

Conflito na América

Mais perto do que você pensa

GDD Conceitual

Roteiro para Games I

Aluno: George Pio da Silva Rigato - 00035708

1- Histórico do Roteiro

Esta é a versão final. Utilizei outros documentos e recursos para começar, como o Google Docs, Tópicos de um GDD propostos em aula pelo professor. Reuni todo o material que produzi neste documento, e tentei ao máximo completar os tópicos faltantes, mas por ou falta de conhecimento/ideias sobre o tópico, ou por falta de tempo, precisei dar atenção somente à ideias melhor consolidadas.

O Apêndice é um resumo de materiais bélicos reais e não deve ser reproduzido fielmente no jogo.

Pesquisei e encontrei material oficial do exército, onde existem todas as abreviações, nomenclaturas, simbologias e convenções cartográficas, que servirão principalmente para o aspecto gráfico do “nível alto” de comando proposto a seguir.

2 - Resumo do Projeto

2.1 – Conceito do Jogo

Um jogo de estratégia em tempo real (RTS), ambientado em um futuro de até 5 anos, focado no controle de unidades por esquadrão, com habilidades únicas ou não. O jogo visa oferecer uma representação realística do material bélico disponível para as diferentes nações modernas da América do sul e como os mesmos interagiriam.

2.2 – Conjunto de características

Jogo exclusivo para computadores, com uma possível adaptação para Mac e/ou Linux. Número de níveis. A interação do jogador com suas unidades e construções será feita através de um conjunto de comandos composto pelo telado e mouse.

o jogador operará o jogo em dois planos, interagindo intercaladamente:

-Baixo: Onde o jogador irá controlar suas unidades individualmente, sofrerá e causará danos e terá objetivos específicos; Neste plano, a narrativa do jogo expõe para o jogador, que existe um equipamento novo nas forças armadas, o Terminal de Comando de Combate (TCC). Um super computador o qual se veste, com micro monitores em um capacete, luvas sensoras de movimento e com links de áudio e vídeo com os líderes em campo. Tal equipamento permitirá o jogador comandar suas forças em tempo real, sem a necessidade de ir à campo e arriscar-se. Esta visão será chamada de Comando de Combate;

-Alto: Onde o jogador visualizará territórios dominados e ainda por dominar, respectivos recursos que tais territórios geram, assim como visualizará suas forças de modo conjunto, como divisões ou exércitos. Esta visão será chamada de mapa tático;

O jogo também oferecerá uma visualização 3D do campo de batalha com física avançada e

destruição dinâmica dos objetos, veículos e construções, no nível de visualização **“Baixo”**.

Já no nível de visualização **“Alto”**, um mapa 2D de sua localização, no estilo militar com representações das forças de modo real, será apresentado e será onde o jogador irá designar movimentos de exércitos e divisões, ordenará construções e recrutamentos.

2.3 – Gênero

Este jogo será do tipo estratégia em tempo real (RTS), com dois níveis de controle. Irá simular guerras modernas entre nações da América do sul.

2.4 – Público-alvo

O público alvo será jovens de 18 à 30 anos, com interesse em material bélico, conflitos na América do sul e jogos com representações fiéis a realidade.

2.5 – Resumo do Fluxo do Jogo

No início da campanha, o jogador será apresentado ao seu equipamento de controle de batalha e jogará uma missão inicial de treinamento, que irá treinar o jogador nos dois níveis de controle.

Após tal missão o jogo oferecerá um turno de controle em alto nível, e logo após, o jogador terá que combater, um por vez, em cada território onde haja alguma invasão inimiga, ou que ele mesmo tenha invadido.

No controle de alto nível estarão disponíveis grupos construtores, para providenciar novas instalações produtivas, tanto de recursos, quanto de forças militares.

Nesta visão, o jogador poderá também ordenar a construção de veículos e exércitos, atribuir veículos existentes à exércitos existentes assim como deslocá-los.

2.6 – Olhar e Sentir

O jogador verá sempre um mapa ou o campo de batalha em primeiro plano. Porém nas bordas da tela sempre estarão ancorados menus, botões e textos informativos relacionados ao nível de jogo que está sendo controlado. Sempre o jogador verá seus controlados em terceira pessoa, mesmo podendo aproximar e rotacionar o ponto de vista.

2.7 – Escopo do Projeto

2.7.1 – Número de cenários;

O jogo será composto de uma campanha, composta de poucos níveis fixos e número variável de níveis livres. O final da campanha será composto de níveis fixos, para liderar o jogador por um questionamento e tomada de decisão, culminando em dois termos diferentes para a campanha.

