

# The UnDad



because brain matters

Luta pela tua sobrevivência e a do teu pai! Caça animais e recolhe os seus cérebros para encaminhares o teu pai morto-vivo até ao Grande Curandeiro, para que este possa voltar a ser o pai que sempre conheceste.

## Features

- Atravessa vários níveis com uma perspectiva isométrica e um aspecto *cartoon*, orientando o pai através de diversos cenários, como aldeias, bosques e florestas.
- Com ênfase em acção contínua e no papel do filho, terás que perseguir os animais que povoam o cenário e atacá-los de modo a poder recolher os seus cérebros.
- Coloca estrategicamente os cérebros que vais recolhendo, possuindo apenas um de cada vez, para encaminhar o pai *zombie* até ao final do nível.
- A dificuldade dos animais a enfrentar no jogo irá aumentar, começando com pequenos ratos e coelhos, passando progressivamente para animais maiores e mais perigosos, como lobos e ursos, que irão contra-atacar o jogador.
- O pai morto-vivo não é directamente controlável e apenas se movimenta num pequeno raio pelo que para ser encaminhado terá de ser aliciado por um succulento cérebro perto de si.
- A posição dos cérebros não pode ser aleatória! É necessário desviar o pai de diversos obstáculos, sejam armadilhas de caçadores, rochedos, buracos ou riachos, e orientá-lo pelo caminho mais seguro, como, por exemplo, uma ponte.
- Para além da energia do jogador, que poderá diminuir no combate com animais, existe um medidor da fome do pai *zombie*. Se estiver no máximo, este irá perseguir-te a fim de se alimentar, e se, pelo contrário, estiver no mínimo, este ir-se-á mover mais lentamente.
- No início de cada nível escolhe uma arma dentro de um extenso arsenal, composto por pedras, paus e fiskas, entre outras, e um poder para te ajudar a ultrapassar os obstáculos com que te irás deparar.
- Apesar de a temática envolver mortos-vivos, matar animais e recolher cérebros, o jogo aposta numa vertente cómica visual, sonora e situacional.
- A tua prestação em cada nível conta! Mostra o que vales para no fim receberes o teu troféu de bronze, prata ou ouro e diferentes recompensas (armas, poderes, etc.) conforme os desafios que completes.

## Player Motivation

O jogador, controlando o filho, deve em cada um dos diversos níveis, usar cérebros para atrair o pai *zombie* até ao final do cenário, aproximando-o cada vez mais do Grande Curandeiro, sendo este a única esperança para poder salvar o seu pai.

## Genre

Jogo de acção frenética com elementos de estratégia: *brain eating strategic action*.

## Target Customer

- Jogador que procure jogos de acção com um ritmo rápido.
- Jogador que goste de jogos de arcada.

## Competition

Minigore, iDracula, Zombie Apocalypse, Burn Zombie Burn.

## Target Hardware

Multi-plataforma: PC, consolas.

## Unique Selling Points

- O *zombie* não é teu inimigo! Protege-o em vez de o matares.
  - Abandonar a ideia generalizada que é preciso eliminar todos os zombies. A solução passa por fazê-lo regressar à sua forma original.
- Controlar uma personagem de forma indirecta.
  - O objectivo não é simplesmente chegar com a nossa personagem ao fim do nível, mas sim conduzir uma segunda, através de objectos que a compelem a movimentar-se.

## Design Goals

Frenético: acção rápida com enfoque no combate com os animais e em decisões rápidas na distribuição de cérebros pelo nível.

Desafiante: o jogador terá que se preocupar não só em sobreviver aos animais selvagens como ao próprio pai, caso demore demasiado tempo a fornecer-lhe cérebros.

Cómico: cores vivas, personagens cativantes, todo o jogo deverá transmitir o cómico da situação.