagens

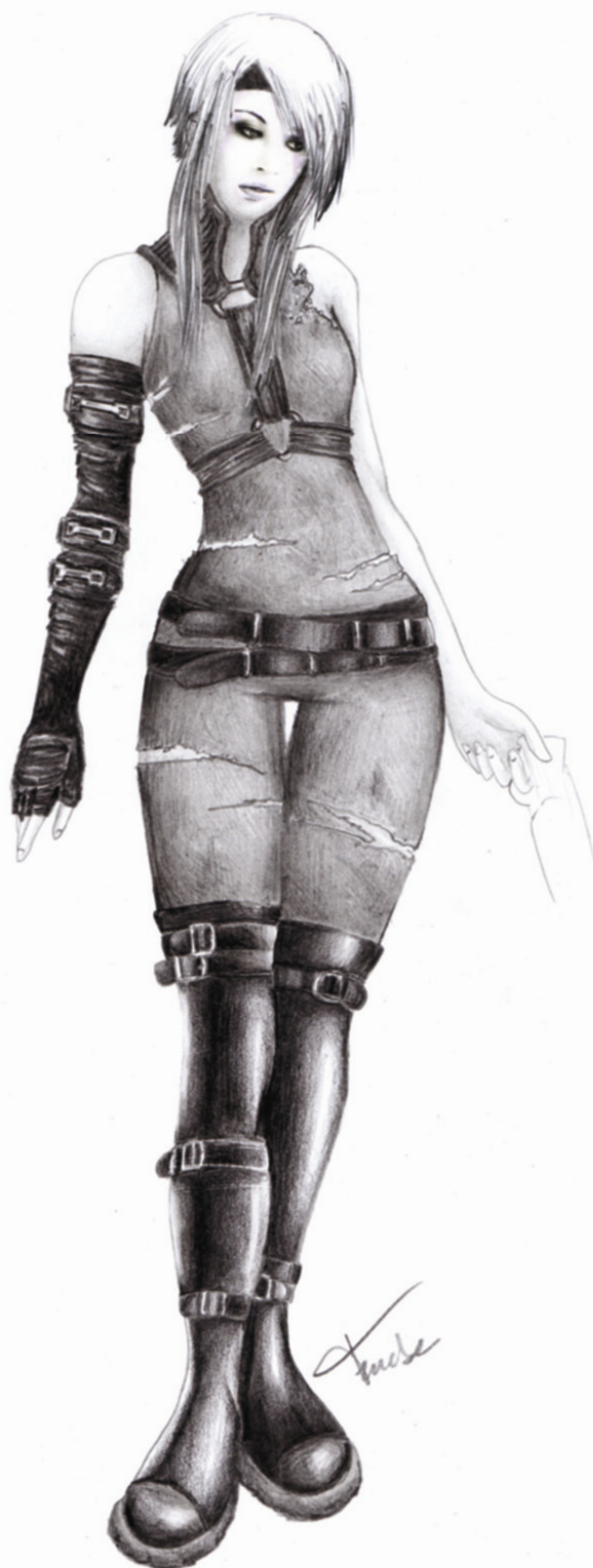
◆ Protagonistas

Nome: Áltar
Idade: 26
Altura: 1,77
Peso: 60kg



GIFTED

Nome: Lin
Idade: 29
Altura: 1,70
Peso: 57kg



GIFTED

Nome: Xel
Idade: 93
Altura: 1,87
Peso: 70kg

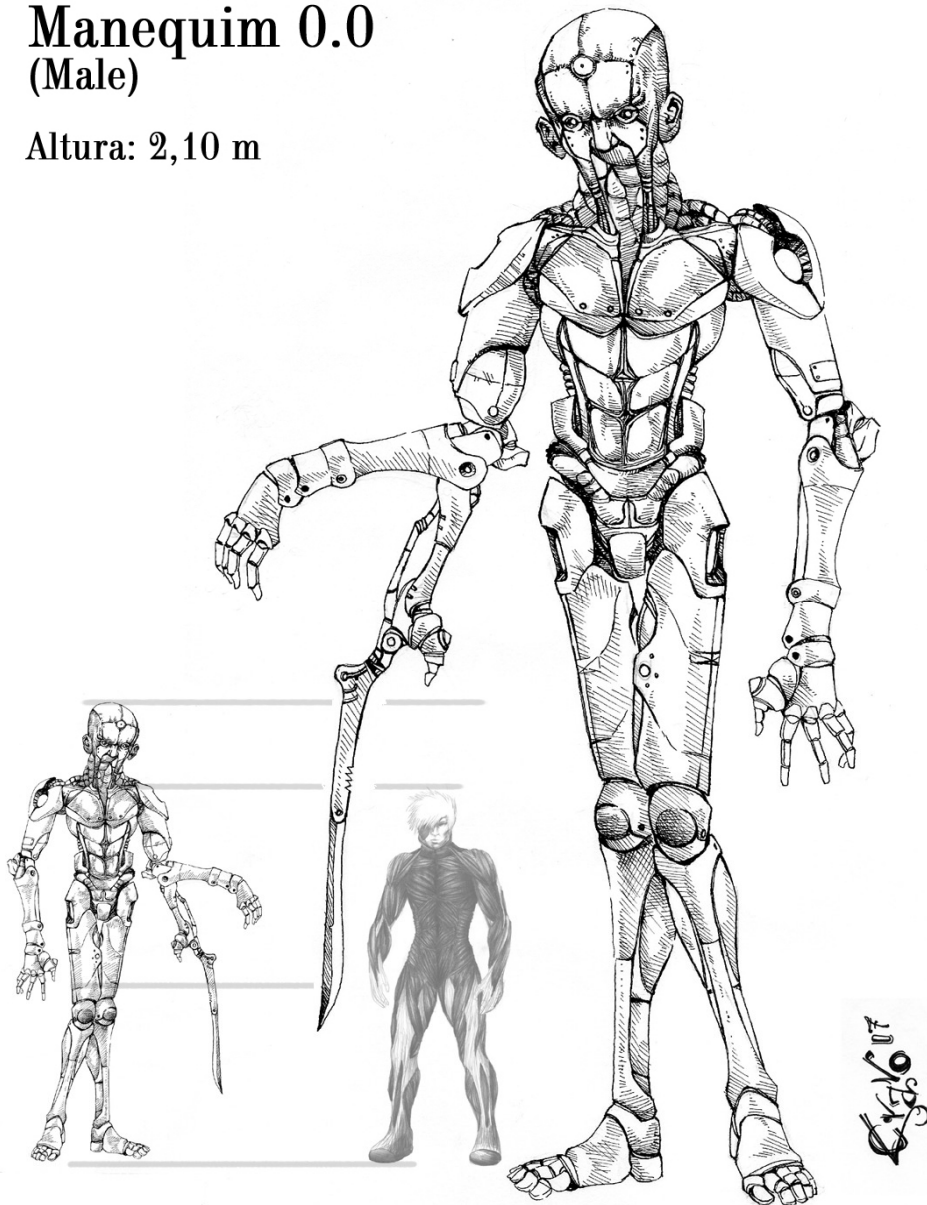


◆ Inimigos

- **Manequins:** Máquinas inimigas que apresentam forma semelhante à forma humana. O nome foi dado ao tipo de robô quando uma pessoa quase morreu por achar que era outra e não um inimigo. Os Manequins normalmente são bípedes e geralmente feitos de metal, embora apresentem feições quase humanas. Geralmente eles atacam atirando projéteis de metal perfurantes, embora alguns simplesmente apresentem uma força descomunal e ataquem corpo a corpo. Servem tanto para manutenção como para ataque e somente podem ser desativados por um ataque radioativo. Eles também apresentam fraquezas diante do fogo ou gelo dependendo da sua mecânica interna. Geralmente isso é evidenciado pela cor dos olhos elétricos dos robôs.