2.7.2 – Número de níveis;

Níveis fixos:

-Assalto à instalação de lançamento nuclear;

-Assalto à instalação de lançamento nuclear;

-Lançamento nuclear brasileiro;

Níveis Livres:

O mapa de nível alto, representará um número de territórios brasileiros e forças contidas neles, assim como sua produção de material bélico e recursos. Cada momento em que forças hostis se encontrarem em um mesmo território, o jogo gerará um conflito a ser resolvido pelo jogador em baixo nível, onde ele comandará suas forças, terá recursos para comprar reforços, e terá objetivos como capturar plantas produtivas, ou geradoras de recursos e ainda eliminar ou expelir forças opositoras do território. Assim no mapa de alto nível aquele território passa a ser do controle da força que foi vitoriosa no conflito gerado pelo jogo, usufruindo de sua produção.

2.7.3 – Número de NPCs (personagens não;

Tecnicamente, só haverá NPCs no jogo, representantes das nações envolvidas, e gerais impessoais. O personagem do jogador sempre será representado de costas em cut scene, porém o jogador nunca irá controlar este personagem durante a ação do jogo, pois sempre o jogador “será” o personagem em frente ao seu TCC, portanto mesmo o personagem do jogador será um NPC.

2.7.4 – Número de armas;

Consultar apêndice A – Material Bélico.

3 – Jogabilidade e Mecânica

3.1 – Jogabilidade

3.1.1 – Progressão do Jogo

Habilidades inerentes à operação “in game” serão demonstradas em um nível inicial que pode ser chamado de “Tutorial”. A partir deste cenário espera-se que o jogador domine (ao menos basicamente) todo o modo de comandar e gerenciar o jogo.

Ao longo da campanha o jogador criará ou aprenderá suas próprias táticas e estratégias. Algumas são mais simples de se imaginar como utilizar artilharia para suportar forças atacantes ou defensivas. Já outras estratégias podem demorar um pouco a serem assimiladas, como destacar uma força pequena para proteger essa mesma bateria de artilharia.

O jogo fornecerá estas dicas de estratégia na forma de dicas randômicas (“tips”) escritas, em caixas de diálogo pequenas. Essas dicas são desabilitáveis.

Portanto um jogador inexperiente irá aprender estratégias ao longo de sua jornada, porém o jogo é livre para o próprio jogador montar suas táticas.

3.1.2 – Estrutura das Missões / Desafios

As tanto as missões fixas quanto livres terão objetivos específicos. Algumas serão somente expelir o inimigo do território, outras conquistar, ou destruir plantas produtivas de material bélico ou de recursos. Nas missões livres, o jogo gerará o cenário de acordo com o que aquele território possui. Já as missões fixas, serão criadas pelo time de desenvolvimento do jogo.

3.1.4 – Objetivos

O objetivo principal do jogador será reconquistar os territórios brasileiros restabelecendo a soberania do Brasil. Esse objetivo será atingido através de cada batalha territorial que o jogador travar, tanto defendendo quanto atacando o adversário.

3.1.5 – Fluxo do Jogo

Personagens são nações e seu poder bélico. Podem ser representadas, em Cut scenes e/ou imagens, por seu ou líder de estado.

Brasil - Lázaro I. Silva

General brasileiro que representa o jogador – Utilizará o nome inserido pelo jogador

Colômbia – Alberto U.

Venezuela - Heitor C.

Chile – Verón Manuel B.

Bolívia - Emanuel Miranda

• Situação Inicial:

Cut scene (narração com imagens relacionadas):

2010:

O presidente do Brasil (Lázaro I. Silva) , apoiado por seu ministro da fazenda e ministro das relações exteriores tenta cada vez mais acirradamente instaurar na América do sul a queda das barreiras alfandegarias e elevar o Mercosul à região de livre comércio com o intuito de, futuramente, comercializar o excedente da produção de petróleo resultante da exploração da recém descoberta reserva petrolífera da camada sub-sal. Tais reservas que triplicaram a capacidade produtiva do Brasil, estão localizadas na costa brasileira e estendem-se desde o estado do Espírito Santo até o estado de Santa Catarina.

Se bem sucedido, tais medidas elevarão o Brasil como uma potência econômica e pode levar a acordos comerciais e políticos com os EUA, e libertar a América da dependência do petróleo do oriente médio. O que resultaria em um melhor equilíbrio político e econômico da ordem mundial.

Porém, secretamente, o presidente da Venezuela (Heitor C.) convence a Bolívia (Emanuel Miranda) a assinar um acordo de proteção mútuo na América do sul, visando o enfrentamento de uma grande potência na região, e possivelmente a aquisição de recursos naturais através da força. Este acordo fica conhecido como a formação dos estados Bolivarianos. Estes países entram em um processo armamentista e procuram fornecedores como a Rússia e Irã. A Venezuela, que já tinha licença da Rússia para produzir armas leves e munição, acaba comprando o direito de produzir helicópteros de transporte e ataque. Então a Bolívia acaba sendo cliente da Venezuela.

