

Indice

Descrição dos personagens	3
e do universo onde ocorre a ação.....	3
High Concept.....	6
Objetivo.....	6
Público alvo.....	6
Regras.....	7
Controles.....	10
Sinopse.....	11
Level design.....	12
Descrição da fase.....	13
Walkthrough.....	14
Direção de arte.....	15
Concept - Praia.....	17
Concept - Tunnel.....	19
Concept - Templo.....	21
Model sheet - Willard.....	23
Model sheet - Vietcong.....	25
Model sheet - Civis.....	27
Interface.....	29
Conceito de criação sonora.....	31



I have started this diary to one day recall and tell my history to those who want to listen. I have been assigned to Nam and from what I hear this is a war already won. But if half I hear were true the old war would have been over by now.

Captain Benjamin L. Willard
US Army 173rd Airborne

Descrição dos personagens e do universo onde ocorre a ação

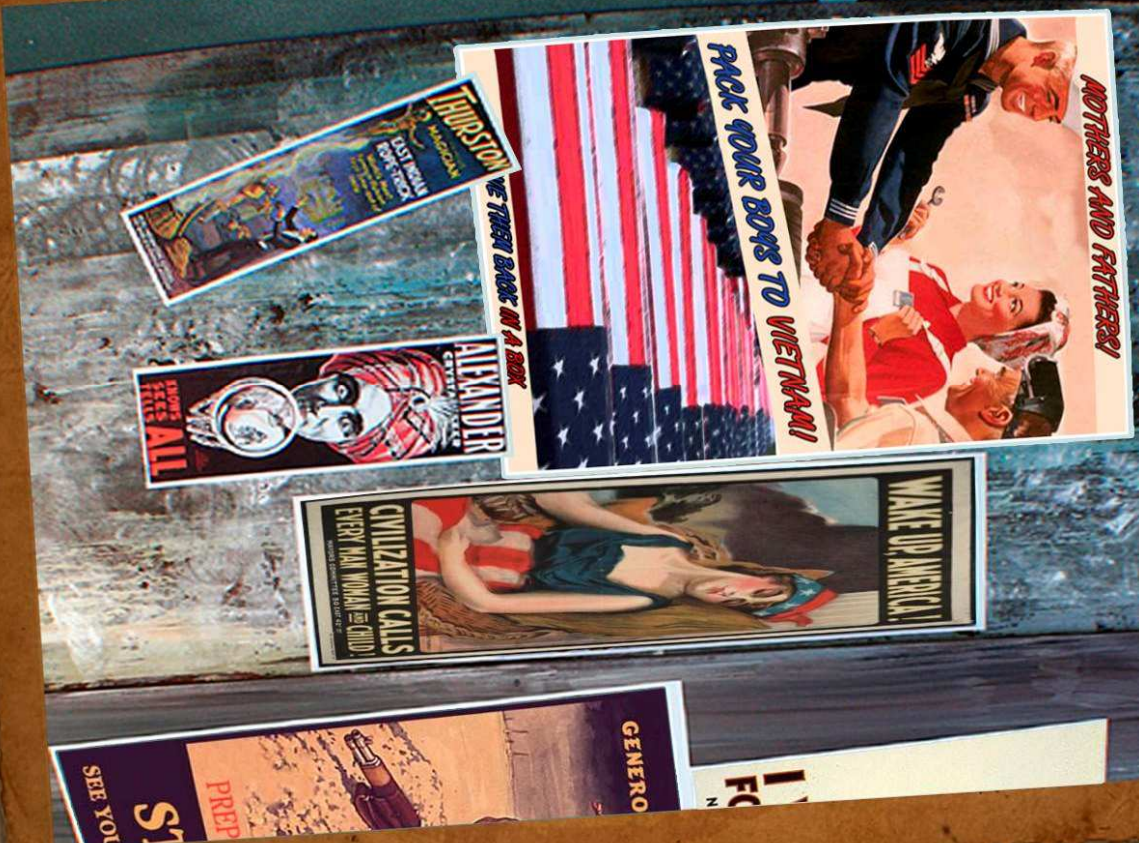
Apocalypse now é um filme de 1979 dirigido e produzido por Francis Ford Coppola. O filme se passa durante a guerra do Vietnam e o personagem principal é o Capitão Willard, um soldado com ordens para assassinar o coronel renegado: Walter E. Kurtz. Esse filme é baseado no livro "O Coração das Trevas" de Joseph Conrad e chamou atenção do público por seu longo e acidentado período de produção. Nosso jogo utiliza o mesmo ano, e sendo assim, o mesmo conflito apresentado no filme: A guerra do Vietnam. Essa guerra foi um conflito que aconteceu durante a segunda guerra, mas que tem suas raízes muito antes disso, durante a colonização da França na Indochina. O conflito entre os Estados Unidos e o Vietnam que interessa para situação do jogo começou no dia primeiro de novembro de 1955 e durou até abril de 1975. Os Estados Unidos se envolveram na guerra primeiramente para impedir o estabelecimento de um governo comunista no país e os Vietcongs lutavam pela liberdade e direito de independência, primeiramente contra a França, e depois contra o Vietnam do norte, que era visto por eles como um estado controlado pelos americanos. Nosso jogo se passa em 1969 e tem como personagem principal o já mencionado capitão Willard, em sua primeira missão que é mencionada no começo do filme: assassinar um oficial do governo na "Planície de Quang Tri".