Manequim 0.0 (Male)

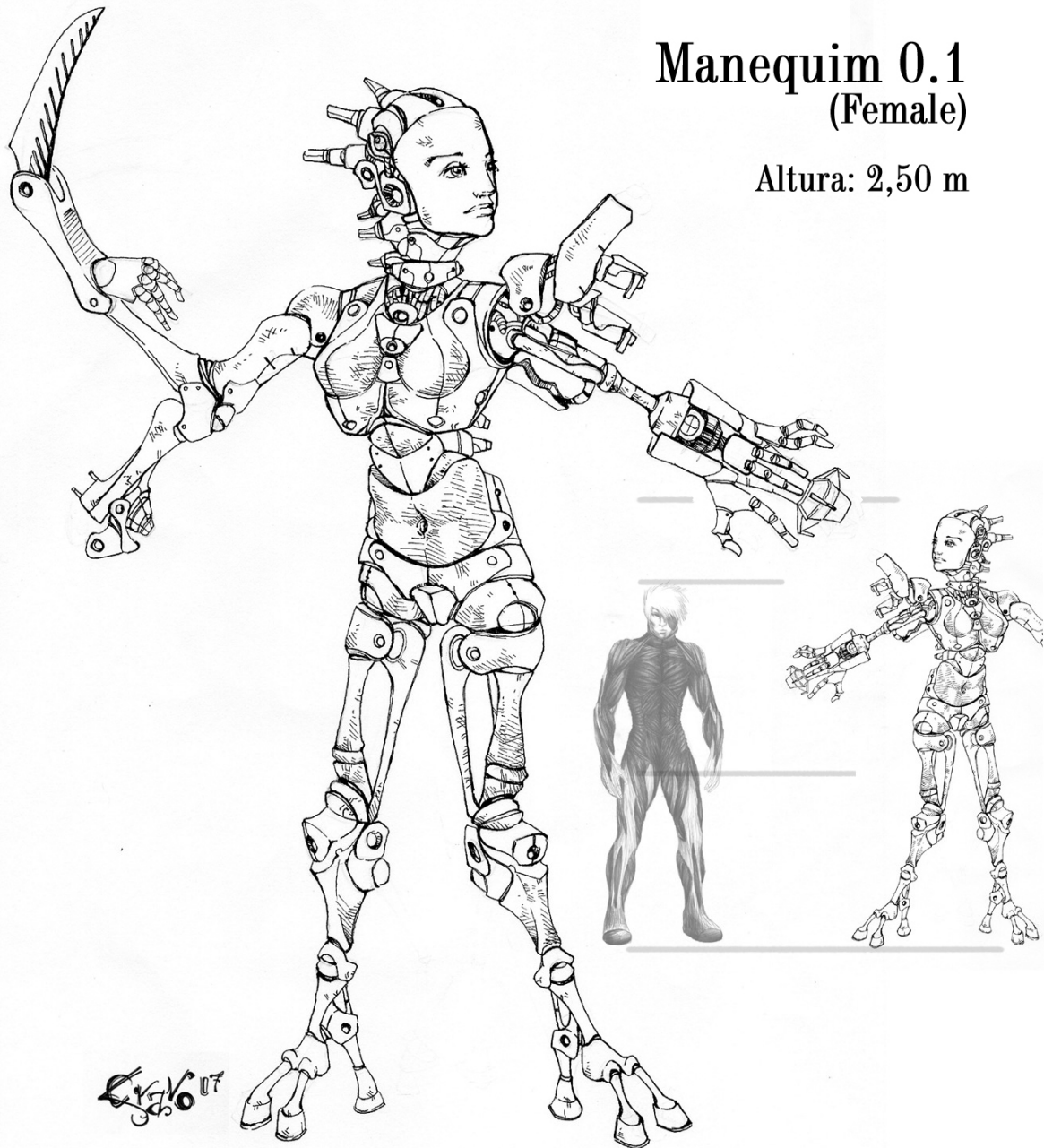
Altura: 2,10 m



GIFTED

Manequim 0.1 (Female)