2012:

Conselheiros militares brasileiros percebem a corrida armamentista dos países na América do

LOGO DA EMPRESA

Versão do Game: x.x
Projeto: xxxxxxxxxx

Data: 03 / 12 / 2009
Documento de Game Design – Versão 0.01

sul, e então aumentam o plano de reaparelhamento das forças armadas. Produção de armas leves é aumentada, compra de veículos blindados é efetuada assim como mais aviões de combate de última geração. Todas essas medidas têm um prazo de realização de 5 anos. O ministro das relações exteriores do Brasil reúne-se com porta-vozes da Venezuela e Bolívia para perguntar-lhes quais suas intenções com o crescente poderio militar que adquirem, mas só recebe mentiras e desculpas como resposta, como defender-se da ameaça norte americana na colômbia.

2014:

Venezuela recebe da Rússia mais 80 Aviões de combate, com promessas de de pagar com petróleo. 20 Su-30 são repassados para a Bolívia.

• Quebra da situação Inicial:

Cut scene (narração com imagens relacionadas):

2015.Março:

Venezuela e Bolívia de surpresa, dominam o espaço aéreo do norte, nordeste e centro-oeste do Brasil, devido à sua superioridade numérica e tecnológica. Mesmo o 1º grupo de defesa aérea equipado com doze Mirages 2000, em Brasília, foi completamente destruído no ar, diferente de todas as outras bases aéreas que além de não ter tempo de reagir, não tinham os equipamentos necessários e a grande maioria de seus equipamentos e aviões, principalmente compostos de aeronaves de patrulha, reconhecimento e busca e salvamento, foram destruídos em solo. Todos os T-27 e A-29 (Tucanos e Super Tucanos) que operam no norte do país são destruídos sem a mínima chance de contra-ataque.

Resta à FAB o 2º e 3º GDA respectivamente em São Paulo e Rio de Janeiro, ambos equipados com o caça francês Rafale, com 1º Grupo de aviação equipado com os F5EM recém modernizados, situados no Rio de Janeiro e com o 14º Grupo de aviação, com as mesmas aeronaves, situado no Rio Grande do Sul, que em alerta oferecem alguma ameaça aos atacantes, e assim consegue iniciar uma defesa no sudeste do Brasil.

2015.Abril:

Todas as capitais e grandes cidades destas regiões do Brasil são ocupadas por tropas bolivianas, enquanto a Venezuela lança paraquedistas na linha de frente, nas fronteiras do centro-oeste e nordeste com as bordas do sudeste. Esta tática isola todas as forças brasileiras que estão sob invasão do território brasileiro não dominado, e facilita a ocupação boliviana, pois sem suprimentos e comando, as tropas brasileiras no norte e nordeste acabam por render-se.

A capital brasileira, mesmo com todo seu plano de defesa é intensamente bombardeada e destruída, pelos caças operados pelos venezuelanos e bolivianos. Por sorte a grande maioria dos líderes brasileiros não estavam presentes, e sim espalhados pelo país. O Presidente brasileiro encontrava-se na cidade de São Paulo, e dali inicia um plano de defesa com Generais que estão disponíveis.

Todas as forças terrestres são deslocadas para a linha de frente. Infantaria, Cavalaria e Artilharia são colocadas em ação para segurar o avanço dos paraquedistas Venezuelanos.

• Estabelecimento de um conflito a ser resolvido pelo jogador:

Então o jogador toma controle da campanha e é apresentado o plano de combate com os territórios dominados pelo Brasil e pelos inimigos, na forma de um mapa. Informações como produção de armamentos, condições das forças, quantidade de aeronaves para suporte aéreo e conselhos de ações sugeridas por generais estão disponíveis para o jogador neste nível de jogo.

O objetivo do jogador, na posição do general brasileiro que comanda a linha de frente, é repelir os invasores e restabelecer a soberania nacional com o uso das principais forças que o Brasil dispõe.

(Planta produtiva do Fuzil Tavor TAR-21 no RS; Planta produtiva do Avião Rafale em São José Dos Campos; Montagem dos 250 Leopard M1A5 ou no RJ, SP ou RS)

Após algum tempo decorrido da campanha, o jogador perderá muito do seu poder aéreo, em virtude da superioridade dos SU-30 Venezuelanos e Bolivianos. Não há mais perspectiva para o jogador quando a planta produtiva de Rafales é destruída em um ataque aéreo. Em um cut scene mostrando uma reunião entre os líderes brasileiros sobreviventes, o Brigadeiro comandante da FAB diz que não há escapatória e que agora os invasores irão dominar o espaço aéreo e seria melhor oferecer um tratado de paz e entregar o Brasil ao domínio Venezuelano, para evitar o massacre das forças terrestres brasileiras.

No entanto o presidente pede um dia para tomar a decisão, pois quer tentar pedir apoio à um país com uma força aérea poderosa.

