



Gênero: Shooter, Sobrevivência.

Plataformas: Windows, Mac e Linux.

Faixa Etária: 15 à 30 anos.

Classificação Indicativa: (14+).

Grupo 11 - Desenvolvedores:

Murilo Luz Stucki

Leonardo Luiz de Godoy

Luis Gustavo Peçanha

História:

Z-Arena trata-se de um jogo que passa em um futuro pós apocalíptico onde a Terra foi devastada por uma epidemia zumbi. No entanto, a humanidade conseguiu recuperar-se e reconstruir a sociedade de tal forma que caçar zumbis tornou-se um esporte, onde as pessoas ganham dinheiro e fama conforme seu desempenho, como ocorre no futebol, vôlei e etc.

Como a humanidade conseguiu recuperar-se há algumas décadas, há algumas gerações que nasceram posteriormente ao apocalipse que tornaram-se fãs do esporte, assistindo todas as transmissões e treinando para tentar virar um *(dar um nome para os praticantes do esporte, que também seria bom dar um nome). Há um ranking mundial que é atualizado todo mês. Diversas empresas lucram em cima do esporte através de transmissões, merchandising e patrocínios.

Como ainda não foi encontrado uma cura, sobreviventes normais encaram os esportistas como heróis pois ajudam a eliminar os zumbis.

Gameplay:

O jogador precisará sobreviver em uma arena que será invadida por hordas zumbis. Seu objetivo é eliminar o maior número de zumbis possível para elevar sua pontuação e progredir no jogo.

Cada partida é composta por um número limitado de hordas, que tornam-se mais difíceis que as anteriores. O tempo médio de partida é aproximadamente 15 minutos.

A câmera estará em terceira pessoa. O jogador terá a sua disposição diferentes tipos de armas de fogo e armas de curta distância para eliminar os zumbis.

Personagem Principal:



Jessica Hardy: filha de um sobrevivente do apocalipse, aprendeu desde criança a matar zumbis, e se tornou muito boa nisso. Quando o esporte começou, ela virou fã, e começou a sonhar em participar também, e seu objetivo é de chegar a ser a número 1 no ranking de matadores de zumbis.

Ela é uma garota de personalidade forte, nasceu em Nova Iorque, um lugar bem infestado de zumbis, habilidosa, que passou a dedicar a sua vida no pós apocalipse ao esporte e a fama que ele trazia. Pois agora nesse mundo, o que realmente interessa para as pessoas, é dar o troco nos zumbis.

Personagens secundários:



Ezequiel Scussel, nascido de um pai que era um matador de aluguel antes do apocalipse, conheceu uma sobrevivente quando o caos começou, cujo a qual se apaixonou e teve seu filho Ezequiel. Seu pai o ensinou desde criança como se defender e matar zumbis, e ele se tornou muito bom assim como o seu pai.

Ele entrou nas competições porque viu um futuro melhor fazendo o que ele mais gostava de fazer. Sempre treinou seu corpo para sobreviver, mas após a importância que o esporte tomou, parecia um rumo divertido para Ezequiel tomar. Nas ruas de Londres, onde foi criado, se situa um dos grandes palcos da competição.

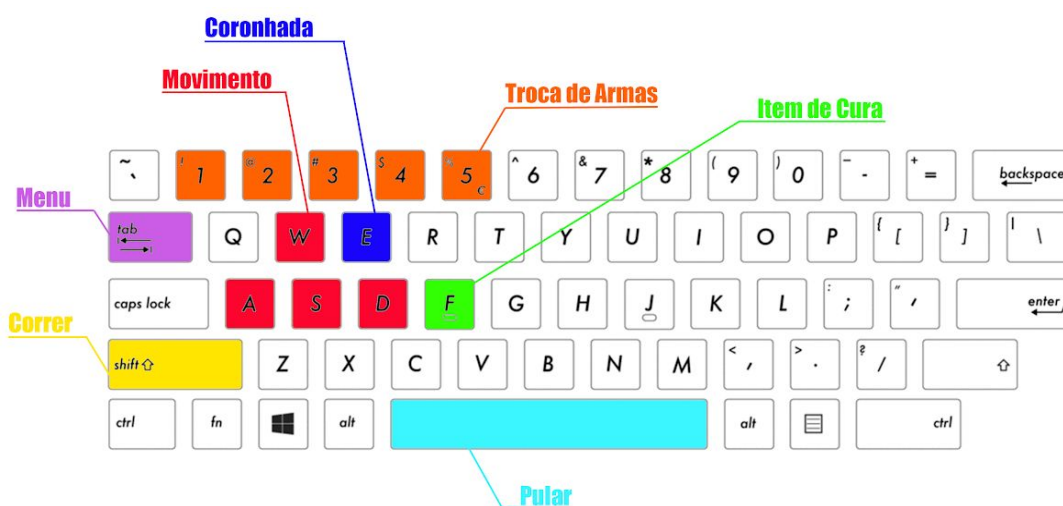
<https://www.creativeuncut.com/gallery-17/msa-mash.html>

Hatori Sato é um jovem que ama armas, nascido no japão, como a maioria dos outros competidores, nasceu no meio do apocalipse. Ganho de seu pai vários animes e revistas de armas, pelos quais se apaixonou, e aprendeu bastante.

O conhecimento que herdou foi colocado em prática nos torneios mais tarde nos palcos de Tokyo, onde ele vem se destacando.

Controles:

Os controles de Z-Arena são similares à um shooter comum e estão especificados abaixo.



Desenvolvimento do jogo e jogador:

O jogador começa com armas básicas, e o personagem vai ganhando dinheiro para comprar armas novas ao longo do jogo, além de ganhar pontos para subir no ranking.

