

Game Design Document (GDD)

Zonka Zombies

EQUIPE

- Arte
 - Pablo e Edson
- Game Design
 - Pablo, Edson, Guilherme, Gabriel e Ândrei
- Level Design
 - Ândrei, Edson e Guilherme
- Roteiro
 - Edson e Guilherme
- GDD
 - Guilherme e Ândrei
- UI/UX Design
 - Gabriel e Ândrei
- Sound Design
 - Pablo e Ândrei
- Engenharia/Programação
 - Guilherme, Gabriel e Ândrei
- Teste/QA
 - Pablo, Ândrei, Guilherme, Edson e Gabriel

PLATAFORMAS-ALVO

PC e Xbox One

CONCEITO

Sobreviva ao apocalipse zumbi! Encontre a saída e salve os sobreviventes que encontrar pelo caminho.

ROTEIRO

Pré-acontecimentos

A grande empresa de chocolate Zonka lança uma incrível novidade: um chocolate que não só é o mais saboroso, mas também, além de não engordar, emagrece. Ele vira um grande sucesso na cidade de Zonka City e, depois de um mês sendo campeão de vendas, os seus consumidores começam a passar mal. As pessoas desmaiam e logo levantam, mas quando o fazem não são mais as mesmas, começam a atacar os outros como animais e as devoram. Se tornaram zumbis.

Histórias individuais

- Policial: estava falando com um mendigo que foi acusado de roubo quando de repente a pessoa que estava acusando o mendigo passa mal e os ataca, o policial acaba tendo que matá-la, mas percebe que ela não foi a única, todos da cidade estão virando zumbis. Junto

com o seu parceiro (e irmão gêmeo) vão para um local protegido de um deles que fica no centro da cidade: o Hotel Millenium.

- Cientista: o criador da fórmula que proporciona o melhor sabor para um chocolate e ainda fazer com que ele emagrecesse as pessoas ao invés de engordar, mas depois de alguns testes descobriu que sua fórmula transforma os consumidores em zumbis, quando tentou alertar sua equipe foi tarde demais, deu tempo apenas para fugir para o Hotel Millenium.

Enredo do jogo

Agora que os sobreviventes se dão conta da situação em que se encontram, precisam descobrir o que fazer, o cientista os informa que existe a possibilidade de curar os infectados, mas nunca foi testada então pode ser que não funcione, mesmo assim eles acreditam que se existe uma chance de curar a todos, por menor que seja, eles devem tentar. Para desenvolver a cura eles devem coletar 10 ingredientes para a cura e os 5 componentes para montar a máquina que irá espalhar ela.

Então, após coletarem tudo o que precisa, eles tentam disparar o mecanismo que espalhará a cura. A cura falha e agora o grupo deve proteger a cientista que vai converter o mecanismo para uma bomba para explodir a cidade. Agora eles correm contra o tempo para sobreviver a explosão.

JOGABILIDADE

- Single-player e multiplayer local com máximo de 2 jogadores.

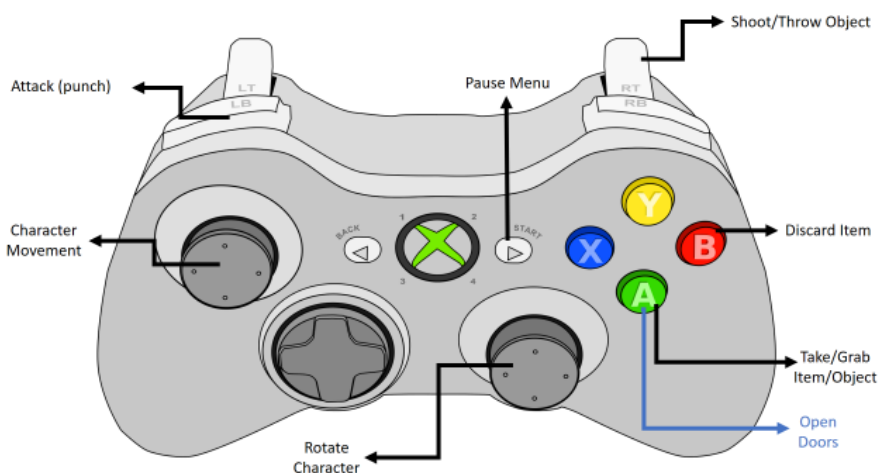
FLUXO DO JOGO

- Níveis do jogo divididos por cenários.