→ Target last know position



Target talking to unknown man
(Soviet commander?)



America's Propaganda over some cong house
Don't know why but it unsettles me.

High Concept

Uma adaptação do filme "Apocalypse Now" para um jogo digital para PC feito na plataforma Unity. Se trata de um shooter em primeira pessoa que visa denunciar o pró-militarismo nos jogos atuais.

Objetivo

O objetivo principal do jogo é denunciar como a propaganda pró-militar nos jogos digitais influencia o pensamento e maneira de entender certos fenômenos em diferentes fases da vida do usuário.

Público Alvo

O público alvo sugerido são pessoas na faixa etária de 18 a 25 anos de idade de todas as classes sociais.



Potential recruits for the US Army
The target age is 18 to 25 years

Regras

- Movimento, ações e condições de derrota.

O personagem pode: Andar, correr, pular, agachar ou deitar-se no chão, pegar itens, atirar com a arma selecionada, trocar de arma, jogar granadas, interagir com portas e objetos diversos, mirar com a arma.

O jogador só pode perder se a barra que condiz a energia de seu personagem chegar a zero.

O personagem só pode carregar duas armas de fogo ao mesmo tempo, independente do tipo delas.

O personagem pode carregar até três granadas e só as recupera se acha-las pelo cenário ou em meio de inimigos derrubados.

Caso o jogador dispare sua arma, perdera pelas correspondentes ao numero de tiros disparados. Isso será identificado na tela por um feedback visual. Se desejar, ele pode apertar a tecla correspondente para carregar sua arma, mesmo que todas as balas não tenham sido gastas.

Ao serem derrotados, os inimigos largarão suas armas, que ficarão no chão até que o jogador entre em contato com elas. Caso isso aconteça, existem duas possibilidades distintas:

- a) Caso o personagem já possua aquela arma, ela ira sumir e o jogador recebera um numero de balas relativos ao tipo da mesma. Caso o jogador atinja o numero máximo de balas a arma ficara no mesmo lugar, não sendo afetada pela colisão
- b) Caso o personagem não possua aquela arma, um feedback visual será representado em sua tela indicando que pode adquiri-la. Caso ele já tenha duas armas terá de trocar uma delas.

Se uma arma automática for disparada varias vezes a mira ira aumentar, fazendo com que as balas disparadas pelo personagem se dispersem mais.

Existe um sistema de supressão no jogo. Quando o personagem recebe tiros do inimigo que não necessariamente o acertam, mas passam perto, ele começa a ser suprimido. Existem duas fases desse estado:

a) Leve: a tela fica levemente de desaturada e a precisão dos tiros disparados pelo personagem diminui em 25%.

b) Total: A tela fica totalmente preta e branca e a precisão dos tiros disparados pelo personagem é reduzida em 50%. Além disso o personagem instantaneamente vai ao estado deitado e não pode levantar-se até que o efeito volte a leve.

Existem dois tipos de cobertura no jogo: Light e Hard. As coberturas "Light" são aquelas que são destrutíveis (carroças de madeira, torres de madeira e etc.). Essas coberturas possibilitam que o jogador seja suprimido até o estado leve. Já as coberturas "Hard" são aquelas que não podem ser destruídas. Elas não permitem que o jogador sofra nenhum efeito de supressão enquanto o mesmo estiver agachado atrás delas.