O jogador é obrigado a comandar as forças brasileiras por pouco tempo sem nenhum suporte aéreo, somente com unidades anti-aéreas.

Então o presidente do Chile é mostrado ao telefone, sentado à sua mesa, dizendo que aceita ir ao Uruguai em uma reunião com o presidente Lázaro para discutir a questão da defesa aérea Brasileira. Em uma animação, um narrador conta que o Presidente do Chile e alguns ministros aceitaram defender o espaço aéreo brasileiro, em troca da exploração de 25% das reservas do sub-sal.

Então o jogador volta ao jogo com uma força aérea completamente renovada, equipada de F-16 Chilenos. Porém opera a partir do Chile, e pode ser utilizada principalmente para bombardear as infra-estruturas dos países inimigos, mas também para defesa aérea nas linhas de frente.

Então o jogador entra na parte central da história onde tem que combater na linha de frente, gerenciar a produção e alocação de recursos para suas forças existentes, e ao combater os invasores pode ganhar ou perder os territórios. Pela falta de recursos o jogador vai se ver encurralado na porção Sudeste do estado de São Paulo, no estado do Rio de Janeiro.

Neste ponto a Colômbia, apoiada secretamente pelos Estados Unidos invade a Venezuela, que está completamente mobilizada no Brasil, e então começa a ocupar grandes cidades e a capital Venezuelana, capturando seu presidente. As forças da Venezuela retiram-se da ofensiva e voltam para seu país recuperar seus territórios e resgatar seu presidente. Enquanto as forças de ocupação bolivianas tomam o papel de atacantes.

Agora a ofensiva norte no Brasil perde força e é possível para as forças brasileiras começarem a retomar territórios mais facilmente.

• Clímax

Então o jogador tem um tempo para retomar territórios, repelir invasores, e quando reconquistar algo em torno de 80% do seu território novamente, a Venezuela utiliza um míssil tático nuclear contra a Colômbia destruindo toda sua linha sua força de ataque, ou defesa, dependendo de quão bem sucedido o jogador foi com as forças colombianas.

Em um cut scene, o presidente brasileiro conversa com o personagem do jogador, e o autoriza a utilizar o arsenal tático nuclear brasileiro da maneira que achar mais adequado. Que se preocupa com uma guerra nuclear, mas que por outro lado a invasão ao Brasil já foi longe demais e que gostaria que acabasse logo. E repete que o uso dos dispositivos está na mão de seu melhor general.

Neste ponto, se o jogador utiliza os mísseis para atacar seus inimigos, a cut scene final é exibida, mostrando o lançamento de vários mísseis, tanto brasileiros como inimigos e suas explosões nos alvos. População civil morrendo carbonizada, prédios comerciais e residenciais sendo destruídos e por fim uma visão do planeta, aonde a América do sul começa a se incendiar e a atmosfera do planeta se enche de fumaça preta espessa cobrindo todo o planeta, impedindo a entrada de raios solares, e a instauração de um inverno nuclear em toda a terra.

Se o jogador opta por não utilizar as armas nucleares, a guerra convencional continua e um objetivo novo e urgente é proposto: Capturar e desabilitar as instalações nucleares boliviana e venezuelana.

A Venezuela é eleita como primeira missão, e o jogador precisa eleger uma quantidade limitada de forças para serem aerotransportadas e lançadas nesta instalação nuclear venezuelana. As forças disponíveis são esquadrões de forças especiais com diferentes capacidades, alguns veículos leves, e esquadrões de armas como metralhadoras pesadas, morteiros e lançadores de granada automáticos.

A instalação boliviana tem de ser tomada e/ou destruída ou por um ataque aéreo ou terrestre, o qual o jogador tem de organizar. Este objetivo necessita ser completado dentro de um intervalo de tempo determinado, do contrário os mísseis inimigos são lançados e a cut scene da destruição do planeta é exibida terminando o jogo.

Se os objetivos propostos são completos, uma cut scene é exibida, mostrando uma parada militar em uma Brasília recém reconstruída, onde o personagem do jogador está ao lado do presidente e outros ministros e líderes internacionais, de pé em um palanque olhando as forças brasileiras veteranas desfilar. Uma passagem da força aérea do Chile sobrevoa a parada. Os aviões estão soltando fumaça colorida com as cores da bandeira do Chile e do Brasil.

Isto finaliza o jogo, e uma tabela mostrando estatísticas da campanha toda é mostrada, informando o jogador de seu desempenho, conquistas e derrotas.

3.2 – Mecânicas

A ideia básica de funcionamento do jogo é que no nível alto de comando, o jogador recebe e gerencia recursos, cria unidades, gerencia estas unidades em Batalhões, Regimentos e afins, movimenta os recursos, e essas forças em grande escala, invade e defende territórios dos adversários.

