

(Imagem do jogo)

Deliver me to JATAHELL

Disponível para Android, iOS

Público-alvo: 13 - 17 anos

Classificação ESRB : Teen

Data de lançamento estimada : 20/08/2022

História do jogo:

A peculiar cidade de Jatahill, local antes pacífico agora se encontra num terrível caos... um apocalipse zumbi! Depois de um certo experimento conspirador e suspeito, habitantes da cidade que não tinham nenhum envolvimento se contaminaram por um vírus que se espalhou pela água através das nascentes do local, o que num curto espaço de tempo transformou a cidade em um horrível inferno, a qual ficou conhecida como Jatahell, e já não tem mais a visão pacífica que antes tinha.

Bruno Madao, um jovem e focado(até demais) entregador de pizza e habitante de Jatahill, se encontra agora na atual Jatahell, onde o apocalipse zumbi estourou bem no momento em que recebeu suas duas recentes entregas. Inicialmente apavorado, o entregador de pizza decide pensar em uma maneira de ir embora dali, porém há uma última coisa a se fazer: a entrega de seus últimos pedidos!

Mesmo fraco e sem habilidades nenhuma além de entregar pizzas no tempo certo, Madao vai atrás de seu objetivo, percorrendo pela cidade recém-apocalíptica, enfrentando horrendos zumbis, e descobrindo segredos trágicos que mostram que ações irresponsáveis podem acabar com toda uma população. Poderá o entregador Madao enfrentar todo terror de Jatahell e o que está por trás da causa de tudo isso... e entregar suas últimas pizzas?

Gameplay do jogo:

Deliver me to Jatahell(DMTJ) é um jogo Survival Horror 3D onde o jogador controlará o entregador de pizzas Bruno Madao, enfrentando zumbis variados de forma estratégica, escolhendo os momentos em que utilizará dos recursos do jogo(armas de longa distância e suas munições coletadas pela cidade), ou que correrá e desviará estrategicamente dos ataques desses zumbis para economizar recursos para uma situação que exija mais seus usos. Ele terá armas de curta distância disponíveis também, porém exigirá habilidade do jogador para seu manejo. Além da coleta de armas e munições, há também kit-médicos em 3 tamanhos diferentes(pequeno, médio e pequeno), cada um com sua quantidade de cura específica, e também terá objetos importantes para a história e gameplay que devem ser coletados, além de objetos e detalhes ambientais que o jogador poderá interagir para saber mais sobre aquele mundo e sobre os acontecimentos da história. Todos esses objetos/recursos coletados poderão ser armazenados em um inventário até o momento em que o jogador desejar usá-los. O jogo contará com 6 levels, cada um em um local diferente da cidade, sendo dois deles principais para a trama da história. Entre esses levels haverá desafios que exigirão atenção do jogador, como a ameaça dos zumbis, puzzles que serão necessários serem solucionados para o avanço do jogo, e amedrontadores bosses. Durante todo o percurso, Madao irá registrar um simples mapa à mão, onde também irá marcar portas já acessadas(marcações diferentes para portas abertas e portas trancadas), salas já exploradas, ações feitas nessas salas e portas que ainda não foram acessadas não terão marcações.

Progressão dos levels:

Os levels serão divididos em 6 locais da cidade Jatahell(parque/lago, escola, estação rodoviária, cemitério, hospital e delegacia), sendo dois deles(hospital e delegacia), os pontos principais da história do jogo.

Progressão de dificuldade:

O jogo terá uma escala de dificuldade que irá aumentando de 2 em 2 levels. Os dois primeiros levels apresentarão o ponto inicial da dificuldade existente na gameplay, e os dois últimos terão o ponto máximo dessa escala de dificuldade. Começará como uma espécie de tutorial indireto, em que eventos da história acontecerão para o intuito de fazer o jogador conhecer os comandos e familiarizar-se com os mesmos. Após isso, segue-se a gameplay com uma dificuldade inicial mais tranquila, em que zumbis mais fracos aparecerão e o jogador irá se deparar com bastante munições e kit médicos(quando a dificuldade do jogo dar uma aumentada, esses recursos só aparecerão com tanta frequência quando o jogador estiver próximo de se deparar com um boss do jogo), durante os levels 1 e 2, dando tempo para que o jogador se acostume com o ritmo em que o jogo ocorre. Nos próximos levels(3 e 4), o jogo apresentará um avanço na escala, uma dificuldade mediana, os recursos já não irão aparecer com tanta frequência e o jogador deverá se precipitar para não usá-los desnecessariamente. Nos últimos levels(5 e 6), a dificuldade do jogo chegará ao seu progresso máximo, zumbis em grupos maiores, zumbis que não são afetados com bala e nem golpes(eles aparecerão no jogo antes desse momento específico, porém a partir desse momento surgirão com maior frequência), e bosses que apresentarão a maior dificuldade de todo o jogo.

