



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense
Câmpus Blumenau

Braian Wandalen, Daniel Krüger e Pedro Romig de Lima Souza

Blitzkrieg

The rebirth

Game Design Document

Version: 2.5

Blumenau

2020

Índice

1.Enredo	3
2.Gameplay	5
3.Elementos do Jogo	6
4.Cenários e Interface	7

1.Enredo

Uma organização de piratas da Somália está aterrorizando o Golfo de Aden entre a África e a Península Arábica, tal organização está sequestrando navios de bandeira britânica, um dos incidentes mais recentes foi a captura de um navio petroleiro, essa situação que foi resolvida pela maestria da operação executada pela SAS (Special Air Service), os integrantes da força tarefa capturaram um dos piratas que vazou o local onde o chefe da organização se escondia.

Em Londres já passava das 22:00 quando um telefone tocou, era o sinal da SAS sobre a localização do esconderijo, logo as autoridades britânicas decidiram agir. Mas quem seriam os escolhidos? Não seriam “os”, mas sim o Major Bernard Drew, veterano de guerras anteriores e o homem capaz de livrar o mundo desse mal.

Após passar alguns dias descansando, Bernard Drew acorda cedo para a sua próxima missão solo. Em seu bote inflável chega a costa somali e caminha até as montanhas distantes, lá ele encontra um foco de resistência, consegue neutralizá-los com certa facilidade, o major consegue capturar um fugitivo e o interroga “sem violência”, e logo após a secção de um interrogatório pacífico consegue extrair a verdade do capturado, que por sinal nunca mais foi visto.

Drew passou a noite acampado nas montanhas desérticas da Somália até que o dia virou, e começou então suas preparações para a invasão da residência do tal líder. Eram 19:00 com o sol já se pondo que Bernard inicia o combate pela porta da frente, a resistência é duríssima, mas consegue passar de cômodo em cômodo neutralizando seu oponentes, até chegar na sala onde se encontrava o chefe, que tentou resistir até o último minuto, mas não resistiu a experiência de combate corpo a corpo do Major Bernard Drew, que depois dessa grande empreitada conseguiu levar o criminoso preso até o ponto de extração para que fosse levado ao seu julgamento na Inglaterra.

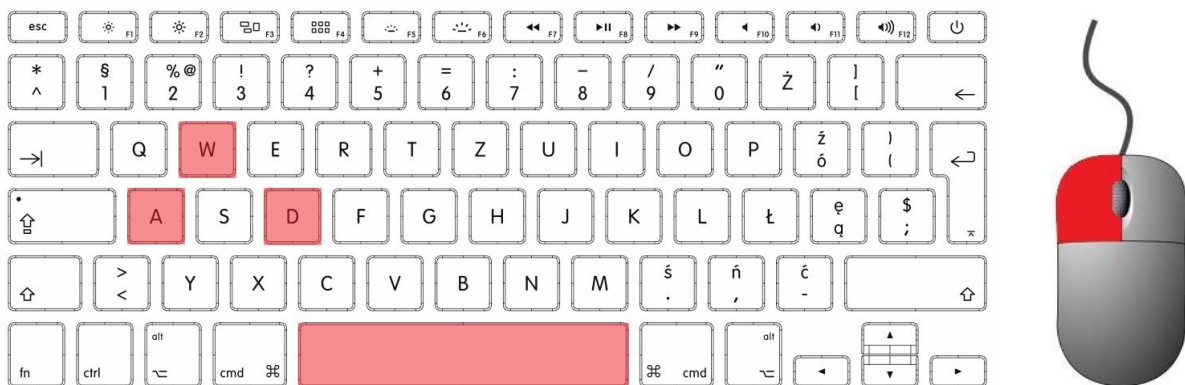
E é assim que termina outra missão bem sucedida do grande Major Bernard Drew, com a captura de um criminoso procurado internacionalmente por furtos a navios na costa somali.

2.Gameplay

Sendo um jogo de tiro *side-scrolling*, o usuário poderá somente andar para a esquerda, direita, pular, podendo também atirar. O objetivo do jogo é eliminar os piratas que estão no seu caminho, até chegar a luta final contra o *boss*. O jogador começa a *gameplay* com duas vidas extras, se ele receber um tiro ele morre, portanto consumirá uma de suas vidas extras para retornar. Ao ter todas as suas chances esgotadas, o jogo acaba, retornando ao menu principal.

O jogo começa a partir do momento em que, na sua interface inicial, se clica sobre o botão “JOGAR”. Há apenas um personagem, o Major Bernard Drew, que segundo o enredo é designado para uma missão. Após o clique no botão “JOGAR”, aparece uma *cutscene* que dá início à *gameplay*.

O jogador irá se mover com o conjunto de teclas WAD e SPACE para pular, também se utilizará do mouse para o disparo. O que significa que o usuário deve clicar o botão esquerdo do mouse para atirar projéteis de forma individual.