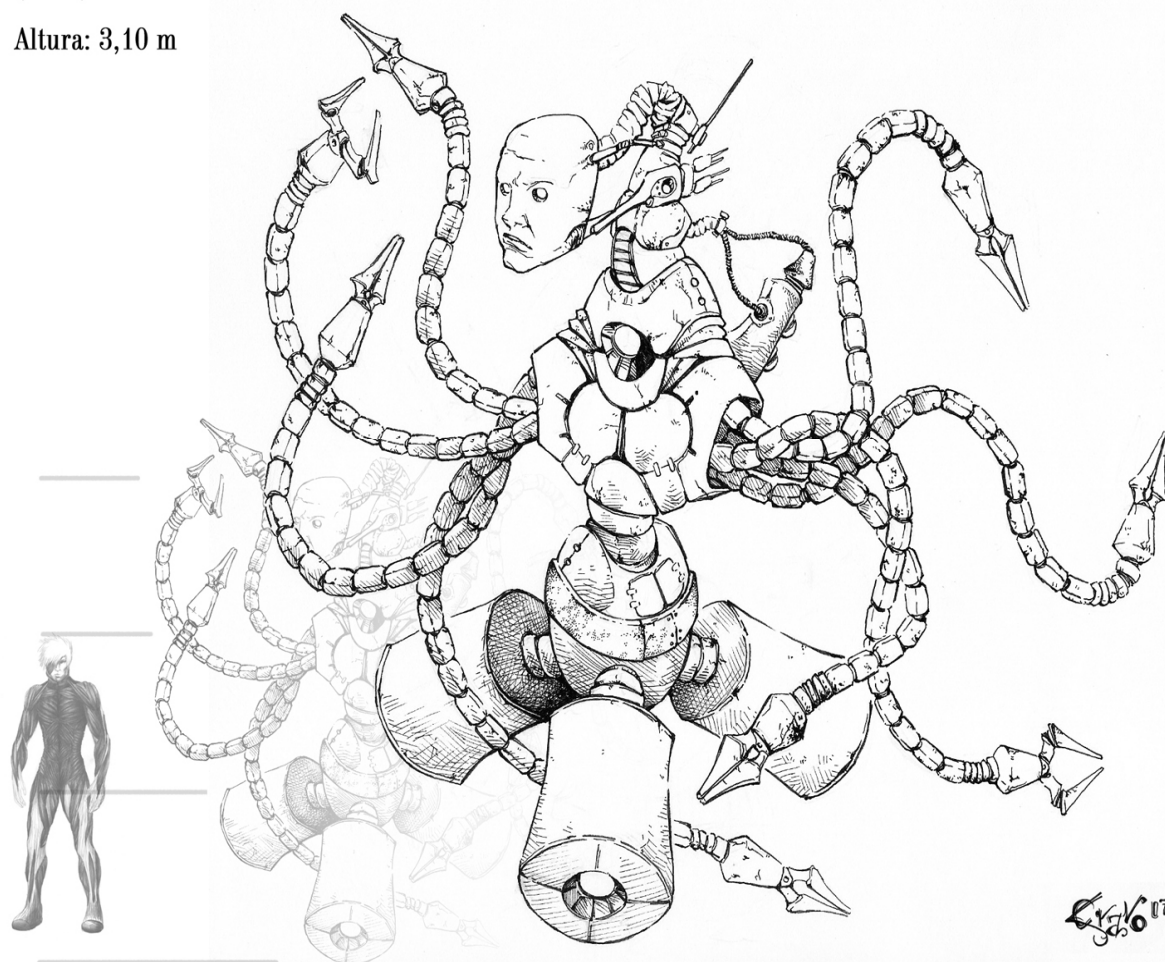
Altura: 2,50 m



GIFTED

Manequim 0.2 (Octo)

