**FICHA DE REFERÊNCIA**

**Grupo:** Grupo 1 - GWC

**Versão:** 1.0

**Título: WWE 2K24**

**Storyline:** Experience a gripping retelling of WrestleMania’s greatest moments in 2K Showcase of the Immortals in WWE 2K24, where you can relive a collection of some of the most unforgettable, career-defining matches.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  | Famous Wrestling Moves – Fanatic Wrestling |

**Ano:** 2024

**Género:** Action-RPG

**Categoria:** single-player

**Plataforma:** PC

**Duração média:** 30 minutos

**Público-alvo:** PEGI-16

**Key features:** mundo captivante, gameplay frenética, vampiros. , narrative imersiva,

**Tipo de mecânica:** Câmera em terceira pessoa, com foco no personagem principal da narrativa

**Tecnologia:** Unity, Blender, Photoshop, Zbrush, Substance Painter, Adobe Premier, Unreal Engine(?)

**Sinopse:** José (W.I.P Name) é o primeiro híbrido de vampiro e humano, capaz de cooligar ambas as raças, ou destruir uma delas. Após ser liberto, este jura descobrir e derrotar quem lhe colocou naquele estado, acabando também por descobrir a história da sua vida.

**Elementos analisados:** Temos vários elementos importantes para as mecânicas que planeamos implementar neste jogo. Temos os jogos da série Batman: Arkham, o jogo do Wolverine (que não deveriamos saber como é mas prontos) e o jogo de Spider-Man PS4 que é uma referência de como a câmara se irá comportar, tal como o combate. Olhando para os jogos do Batman, vemos uma câmara com a personagem um pouco mais para a esquerda, em momentos de combate a câmara dá zoom-out para trás dando uma perspetiva maior ao jogador do que se passa á volta, e em momentos de conversa ou investigação, a câmara dá um slight zoom, impede ao jogador de rodar com tanta liberdade, focando-se no focus dessa interação, pretendemos implementar esta mecânica e interção de câmara no nosso jogo. Em termos de combate, podemos olhar para estas referências e ver um focus em movimentos rápidos e precisos, reações para contra atacar os inimigos, em Wolverine PS5, vemos um combate ainda mais frenético e selvagem que nos outros dois. Resident Evil 4 está aqui puramente para referência narrativa, apesar de um jogo com um clima sério e realista, este jogo cria momentos de pura comédia em que qualquer um pode se rir, pretendemos usar esta dualidade de sério e comédia no nosso jogo, e devido a isso podemos ver a referência de WWE, porque decidimos que a nossa personagem principal irá ter finishers similares aos de Spider-Man PS4, porém estes serão todos inspirados em ataques da WWE. Dark Souls 3/2 está listada em referências devido ao uso da Maiden, ou seja, um NPC que acompanha o jogador ao longo do jogo e apenas falando com ela é que o jogador pode subir de nível, pretendemos colocar esta mecânica no nosso jogo. Para além da Maiden, usaremos também um recurso que terá o mesmo impacto que as Souls, sendo que poderão ser usadas tanto para subir de nível como para comprar itens.