

Área 51 Shippuden

Game Design Document

Versão: 1.0

Hugo Carvalho Dias Ferreira

Lucas Henrique Lirio Costa

Dezembro de 2019

Sumário

História	2
Gameplay	8
Personagens	9
Controles	10
Câmera	10
Universo do Jogo	11
Inimigos	13
Interface	14
Cronograma	15

História

Area 51 Shippuden se passa durante os eventos de invasão da base militar norte americana conhecida como Área 51, localizada no estado de Nevada. O personagem principal é João da Silva, um jovem brasileiro que acreditava que a sociedade era controlada por organizações secretas: a nasa, os Illuminati, os maçons, as famílias milionárias. João tinha certeza que tudo era uma farsa, e que mais cedo ou mais tarde a verdade seria revelada. João lia mais e mais teorias a cada dia. Acreditava que os reptilianos estavam no controle do planeta e que ele estava certo sobre a farsa do pouso na lua.

João refletia sobre o que sabia da humanidade, o que era ensinado nas escolas, o que era divulgado na mídia e queria saber se as coisas ensinadas eram realmente a verdade. Sempre se informando através do feed dos seus sites prediletos, ficava cada vez mais furioso com o que estava acontecendo no mundo. Ele não suportava mais a ideia de ser controlado. George Soros e os Rockefeller deviam pagar a conta!

Até que um dia ele encontrou um evento no facebook sobre a invasão da área 51 e decidiu se unir a milhares de pessoas para planejar a invasão. Era a oportunidade perfeita para mostrar ao mundo a verdade, afinal todos sabem que a área 51 guarda os maiores segredos da humanidade. Para isso ele treinou todos os dias, estudou mapas, treinou suas artes marciais e habilidades ninjas, até que chegasse o dia da invasão. João só teria uma chance para quebrar o sistema e acabar com isso tudo que está aí. Tinha que estar preparado. Por causa disso João viajou para o estado de Nevada no dia marcado para a invasão. Compareceu ao evento e deu início ao seu plano. Infiltrado no meio de tantas pessoas, talvez ele tivesse uma chance. João então utiliza sua corrida ninja para se Infiltrar na base secreta e quando pensa que não, ele conseguiu! Estava dentro da temida e secreta área 51.

Infiltrado na Área 51, João só tinha uma opção: seguir adiante. João desbravou o primeiro nível da base militar com seus movimentos ninja que faziam ele se esconder dos soldados fortemente armados que protegiam a área exterior à base. João ataca todos os soldados com seus golpes de espada e atirando kunais mas se depara mais à frente com enormes tanques de guerra. Mesmo assim ele não desiste por sua busca pela verdade e continua sua jornada. Após vencer todos os tanques ele percebe que está tudo trancado na base e tem que encontrar uma maneira alternativa de entrar.

Ao conseguir entrar na base João então faz uma grande descoberta: ali realmente haviam aliens escondidos! Logo ele dá de cara com um enorme alien

vermelho de braços fortes e dentes afiados e pensa “coisa boa não deve ser”. Então ele parte para enfrentar o monstro com seus golpes ninja. Mais a frente ele descobre que haviam mais aliens por ali e que tudo foi escondido da humanidade esse tempo todo. Também se deparou com um outro alienígena estranho que mais parecia uma lacraia gigante, cheia de patas que logo João a matou e disse consigo mesmo: preciso achar uma maneira de fugir daqui antes que me matem.

Ao ver uma nave reptiliana João logo começa o seu plano de fuga mas percebe que um reptiliano também pega sua nave e começa a seguir e atacar João, que se vê sem saída e foge desesperadamente. João cruzou o planeta em alta velocidade fugindo do reptiliano, quando se deparou com um enorme paredão de gelo que o cercava de todos os lados. Sem saída, ele teve que ganhar altitude. João pensou: “ Deve ser o paredão de gelo da Terra plana!”. Logo João começou a ganhar altitude para escapar do paredão e quando olhou pra trás.. ele viu que realmente a Terra era plana!

João pega seu celular pra tirar foto. Muito contente com a descoberta, João não olha para frente e bate no domo que recobre a Terra plana. Sua nave explode e a verdade foi selada para sempre junto aos destroços da nave. O reptiliano então, com desprezo e desdém, retorna para a área 51 para continuar a controlar o mundo e os seres humanos.