Altura: 3,10 m

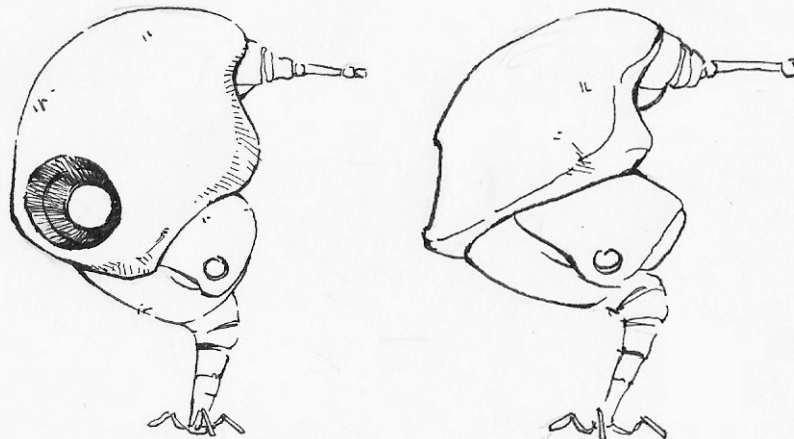


GIFTED

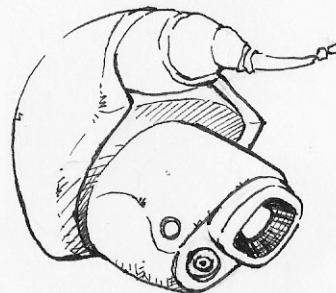
- **Álipes:** Em latim, “coisa que voa”. Álipes são os robôs inimigos que podem voar. Embora mais frágeis, eles costumam ser muito rápidos. Podem rapidamente atacar um humano e continuar em vôo. O nome foi dado pelo fato de os humanos não saberem definir exatamente o que a máquina seria exceto algo que voasse. Assim como qualquer robô, a melhor forma de desativá-los é com a radiação, mas se a altitude do robô for alta, é possível atordoá-los com energia e deixar que sejam destruídos. Eles costumam ser especialmente fracos contra a radioatividade de gelo porque ficam mais pesados e não conseguem voar.