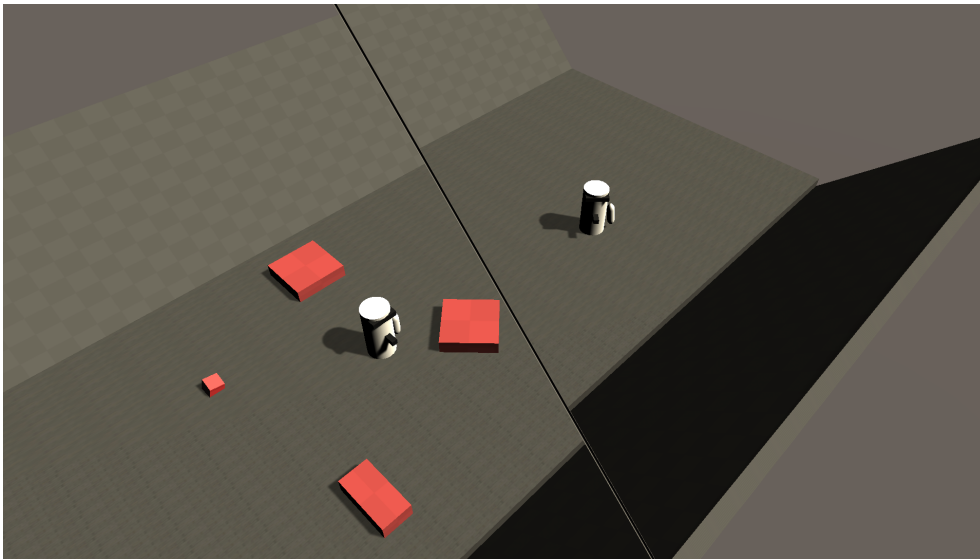
CONTROLE

- Câmera estilo Lego, porém isométrica.
 - Corta ao meio quando personagens se separam (estilo LEGO).
 - Quando os personagens se aproxima, a câmera se torna uma só.
 - O corte rotaciona com base na posição dos personagens.

Controles do Jogo:



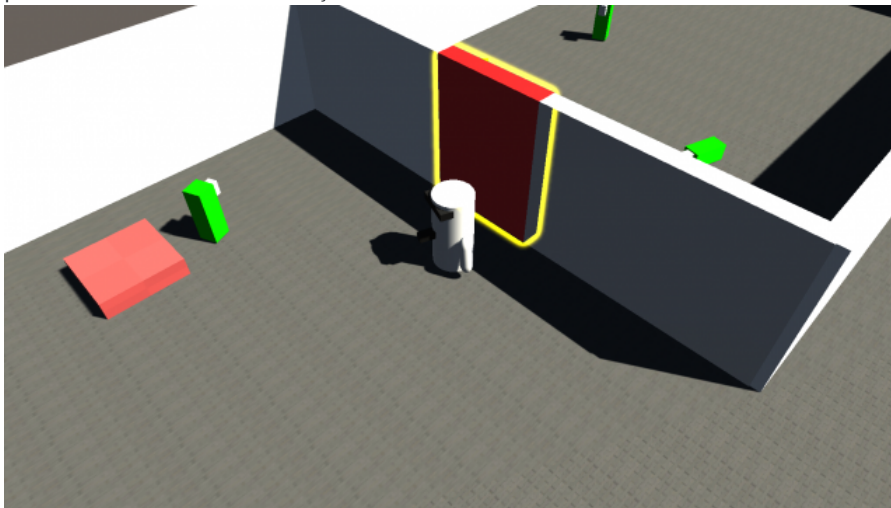
Câmera dividida:



MECÂNICAS & PODERES

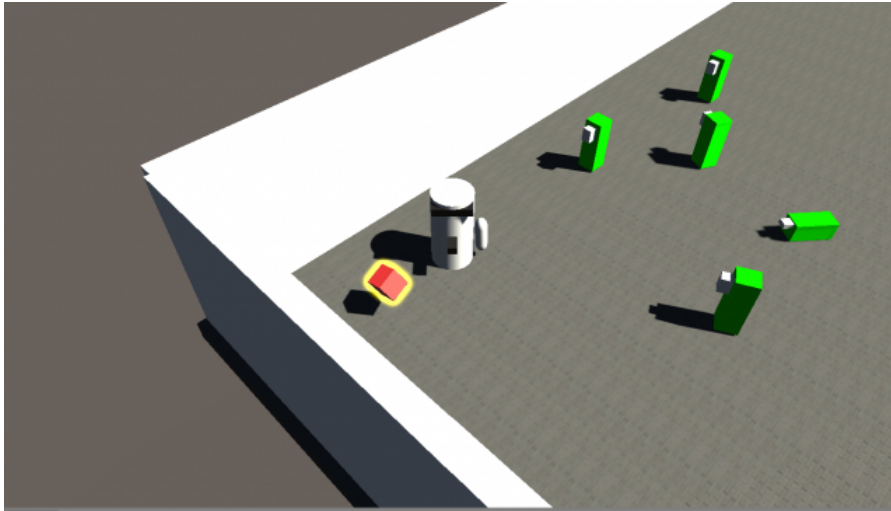
PERSONAGENS DO JOGADOR (PCs)

- Corrida estilo Lego
 - O movimento do personagem se dá relativo a posição da câmera do jogo.
- Socos
 - Os personagens podem atacar os inimigos utilizando apenas os punhos. Mecânica necessária quando o personagem está sem nenhuma arma.
- Abrir e fechar portas/janelas
 - Qualquer personagem, ao se aproximar de uma porta ou janela abertas, pode fechá-la pressionando o botão de interação.

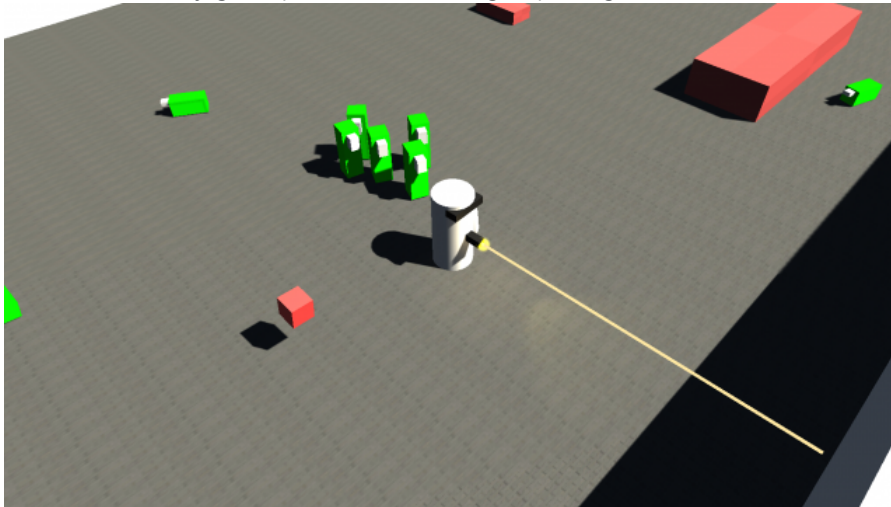


- Pegar itens
 - Ao se aproximar de um item, é possível pegá-lo e mantê-lo consigo. Alguns itens podem ser mantidos nas mãos do personagem e usados para atacar os inimigos. Cada personagem pode ter apenas 1 item em mãos, tendo que jogar no chão o que está

usando para pegar um novo.



- Tiro
 - Quando armado, o jogador pode atirar nos inimigos que surgirem.