Gameplay

A mecânica do jogo é dividida nos níveis primários e secundários e apresentada a seguir:

Nível 1: O personagem caminha pelo cenário e luta com aliens, soldados e tanques. É possível realizar ataques com “kunais”(ataque de longo alcance) e espada(ataque de curto alcance). É possível se esquivar dos inimigos, deslizando por trechos do cenário e evitando o confronto. Em alguns levels, o usuário controla uma nave que pode ser movimentada verticalmente para evitar danos de inimigos.

Nível 2: O cenário muda de acordo com o progresso do jogador. São diferentes levels que exibem o progresso do jogo, sendo:

- Um level em campo aberto, com cenário de deserto;
- Um level em campo fechado, com cenário de instalação científica;
- Um level em cenário aberto, com cenário de céu e nuvens.

O jogador encontra dificuldades no confronto com os inimigos dispostos ao longo dos cenários, de forma que o confronto por vezes é evitado em prol do progresso na fase. O jogador avança no jogo alcançando o final do cenário, marcado por um token e uma porta de entrada. Ao adentrar a porta, o level seguinte é apresentado. No final do último level existe um inimigo com poderes consideravelmente maiores que o jogador – *chefão* – que não exige mudança específica na mecânica para ser derrotado. A cada level a resistência dos inimigos e o dano causado pelos inimigos aumenta. O jogador perde o jogo se o dano causado pelos inimigos acabar com a barra de energia. A barra de energia pode ser recomposta através da coleta de cápsulas de energia, elemento disposto nos cenários em pontos aleatórios. Ao perder o jogo, é exibido um menu de “game over” com a opção de tentar novamente.

A condição de vitória é derrotar todos os inimigos da área 51 e escapar com vida, embora o personagem morra fora da base no final.

Personagens

O personagem principal é um jovem brasileiro chamado João da Silva, que acreditava fortemente em teorias da conspiração e que passava horas e horas pesquisando sobre isso na internet. Sua sede pela verdade era insaciável, a ponto de ele se tornar um ótimo ninja e juntar todos os seus recursos para participar do evento da invasão da área 51. Ele era uma pessoa desconfiada e curiosa, gostava de pesquisar a fundo e de questionar o que era ensinado nas escolas e divulgado na mídia, ele sempre suspeitou que o planeta era controlado pelas famílias bilionárias e que o universo era muito extenso e complexo para estarmos sozinhos nele. João tinha comprado pela internet uma quantidade enorme de kunais e uma espada super afiada, além da sua roupa de ninja especial para se camuflar e manter-se anônimo durante a sua planejada infiltração na área secreta.

O personagem João da Silva é capaz de:

- Atirar kunais;
- Atacar com espadas;
- Andar, correr e pular;
- Deslizar;
- Pilotar naves.



Ilustração do personagem principal

Controles

O personagem principal é controlado através do teclado. Um layout é apresentado para ilustrar os comandos disponíveis:

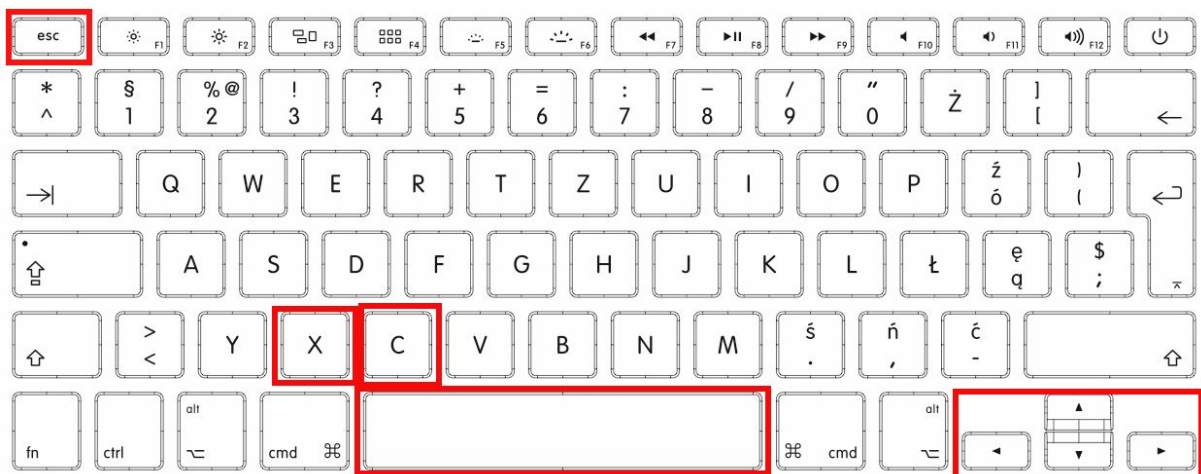


Ilustração das teclas utilizadas para controlar o personagem

As teclas executam as seguintes funções:

Setas direita e esquerda: mover o personagem para direita ou esquerda;

Seta para cima: pular;

Seta para baixo+esquerda ou direita: escorregar;

Espaço + seta para direita ou esquerda: correr;

X: atira kunai;

C: ataque com espada;

Esc: pausar/executar o jogo;

Câmera

A câmera utilizada no jogo é do tipo paralaxe. O jogador visualiza todos os elementos de perspectiva lateral, enxergando sempre uma face dos personagens e uma quantidade limitada de elementos por vez.

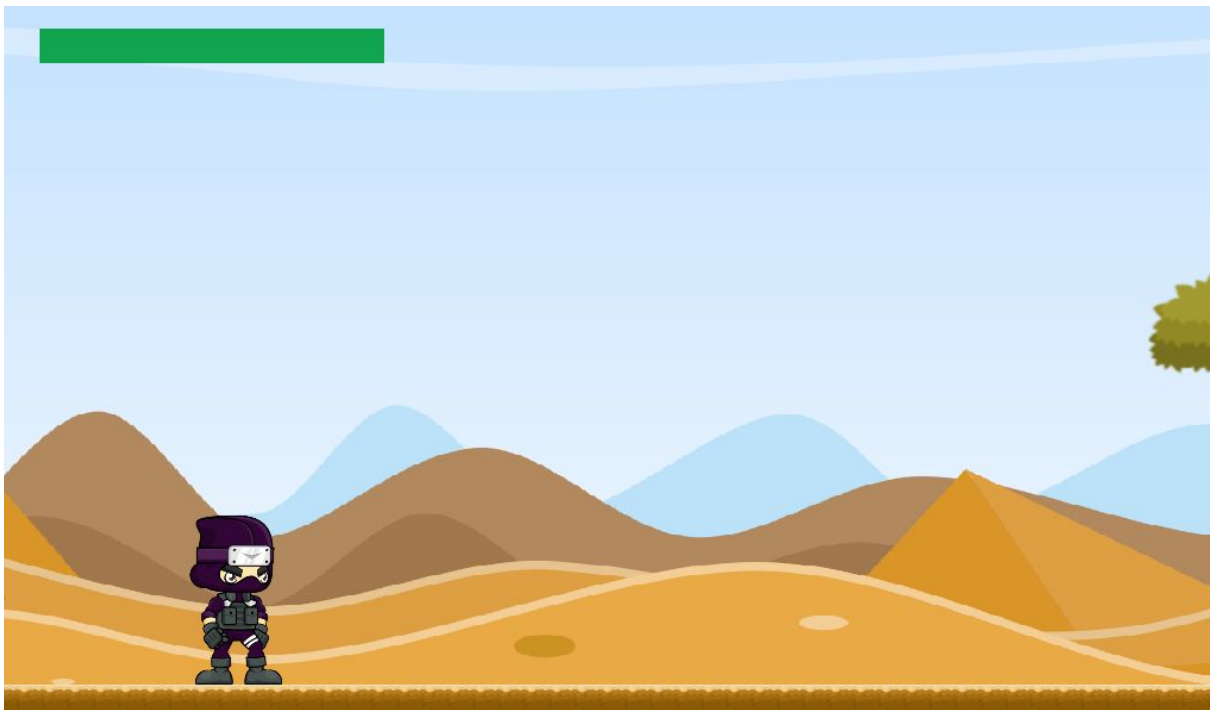


Ilustração da câmera do jogo

Universo do Jogo

O jogo se passa no ano de 2019, durante os eventos de invasão da base militar conhecida como “Área 51”. Os cenários do jogo são: deserto, complexo científico/militar e céu com nuvens. A estrutura do mundo é a mesma do mundo real, sem alterações em elementos como gravidade, iluminação, etc. Nos cenários de deserto e complexo científico, a música utilizada é uma música leve, que estimule o jogador a explorar o cenário. No cenário de céu, a música utilizada é

tensa, para estimular o jogador a fugir. As fases do jogo são conectadas por diálogos, que introduzem o jogador para a próxima etapa.



