

Last Standing - Game Concept

Autores:

O jogo foi definido pela equipe desenvolvedora que será composta por Ariel Zimbrão, Renan Verissimo, Luis Felipe Rebello, Felliipe Lopes e Matheus Rodrigues.

Conceito:

O jogo será um FPS de sobrevivência com a temática de apocalipse zumbi que ocorrera em uma floresta dos dias atuais.

Breve Descrição:

Será um jogo simples, cujo o objetivo e manter o personagem principal a salvo em meio a uma invasão zumbi.

Roteiro:

O jogo começará em uma casa de campo localizada no meio de uma floresta, o nosso personagem precisa encontra uma arma, branca ou de fogo para se defender, logo, ainda dentro da casa surgirá alguns zumbis com o objetivo de matar o nosso personagem, o mesmo precisará se livrar dos zumbis, sair da casa e atravessar a floresta até encontrar um rio aonde basta o mesmo atravessar para ficar a salvo.

Cenários, itens e personagens:

Inicialmente teremos 2 personagens, sendo o nosso personagem jogável e um modelo de npc que será o zumbi. O personagem principal será um homem de meia idade que está buscando somente sua sobrevivência. O zumbi será um genérico e inicialmente usaremos somente um modelo de zumbi.

O jogo ainda contará com objetos manipuláveis que serão as armas que poderão ser encontradas e utilizadas pelo nosso personagem, serão 2 armas brancas e 1 arma de fogo.

O cenário será uma floresta de coníferas que possuindo uma casa de campo abandonada e um rio cruzando o mapa, tendo como espiração as florestas canadenses.

Gameplay:

O Last Standing será um jogo para PC e utilizará de uma mecânica bem simples para a movimentação do personagem.

Teclas	Função
A + W + S + D	Movimentação do personagem
Mouse	Rotaciona o personagem/camera
Mouse (Botão esquerdo)	Atirar/Atacar
G	Pegar um Objeto/Arma

Plataforma:

O Last Standing será desenvolvido inicialmente somente para PC.

Nome:

Last Standing.