

Z-Arena

Post-Mortem

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.

O que deu certo:

1.Jogo de zumbi arcade:

Jogos de sobrevivência tem a tendência de tentar ser realistas principalmente quando estamos falando de um shooter, então apostar em um jogo shooter de zumbi acaba sendo pouco comum, muitas características dele lembram jogos que nem o resident evil 4, mas ele é um jogo em que a sua própria sobrevivência não é importante pois sua munição é infinita e os zumbis morrem com poucos tiros. E para que de certa forma justificar a facilidade que é nesse jogo de sobreviver em um apocalipse zumbi entra a história que criamos que faz com que o cenário seja como uma arena fechada que você está ali apenas para matar a quantidade de zumbis que aguentar que depois você ainda estará a salvo. Como não tivemos tempo para explorar a implementação de objetivos diferentes e mais fases, ele até o momento é um jogo que o desafio é o quanto de tempo você consegue sobreviver.

Os passos então para deixar o jogo mais interessante ainda, pois recebemos muitos feedbacks que o jogo era muito divertido de ficar jogando pelo fato dele ter essa característica de ser simples e arcade, ao contrário do que geralmente é

2.Usar modelos 3D simples:

Para deixar o jogo ainda mais com a ideia de arcade e ser simples a sua jogabilidade, usamos modelos 3D no famoso formato de cubo, ou também conhecido como minecraft.



Essa escolha de arte para o modelo 3D acabou então dando a característica que queríamos de um jogo arcade. Como esse tipo de arte 3D é muito comum, conseguimos muitos assets gratuitos, além de conseguirmos editar muita coisa. Mas mesmo assim, a combinação total da arte do jogo ficou muito boa, todos que jogaram elogiaram esse aspecto.



3.Seguir o padrão de controles para shooter:

COMANDOS



JOGAR

Vendo os comandos e as possibilidades que o jogo tem, é perceptível que é um jogo simples, então quem tem já habilidade com jogos de fps e outros do mesmo gênero consegue começar a jogar já tendo uma noção muito grande, comparado a quem nunca jogou um jogo que segue esses padrões acabou demorando mais para aprender, e como todos os controles estão bem próximos facilita a jogabilidade e deixa o jogo mais simples.

4.Cenário:

O cenário ficou muito bem detalhado, e recebemos muitos feedbacks positivos em relação a isso. Trabalhamos nele desde as ruas e prédios dele até postes de luz que funcionem e fogueiras em barris, tentamos colocar o máximo de detalhes no cenário, além de que ele mostra uma cidade urbana, mas ao mesmo tempo tem arquibancadas com plateias que estão ali para assistir o jogador que está na arena no momento.

5.Uso da Unity com collab:

Pelo fato de termos menos membros no grupo, pudemos optar por usar apenas o recurso do Unity de collab, que quando finaliza suas modificações no arquivo, ele meio que o transforma em uma atualização do seu projeto e a partir do momento em que você opta em usar ele, é só escolher a opção de collab, isso facilitou bastante resolver bugs que foram encontrados durante o desenvolvimento do projeto.

Além disso, a plataforma do Unity facilitou muitas coisas, ela nos fornece muitas coisas prontas, já provém uma física para o jogo, iluminação, diversos métodos que são muito úteis na sua biblioteca, que facilitam muito na hora de programar o jogo.

A Unity também é uma plataforma muito bem difundida no meio, então, existe muito conteúdo disponível gratuito que nos ajudaram na construção do projeto. Também a documentação do próprio Unity é muito útil, é praticamente um manual do usuário muito bem organizado, isso ajudou muito para resolver os problemas encontrados durante o desenvolvimento do projeto.

O que podia ser melhor:

1.Camera e mira:

Recebemos muito o feedback sobre a nossa câmera, acabamos não tendo tempo de deixá-la com um movimento fluido como queríamos, dependendo do movimento do mouse, ela seguia um movimento meio diagonal que não causava uma boa impressão. A mira também apresentou pontos de atenção, ao apertar o botão de mira, a câmera aproxima do personagem pelo ombro e um laser sai da arma para indicar onde a bala vai, essa mira laser acabou não ficando tão precisa como queríamos, isso dificultou para os jogadores no começo, mas depois de um tempo jogando, você consegue pegar o jeito, mas mesmo assim é desconfortável no começo.

2.IA dos zumbis podia ser melhor:

A IA dos zumbis não sabe onde o jogador está até ele chegar perto o suficiente, e também, não é uma IA, que desvia de objetos, paredes e etc, portanto ela ainda pode ser muito mais aprimorada, mas mesmo assim, ela funciona muito bem, seguindo o jogador quando ele chega perto o suficiente e realizando os ataques.

3.Progressão:

Pelo fato da ideia do jogo é de ser arcade, ele acaba sendo cansativo pelo fato e ter apenas um objetivo, ele ainda chama a atenção, os jogadores que testaram o jogo gostaram bastante de dedicar desde de 10 minutos até em torno de uma hora, considerando que de certa forma o jogo não está finalizado, esse é o seu produto mínimo, ele conseguiu entreter bem as pessoas, mas mesmo assim, o fato de não ter mais mapas, ou objetivos diferentes, ele não mostra todo o seu potencial.

A ideia era de ter fases diferentes e no meio disso, contar a história do jogo e dos personagens, por conta que neste protótipo o jogador não consegue entender de cara o que passa no universo desse jogo.

4.Animação:

Alguns bugs na animação estão presentes pelo fato que não conseguimos ainda solucionar o problema, ele ocorre na transição do zumbi entre andar e ficar parado. Isso não atrapalha muito o jogador, na verdade ele acaba não percebendo muito, já que não são todos os zumbis que acontece isso, mas é uma falha que precisa ainda ser consertada para o projeto evoluir.

5.Planejamento:

Acabamos tendo alguns problemas de planejamento, pretendíamos entregar mais coisas desse jogo, mas tivemos erros de planejamento além de imprevistos que não contávamos como até um computador quebrado, mas mesmo assim, conseguimos desenvolver muita coisa, mesmo assim, esse projeto tem um potencial bem grande ainda a ser explorado.

O papel da disciplina:

A disciplina nos trouxe muito conhecimento para o desenvolvimento do jogo, além da importância de ter em mente do que você quer atingir com o seu jogo e criar um planejamento seguindo-o o mais rígido possível, o papel de estar por trás dos panos na criação de um jogo do zero é bem mais difícil do que pensávamos, mas a disciplina foi bem importante para nos direcionar no que precisava ser feito para que o projeto evoluísse, mas mesmo assim, foi importante buscar conhecimentos pela internet, todo conhecimento foi bem vindo para essa matéria.

Ficamos bem satisfeitos com o que entregue do nosso projeto, a maioria das pessoas que experimentou ele, gostou bastante, todo o conjunto do jogo, mesmo existindo vários pontos a serem melhorados no jogo.