Ilustração do cenário 'deserto'

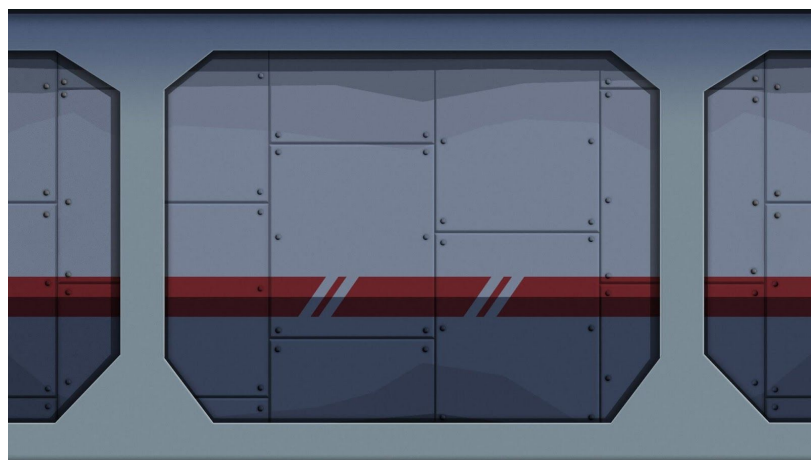


Ilustração do cenário 'complexo científico'



Ilustração do cenário 'céu com nuvens'

Inimigos

Os inimigos e suas características são apresentadas abaixo:

- Soldado americano
 - Humano de estatura média, portando rifle, vestido com roupa camuflada.
 - Causa dano no contato com o jogador.
 - Pode ser derrotado sofrendo dano de espada ou kunai.
 - Aparece no level 0;
- Tanque de guerra
 - Máquina de guerra de grande porte, de cor camuflada.
 - Patrulha determinada área do cenário e atira projéteis.
 - Causa dano no contato com o jogador e causa dano ao acertar projéteis no jogador.
 - Pode ser derrotado sofrendo dano de espada ou kunai.
 - Aparece no level 0;
- Alien vermelho
 - Alienígena de estatura alta, de cor vermelha.
 - Causa dano no contato com o jogador.
 - Pode ser derrotado sofrendo dano de espada ou kunai.
 - Aparece no level 1;
- Alien rasteiro
 - Alienígena de forma abstrata, similar a uma lacraia gigante.
 - Patrulha determinada área do cenário.
 - Causa dano no contato com o jogador.

- Pode ser derrotado sofrendo dano de espada ou kunai. Aparece no level 1.
- Nave inimiga
 - Nave alienígena de grande porte e forma abstrata.
 - Segue a nave aliada, atirando projéteis.
 - Causa dano ao acertar projéteis na nave aliada.
 - Não pode ser derrotada.

Interface

A interface desenvolvida é simples, contando com três botões no menu inicial: “intro”, “invadir” e “desistir”. O botão “intro” exibe a história inicial e motivação do personagem; O botão “desistir” fecha o jogo e o botão “invadir” inicia o jogo. Dentro do jogo, a tecla ‘esc’ pausa o jogo se o mesmo estiver em execução e executa o jogo se o mesmo estiver pausado. A interface de game over conta com um botão “Tentar novamente” e é exibida quando o personagem morre.



Ilustração do menu inicial



Ilustração de game over

Cutscenes

A introdução ao jogo é feita através da exibição de um vídeo produzido pela equipe, sendo a primeira cena a ser executada. O filme é um curto recorte de 22 segundos dos acontecimentos e reportagens exibidas na data do evento “Storm Area 51”, nos Estados Unidos. Todos os trechos foram retirados do site youtube.com.

Cronograma

Não foi elaborado nenhum cronograma pré estabelecido para o desenvolvimento do jogo. As atividades foram sendo atualizadas à medida que cada alteração foi feita e os membros comunicavam entre si o progresso obtido.

