geZtional

# Tipologia

Gioco RTS (Real Time Strategy) dove ci sono due fazioni: Umani e Zombie. È possibile controllarle entrambe ma il focus sta nel controllo degli Zombie.

# Svolgimento

## Zombie

Piazza uno zombie in qualsiasi punto della mappa (in stile Plague Inc.) e fai crescere l’epidemia cercando di far estinguere la razza umana. L’obiettivo è trasformare o uccidere tutta la fazione avversaria che attaccherà con forze armate sempre più disperate (rischio Napalm). **Modalità Aggressiva**.

## Umani

Gli zombie sono già in mezzo a noi ed è difficile contrastarli, oppure stanno per arrivare ma lo fanno silenziosamente (dipende dal livello di difficoltà selezionato). Estingui la minaccia prima che sia troppo tardi e salva il maggior numero di vite. Trova la cura o disinfesta la minaccia. **Modalità Difensiva**.

# Risorse

## Comuni

Le Strutture sono la fonte delle risorse, non ci sono oggetti da raccogliere come nei classici RTS. La creazione delle Strutture dipende dalle risorse guadagnate nel corso della partita dalle altre strutture. Per gli Zombie le risorse sono a Zero all’inizio della partita, mentre sono in gran numero per gli Umani (sempre dipendendo dal livello di difficoltà).

## Zombie

Le risorse degli Zombie sono gli Zombie stessi: con un certo numero di Zombie è possibile costruire le strutture che a loro volta daranno vita a nuovi Zombie, esempio: sacrificando 10 Zombie per costruire un Piccolo Nido, si ha l’accesso alla Produzione di nuovi Zombie (come le classiche Caserme o Fortezze degli RTS). Per produrre nuovi Zombie su usano le Particelle Virus. Queste vengono prodotte da tutte le strutture con il passare del tempo oppure si ottengono portando gli Animali da Macello all’interno della struttura.

## Umani

Le risorse degli umani sono Cibo e Oro, forniti rispettivamente da Animali da Macello e dagli Uffici (lavori quotidiani o lavori militari). Questi cambieranno in base alla quantità dell’estensione dell’epidemia, più l’epidemia è aggressiva e più i militari scenderanno in campo. Nel momento in cui le risorse di cibo e oro diventano insostenibili, i cittadini stessi cominciano la rivolta diventando molto più aggressivi e inarrestabili. Arma a doppio taglio in quanto i Cittadini sono la fonte base degli umani, una volta terminati tutti i Cittadini la fazione Umana perde. (come in Plague Inc.). Trovare la Cura è la parte più difficile del gioco, in quanto è necessario mantenere uno stato alto di Uffici anziché caserme militari. Gli Zombie si diffondono rapidamente tra gli Uffici. Serve una buona dose di equilibrio e sviluppo contemporaneo per riuscire a raggiungere la Cura, ma è quasi impossibile. L’obiettivo principale della fazione Umana (per un Giocatore) deve essere quello di rasentare l’estinzione e vincere per un soffio, così da rendere adrenalinica la vittoria creando una sorta di dipendenza dal gioco.

# Mutazione del gioco

Durante la partita ci sono molti fattori che vengono modificati in base alla pandemia. Più si va avanti e più gli umani diventano aggressivi nei confronti della minaccia e modificano le loro Statistiche di base. Alcuni diventano anche aggressivi contro loro stessi generando caos nella gestione.

Se gli Umani che necessitano di riposo non avranno più una Struttura nella quale entrare (ad esempio la Casa) inizieranno ad impazzire sempre di più e il loro livello di “Madness” verrà visualizzato in una barra della UI. Quando la barra è piena il Civile si trasformerà in un Sopravvissuto o un Anarchico

# Gerarchie Unità

Legenda Zombie:

* Vita: vita massima dell’unità;
* Danno: danno al contatto;
* Velocità: movimento;
* % Mutazione: chance di mutare l’avversario dopo l’uccisione. Se la percentuale è bassa c’è un’alta probabilità di uccidere per sempre il nemico.

