



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

Braian Wandalen, Daniel Krüger, Pedro Romig de Lima Souza

Blitzkrieg

The rebirth

Game Design Document

Version: 1.1.1

Blumenau

2020

Índice

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

1.Enredo

Golfo de Aden, 05:45 do horário local, um petroleiro com bandeira inglesa está cruzando os mares em direção ao Canal de Suez para acessar o Mar Mediterrâneo na Europa. A viagem inteira, desde seu início, saindo do Golfo Pérsico foi tranquila, e assim esperavam os tripulantes que fosse o seu seguir, porém tudo mudou quando passaram pela costa somali, onde a atividade de pirataria é a mais alta do mundo. Foi lá que tudo começou a fugir dos planos, foram abordados por uma facção criminosa chamada Al-hifat, a mais famosa da região. O navio foi capturado, mas antes disso enviou uma mensagem de socorro diretamente à cidade de Londres.

Em Londres já passava das 22:00 quando um telefone tocou, era o sinal de socorro do navio, 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 navio.

Bernard Drew dormia em sua rede no destacamento dos fuzileiros reais localizado na costa iemenita quando a chegada de um subordinado o acordou, ele o chamava para atender a ligação do Conselho de Guerra do Reino Unido, e assim ficou sabendo de sua nova missão, se infiltrar no navio e neutralizar a presença pirata no mesmo, e logo em seguida se mover até a Somália para a captura do líder da Al-hifat.

O Major se infiltra no navio através de um helicóptero e avança até a ponte de comando neutralizando todos os alvos que encontra pelo caminho, chegando na ponte de comando matando os piratas restantes e libertando os tripulantes. Agora de volta ao helicóptero, parte para sua próxima missão.

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.

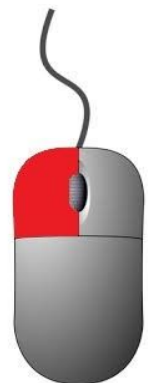
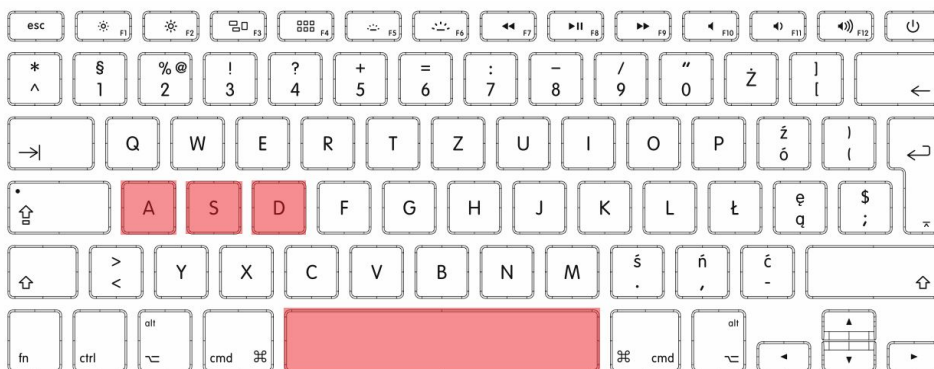
E é assim que termina outra missão bem sucedida do grande Major Bernard Drew, com a captura de um criminoso procurado internacionalmente por furtos a navios na costa somali.

2.Gameplay

Sendo um jogo de tiro *side-scrolling*, o usuário poderá somente andar para a esquerda, direita, pular e agachar, 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 ASD e SPACE para pular, também se utilizará do mouse para ajustar a mira e o botão esquerdo para atirar com o detalhe de que o tiro é contínuo, o que significa que o usuário deve pressionar o botão esquerdo do mouse para atirar.



A imagem acima mostra quais teclas serão utilizadas

3.Elementos do Jogo

Não há sprites definitivas até o momento. No entanto, haverá 5 tipos diferentes de inimigos (incluindo o *boss*), sendo estes de diferentes níveis de poder e dificuldade.

4.Cenários e Interface

Ao iniciar o jogo você será direcionado à uma tela onde irá poder escolher entre jogar, opções, ver os créditos ou sair do jogo. Se o jogador escolher por ver os créditos ele será redirecionado à 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 por sair do jogo o mesmo irá fechar o aplicativo. Clicando em “jogar” ele será direcionado diretamente à parte jogável, onde lá ao apertar a tecla “Esc” poderá acessar novamente tanto o botão de saída quanto o de comandos.

Os cenários do jogo serão três, sendo eles diferentes locais, como pode ser visto no roteiro, eles podem ser mistos, ou seja, irão conter diversos ambientes diferentes dentro do mesmo cenário. Os cenários vão se passar em ordem cronológica, sendo o primeiro deles um navio, o segundo em um deserto e o terceiro 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.