

Εγγραφο Σχεδιασμού CMN5201.1

Title : Project Zombo

Product Overview

Είμαστε στην Αθήνα εν έτη 2064, σε ένα κρυφό εργαστήριο στα άδυτα ενός κτιρίου, γνωστό και ως S.A.E. στο οποίο συνέβη κάτι που κανείς δεν θα μπορούσε να έχει προβλέψει. Οι τοίχοι είναι πλέον ετοιμόρροποι, το μόνο στίγμα φυσιολογικής ζωής είναι σημειώσεις και έρευνες για την γενετική μετάλλαξη του ανθρώπινου DNA πλέον φαγωμένες από το πέρασμα των χρόνων. Στις περισσότερες υπάρχει ένα όνομα που επαναλαμβάνεται συνεχώς, Adam B. Free.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που διαδραματίζεται σε ένα περιβάλλον διαβρωμένο, στο οποίο βασικός στόχος είναι η επιβίωση. Τα αποτυχημένα πειράματα έχουν ένα και μοναδικό στόχο. Να σε αποτρέψουν από το να ξεφύγεις ζωντανός. Ο παίκτης έχοντας στην διάθεση του διάφορα όπλα αλλά και το ίδιο το μυαλό του, θα πρέπει να επιζήσει και να καταφέρει να λύσει το μυστήριο που περιβάλλει το συμβάν στο κτήριο της S.A.E.

Genre : First Person Shooter (FPS), Post Apocalyptic, Zombies, Survival, Comedy

The Core Concept

Βρισκόμαστε στο έτος 2064. Η Αθήνα έχει καταλήξει να μην θυμίζει σε τίποτα τον παλιό της εαυτό γιατί στις εγκαταστάσεις του κολλεγίου S.A.E., το έτος 2049 ξέσπασε ένας θανατηφόρος μεταλλαξιογόνος ιός. Ο παίκτης μας ως ένας πράκτορας του ΠΟΥ (Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας) καλείται να επιλύσει το μυστήριο που περιβάλλει την τοποθεσία μας. Να ανακαλύψει την προέλευση του ιού καθώς και κυρίως να καταφέρει να επιβιώσει.

Ο παίκτης θα βρεθεί αντιμέτωπος, μέσα στο διαβρωμένο από τον χρόνο περιβάλλον, με διάφορους κινδύνους στο κατεστραμμένο κτίριο της SAE, όπως τους μεταλλαγμένους πολίτες, με μοναδικό στόχο να μεταδώσουν τον ιό. Ο ΠΟΥ έχει εξοπλίσει τον πράκτορα μας με πληθώρα όπλων καθώς και τις απαραίτητες ικανότητες για να επιβιώσει σε ένα τόσο δυσχερές περιβάλλον.

Το παιχνίδι παίζεται με την χρήση ποντικιού και πληκτρολογίου για την μετακίνηση του παίκτη μέσα στον χώρο, το αριστερό κλικ για να πυροβολήσει με το όπλο που χρησιμοποιεί εκείνη την στιγμή και το δεξί κλικ για να σημαδέψει από την διόπτρα. Με το πάτημα του αριστερού Shift, ο παίκτης τρέχει και με το Space, πηδάει. Σκοπός του παιχνιδιού είναι η επιβίωση προκειμένου ο

χαρακτήρας να φύγει ζωντανός, έχοντας εξολοθρεύσει όσο περισσότερους δυνατόν μεταλλαγμένους.

Player Character

Ο κύριος χαρακτήρας είναι κάτι μεταξύ ανθρώπου και μηχανής, καθώς στο μέλλον οι άνθρωποι έχουν επιλέξει να εφοδιάσουν το θνητό και αδύναμο σώμα τους με διάφορα τεχνολογικά μέσα.

Narrative Description of Gameplay

Το παιχνίδι ξεκινά έξω από το κτίριο και ο παίκτης έχει την δυνατότητα να εξερευνήσει τον εξωτερικό χώρο πριν χρειαστεί να μπει στον χώρο του ισογείου πάρκινγκ. Στον χώρο υπάρχουν ήδη κάποιοι μεταλλαγμένοι οι οποίοι περιηγούνται ελεύθερα. Αν ο παίκτης βρεθεί στην ζώνη αντίληψης τους ή πυροβολήσει έναν από αυτούς, τότε αρχίζουν να τον κυνηγούν με σκοπό να τον σκοτώσουν, με συνέπεια να αφαιρούνται πόντοι ζωής και εν τέλει να γίνει και αυτός ένας μεταλλαγμένος.

