**Título Provisório:** **"QUEDA Infecção"**

**Resumo da História:** Após um evento catastrófico conhecido como "A Queda", o mundo foi transformado em um ambiente desolado e hostil, repleto de zumbis e criaturas mutantes. Você é Alex/Naomi, um dos poucos sobreviventes que acorda em uma instalação de pesquisa abandonada sem memória do que aconteceu. Para sobreviver, Alex deve explorar o vasto e perigoso mundo, descobrir a verdade por trás da Ruptura e enfrentar ameaças mortais.

**Ambientação:**

* **Mundo:** Um vasto território dividido em diferentes biomas (florestas, desertos, montanhas e pântanos), cada um com seus próprios desafios e recursos. Cidades abandonadas e devastadas onde a natureza retomou seu espaço, com edifícios cobertos por vegetação e estradas quebradas. Essas cidades, porém, estão longe de serem desertas, pois estão infestadas de zumbis, criaturas mutantes e sobreviventes hostis.
* **Mapa Dinâmico:** O ambiente muda com o tempo, apresentando novos desafios e alterando a paisagem devido a fenômenos naturais.
* **Clima Dinâmico:** Tempestades , nevascas, neblina densa e outros fenômenos climáticos que afetam a jogabilidade e aumentam a tensão.

**Elementos de Gameplay:**

* **Exploração:** O jogador deve explorar o mundo para encontrar recursos, equipamentos e pistas sobre a Queda e o passado de Alex/Naomi.
* **Sobrevivência:** Gerenciamento de fome, sede, saúde mental e física. Atenção aos detalhes pode fazer a diferença entre vida e morte.
* **Confrontos:** Enfrentamento de zumbis e criaturas mutantes. Uso do ambiente para criar armadilhas ou evitar confrontos diretos.
* **Bosses e Sub-Bosses:** Encontros épicos com bosses e sub-bosses únicos que requerem estratégia e preparação.
* **Narrativa Interativa:** Descoberta de diários, gravações e restos de tecnologia que revelam a história por trás da Queda.
* **Biomas:** Cada bioma oferece desafios e recursos únicos, incentivando a exploração e adaptação.

**História Detalhada:**

1. **Prólogo:**
   * Alex/Naomi desperta em uma instalação de pesquisa subterrânea em ruínas, com sinais de luta por toda parte. Sem memória do que aconteceu, Alex deve encontrar pistas sobre a Queda.
2. **Primeiro Ato:**
   * Exploração inicial da instalação e dos arredores. Descoberta de que uma experiência científica falhou. Obs: Fica implícito o que aconteceu ficando em aberto para a imaginação do player sobre o que pode ter acontecido.
   * Primeiros encontros com zumbis, descobrindo que o mundo externo é extremamente perigoso.
3. **Segundo Ato:**
   * Viagem pelos diferentes biomas em busca de respostas e sobrevivência. Encontro com outros sobreviventes, alguns amigáveis, outros hostis, revelando partes do mistério.
   * Enfrentamento de sub-bosses guardando itens ou informações críticas, como líderes de hordas zumbis ou mutantes especialmente poderosos.
4. **Terceiro Ato:**
   * Desvendamento do verdadeiro vilão por trás da Queda – um cientista que tentou controlar o vírus para fins próprios.
   * Preparação para o confronto final enquanto lida com o clima dinâmico e os desafios crescentes do mundo.
5. **Clímax:**
   * Confronto épico com o cientista transformado em uma entidade poderosa, controlando uma legião de zumbis e criaturas mutantes.
   * Uso de todas as habilidades e conhecimentos adquiridos durante a jornada para derrotar o boss final.
6. **Conclusão:**
   * A derrota do cientista desencadeia uma sequência de eventos que pode começar a restaurar o mundo ou revelar um novo desafio. O final pode variar com base nas escolhas do jogador.

**Elementos Adicionais:**

* **Pequenos Detalhes:** Interação com objetos do ambiente que revelam histórias e segredos, como brinquedos de crianças que ativam memórias ou fotografias que mostram o mundo antes da Queda.
* **Atenção aos Sentidos:** Sons assustadores, visões distorcidas e fenômenos visuais que aumentam a imersão e a sensação de terror.
* **Otimização e Gráficos:** Foco em manter o jogo leve e otimizado, com gráficos que equilibram qualidade visual e desempenho.

### Dicas para Implementação:

* **Prototipagem:** Desenvolva um protótipo inicial para testar as mecânicas principais e ajustar a jogabilidade.
* **Feedback:** Teste o protótipo com jogadores para obter feedback e fazer melhorias.
* **Iteração:** Continue iterando e refinando o jogo com base no feedback e nos testes.
* **Comunidade:** Envolva-se com a comunidade de jogadores e desenvolvedores para obter suporte e inspiração.