Álipe

Altura: 20 cm



garra retrátil



costas

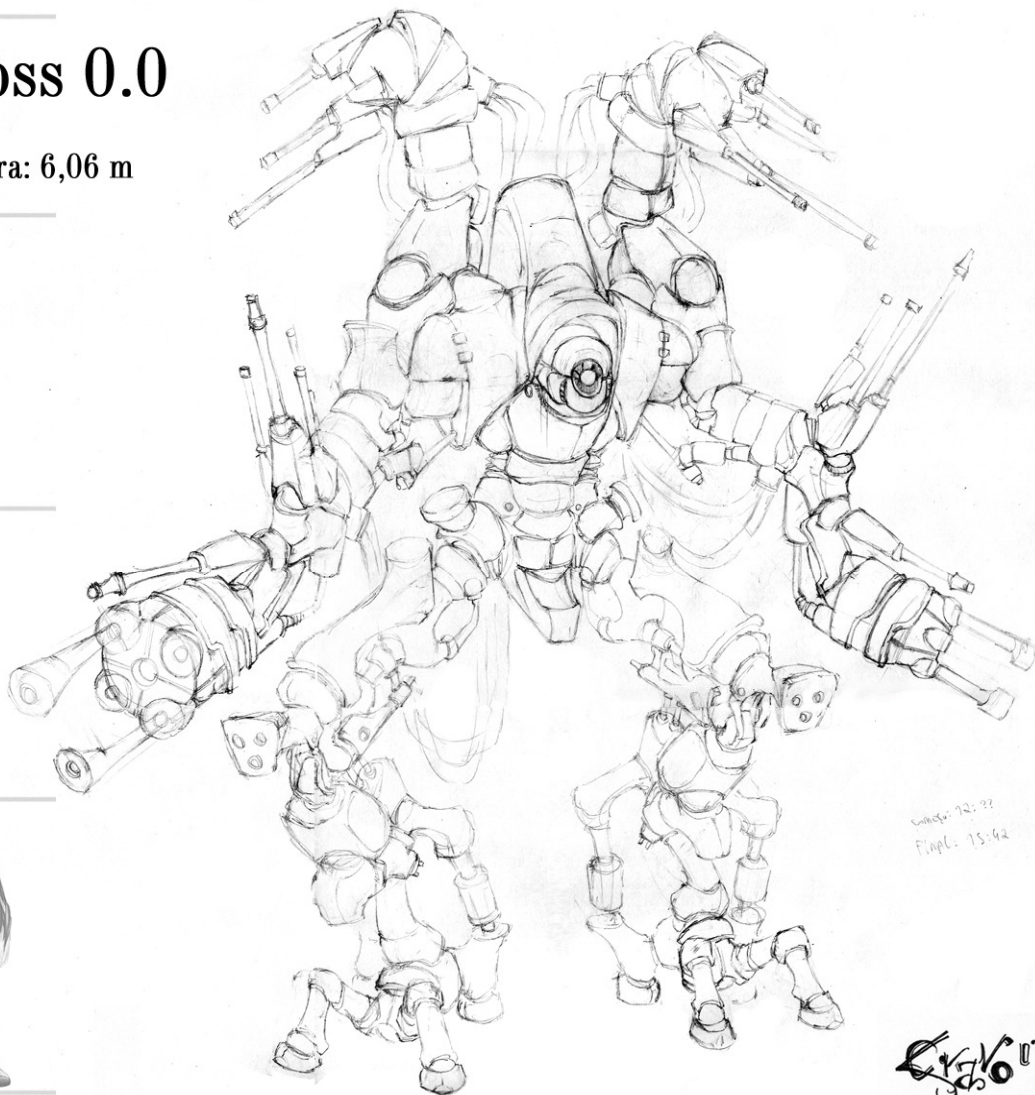
Fig 17

GIFTED

- **I.A.:** I.A.s são robôs gigantescos das mais variadas formas. Acredita-se que eles sejam servidores hóspedes para as informações de outras máquinas, logo se um IA é desativado todas as máquinas conectadas em rede como ele também serão. O nome foi dado em razão da abreviação de Inteligência Artificial, já que os IAs seriam a evidência da constante evolução das máquinas. Embora a forma seja variada, geralmente apresentam estruturas extremamente rígidas com pequenos pontos fracos suscetíveis a radiação.