Já no nível baixo de comando, o jogador vai gerenciar uma quantidade limitada de unidades e recursos, terá objetivos diretos como capturar instalações ou incapacitar o adversário para dominar o território, ou se incapacitado, decidir se consegue retirar-se, entregar-se ou combater até o fim de suas unidades.

3.2.1 – Física do jogo

Seria interessante usar o sistema de física chamado "Havoc", o qual "Company of Heroes" utiliza, onde proporciona um realismo de alto nível como destruição dinâmica de prédios, fumaça realista, pontes destruíveis.

3.2.2 – Combates

Somente em nível baixo ocorrerão combates diretos. O jogo vai gerar um cenário, de acordo com a posição do território em disputa. Posicionará plantas produtivas e geradoras de recursos no mapa.

Então as unidades de cada oponente serão dispostas em "spawn points", de acordo com sua posição no território. A partir deste momento, o combate torna-se em tempo real, e se houverem plantas produtivas ou geradora de recursos, o objetivo principal deste combate é dominar estas plantas por um determinado intervalo de tempo. Do contrário, sem plantas, o objetivo é incapacitar o adversário de forma que ele retire-se, renda-se ou seja eliminado por completo.

O jogador terá disponível somente as forças que estiverem no território em questão, com somente uma exceção que é a inserção de forças para-quedistas, se disponíveis. Forças paraquedistas não compreendem somente força pessoal ("Man Power"), mas artilharia leve, blindados e veículos leves, portanto uma estratégia interessante é deixar essas forças na reserva e utilizá-las quando necessário.

3.2.3 – Economia

Os recursos básicos de qualquer exército são:

- Mão de obra ("Man Power");
- Munição;
- Combustível;

O jogador receberá mão de obra a cada X combates, intervalo considerado um turno na visão de alto nível. (Não quero inventar um número, pois acredito que é mais fácil encontrar um equilíbrio testando o jogo) O valor a ser recebido varia com a quantidade de territórios dominados pelo jogador e a importância de cada território em uma fórmula que pode ser alterada na implementação do jogo, mas algo do tipo:

$$\text{MdO} = [(\text{TN1} * 10) + (\text{TN2} * 50) + (\text{TN3} * 25)]$$

Onde TN1 é a quantidade de territórios de maior importância dominados pelo jogador, e assim por diante.

Unidades de combate somente compostas por homens, terão um custo baseado somente em MdO.

Já munição dependerá de quantos territórios com plantas produtivas de munição o jogador

controla, e quanto de recurso tais plantas produzem por turno. Inicialmente imagino uma grande planta produtiva de munição no estado do Rio grande do Sul, fonte principal de produção de munição. Outras duas plantas menores, uma no extremo oeste do estado de São Paulo e outra no leste do estado do Rio de Janeiro. Se estas instalações mostrarem-se insuficientes, penso em algumas perto da linha de frente, mas já capturadas pelos invasores, assim o jogador terá que se esforçar para obter mais recursos. Sua fórmula seria algo do tipo:

$$\text{Mun} = (\text{Pins1} + \text{Pins2} + \text{Pins3} + \dots + \text{PinsN})$$

Onde cada PinsX é a produção de cada instalação que produz munição controlada pelo jogador.

A produção de combustível para o jogador não diferencia-se em nada da produção de munição, somente no tipo nas plantas produtivas do recurso em questão e sua localidade.

Localidades produtivas de petróleo em terra no Brasil (Refinarias):

- Região Norte:
REMAN – Manaus – AM (produção real de 46.000 bpd)
- Região Nordeste
RLAM – São Francisco do Conde – BA (produção real de 323.000 bpd)
RENEST – Ipojuca – PE (produção real de 200.000 bpd)
- Região Sudeste
REGAP – Betim – MG (produção real de 151.000 bpd)
REPLAN – Paulínia – SP (produção real de 365.000 bpd)
REVAP – São José dos Campos – SP (produção real de 251.000 bpd)
RPBC – Cubatão – SP (produção real de 170.000 bpd)
RECAP – Mauá – SP (produção real de 53.000 bpd)
REDUC – Duque de Caxias – RJ (produção real de 242.000 bpd)
- Região Sul
REPAR – Araucária – PR (produção real de 189.000 bpd)
REFAP – Canoas – RS (produção real de 189.000 bpd)

A idéia original é gerar uma proporção entre todas essas refinarias e estipular por exemplo que todas as refinarias que produzem 99.000 bps ou menos, no jogo irão produzir "10" unidade de combustível por turno. De 100.000 ~ 200.000 seriam "20" ou até "25" e 300.000+ algo entre "35"~"50". São números estipulados, pois não tenho como medir o equilíbrio desses valores sem um protótipo.

Creio que economia também engloba compras, portanto, primeiramente não imaginei nenhum valor fixo para compra de nenhuma unidade ou equipamento.