## Zombie

1. Zombie Base (vita: 100; danno: 25; velocità: 10; % Mutazione: 100%)
2. Zombie Corazzato (vita: 150: danno: 30; velocità: 5; % Mutazione: 50%)
3. Zombie Rapido (vita: 125: danno: 20; velocità: 15; % Mutazione: 75%)
4. Zombie Affamato (vita: 75; danno: 50; velocità: 15; % Mutazione: 10%)
5. Zombie Capitano (vita: 200; danno: 40; velocità: 10; % Mutazione: 75%)
6. Zombie Mutato (valori randomici entro certi limiti, prodotto randomicamente dalle strutture. Questo Zombie è il più potente di tutti, perciò i valori di base partono dallo Zombie Capitano)

Legenda Umani:

* Vita: vita massima dell’unità;
* Danno: danno al contatto;
* Velocità: movimento;
* Produzione: quantità di oro prodotto mentre l’unità si trova a lavoro.
* Riposo: tempo necessario di riposo in casa prima di tornare produttivo.
* Lavoro: tempo massimo di produzione prima di tornare a casa.

## Umani

1. Civile (vita: 75; danno: 0; velocità 8; Produzione: 1/s; Riposo: 8 min; Lavoro: 8 min)
2. Poliziotto (vita: 100; danno: 10; velocità: 8; Produzione: 0.5/s; Riposo: 8 min; Lavoro: 10 min)
3. Medico (vita: 150; danno: 0; velocità: 15; Produzione: 0; Riposo: 4 min; Lavoro: 16 min)
4. Soldato (vita: 100; danno: 25; velocità: 10; Produzione: 0; Riposo: 0; Lavoro: infinito)
5. Sopravvissuto (Civile Potenziato con valori randomici, entro certi limiti. Non può accedere alle strutture, rimane sempre fuori)
6. Anarchico (Civile Potenziato ma incontrollabile, il giocatore non ha potere su di lui e può solo osservare. Questa unità è autoconsapevole e deciderà se attaccare gli umani che gli stanno intorno oppure se attaccare gli Zombie. Non può accedere alle strutture, rimane sempre fuori)

# Gerarchie Strutture

Legenda Zombie:

* Vita: vita della struttura
* Costo: costo di costruzione struttura
* Produzione: quantità di produzione Particelle Virus nel tempo
* Unità: unità prodotta
* Tempo: tempo di produzione unità
* Costo Virus: costo di Particelle Virus per ogni nuova unità

## Zombie

1. Nido (Vita: 1000; Costo: 10 Zombie; Produzione: 0.2/s; Unità: Zombie Base; Tempo: 5s; Costo Virus: 30 V)
2. Torre (Vita: 2000; Costo: 30 Zombie; Produzione: 1/s; Unità: Zombie Corazzato + Zombie Rapido; Tempo: 8s; Costo Virus: 100 V)
3. Rete Fortificata (Vita: 2500; Costo: 60 Zombie; Produzione 1.5/s; Unità: Zombie Affamato; Tempo: 3s; Costo Virus: 25 V)
4. Brain (Vita: 1500; Costo: 150 Zombie; Produzione: 5/s; Unità: Zombie Capitano; Tempo 15s; Costo Virus: 200V)

Legenda Umani:

* Vita: vita della struttura
* Costo: costo di costruzione struttura
* Lavoro: unità che può accedere alla struttura per la produzione;
* Capacità: unità massime che possono accedere alla struttura;
* Unità: unità prodotta
* Tempo: tempo di produzione unità
* Costo Oro: costo di Oro per ogni nuova unità

## Umani

1. Ufficio (Vita: 500; Costo: 500; Lavoro: Civile; Capacità: 10; Unità: none; Tempo: none; costo oro: none)
2. Casa: (Vita: 100; Costo: 200; Lavoro: qualsiasi; Capacità: 5; Unità: Civile; Tempo: 15s; Costo oro: 150)
3. Ospedale: (Vita: 1500; Costo 2000; Lavoro: Medico; Capacità: 50; Unità: Medico; Tempo: 15s; Costo Oro: 100)
4. Caserma (Vita: 3500; Costo: 1000; Lavoro: Poliziotto; Capacità: 20; Unità: Poliziotto; Tempo: 20s; Costo oro: 250)
5. Fortezza (Vita: 5000; Costo: 3500; Lavoro: Soldato; Capacità: 100; Unità: Soldato; Tempo: 15s; Costo Oro: 150)