- Inimigos dificuldade e controles.

Este jogo só pode ser jogado por uma pessoa.

O jogo suporta o combo teclado + mouse ou controle.

*Existem três níveis de dificuldade diferente: Fácil, normal e difícil. As diferenças são respectivamente:

a) Fácil: Os inimigos têm a precisão reduzida em 25% e sua energia em 10%. Suas balas causam menos dano ao jogador e munição e armas estão mais disponíveis no cenário. A supressão máxima é a leve.

b) Médio: Os inimigos não têm nenhuma vantagem ou vantagem. Munição e armas estão disponíveis em leve quantidade no cenário. A supressão funciona normalmente.

c) Difícil: Os inimigos têm sua precisão aumentada em 15% e sua energia em 30%. Suas balas causam mais dano ao jogador e não existem armas nem munição disponível pelo cenário, sendo que o jogador deve obter as mesmas dos inimigos. A supressão tem um efeito elevado em 20% para todos seus atributos.

Os inimigos irão disparar contra o personagem assim que o avistem, caso não tenham outros alvos (soldados aliados do jogador). Os mesmos sempre procuraram cobertura antes de começar um combate, sendo que se a mesma estiver indisponível

se jogaram no chão.

Tiros na cabeça dos inimigos os matam instantaneamente, tiros no peito causam dano normal e nas pernas e braços dão menos 50% de dano.

O sistema KWS (Kill With Skill) funciona da seguinte maneira: Em certos pontos do cenário o personagem ira se deparar com um inimigo em estado passivo (ferido, desacordado e etc.) Se o mesmo optar por apertar o botão de ação no inimigo ira executar uma animação de morte.

Cada uma das três fases do jogo tem uma dificuldade diferente, que se eleva gradativamente, independente da opção de dificuldade escolhida.

Existem diferentes objetivos secundários que podem ser cumpridos pelo jogador para lhe dar bônus nas outras fases. Existem três, um para cada cenário.

Se o personagem for morto o mesmo é revivido em um dos checkpoints anteriores perdendo suas armas. Esse processo só pode acontecer três vezes, na quarta ele deve começar o jogo de novo.



Though it's been a while, it never hurts to remember training and the ROE

Controles



Movimentação

- W - Anda para frente
- S - Anda para Trás
- A - Anda para esquerda
- D - Anda para direita
- Barra de espaço - Pulo
- C - Abaixar
- CTRL - Deitar no chão

Combate

- Botão esq. do mouse - atirar
- Botão dir. do mouse - mirar
- Roda do mouse - Trocar de arma
- R - carregar a arma selecionada
- G - atirar granadas
- 1 - Seleciona a faca
- 2 - seleciona a segunda arma