Todo tipo de material bélico e/ou pessoal, terá somente o custo em Mão de Obra para fabricar e/ou montar no caso de importados. Desconsiderando a necessidade de recursos como metal e outros, pois assumo que em tempos de guerra toda a indústria civil e seus produtos já prontos tornam-se “temporariamente propriedade do estado” e podem suprir de maneira adequada as plantas produtivas militares.

No entanto, todo material que possuir um motor (autopropulsado – AP), necessitará de combustível para mover-se. E pela lógica, todo material bélico que dispara algum tipo de projétil necessita de munição.

Portanto imagino que cada unidade no mapa de nível alto terá um estoque máximo de munição e combustível. O jogador não precisará abastecer cada arma e veículo manualmente, mas terá que designar veículos adequados para o transporte desses recursos até as unidades que necessitam. A capacidade de carga das unidades pode ser aumentada com a adição de veículos que transportam os recursos, que veriam desde um jipe, passando por um caminhão tanque/de munição, até um VBTP (Veículo Blindado para Transporte de Pessoal – como um M113) adaptado para carregar recursos, perdendo a habilidade de transportar pessoal.

Com essa idéia, pretendo criar uma ligação do jogador com sua infra-estrutura, e dar mais importância aos recursos disponíveis, o que creio que dará mais profundidade ao jogo, e depois de adaptado à ideia, o jogador não achará difícil gerenciar estes recursos.

3.2.4 – Planilha de Fluxo de Telas

O jogo terá uma tela de menu principal, onde terá caminhos para trocar de perfil, a campanha, combate rápido, opções, visualização de material bélico que o jogo dispõe e suas características, opções, créditos e sair do jogo.

Se escolhido campanha, o jogador precisará inserir seu nome, escolher a dificuldade, e já entrara na narrativa do jogo, onde entenderá o contexto da campanha. Para cada perfil criado, esta introdução será exibida até o fim, sem interrupções uma vez. Se o jogador de um perfil decide criar outra campanha já tendo visto a introdução, ele poderá pular a introdução.

3.2.5 – Descrição de Telas

Descreva a proposta de cada tela.

3.2.8.1 - Tela de instalação

A tela de instalação não terá muitos caminhos a seguir, só oferecendo a opção do usuário de escolher o caminho no qual o jogo será instalado.

3.2.8.2 - Tela Principal do jogo

Será um menu com as seguintes opções: Perfil; Campanha; Combate rápido; Visualização de material bélico; Opções; Sair;

3.2.8.3 - Tela Opções

Contemplará customização de atalhos do teclado, botões do mouse. Customização da qualidade gráfica do jogo para uma melhor adaptação à potência do hardware que o jogador possui.

3.4 – Opções do jogo

A dificuldade escolhida para a campanha será definitiva na razão na qual suas unidades inferem e recebem danos do adversário, em uma razão baixa, mas quanto maior a dificuldade, mais suas unidades sofrerão danos e causarão menos, exigindo maior tática do jogador. Imagino que no modo mais fácil, o jogador tenha uma vantagem de 10% neste quesito, no médio todo o equilíbrio do jogo neste sentido é mantido original, e no modo mais difícil o jogador tenha 10% de penalidade no dano infligido e recebido.

Creio que a produção de recursos pode sofrer alterações da mesma maneira que o dano, mas em uma razão um pouco maior: +20% para o fácil, +0% para o normal; -20% para o difícil.

Outra alteração conforme a dificuldade escolhida será quantos combates compõe um turno. Após testes para verificar o equilíbrio, valores concretos serão estabelecidos, mas proponho que a quantidade de combates que compõe um turno aumente conforme a dificuldade aumente, mas em uma razão baixa, de um ou dois combates somente, para não tornar o jogo irritante ou maçante.

3.5 – Re-jogando e Salvando o jogo

O jogo salvará automaticamente o progresso na campanha a cada início de turno. Do contrário o jogador não terá a liberdade de salvar seu progresso entre os combates. Isso gera um desafio e injeta mais emoção e profundidade na jogabilidade. Talvez na dificuldade mais fácil seja possível salvar entre os combates.

3.6 – Códigos de trapaça (Cheat-codes) e procedimentos escondidos (Easter-eggs)

Não imaginei nenhum tipo de trapaças, e não acho que caibam no jogo em questão. Por outro lado, seria interessante distribuir Easter-eggs no mapa, como reservas escondidas de recursos em territórios, onde só explorando o mapa tático com uma divisão de engenheiros, reclamaria os recursos para si.

4 – Enredo, Universo e Personagens

4.1 – Enredo e Narrativa

O jogador toma o papel de um general comandante do exército brasileiro, em um cenário fictício no qual a soberania nacional foi quebrada, com uma invasão maciça pelos venezuelanos e bolivianos. O objetivo do jogador é restaurar a soberania nacional retomando territórios dominados pelo adversário.

4.1.4.1- Corte de cena 1

Narração com imagens congeladas, como desenhos borrados das figuras citadas, dando a impressão de estarem no passado.

