

Zoombies

Jogo arena com temática pós-apocalíptica.

Log de Alterações

Autor	Descrição da Alteração	Data da alteração
Emanuelle e Leonardo	Definição do tema do jogo	12/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Criação do terreno e player	12/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Tiro funcionando	13/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Cenário inicial	18/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Início do inimigo movendo com NavMesh	19/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Zombie seguindo player	19/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Animação idle do zombie	21/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Nova arma com iluminação	21/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Velocidade do tiro de cada arma	23/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Início das barreiras	23/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Zombie morrer	23/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Audio manager	25/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Som zombie morrendo	25/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Início troca de armas	26/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Canvas	28/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Tiro com partículas	31/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Sangue quando zumbi é acertado	31/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Troca de arma na parede funcionando	01/06/2021
Emanuelle e Leonardo	Construção da barreira no lugar certo	01/06/2021
Emanuelle e Leonardo	Loop funcionando	03/06/2021

Emanuelle e Leonardo	Melhoria no ataque do zumbi	05/06/2021
Emanuelle e Leonardo	Mais objetos na cena	05/06/2021
Emanuelle e Leonardo	Spawn zumbi	06/06/2021
Emanuelle e Leonardo	Comprar munição	10/06/2021
Emanuelle e Leonardo	Abrir portas	10/06/2021
Emanuelle e Leonardo	Recarregar arma	10/06/2021
Emanuelle e Leonardo	Fix bug restart scene	11/06/2021

Identidade do jogo (Conceito)

O jogo consiste em sobreviver a ondas de zumbis. O objetivo principal é matar zumbis para ganhar pontos e ser possível desbloquear novas áreas do mapa e também comprar novas armas e munições.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

Jogo arena em primeira pessoa onde o jogador precisa matar os zumbis para não permitir que os mesmos cheguem perto dele e consumam a sua vida.

Dessa maneira, o jogador deve matar zumbis para ganhar pontos e utilizar esses pontos para comprar munição, ou comprar a liberação de portas onde existem novas armas para serem compradas.

A ideia é que o jogador perceba que ele pode pagar para abrir portas de casas e que dentro dessas casas é possível comprar armas e munições.

Características (Mundo do jogo)

O jogo tem temática pós-apocalíptica e movimentação rápida.

Arte

Jogo em 3D com temática remetente ao fim do mundo, objetos de madeira e grama seca, remetendo a um ambiente sem vida.

Música/Trilha Sonora

O jogo tem trilha sonora e efeitos sonoros para quando o jogador interage com objetos do cenário, como por exemplo comprar armas e munições e quando é atacado por zumbis.

Interface

Existe uma tela inicial que pode ser direcionada para o jogo, "options" que permitirá ao usuário controlar o som ou para a escolha de capítulos específicos para serem jogados. As interações do jogador consiste em andar, atirar, comprar armas, munições, comprar abertura de portas e recarregar as balas da arma

Controles

Setas ou WASD: movimentação.

Mouse: Visão da câmera.

Botão esquerdo do mouse: atirar.

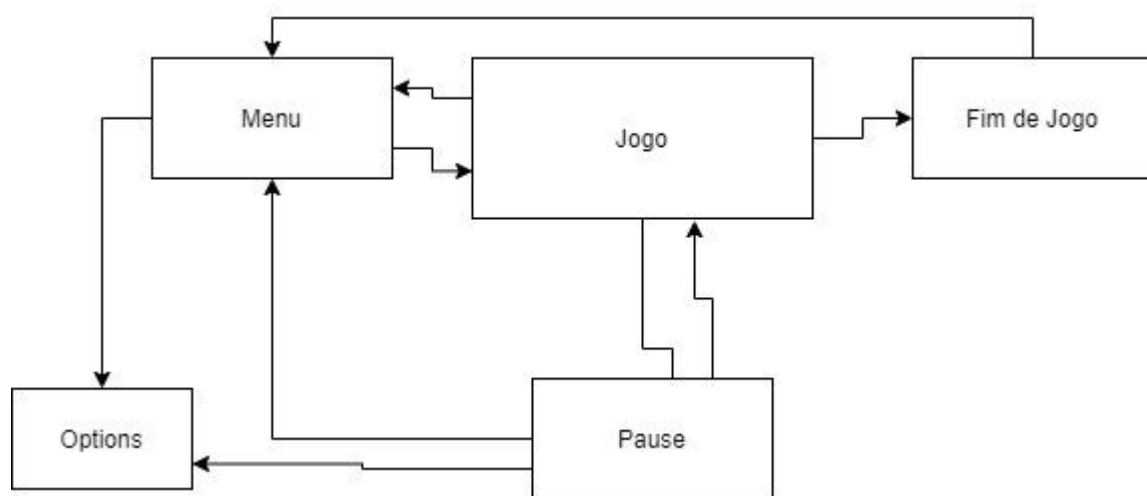
R: recarregar a arma.

F: comprar itens.

Dificuldade

O jogo tem diferentes rounds, conforme o jogador mata zombies ele avança de round. Cada round tem mais zombies.

Fluxo do jogo



Personagens

Jogo em primeira pessoa com apenas um personagem que tem habilidades de andar, atirar, recarregar arma e comprar itens.

Cronograma e Escopo

Criação e design do ambiente (4 horas)

Movimentos de pulo, correr e atirar (2 horas)

Tutoriais ou mensagens nos níveis (1h 30 min)

Implementação das barreiras (1h)

Audio e SFX (1h)

Fix Final Bugs (3h)

Definições gerais

Arena plataforma 3D.