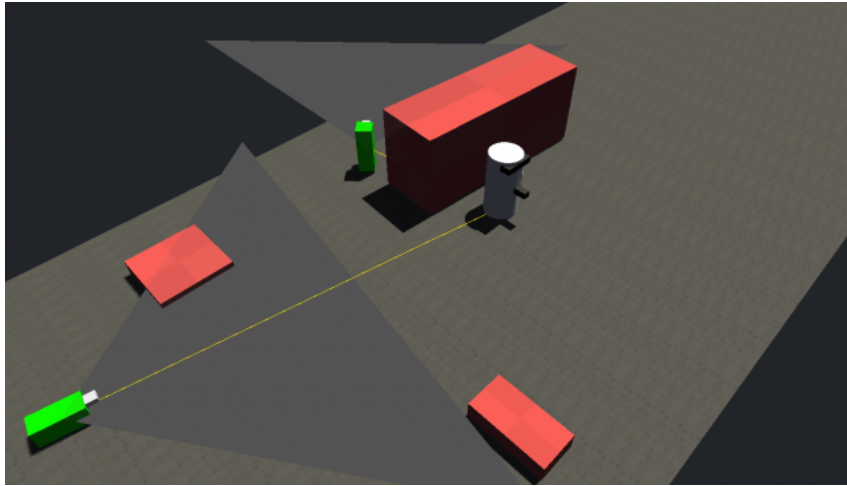


- Curar
 - Recupera pontos de vida ao pegar um item de cura/energia no cenário.

INIMIGOS

- Mecânicas Gerais
 - Perseguição
 - Os zumbis correm atrás dos players para tentar atacá-los.
 - Os zumbis patrulham áreas pré-definidas do mapa, em ordem. Isto faz eles parecerem burros e previsíveis. Em alguns momentos, o inimigo cochila, estacionando onde estiver.
 - Campo de visão
 - Os zumbis possuem um campo de visão por onde eles enxergam os players e começam a persegui-los imediatamente depois de vê-los. Abaixo uma imagem do

debug do campo de visão:



- Cochilar
 - Estado em que o inimigo se encontra inconsciente, porém com a audição mais aguçada. Qualquer barulho produzido em sua proximidade o acorda.
- Morder
 - É a principal forma de ataque dos inimigos: morder os PCs que estiverem em seu campo de visão. Cada mordida tira vida dos jogadores.
- Rastejar
 - Alguns zumbis sem pernas apenas rastejam, podendo aparecer por diversos lugares do cenário, surpreendentemente. Quando um zumbi está muito machucado, cai no chão, e como não consegue se levantar, rasteja atrás do seu alvo.

PERSONAGENS

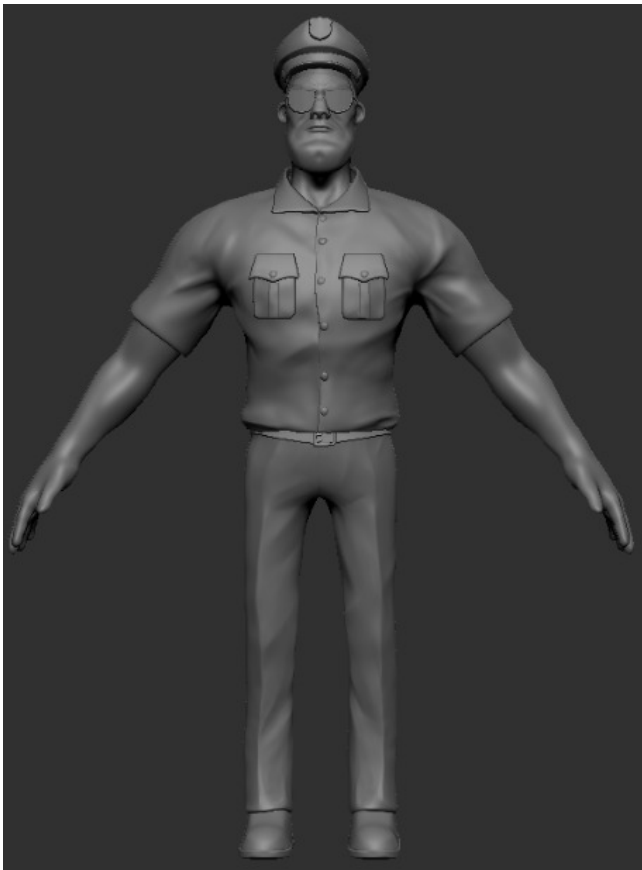
PERSONAGENS DO JOGADOR

Policial

Habilidades:

- Atirar com armas de fogo
- Socos
- Usar armas brancas

Descrição: os jogadores controlam uma dupla de policiais que está tentando sobreviver ao apocalipse zumbi.