2010:

O presidente do Brasil (Lázaro I. Silva) , apoiado por seu ministro da fazenda e ministro das relações exteriores tenta cada vez mais acirradamente instaurar na América do sul a queda das barreiras alfandegarias e elevar o Mercosul à região de livre comércio com o intuito de, futuramente, comercializar o excedente da produção de petróleo resultante da exploração da recém descoberta reserva petrolífera da camada sub-sal. Tais reservas que triplicaram a capacidade produtiva do Brasil, estão localizadas na costa brasileira e estendem-se desde o estado do Espírito Santo até o estado de Santa Catarina.

Se bem sucedido, tais medidas elevarão o Brasil como uma potência econômica e pode levar a

acordos comerciais e políticos com os EUA, e libertar a América da dependência do petróleo do oriente médio. O que resultaria em um melhor equilíbrio político e econômico da ordem mundial.

Porém, secretamente, o presidente da Venezuela (Heitor C.) convence a Bolívia (Emanuel Miranda) a assinar um acordo de proteção mútuo na América do sul, visando o enfrentamento de uma grande potência na região, e possivelmente a aquisição de recursos naturais através da força. Este acordo fica conhecido como a formação dos estados Bolivarianos. Estes países entram em um processo armamentista e procuram fornecedores como a Rússia e Irã. A Venezuela, que já tinha licença da Rússia para produzir armas leves e munição, acaba comprando o direito de produzir helicópteros de transporte e ataque (Mi-35). Então a Bolívia acaba sendo cliente da Venezuela.

2012:

Conselheiros militares brasileiros percebem a corrida armamentista dos países na América do sul, e então aumentam o plano de reaparelhamento das forças armadas. Produção de armas leves é aumentada, compra de veículos blindados é efetuada assim como mais aviões de combate de última geração. Todas essas medidas têm um prazo de realização de 5 anos. O ministro das relações exteriores do Brasil reúne-se com porta-vozes da Venezuela e Bolívia para perguntar-lhes quais suas intenções com o crescente poderio militar que adquirem, mas só recebe mentiras e desculpas como resposta, como defender-se da ameaça norte americana na Colômbia.

2014:

Venezuela recebe da Rússia mais 80 Aviões de combate, com promessas de pagar com petróleo. 20 Su-35 são repassados para a Bolívia.

4.1.4.2 – Corte de cena 2

Narração com imagens congeladas, como desenhos borrados das figuras citadas, dando a impressão de estarem no passado.

2015.Março:

Venezuela e Bolívia de surpresa, dominam o espaço aéreo do norte, nordeste e centro-oeste do Brasil, devido à sua superioridade numérica e tecnológica. Mesmo o 1º grupo de defesa aérea equipado com doze Mirages 2000, em Brasília, foi completamente destruído no ar, diferente de todas as outras bases aéreas que além de não ter tempo de reagir, não tinham os equipamentos necessários e a grande maioria de seus equipamentos e aviões, principalmente compostos de aeronaves de patrulha, reconhecimento e busca e salvamento, foram destruídos em solo. Todos os T-27 e A-29 (Tucanos e Super Tucanos) que operam no norte do país são destruídos sem a mínima chance de contra-ataque.

Resta à FAB o 2º e 3º GDA respectivamente em São Paulo e Rio de Janeiro, ambos equipados com o caça francês Rafale, com 1º Grupo de aviação equipado com os F5EM recém modernizados, situados no Rio de Janeiro e com o 14º Grupo de aviação, com as mesmas aeronaves, situado no Rio Grande do Sul,

que em alerta oferecem alguma ameaça aos atacantes, e assim consegue iniciar uma defesa no sudeste do Brasil.

2015.Abril:

Todas as capitais e grandes cidades destas regiões do Brasil são ocupadas por tropas bolivianas, enquanto a Venezuela lança paraquedistas na linha de frente, nas fronteiras do centro-oeste e nordeste com as bordas do sudeste. Esta tática isola todas as forças brasileiras que estão sob invasão do território brasileiro não dominado, e facilita a ocupação boliviana, pois sem suprimentos e comando, as tropas brasileiras no norte e nordeste acabam por render-se.

A capital brasileira, mesmo com todo seu plano de defesa é intensamente bombardeada e destruída, pelos caças operados pelos venezuelanos e bolivianos. Por sorte a grande maioria dos líderes brasileiros não estavam presentes, e sim espalhados pelo país. O Presidente brasileiro encontrava-se na cidade de São Paulo, e dali inicia um plano de defesa com Generais que estão disponíveis.

Todas as forças terrestres são deslocadas para a linha de frente. Infantaria, Cavalaria e Artilharia são colocadas em ação para segurar o avanço dos paraquedistas Venezuelanos.

4.1.4.3 – Corte de cena 3

Personagens bem desenhados, interagindo entre si.