Ο παίκτης είναι ελεύθερος να περιηγηθεί στον εξωτερικό χώρο και στα υπόλοιπα επίπεδα του κτιρίου. Ο παίκτης έχει πόντους ζωής, πόντους αντοχής και συγκεκριμένο αριθμό πυρομαχικών. Όταν η ζωή του τελειώσει, ο παίκτης παύει να έχει έλεγχο πάνω στον χαρακτήρα, ο οποίος οδηγείται στον θάνατο. Εκείνη τη στιγμή, πεθαίνει και εμφανίζεται στην οθόνη η αντίστοιχη πληροφορία, δίνοντας του την επιλογή να προσπαθήσει ξανά η να βγει από το παιχνίδι. Σε αντίθετη περίπτωση, η επιβίωση συνεχίζεται κανονικά καθώς οι εχθροί έρχονται σε κύματα. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης εξολοθρεύσει όλους τους εχθρούς του εικοστού κύματος.

Story

Σεπτέμβρης του 2064. Στα κεντρικά γραφεία του ΠΟΥ φτάνει ένα κωδικοποιημένο μήνυμα με μερικές φωτογραφίες ενός σχεδόν κατεστραμμένου κτιρίου και τις εξής συντεταγμένες 37.953814, 23.678782. Μέσα από μια εξονυχιστική έρευνα στα αρχεία τους, οι πράκτορες του ΠΟΥ βρήκαν ότι οι συντεταγμένες αυτές ανήκουν στο κτήριο της SAE στην περιοχή της Αθήνας όπου πρόσφατα τέθηκε σε καραντίνα. Ο ΠΟΥ τα τελευταία χρόνια είχε χάσει την εμπιστοσύνη του κόσμου και παρόλο που αυτή η πληροφορία ήταν ελλιπής για την έναρξη επίσημης αποστολής αποφάσισε να στείλει έναν πράκτορα με την εντολή να εξολοθρεύσει κάθε πιθανή απειλή, ο οποίος όμως θα αποτελούσε αμελητέα απώλεια σε περίπτωση που κάτι πήγαινε στραβά. Και κάτι θα πήγαινε σίγουρα στραβά.

Setting

Η πόλη της Αθήνας πλέον, εξαιτίας της εξάπλωσης του ιού έχει καταντήσει μια ρημαγμένη πόλη, όπου σε διάφορα μέρη υπάρχουν ομάδες μεταλλαγμένων. Ο περισσότερος κόσμος που δεν έχει έρθει ακόμα σε επαφή με τον ιό ψάχνει καταφύγιο σε διάφορες εγκαταστάσεις σχεδιασμένες για αυτό το λόγο. Πλέον οι δρόμοι δεν σφύζουν από ζωή όπως κάποτε και όλα μοιάζουν έρημα. Ειδικά στην εστία του ιού, το κτίριο είναι μισογκρεμισμένο και είναι ξεκάθαρο πως ότι υπάρχει εκεί μέσα δεν έχει φιλικές διαθέσεις. Συνεπώς ο παίκτης λαμβάνει ερεθίσματα που τον κάνουν να νιώθει πως πρόκειται για ένα επικίνδυνο, εγκαταλελειμμένο μέρος μακριά από τον πολιτισμό που δεν θυμίζει σε τίποτα την Ελληνική κοινωνία. Μέσα στο κτίριο υπάρχουν γκρεμισμένοι τοίχοι και ο φωτισμός είναι αμυδρός. Αποτελείται από τέσσερις ορόφους, το ισόγειο και ένα υπόγειο. Εσωτερικά ο χώρος είναι βρώμικος, μουχλιασμένος και ετοιμόρροπος.