Boss 0.0

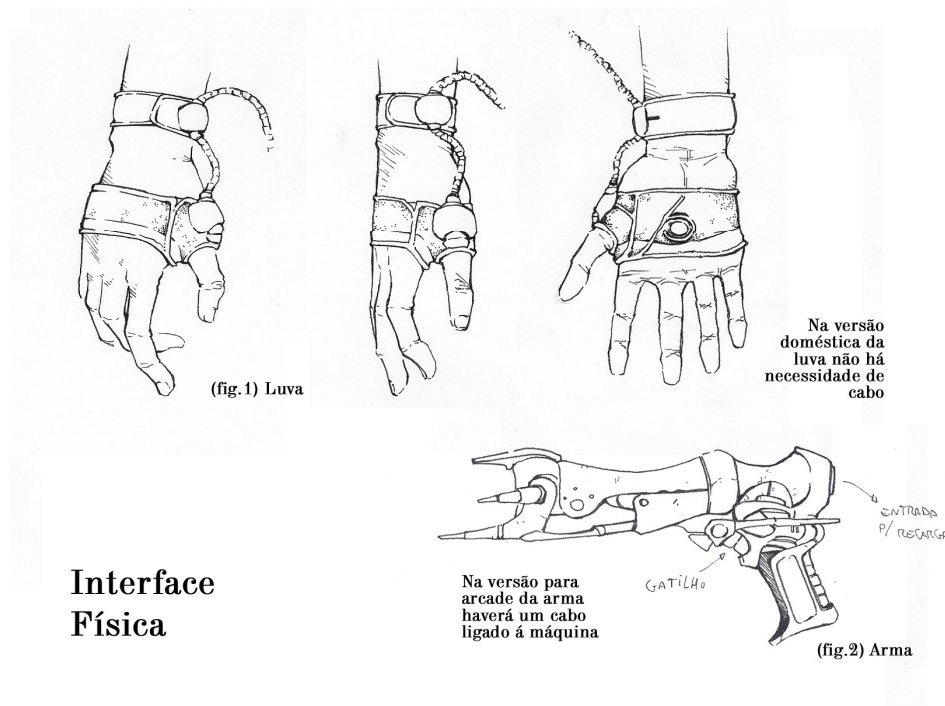
Altura: 6,06 m



Interfaces

◆ Física

- As interfaces físicas disponíveis para interação são várias e já foram mencionadas na seção de jogabilidade. Unindo os controles do Arcade com do Wii, são quatro ao total. A pistola própria dos Arcades, o Wiimote, o Nunchuck e a Luva que será similar em ambas as plataformas. Segue uma imagem conceitual da luva:



Interface
Física

◆ Visual

- **Exibição de Tela:**

A interface visual do jogo deverá representar tudo que o personagem do jogo vê, incluindo todo o cenário e inimigos dentro do campo de visão. Também deverá ser representado tudo que o jogador precisa saber, como a energia que sua pistola e sua *benção* tem, assim como quantos pontos de vida ainda restam. Seguem imagens quanto ao menu principal do jogo e da interface em jogo:

GIFTED

Interface:
Menu



Interface:
Jogabilidade



GIFTED


➤ Mira / Alvo:




No Arcade, não existe um alvo. Para mirar-se com a arma, o jogador deve apontá-la para o ponto que deseja disparar a munição na tela, como acontece nos trail shooters já lançados até o momento para o Arcade. Ao disparar-se com a arma, aparece apenas uma imagem de impacto no momento. Com a luva, deve-se mirar com a mão aberta, para que o sensor seja reconhecido, em direção o ponto que deseja disparar a Radiação. Ao disparar-se com a luva, aparece uma energia roxa indo em direção ao ponto que disparou. A sensibilidade da mira é semelhante a do trail shooter “House of the Dead 2”, disponível para Arcade e Dreamcast.




No Wii, o alvo é opcional, podendo escolher que tipo de alvo deseja no Options do jogo, que pode ser acessado em qualquer momento ao apertar o botão “+” do Wiimote. No Options, também é possível regular a sensibilidade da mira. Na opção Default, o jogador começaria o jogo com uma sensibilidade padrão igual a sua versão para Arcade.



Alvo padrão da arma do Player 1: 

Alvo padrão da Radiação para o Player 1: 

Alvos alternativos para a Arma e a Radiação do Player 1:   

Alvo Padrão da Arma do Player 2: 

Alvo padrão para a radiação do Player 2: 

Alvos alternativos para a Arma e a Radiação do Player 2:   

Modo Single-Player

Toda a pontuação feita pelo jogador fica salva junta com o progresso do mesmo.

◆ Modo Estória

Esse modo acompanha a narrativa da história do jogo. Nele, o jogador poderá escolher controlar Lin ou Áltar e assim acompanhará a trajetória do personagem até o fim da missão. Todo o conteúdo é idêntico para ambos os personagens, exceto pelos trechos nos quais eles se separam e em relação aos seus poderes. Lin controla uma radiação de calor, enquanto Áltar do frio.

Modo Multi-Player

A pontuação de ambos os jogadores também fica salva nesse modo, contudo serve para criar competitividade e comparar o desempenho de ambos os jogadores durante o progresso.

◆ Modo Cooperativo Estória

Esse modo é apenas uma versão do modo história para uma pessoa, mas para duas. Nesse modo, dois jogadores podem jogar cooperativamente, seja na mesma tela ou pela internet. Nos trechos em os personagens se separam, a tela se dividirá, mas enquanto estiverem juntos, ambos terão de lidar com inimigos no mesmo campo de visão. Nesse modo, cada jogador controla necessariamente um personagem diferente, sendo um o Áltar e o outro a Lin. Cada jogador terá de desempenhar funções específicas típicas de cada personagem para poder avançar na narrativa do jogo. Nesse modo, se um jogador morre, ele pode voltar a jogar, tal qual no jogo para uma pessoa, mas se ele morrer mais de três vezes na mesma fase, ambos os jogadores terão de recomeçá-la.