NPCs

- Ao longo do jogo os jogadores podem salvar NPCs. Ao se aproximar de um NPC, o jogador pode realizar a ação de "salvá-lo", recebendo assim algum prêmio que lhe é deixado ao chão.

INIMIGOS

Basic Zombie

- Lento, persegue os jogadores assim que os vê.
- Tipo mais comum, muitas vezes anda em bandos.



www.shutterstock.com · 73676842

Crawler Zombie

- Muito lento, se arrasta no chão e persegue os jogadores assim que os vê.
- Comum em locais que o jogador não consegue enxergar.



Explosive Zombie

- Grande e lento, explode depois de um certo tempo causando dano em um raio de alcance.



Faster Zombie

- Super rápido, persegue os jogadores assim que os vê numa velocidade muito grande.



Armor Zombie

- É visto apenas em ambientes internos, pois gosta de se manter preso ao teto. Quando algum jogador passa próximo a ele o Armor se desprende caindo ao chão e perseguindo a sua presa.

Caso o Armor perca a sua presa de vista ele retorna imediatamente para o teto, aguardando uma nova chance.



CENÁRIOS E FASES DO JOGO

O jogo ocorre em uma cidade que foi tomada por uma epidemia zumbi.

Hotel Millenium & The Elevator

- O jogo começa. Os sobreviventes, uma dupla de policiais, entram correndo pelo hall do hotel e trancam a porta. Vários zumbis os estão perseguindo. O hall do Hotel Millenium está tomado de zumbis que começam a adentrar pelas portas e janelas. Os jogadores devem limpar o hall do hotel dos zumbis e chamar o elevador que os levará para a missão principal. O elevador leva 1 min para descer, até lá os zumbis dão spawn infinitamente até fechar o tempo de 1 min após o jogador apertar o botão (nesse momento o spawn dos inimigos é interrompido). Após 1 min, os jogadores podem entrar no elevador. Caso reste algum zumbi no hall estes deverão ser mortos pelos jogadores para liberar o elevador.

The 3rd Floor

- A dupla de policiais, em uma tentativa desesperada, busca abrigo no 3º andar do Hotel Millenium. Chegando lá, eles acabam encontrando um cientista que explica a origem da contaminação e dá as instruções da missão principal do jogo: coletar 10 ingredientes e 5 peças para criar uma máquina que será usada para reverter a infecção.