Personagem que o jogador controlará:

- Bruno Madao: O jovem e dedicado entregador de pizza que sempre evitou se arriscar muito e se dedica no seu emprego. Sempre pensou que enquanto vivesse em uma cidade pacata como Jatahill e tivesse um emprego para se sustentar, nada de errado ocorreria em sua vida. Um dos poucos sobreviventes em Jatahell, com um propósito definido neste novo destino inesperado, está disposto a andar pela cidade atrás de seus locais de objetivo. Ele poderá recolher armas(de curta e longa distância), coletar munições para poder atirar em zumbis e guiará uma lambreta que será útil na locomoção de um local da cidade para o outro.

Controles de jogo:

O jogo incrementará botões de comando ao touch do dispositivo mobile em que for rodado. Apresentará um botão de ataque no canto inferior direito do touch, rodeado pelos botões de comandos para defesa(ficará acima), o botão que ao ser pressionado o personagem correrá ao invés de andar(à esquerda), e o botão responsável pelo comando de interação(abaixo). No canto superior direito, ficará o botão que acessa o inventário do jogador e centralizado nesse mesmo lado direito, terá o botão que acessa o menu de pausa. No lado esquerdo do touch, o botão que acessa o mapa no canto superior, e o analógico de movimentação no canto inferior.

Principais conceitos de gameplay:

DMTJ será um jogo do gênero Survival Horror com elementos do gênero estratégia. Será dividido em levels, mais especificamente locais da cidade espalhados pelo mapa do jogo. O jogo apresentará puzzles que exigirão que o jogador use a mente para solucioná-los, os quais apresentarão dicas em textos encontrados pelo cenário, e poderão necessitar de objetos encontrados para complementá-los. Haverá cenários interessantes, como o parque principal da cidade, que apresenta um enorme lago em seu centro, e o hospital e delegacia da cidade que serão os pontos principais da história, onde o clímax ocorrerá.

Diferenciais de vendas:

Um jogo com uma história profunda e imersiva lançado em uma plataforma acessível e com um preço barato de venda, sem anúncios interrompendo de 5 em 5 minutos.

Características específicas de plataforma:

objetos podem ser arrastados com o deslizar de dedos no touch em puzzles.

DMTJ se passa em Jatahell, cidade que antes era chamada Jatahill, porém teve seu nome alterado depois de se tornar um inferno infestado de zumbis. Inspirada em Silent Hills com zumbis e elementos narrativos e levels inspirados em Resident Evil(e Silent Hills também). O jogador irá percorrer por 6 locais da cidade, os quais os mesmos serão os levels do jogo, que serão:

Estação rodoviária:

A estação rodoviária da cidade, local onde é parado ônibus trazendo pessoas de outras cidades. O vírus se espalhou rapidamente, começando pelas pessoas que se infectaram tomando a água dos bebedouros do local, em poucas horas se tornou destroços de enormes ônibus e zumbis.

Parque Diacuy:

Parque atração da cidade, com um grande lago em seu centro. Mesmo com grupos de jovens que vandalizavam o local, era um lugar feliz em que famílias e grupos de amigos se reuniam, porém na atual Jatahell só restou os sinais de vandalismos que se destacaram em meio ao caos e ao recente cenário melancólico.

Colégio:

Colégio religioso conhecido em Jatahill. Eventos em Jatahell que levam Madao até o interior desse colégio, o faz descobrir segredos obscuros por trás do mesmo, uma seita que comandava tudo por trás dos panos, tinham mais influência na cidade do que se pode imaginar e agora cultuam os zumbis de Jatahell.

Cemitério:

Há peças chaves do jogo no cemitério da cidade, e Madao precisará ir até lá para pegá-las. Um cenário horrível em um apocalipse zumbi, pois os recentes mortos não descansam em paz em seus túmulos e são uma ameaça.

Hospital:

Depois de se envolver na trama contra a sinistra seita, Madao descobre que eles tinham bastante influência sobre a cidade, e atuavam por trás do hospital da cidade. O hospital é um dos dois levels principais da história, pois é um dos endereços em que o personagem recebeu um pedido de entrega e onde vai ocorrer uma das tramas principais que abordará a parte final do arco da seita oculta.