[*]Novas metas vão sendo lançadas, e missões contando a história de alguns personagens e mostrando o impacto da fama que o personagem tem ao alcançar um nível alto no ranking.

O jogador pode escolher entre um dos 3 personagens para fazer missões, eles vão ser desbloqueados conforme o passar das missões. Cada personagem tem uma escolha de arsenal diferente, podendo variar entre ter somente armas de fogo, ou um misto de armas de fogo e de corpo a corpo.

Principais conceitos da gameplay:

O jogador começará com uma arma básica pertencente a árvore de escolhas que o personagem escolhido possui. A personagem, Jessica Hardy, por exemplo, tem como escolhas: um taco de baseball com pregos, pistolas semi-automáticas, e metralhadoras. Já o personagem Hatori Sato optaria principalmente por armas de fogo, utilizando coronhadas ou uma baioneta em casos de combate corporal. Ezequiel Scussel usa katanas e rifles de precisão.

[*]O limite de missões que o jogador pode fazer, é determinado pela stamina, que ele recupera-se com tempo de espera, mas ele pode achar cargas de stamina nas missões, além de receber uma recarga ao passar de nível. Assim, cada missão feita consome sua stamina. As primeiras missões serão para ensiná-lo a mecânica do jogo, como andar, bater, atirar, e etc. Além de que as missões vão aumentando a dificuldade gradativamente.

[*]Cada personagem chegará em um momento onde poderá escolher um patrocinador, dependendo do seu ranking atual, que o trará benefícios, como dar um percentual a mais de dinheiro nas missões e competições. Também determinam objetivos que o jogador deve alcançar para ganhar prêmios como novas armas e dinheiro.

Lugar do jogo:

O mundo de Z-Arena é inspirado nas muitas obras que se passam em um cenário pós-apocalíptico causado por uma infecção zumbi. A grande diferença é que em Z-Arena já se passaram mais de 50 anos desde a infecção e já existe uma geração de pessoas que nasceram durante o apocalipse. Nesse mundo a sobrevivência já não é o maior desafio.

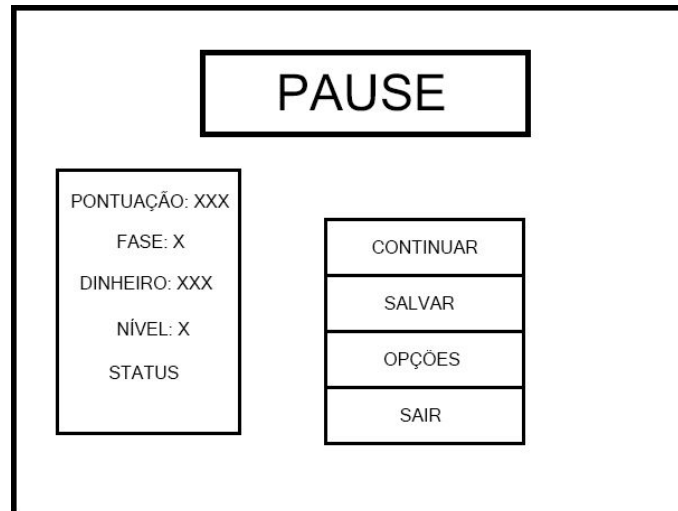
O jogo se passa em vários locais, por conta de ser uma competição mundial. Por enquanto, estamos tratando das cidades de Nova Iorque, Londres e Tokyo. Ao decorrer da criação do jogo, pretendemos colocar mais fases para cada cidade, e se possível criaremos novas cidades mais tarde no projeto.

Interface do menu com o jogador:

O jogo inicia em uma tela título onde o jogador poderá escolher entre criar um novo jogo ou continuar a partir de um jogo salvo na memória.



O jogador também poderá pausar o jogo a qualquer momento e entrar na tela de pause, onde serão exibidas as informações sobre a partida e sobre seu personagem. Nesta tela será possível salvar o jogo e também sair da partida e voltar para o menu inicial.



Mecânicas e poderes:

Inimigos e chefes:



Zumbi Comum: É o inimigo mais comum do jogo. Não é muito forte, rápido e nem precisa de muito dano para ser exterminado. No entanto, sempre aparecem em grandes quantidades.

<https://imgur.com/a/o8V4O>



Big Guy: Mais raro que o comum. Possui maior vida e capacidade de dano ao personagem. Porém, como ponto fraco, possui velocidade reduzida.

<http://designontherocks.blog.br/a-arte-dos-zumbis/>



Runner: Raridade maior que o comum mas menor que o Big Guy. Sua vida e capacidade de dano são semelhantes ao zumbi comum. Sua vantagem é a velocidade aumentada. Perigosos quando atacam em grupos.

<http://designontherocks.blog.br/a-arte-dos-zumbis/>

[*]Cutscenes:

Haverá cutscenes simples que contarão partes do enredo do mundo e dos personagens jogáveis.

Material Bônus:

Caso haja tempo hábil nós planejamos incrementar mais conteúdo, como mapas, armas, missões e melhorias na história.

[*] O conteúdo que estiver com esta marcação não faz parte do plano do jogo básico que será entregue em novembro, mas terá prioridade de implementação caso a equipe tenha tempo e julgue ser possível sem que atrase a entrega.

Referências:

Para a concepção da ideia de Z-Arena tiveram-se muitas obras como referência, por exemplo:

- Série de jogos *Deadrising*;
- Filme *Zumbilândia*;
- Modo Zumbi dos jogos *Call of Duty*;
- *Left 4 Dead* (1 e 2);
- *The Walking Dead* (Jogos Principalmente);
- *State of Decay* (1 e 2).