Running on the Streets

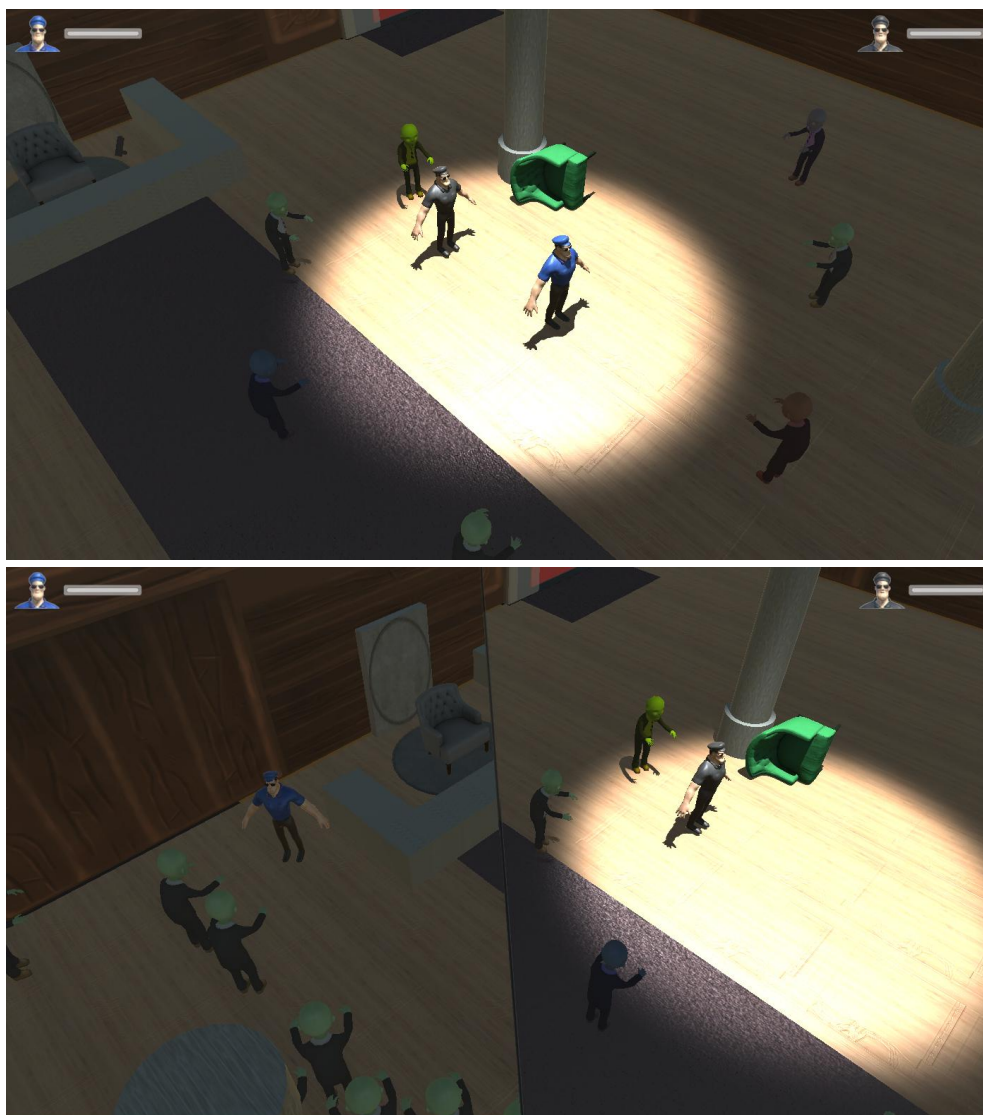
- Os jogadores descem o elevador novamente e chegam até o hall, de lá eles devem sair do prédio e procurar os ingredientes e as partes para construir a máquina e a cura que vai reverter a infecção. Zumbis dos mais variados tipos surgem de cada esquina para atacar os jogadores, estes por sua vez devem sobreviver e encontrar todos os itens para cumprir a missão. Após coletar tudo que precisam, os jogadores voltam para o hotel e entregam os itens ao cientista. Mais tarde, os sobreviventes percebem que a cura não deu certo e agora o cientista arma uma bomba que vai destruir a cidade, o cientista e a dupla de policiais corre antes que tudo exploda salvando o máximo de pessoas (NPCs) possível.

Diálogos

Além das mecânicas definidas, também haverá diálogos entre os personagens onde aparece a foto do personagem e o texto do diálogo, como quando o cientista está conversando com os jogadores. Ex:



Visual Target



Links/Fontes:

- Basic Zombie concept: <https://www.shutterstock.com/search/zombie+cartoon>
- Crawler Zombie concept: <https://www.shutterstock.com/search/zombie+cartoon>
- Explosive Zombie concept: <https://thestuffinthemargin.wordpress.com/category/zombie/>
- Faster Zombie concept: <https://www.shutterstock.com/search/zombie+cartoon>
- Armor Zombie concept: <http://tacimur.deviantart.com/art/Ceiling-Zombie-is-watching-you-62280008>
- Diálogos concept: <http://snesonlinebr.blogspot.com.br/2014/03/analise-megaman-x-snes.html>