**Zombarbs**

Jogo de estilo “sobrevivência”, onde o jogador estará nas ruínas de uma cidade pós-apocaliptica no papel de Barbs, personamgem inspirada na boneca Barbie. Para se manter viva, Barbs precisa explorar o mundo em busca de comida, armas e materais para se proteger.

Durante sua jornada pela sobrevivência, Barbs irá descobrir ao cair da noite que as ruínas desta cidade são habitadas por terríveis zumbis, que fazem da escuridão seu habitat e farão de tudo para dificultar a sobrevivência de nossa heroina.

Em sua aventura, Barbs irá se deparar com difíceis dilemas: passar a noite protegendo seus mantimentos ou se arriscar em busca de mais? Fugir ou derrotar seus inimigos muito mais fortes e numerosos? Gastar energia construindo um esconderijo ou ir em busca de novos utencilios para se proteger melhor?

**Inimigos**

* Mellee: zumbi comum, com ataques de curta distancia
* Ranger: zumbis que podem atacar de longe com algum tipo de item
* Wallker: possuem a capacidade de andar nas paredes
* Tanker: são maiores e mais fortes que zumbis comuns, porém são mais lentos
* Bosses: eventualmente, irá aparecer um chefão para complicar a vida de nossa heroína

**Items**

* Weapons: pistolas, facas, bazucas...
* Suplies: itens usados para saciar a fome da persogem. Necessários para ela sobreviver
* Buildings: itens usados para construir esconderijos e armadilhas para a personagem se proteger
* Utilities: tochas, cordas, lanternas... São itens para facilitar a vida da personagem e alcançar lugares novos

**Day-Night Cycle**

O jogo vai possuir um sistema de tempo, no qual o jogo vai começar durante o dia, onde a personagem precisa ser rápida para coletar itens em segurança e se preparar para a noite. Durante a noite, os zumbis emanam da escuridão e tentam destruir as construções da personagem, devorar seus suprimentos e matar a personagem.

**Procedural Content Generation**

O mundo será gerado através de uma técnica de geração procedural de conteúdo, sendo esse um dos tópicos que pretendo usar o desenvolvimento desse projeto como motivação para estudo dessa área. Basicamente, será definida as regras para geração do mundo, e algumas localizações fixos. O resto será gerado aleatoriamente de acordo com diversos parâmetros