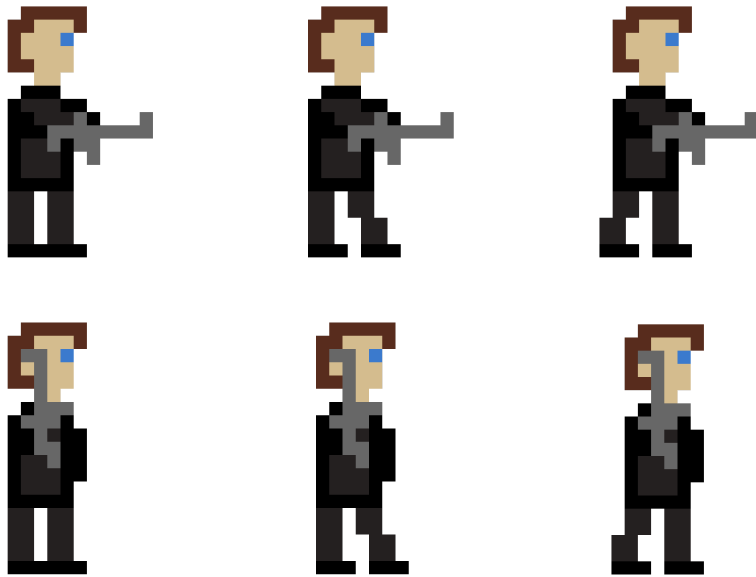


A imagem acima mostra quais teclas serão utilizadas

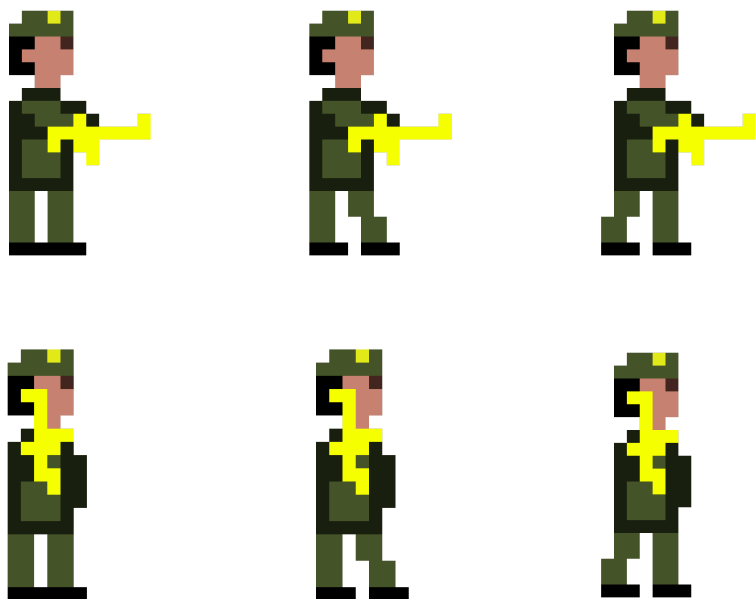
3.Elementos do Jogo

Neste tópico serão descritos os elementos do jogo, que no caso do “Blitzkrieg The rebirth” serão apenas os personagens e a sprite de disparo.

Major Bernard Drew:



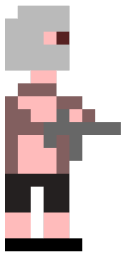
Boss:



Inimigo forte:



Inimigo fraco:



Disparo:



4.Cenários e Interface

Ao iniciar o jogo você será direcionado à uma tela onde poderá escolher entre jogar, controles, ver os créditos ou sair do jogo. Se o jogador escolher por ver os créditos ele será redirecionado a uma interface com os dados dos desenvolvedores, já se optar por olhar as opções ele irá visualizar a função de cada uma delas. Se o jogador decidir sair do jogo, o mesmo irá fechar o aplicativo. Clicando em “jogar” ele será direcionado diretamente à parte jogável, onde ao apertar a tecla “Esc” poderá acessar novamente tanto o botão de saída quanto o de comandos.

Os cenários do jogo são dois, sendo eles diferentes locais, como pode ser visto no roteiro. Os cenários vão se passar em ordem cronológica, sendo o primeiro deles no deserto e o último irá se passar no interior de uma casa.

Se o jogador vier a perder todas as suas chances de zerar o jogo ele será apresentado a uma tela contendo uma frase na qual estará avisando sobre a sua derrota e logo em seguida será redirecionado ao menu principal.

Sprites da Interface:

Três corações:



Um coração:



Dois corações:



Zero corações:



Sprites do Menu:

Menu Principal:



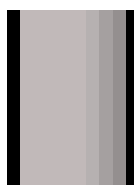
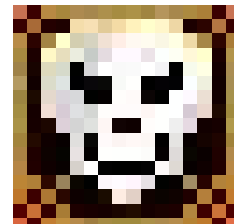
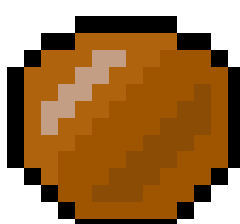
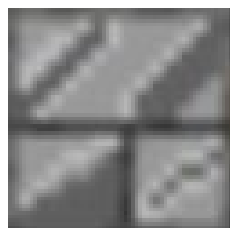
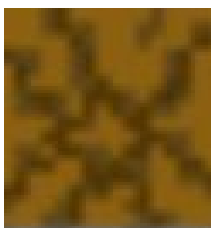
Controles:

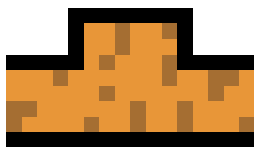
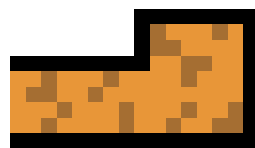
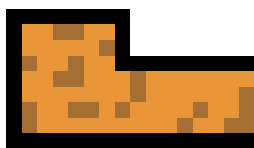


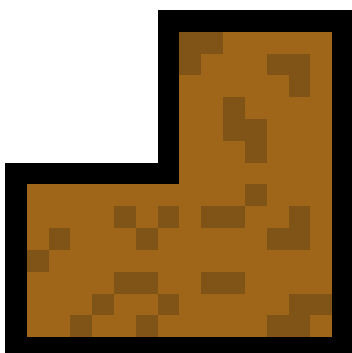
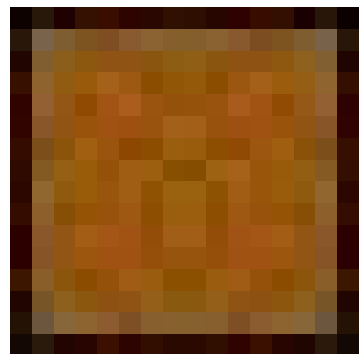
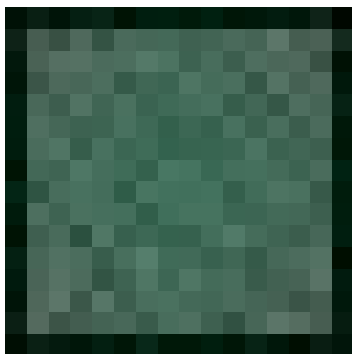
Créditos:



Tiles:

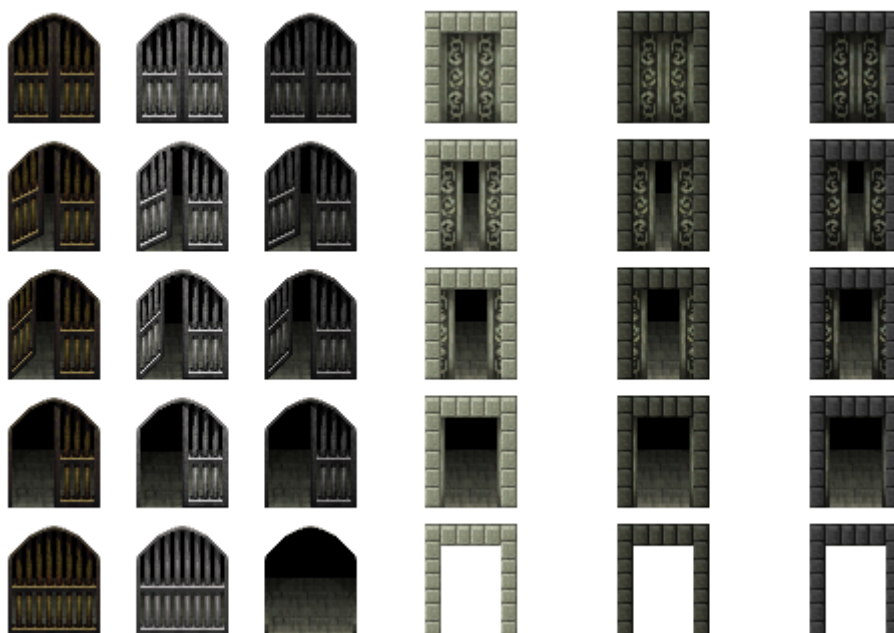








by: *Simon_13666*



by: *stikone_dbd3s4b*

4. Efeitos sonoros

No jogo irão constar diversos efeitos sonoros, sendo eles a trilha sonora do jogo, música do menu, pulo, disparo, etc.

Sound effect de tiro:

Sound effect disponible at <https://www.zapsplat.com/music/retro-8-bit-game-gunshot/>

Sound effect de pulo:

Sound effect disponible at <https://www.zapsplat.com/music/cartoon-hop-jump-or-bounce/>

Sound effect da seleção de botões da Title Sreen:

License: (CC0 1.0 Universal) You're free to use these game assets in any project, personal or commercial. There's no need to ask permission before using these. Giving attribution is not required, but is greatly appreciated!

Made by Kenney and disponible at: <https://kenney.nl/assets/interface-sounds>

Background music da fase 1:

Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1YGfPWL4yoMCxPn9wjDe2jmL2F8JQ2L0l/view?usp=sharing>

Iron Maiden - The Trooper 8 bit version. Autoria própria da versão 8 bit, utilizando o software GXSCC.

Background music da fase 2(final):

Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1YGfPWL4yoMCxPn9wjDe2jmL2F8JQ2L0l/view?usp=sharing>

Amon Amarth - Death in fire 8 bit version. Autoria própria da versão 8 bit, utilizando o software GXSCC.