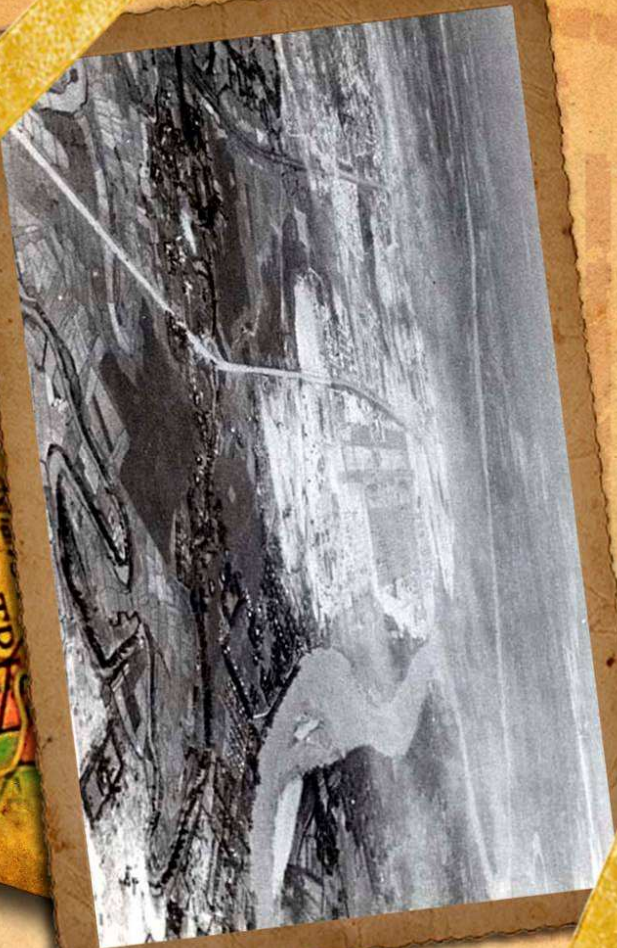
Outros

- ESC - Acessa o menu do jogo



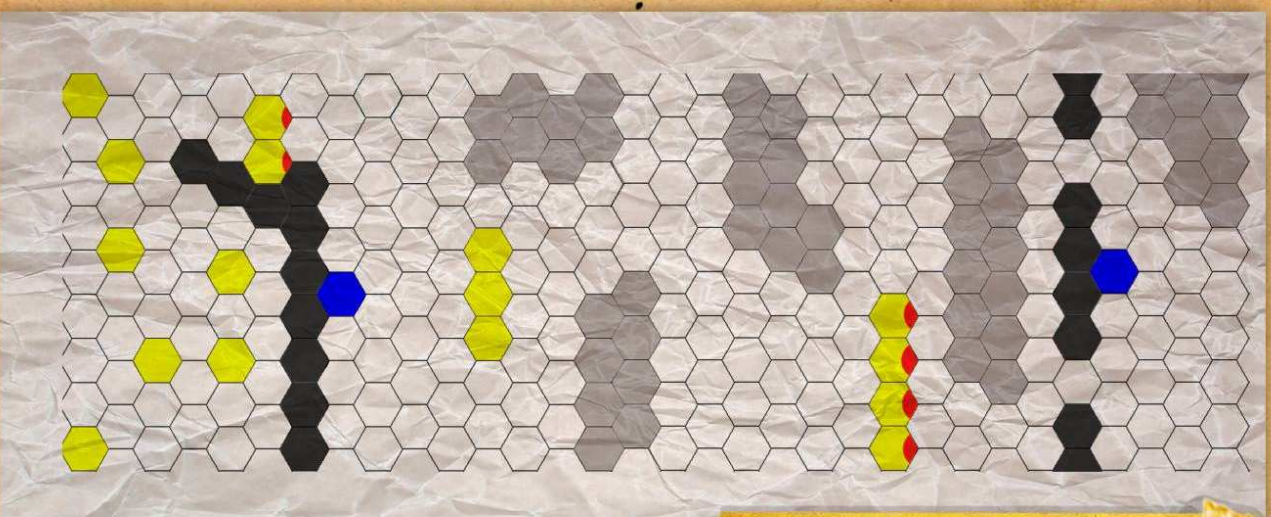
Sinopse

Esse jogo conta a história da primeira missão de capitação Willard mencionada no filme, o assassinato de um funcionário do governo na província de Quang Tri. Willard é acompanhado por um pequeno grupo de soldados americanos até uma vila controlada pelo NVC (North Vietnamese Army), onde acreditam ser a localidade do homem. Ao chegarem no local depois de combate pesado com o outro exército bem organizado os mesmos descobrem que o alvo de Willard fugiu por um túnel escondido. Assim Willard adentra mais fundo em sua primeira jornada pelo horror da guerra do Vietnam.



Level Design

Mapa de level: Planta baixa do primeiro nivel



Legenda	
	cobertura leve
	cobertura leve c/ inimigo
	Objetivo
	Casa
	Intransponível

Map I draw from the enemy expected defenses. Never prepared to be prepared



Entry point is going to be a beach

Descrição da fase

Na fase a ser implementada no jogo o personagem começara em uma praia tendo que abrir caminho entre inimigos para poder chegar até seu objetivo. Essa fase pode ser dividida em três partes:

- 1) Praia: Espaço relativamente aberto que contém uma casamata ao fundo com um inimigo bem protegido. A praia conta com coberturas pesadas e leves para introduzir o jogador as mecânicas implementadas. Após derrotar o inimigo da casamata e mais alguns outros o jogador e introduzido a uma pequena subida que o leva a proxima area.
- 2) Vila: Encontrada no alto da ladeira a vila é um espaço alto que contém vegetação abrangente. Nela a cobertura pesada é levemente reduzida forçando o jogador a pensar bem em seus movimentos para não ser suprimido, e assim aumentando levemente a dificuldade da fase. Nessa área existem cabanas habitadas pelo inimigo onde o jogador pode encontrar suprimentos incitando-o assim a explorar a fase. Ao passar por toda essa área o personagem alcança um rio e é apresentado ao maior desafio dessa fase.

