

# Ficha de Design Zen-Prix

João Neto 22200558

João Silva 22004451

Samuel Carvalho 22201379



UNIVERSIDADE  
LUSÓFONA

# Título do Jogo

Zen-Prix.

---

## Resumo do Conceito

Trata-se de um jogo de corrida onde o jogador tem como objetivo completar um certo número de voltas e fazer tempos. Entretanto ao longo da pista vão existir NPCs obstáculos (que no protótipo entregue vão ser exemplificados usando porcos) na qual o jogador pode-se desviar ou então pode bater nesses objetos.

O jogador também terá uma barra de Zen, que vai se enchendo ao longo da corrida. Se o jogador bater num dos obstáculos o mesmo vai perdendo o progresso na barra. Cada barra completada tira 5 segundos do tempo final.

---

## Metas de Alto Nível do Projeto

### Metas de design

Neste projeto pretende-se criar um jogo de corrida, inspirado no Carmageddon de 1997, onde o objetivo principal será completar a corrida fazendo o melhor tempo possível.

Tal como no nosso jogo de inspiração, vão existir obstáculos espalhados pela pista. Esses obstáculos vão ser NPCs, objetos presentes na rua(ex: candeeiros, caixotes do lixo, cones e etc) e partes de estruturas(ex: cercas, placas e etc)

A grande diferença deste jogo está exatamente no facto de atropelar os NPCs, visto que caso o jogador atropele um certo tipo de NPC, o mesmo vai perder progresso na barra de Zen, a qual gera Zen-Points quando completada, estes bônus diminuem o tempo final.

Este jogo terá vários níveis de dificuldade que irão aumentar tanto a dificuldade dos adversários que o jogador vai correr contra como a quantidade de NPCs que aparecem no mapa. Dito isto, este jogo pode se tornar bastante frustrante em níveis de dificuldade altos.

Por fim, este jogo foi criado para ser intuitivo e simples de compreender para o jogador poder se divertir e aproveitar, por isso terá controles simples e fáceis de se adaptar.

### Metas para a experiência

Este jogo é direcionado aos jovens com 18 anos ou mais, visto que o mesmo irá conter vários tópicos sensíveis.

Dentro desses elementos, estará presente o gore, a violência extrema e temas relacionados. O motivo para tal deve-se ao facto da existência da possibilidade de atropelar NPCs, que tal como a nossa inspiração de 1997, eram considerados brutais e bastante violentos.

O jogo terá uma estética Cyberpunk e futurista com elementos clássicos e antigos, por exemplo, a estética dos carros no Fallout.

Para concluir este tópico, o jogo é para sair nos PCs e nos telemóveis, tanto Android como Iphone, visto que é um jogo Arcade com o foco em jogar casualmente para se divertir.

---

## **Dilema Dinâmico e Analógico**

Neste game o player possui uma decisão constante a cada volta, conduzir com cautela para evitar os NPC's, assim formando Zen-Points que no fim lhe darão um bônus de tempo, ou conduzir pelas rotas mais rápidas, ignorando os NPC's, assim concluindo as voltas de forma mais ligeira.