◆ Modo Cooperativo Arcade

Esse modo é diferente do anterior, de forma que ambos os jogadores irão controlar um único personagem, seja o Áltar ou a Lin. Disponível apenas para o Wii, ambos os jogadores terão controle de sua própria mira, totalizando 4 (uma para cada poder de cada jogador), mesmo que estejam controlando apenas um jogar. O modo busca sua origem no próprio Arcade, de forma que os jogadores nunca tenham de jogar em uma tela dividida porque sempre acompanharão um único personagem. A prioridade é colocar a diversão sobre a lógica, de forma que seja incoerente a presença de mais uma arma na estrutura narrativa, mas seja mais divertido para os jogadores.

Aspectos Técnicos

◆ Hardware - Sega Lindbergh

- 3.0 GHz with 1 megabyte L2 Cache, Hyper Threading Compatible, 800MHz FSB
- RAM: 184 pin DDR SDRAM PC3200(400 MHz) 512 MiB × 2(Dual)
- GPU: NVIDIA GeForce 6800 AGP (NV40), 256 Bit GDDR3 256 MiB, compatible with Vertex Shader 3.0 & Pixel Shader 3.0
- Sound: 64 channel, 5.1 ch SP-DIF
- LAN: On board, 10/100/1000 BASE-TX. JVS I/O Connector
- Serial: 2 Channel (can switch one channel between 232C and 422)
- Other: USB port x 4, Compatible HDTV (High Definition), DVD Drive Support, Sega ALL.NET online support
- Operating System: Linux
- Protection : High Spec original security module.
- Screen: 32 inch 16:9 HD LCD screen supporting WXGA resolution (1366 x 768).

◆ Engine

- Grande parte dos módulos utilizados em The House of the Dead 4 e Time Crisis 3 mais modificações para o uso das interfaces físicas.

◆ Módulo Interface - luva ou light gun "inversa"

- Funcionamento igual ao o de uma light gun de disparos seguidos ininterruptos.
- Gatilho ou sensor fora da tela - pára o funcionamento da arma.

◆ Interação entre as duas Interfaces

- Para ser feita a troca do tiro da segunda interface, é necessário apertar um botão na ponta da primeira interface.
- Para o tiro combinado, a primeira interface possuirá um captador infra-vermelho no topo que, frente ao sensor infra-vermelho da segunda interface, muda o tipo de tiro para o tiro combinado.

◆ Modelos das Interfaces Físicas

- **Wii:** Wiimote e luva ligados entre si por um fio utilizando comunicação sem fio ao console. As duas interfaces podem ser separadas pelos conectores nas extremidades do fio. Uma área para posicionar o Wiimote como comunicação com o console e extremidade da primeira interface.

GIFTED

Referências Visuais

As referências visuais servem para ditar a ambientação realista que os gráficos deverão apresentar.

◆ Ghost Squad



◆ Time Crisis 4



Equipe Técnica

◆ **Arthur Protasio**

- Diretor e Documentador Geral
 - Conceito Geral
 - Funções e Recursos
 - Jogabilidade & Regras
 - Estória
 - Roteiro

◆ **Elliot Mann**

- Artista e Documentador
 - Jogabilidade & Regras
 - Interface Visual - Mira
 - Modo Multi-Player
 - Interface Física

◆ **Larissa Fuchs**

- Artista
 - Cenário
 - Protagonistas
 - Interface Visual – Exibição de Tela

◆ **Raphael Cravo**

- Artista
 - Storyboard
 - Inimigos
 - Interface Física – Arte Conceitual

◆ **Vagner Oliveira**

- Programador
 - Aspectos Técnicos
 - Referências Visuais