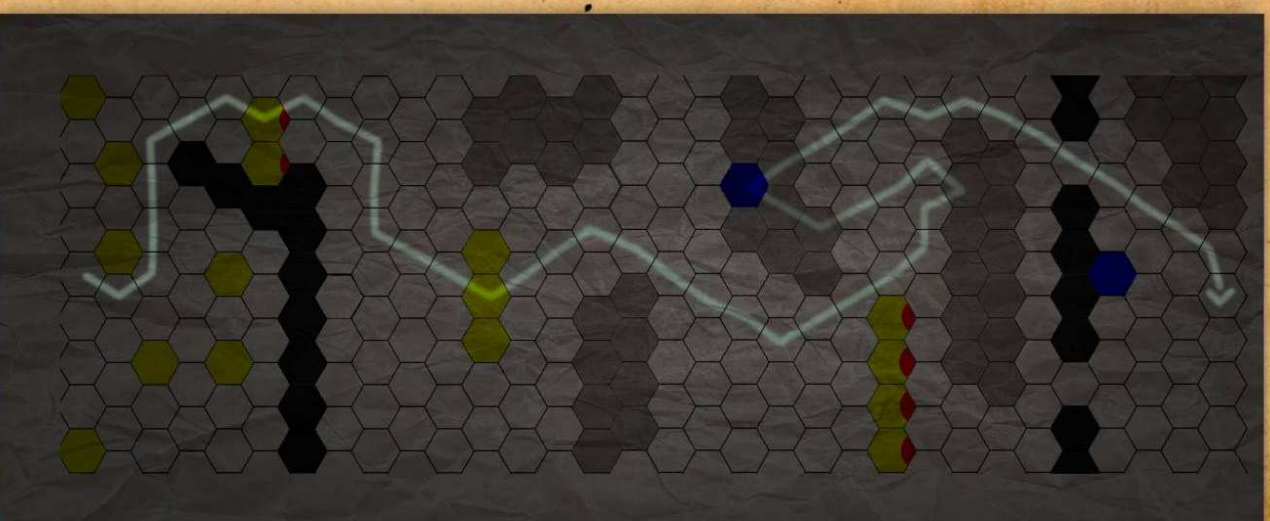
- 3) Rio: Do outro lado do rio existe uma arma anti-aérea pesada. Para destruí-la o jogador deve encontrar um rádio em uma das cabanas e chamar suporte aéreo. Após realizar esta ação ele deve atravessar o rio e encontrar o tunel, o que encerra o level proposto.



Intel suggest that Charlie just got some heavy toys from the commies. I need to watch out

Walkthrough

O jogador começa na praia. O melhor caminho a seguir seria eliminar rapidamente os inimigos no seu caminho e subir a ladeira. Logo depois se mover de cobertura a cobertura até alcançar a arma anti-aérea. Quando isso acontecer voltar a casa a sua esquerda, acionar o rádio e esperar o evento que destrói a arma. Após isso cruzar o lago e chegar ao ponto final, acabando assim a fase.