Interface (Layout & Settings)

Το παιχνίδι ξεκινάει με την εμφάνιση του κεντρικού μενού, όπου ο παίκτης με την χρήση του ποντικιού μπορεί να επιλέξει να ξεκινήσει την περιπέτειά του (*New Game*) ή να κλείσει την εφαρμογή (*Exit*). Μέσα στα επίπεδα παιχνιδιού το interface θα είναι μονίμως παρών αφού αποτελεί ένα από τα απαραίτητα στοιχεία για την ορθή απόλαυση του παιχνιδιού. Είναι το εργαλείο που ενημερώνει συνεχώς τον χρήστη για την κατάσταση στην οποία βρίσκεται, όπως το πόση ζωή και αντοχή έχει, πόσες σφαίρες του απομένουν και ποιο όπλο χρησιμοποιεί. Ανά πάσα στιγμή ο παίκτης θα έχει την δυνατότητα να σταματήσει το παιχνίδι ή να γυρίσει στο αρχικό μενού με την χρήση του ποντικιού.

Obstacles

Τα εμπόδια που έχει να αντιμετωπίσει ο παίκτης είναι δύο. Τα εχθρικά NPC, όπου εμφανίζονται σε κάθε κύμα και η διαχείριση πόρων. Η συμπεριφορά των μεταλλαγμένων αλλάζει ανάλογα με την κατάσταση στην οποία βρίσκονται και το πόση ζημιά έχουν δεχτεί, κάτι το οποίο θα κάνει τον παίκτη να αντιδρά διαφορετικά σε κάθε περίπτωση. Ο αριθμός των αρχικών πυρομαχικών είναι περιορισμένος οπότε ο παίκτης καλείται παράλληλα να εξερευνήσει τον χώρο για να βρει περισσότερα πυρομαχικά.

Interactions

Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν πόρτες και διάφορα props με τα οποία ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει. Κατά κύριο λόγο όμως, ο παίκτης έχει τον έλεγχο της κάμερας, της κίνησης και του όπλου του.

Controller Configuration

Ο παίκτης χρησιμοποιεί συνδυαστικά το ποντίκι και το πληκτρολόγιο. Με την κίνηση του ποντικιού καθορίζει την εστία θέασης, με το πάτημα του αριστερού κλικ πυροβολεί και με το δεξί χρησιμοποιεί την διόπτρα στο εκάστοτε επιλεγμένο όπλο. Κινείται με την χρήση των κουμπιών WASD στο πληκτρολόγιο ενώ υπάρχει και η δυνατότητα για άλμα (*Spacebar*) και τρέξιμο (*Shift*). Επίσης θα μπορεί να γίνεται αλλαγή του επιλεγμένου όπλου.

Art and Audio

Θέλουμε να δώσουμε στον χαρακτήρα μας την ένταση που βιώνει κάποιος όταν παλεύει για την ζωή του. Ο χώρος θα είναι κυρίως σκοτεινός, υγρός και βρώμικος με λιγοστή ορατότητα. Οι σκηνές δράσεις θα είναι απότομες και έντονες γιά να στερήσουν από τον παίκτη τον χρόνο να σκεφτεί έτσι ώστε να βασιστεί στα ένστικτα του. Η μουσική που θα συνοδεύει αυτές τις σκηνές θα είναι εξίσου έντονη . Στο παιχνίδι όμως θα υπάρχει και το κωμικό στοιχείο, είτε αυτό είναι κάποιος γελοίος πίνακας σε ένα από τα δωμάτια είτε κάποιο παράξενο αντικείμενο σε κάποιο σημείο.

Επιρροές

Το παιχνίδι που οραματιζόμαστε να φτιάξουμε είναι επηρεασμένο από τα θετικά χαρακτηριστικά γνωστών τίτλων παιχνιδιών του συγκεκριμένου είδους.

Θα προσεγγίσει το Arcade ύφος του **Left 4 Dead**,



καθώς και την τρομακτική ατμόσφαιρα ενός **Resident Evil** πάντα με



την ελευθερία κινήσεων που παρέχει το **Dying Light**



κωμικά στοιχεία επιπέδου **Borderlands**.



Marketing Summary

Η προώθηση του παιχνιδιού θα γίνει μέσα από γνωστές πλατφόρμες όπως είναι το Twitch και το Youtube. Επιπλέον θα λάβουν μέρος Giveaways και Lan Party tournaments για την διαφήμιση του παιχνιδιού.