Delegacia:

O outro level principal da história é a delegacia da cidade, pois também Madao recebeu pedido de um dos funcionários do local, e lá encontrará pistas que o levarão aos responsáveis por trás da causa de toda tragédia ocorrida(Neste momento da história o personagem já se envolveu e descobriu demais sobre toda conspiração, e agora não está só com sua meta de entregar as duas últimas pizzas, mas também enfrentando toda ameaça que se resultou por ter feito essa escolha).

Interface do menu inicial:

Deliver me to
JATAHELL

New Game

Load Game

Options

Quit

Interface do inventário:

O inventário de jogo consistirá em quadrados que armazenam os objetos coletados até o momento em que o jogador desejar fazer algo com ele, seja usar, combinar com outro objeto(se for possível executar tal combinação) ou examinar:

Usar	←Item	Item	Item	Vazio
Combinar	Vazio	Vazio	Vazio	Vazio
Examinar	Vazio	Vazio	Vazio	Vazio

Interface de mapa:

Mapa desenhado a mão pelo Madao, com marcações de suas ações já realizadas.

Interface de pausa:

Tela parada com a palavra “Pause” escrita no meio, para que o jogador possa ter certeza que o jogo está realmente pausado.

Interface HUD:

- Barra de saúde/Vida;
- Slot rápido;
- Contador de munições.

Mecânicas de gameplay:

O jogo apresenta uma câmera inspirada nas câmeras clássicas de Silent Hill e Resident Evil, e a interface HUD apresentará um slot rápido para o jogador ter acesso a um objeto priorizado de forma mais ágil, sem necessitar abrir o inventário a todo momento. Esse slot rápido dará mais fluidez a gameplay do jogador, pois ele não precisará abrir o inventário a todo momento para ficar trocando esse objeto que precisará a todo momento no determinado período do jogo. O jogador seleciona o objeto que deseja no inventário e adiciona ao slot rápido, e então o objeto ficará armazenado lá até o momento em que não seja mais tão priorizado o uso dele, podendo ser substituído por outro item.

Power-ups:

A gameplay do jogo não conta necessariamente com coleta de power-ups, apenas armas com mais potência, que serão úteis para o avanço de dificuldade que o jogo tomar em determinado momento. Armadilhas ou distrações para os zumbis poderão ser coletadas e serão muito úteis em momentos mais sufocantes da gameplay, como zumbis em grupos em um local mais estreito e complicado de se realizar uma fuga, o personagem jogável não é uma espécie de super-humano, então esses recursos serão coisas que com certeza o jogador gostará de recorrer.

Inimigos:

Zumbis: Cidadãos comuns infectados pelo vírus da nascente. Alguns deles se tornarão zumbis comuns, porém houveram casos em que a mutação causada pelo vírus evoluiu no organismo do hospedeiro, transformando-o em um perigoso zumbi imune a golpes e tiros.

Membros da seita: Cegos por suas crenças, se tornam capazes de cometerem os atos mais bárbaros possíveis pelos seus propósitos, então mesmo que não sejam zumbis são perigosíssimos para aqueles que se meterem em seus caminhos e não concordarem com seus princípios.

Bosses:

Pyro: Trazendo um significado subjetivo para a narrativa do jogo, esse boss é a representação da pirofobia(fobia de fogo). Pyro era um cientista que sofreu uma combustão quando trabalhava com um de seus experimentos, e se tornou uma perigosa arma com seu corpo inteiro coberto por chamas . Ele perseguirá o personagem do jogador com a intenção de matá-lo, incendiando a arena de combate nos lugares por onde anda, enquanto grita de dor muito alta a todo tempo. O jogador deve tomar cuidado, pois ele pode correr quando o perseguir, e para derrotá-lo deve-se ligar os irrigadores do local ou usar o extintor de incêndio.

Phobos: Um grotesco zumbi sem olhos e com uma enorme boca com lábios ressecados, dentes afiados e uma enorme língua. Tem uma pele pálida e ressecada, e sempre está contraindo os músculos de seu corpo, fazendo desconfortáveis movimentos trêmulos. O boss é um aspecto subjetivo do medo na narrativa.

Cenas de corte:

As cenas de corte(cutscenes) são apresentadas narrativamente no começo do jogo, como uma espécie de prólogo, e entre os levels.

Principais concorrentes:

Resident Evil, Silent Hill, Dead by Daylight.