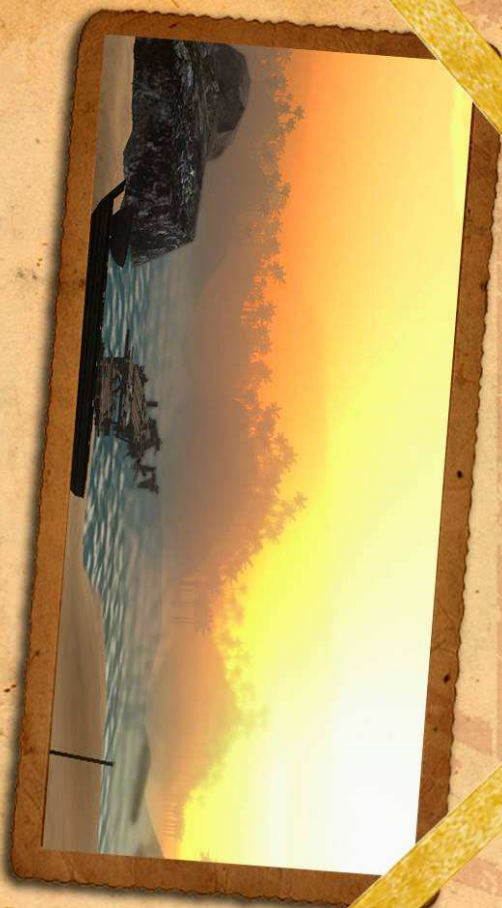


Go in go out, quick and clean

Direção de arte

Primeiramente, os desenhos e pintura dos concepts foram trabalhados em cima de nossa adaptação e das metas que im-
pomos a criar dentro do nosso jogo. As cores fortes e a mis-
tura de laranja e amarelo que prevalecem no começo do
filme foram adaptadas a primeira fase do jogo como é possí-
vel ver nos concepts, assim como a decaída do filme para
cores mais escuras durante a passagem pelo lago foi adap-
tada pela fase do túnel em nosso jogo, e por fim as cores
mais claras e céu aberto do templo indicando a conclusão
da história do jogo e a mensagem que procuramos passar.

Nos personagens, nossa preocupação principal foi manter
a autenticidade histórica assim construindo um ambiente
autêntico e imersivo para o jogador. As cores de uniforme,
calamento das roupas, armas utilizadas e etc. foram todas
recriadas fielmente por meio das ferramentas disponíveis.



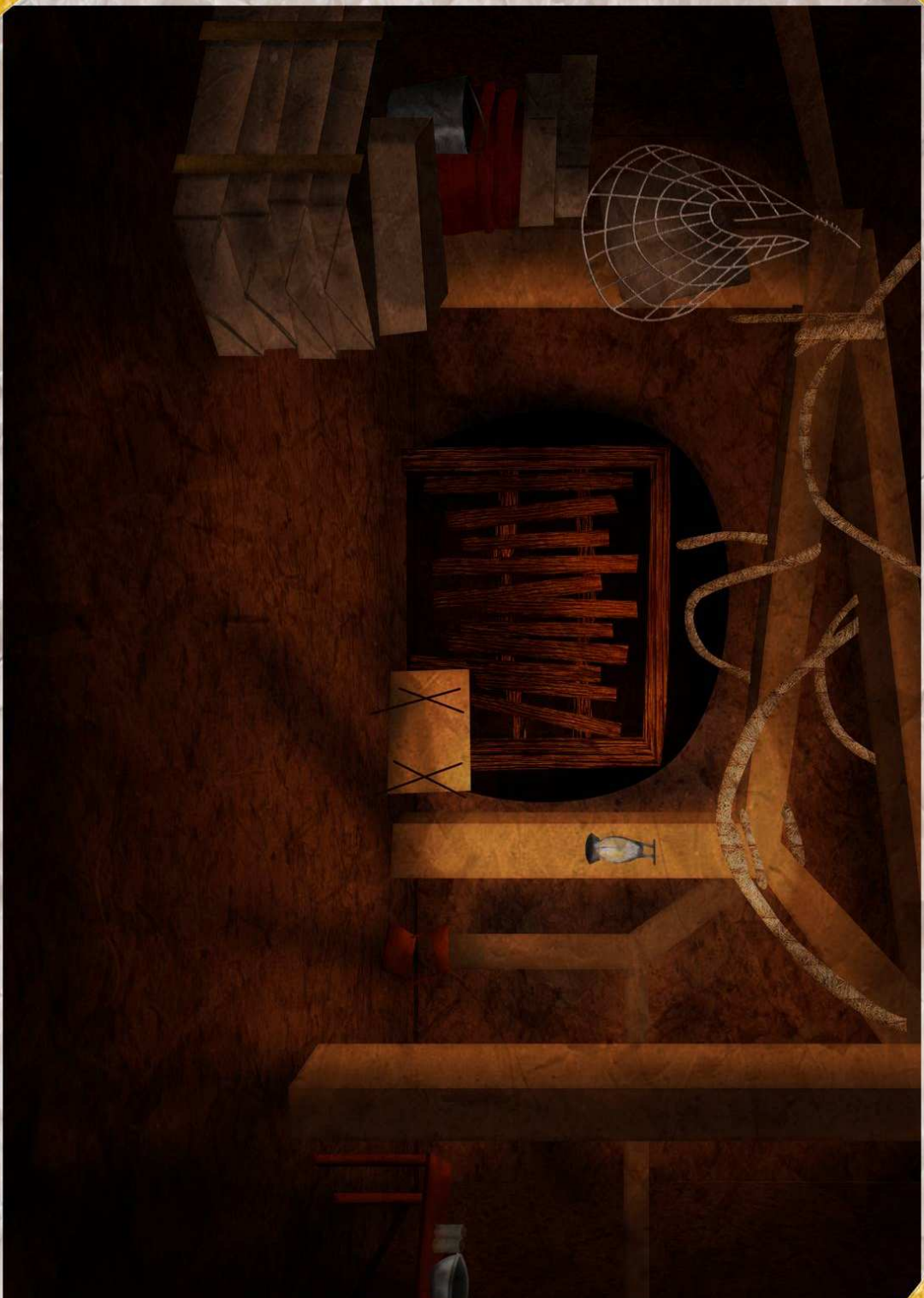
Drawing I made from on-location pictures of my
mission. I can't stop thinking about it. Sometimes
I think that I'm going crazy

