

1. Introdução

Nesse documento iremos trazer todos os detalhes possíveis do novo lançamento do jogo Pupo's Attack, ele se passa na Universidade Presbiteriana Mackenzie, trazendo uma aventura de um professor muito corajoso e destemido, que possui o objetivo de sobreviver e fugir da universidade que está sofrendo um ataque zumbi. O jogo será para plataforma de computadores ou notebooks, possuindo um público alvo bem específico, que seriam adolescentes de 12 a 18 anos ou também os alunos ou ex-alunos do Mackenzie entre 16 até 24 anos, causando fortes emoções e nostalgia ao ver alguns dos cenários da Universidade.

Nosso objetivo não é obter lucro com o jogo, queremos mostrar uma aventura passada pela Universidade e ser um passatempo para alunos e talvez até professores. Nós desenvolvedores não iremos ter nenhum gasto, pois foi uma ideia de três amigos que decidiram desenvolvê-lo como um passatempo e estudo da matéria Jogos Digitais, porém com todas as responsabilidades de desenvolvedor e game designers. O jogo em si se passa em um formato muito conhecido no mundo dos games, podendo relacionar com jogos do Super Mário Bros e Metal Slug, porém tendo um diferencial de cenário e enredo, causando impacto no nosso público alvo.

2. Mecânica do jogo

O jogo irá funcionar da seguinte maneira, teremos um menu com os seguintes itens, "Jogar", "Opções" e "Termos de uso". Dentro do jogo será um personagem olhado de lado em 2D, no estilo plataforma, enfrentando zumbis com uma espada e uma arma. Com arma o jogador poderá acertar mais de longe seus inimigos causando menos dano de vida, e com a espada, será menor a distância dos ataques, porém causará mais dano de vida. A espada poderá ser usada infinitamente, já a arma terá munições que podem ser encontradas dentro do jogo. O jogador poderá se movimentar com a seta do teclado, podendo pular, abaixar e andar para os lados. Para adquirir munição e itens, o jogador terá que quebrar caixas com a espada ou a arma, ou abrir baús com uma tecla, que será a mesma para pegar esses itens. A gameplay será fácil apenas utilizando as setas para se mover, pular, e agachar, 2 botões de ataque, sendo um para atirar e um para bater com a espada, e um botão para pegar itens, munição ou abrir baús. O nosso personagem terá uma barra de vida, assim que essa barra de vida se esgotar, significa que você perdeu o jogo e terá que recomeçar desde o início.

Itens do menu:

Jogar: Após clicar nesse botão o usuário irá entrar no mundo do jogo, aparecendo a introdução inicial do enredo. Dentro do jogo não poderá alterar os níveis de dificuldade, será apenas uma, mas com o passar de fase o jogo ficará mais difícil. O jogo possui três fases onde cada uma delas terá um "Boss" no final.

Opções: Dentro desse campo os usuários poderão alterar o volume da música, ativar e desativar o som, e também terá uma sinopse do jogo para mostrar aos leitores o enredo do jogo e aumentar seu interesse.

Termos de uso: Apenas terá descrito o termo de uso do jogo.

3. Elementos do Jogo

3.1. Itens

O jogo terá diversas caixas e baús para serem destruídos e abertos, alguns terão munição para sua arma e outros objetos valiosos para conseguir mais dinheiro (que será o sistema de pontuação do jogo). As caixas estarão bem a vista para o jogador conseguir utilizar bastante a arma, porém os baús terão alguns lugares mais difíceis de serem achados para conseguir uma pontuação maior.

3.2. Personagens

O jogo terá três tipos de personagem, apenas 1 para se utilizar como player, esse será o Professor Leandro Pupo, os outros dois personagens serão os zumbis que tentarão atacá-lo e os Chefes de cada nível.

Professor Leandro Pupo: Esse será nosso personagem principal, nosso protagonista, que terá um objetivo claro, fugir da Universidade Presbiteriana Mackenzie após um apocalipse zumbi. Ele possui uma espada que estava escondida dentro do museu da Universidade e após achar uma arma de um segurança, ele decide fugir do local infectado.

Zumbis: Serão os antagonistas que tentarão de tudo para infectar o último humano da Universidade, eles podem arremessar pedras para tentar nocautear o nosso protagonista, causando dano de vida até morrer.

Boss: Esses serão os chefes dos níveis, eles serão muito mais difíceis de enfrentar, terá ataques diferentes dos zumbis mais fortes e serão mais fortes também, matando eles o usuário avança de nível até chegar no último Boss.

3.3. Cenários

O jogo se passa em modo plataforma com rolagem lateral (Estilo Super Mário Bros), com isso o cenário será passado em segundo plano com elementos que nos lembre a Universidade Mackenzie, e também os itens que serão encontrados no jogo terão referência com a faculdade.

3.4. Interface

Como já comentado esse jogo se passa em modo plataforma com rolagem lateral, esse estilo de jogo é muito dinâmico por acontecer diversas coisas ao mesmo tempo, por inimigos conseguirem aparecer tanto na frente quanto pela parte de trás do mapa e por

possuir uma mecânica de jogo bem simples, apenas se movimentando e atacando os inimigos.

Dentro do jogo terá caixas com munição e itens, os personagens dentro dele serão o Leandro Pupo e zumbis, contendo 3 zumbis diferentes que serão os chefes dos níveis. O cenário irá se passar dentro do campus do Mackenzie Higienópolis contendo uma interface olhada de cima do jogador podendo observar seu corpo inteiro bem pequeno (Estilo Pokémon e outro jogo que o Eduardo falou não consigo lembrar o nome).

4. Enredo do Jogo

O jogo se passa em um Apocalipse Zumbi onde nosso personagem principal ficou preso dentro da Universidade Mackenzie, nosso personagem principal é o professor Leandro Pupo, dá aula no setor de tecnologia na respectiva universidade e tenta fugir após achar uma espada no museu de relíquias antigas, saindo da sala em que está escondido, ele se depara com um segurança já morto e sua arma no chão, com isso, ele pega essa arma e assim se iniciará o jogo. O personagem terá que fugir do Mackenzie, derrotando zumbis que irão arremessar pedras para nocautear nosso professor Pupo e matá-lo depois, além dos chefes de cada estação que possuirão um visual diferente e serão mais fortes que os zumbis normais. Quando conseguir derrotar um Boss o caminho se dificulta até o nosso professor chegar no portão principal e fugir, ou morrer tentando.

O Diferencial é que terá personagens exclusivos e irá mexer com emoções do público-alvo, que será principalmente estudantes ou ex-estudantes da Universidade Mackenzie. Mas atinge adolescentes com uma faixa etária de 12 a 18 anos.