Cut scene mostrando uma reunião entre os líderes brasileiros sobreviventes, o Brigadeiro comandante da FAB diz que não há escapatória e que agora os invasores irão dominar o espaço aéreo e seria melhor oferecer um tratado de paz e entregar o Brasil ao domínio Venezuelano, para evitar o massacre das forças terrestres brasileiras.

No entanto o presidente pede um dia para tomar a decisão, pois quer tentar pedir apoio à um país com uma força aérea poderosa.

Então o presidente do Chile é mostrado ao telefone, sentado à sua mesa, dizendo que aceita ir ao Uruguai em uma reunião com o presidente Lázaro para discutir a questão da defesa aérea Brasileira. Em uma animação, um narrador conta que o Presidente do Chile e alguns ministros aceitaram defender o espaço aéreo brasileiro, em troca da exploração de 25% das reservas do sub-sal.

4.1.4.4 – Corte de cena 4

Cena no mapa tático, mostrando territórios da Venezuela e Colômbia.

Colômbia, apoiada secretamente pelos Estados Unidos invade a Venezuela, que está completamente mobilizada no Brasil, e então começa a ocupar grandes cidades e a capital venezuelana, capturando seu presidente. As forças da Venezuela retiram-se da ofensiva e voltam para seu país recuperar seus territórios e resgatar seu presidente. Enquanto as forças de ocupação bolivianas tomam o papel de atacantes. Agora a ofensiva norte no Brasil perde força e é possível para as forças brasileiras começarem a retomar territórios.

4.1.4.5 – Corte de cena 5

Cena de um míssil tático nuclear sendo lançado pela Venezuela e atingindo a Colômbia.

Venezuela utiliza um míssil tático nuclear contra a Colômbia destruindo toda sua linha sua força de ataque, ou defesa, dependendo de quão bem sucedido o ataque colombiano foi.

4.1.4.6 – Corte de cena 6

Comunicação entre os dois personagens é dada através de um streaming de vídeo no TCC do jogador.

O presidente brasileiro conversa com o personagem do jogador, e o autoriza a utilizar o arsenal tático nuclear brasileiro da maneira que achar mais adequado. Que se preocupa com uma guerra nuclear, mas que por outro lado a invasão ao Brasil já foi longe demais e que gostaria que acabasse logo. E repete que o uso dos dispositivos está na mão de seu melhor general.

4.1.4.7 – Corte de cena 7

Cut Scene final #1

A cut scene final é exibida, mostrando o lançamento de vários mísseis, tanto brasileiros como inimigos e suas explosões nos alvos. População civil morrendo carbonizada, prédios comerciais e residenciais sendo destruídos e por fim uma visão do planeta, aonde a América do sul começa a se incendiar e a atmosfera do planeta se enche de fumaça preta espessa cobrindo todo o planeta, impedindo a entrada de raios solares, e a instauração de um inverno nuclear em toda a terra.

4.1.4.8 – Corte de cena 8

Cut Scene final #2

Parada militar em uma Brasília recém reconstruída, onde o personagem do jogador está ao lado do presidente e outros ministros e líderes internacionais, de pé em um palanque olhando as forças brasileiras veteranas desfilar. Uma passagem da força aérea do Chile sobrevoa a parada. Os aviões estão soltando fumaça colorida com as cores da bandeira do Chile e do Brasil.

4.2 – Universo do Jogo

Todos os territórios em modo de Comando de Combate serão gerados ao jogador entrar em combate em cada território, a partir de premissas básicas como o tipo de terreno, construções presentes, tamanho do território.

Já no modo mapa tático, os territórios serão bem divididos e marcados, expostos no apêndice B – Mapa tático.

4.3 – Personagens

4.3.1 – Personagem 1

4.3.1.1 – História do personagem

4.3.1.2 – Personalidade

4.3.1.3 – Aparência

Características físicas

Animações

4.3.1.4 – Habilidades especiais

4.3.1.5 – Relevância no Enredo do Jogo

4.3.1.6 – Relacionamentos com outros personagens

4.3.1.7 – Estatísticas (Ex.: Frequência em que o personagem aparece)

4.3.1 – Personagem 2

...

4.4 – Referências

Jogos similares x idéias similares:

World in conflict – Combate moderno, gráficos;

Company of heroes – Física, gráficos;

Close combat series – Gerenciamento de recursos, dois níveis de jogo;

5 – Projeto Artístico

Os termos artísticos podem ser descritos em formato de glossário no Art Bible. Para projetos musicais é necessário criar um documento específico. Nesta seção podem ser inseridos arquivos de imagens.

- 5.1 – Arte conceitual**
- 5.2 – Guias de Estilo**
- 5.3 – Personagens**
- 5.4 – Ambientes**
- 5.5 – Equipamentos**
- 5.6 – Cortes de Cena**
- 5.7 – Miscelânea**