Concept Art



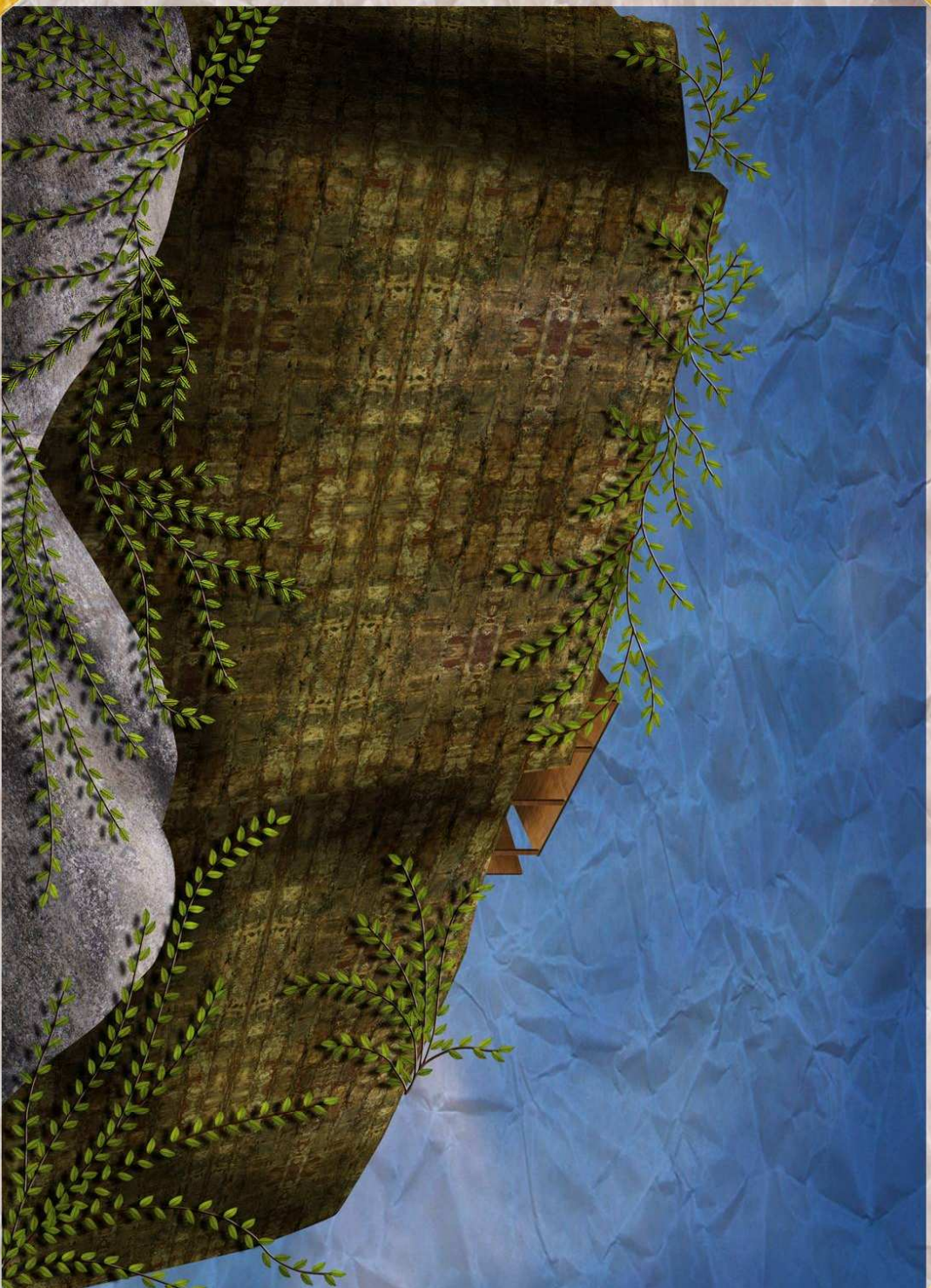
Praia - Primeiro nível

Concept Art



Tunnel - Segundo nível

Concept Art



Templo - Terceiro nível

Model Sheet



Willard

Model Sheet



Vietcong

Model Sheet

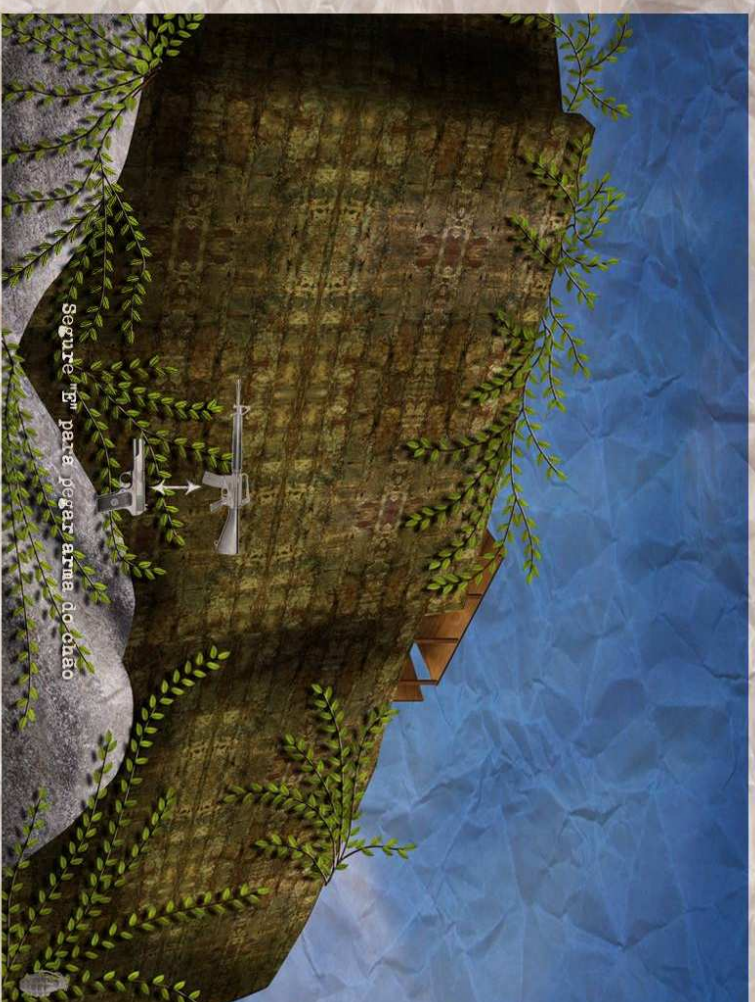


Civvia

Interface



Interface in-game: Visa a simplicidade e a facilidade de leitura requerida por jogos de ação rápido. O jogador tem de ter a informação de maneira simples para poder reagir as diversas situações.



Interface de ação: Aparece toda vez que o jogador pode executar uma ação. Como a primeira, visa a fácil leitura e identificação para uma ação rápida

Conceito de criação sonora

Sobre a parte musical, procuramos utilizar as músicas dos anos 60 relativas a guerra. Trilhas como "Fortunate Son", "Wrote me a letter" e "Oh, camil" estão presentes na trilha sonora do jogo. Utilizamos essas músicas também para integrar o nosso conceito de criticar o pró-militarismo nos jogos, sendo que muitas delas são de protesto e denunciavam as ações do jogador. Os sons são utilizados para complementar a mecânica e como questão de feedback. Teremos também sons de ambiências característicos da época e dos locais que o personagem ira visitar, como por exemplo uma transmissão vietnamita que visa desmoralizar os soldados americanos.



Creedence Clearwater Revival I love this guys.
They remind me of home.

Apocalypse roots