

# Programação para Jogos

## TEN PAGER

### Mary's Apocalypse

---

#### Alunos:

- André Luis
- Matheus Bomtempo
- Paulo Henrique
- Thaiane Ramalho
- Thiago Raphael



# UNIPAC

**SUMÁRIO**

- 1. Ideia e Conceito do Jogo..... 3
- 2. História e Narrativa ..... 3
- 3. Mecânicas de Jogo ..... 3
- 4. Objetivos do Jogo ..... 4
- 5. Estética e Estilo Visual ..... 4
- 6. Plataformas e Tecnologia ..... 4
- 7. Público-Alvo ..... 4
- 8. Monetização ..... 4
- 9. Cronograma de Desenvolvimento..... 5
- 10. Diferenciais e Influências ..... 5

## 1. Ideia e Conceito do Jogo

O jogo "Mary's Apocalypse" é um Top-Down 2D Shooter que coloca os jogadores em um mundo pós-apocalíptico devastado por zumbis. O foco é na sobrevivência e na luta pela vida e pelo amor, com o protagonista, André, em uma busca desesperada para encontrar sua mulher em um cenário de desolação e perigo. O jogo oferece uma experiência dinâmica e cheia de ação, com uma estética Pixel Art que remete aos clássicos, mas com mecânicas modernas de combate e progressão de história.

**Público-alvo:** Jovens de 10 a 20 anos que gostam de desafios rápidos e intensos, com foco em ação e combate, inspirados por temas como "The Walking Dead" e "Resident Evil".

## 2. História e Narrativa

A história é centrada em André, um homem que tinha uma vida tranquila com sua mulher até o início de um apocalipse zumbi. Durante o caos, eles são separados, e agora André percorre várias cidades devastadas tentando encontrá-la. Ao longo de sua jornada, André enfrenta hordas de zumbis, clãs hostis, e outros sobreviventes, cada um com seus próprios desafios.

**História:** André parte em uma jornada perigosa, movido pela esperança de reencontrar sua amada. No entanto, ele enfrenta um dilema terrível ao descobrir que ela se tornou um zumbi no clímax do jogo. O confronto final testa sua força emocional e física.

**Personagens principais:** Protagonista: André, um homem comum que desenvolve habilidades de combate ao longo do jogo.

**Coadjuvante:** Paulo, um amigo encontrado durante a jornada, que ajuda André em momentos críticos.

**Boss 1:** Dry, o líder de um grupo de sobreviventes hostis que se tornaram saqueadores.

**Boss final:** Mary, a esposa de André, que ele encontra transformada em uma versão poderosa e perigosa de um zumbi.

**NPCs:** Zumbis, sobreviventes com habilidades e motivações diferentes, e inimigos humanos.

## 3. Mecânicas de Jogo

**Combate e sobrevivência:** André deve enfrentar 10 hordas de zumbis, cada uma mais difícil que a anterior. As armas e munições são limitadas e precisam ser gerenciadas com cuidado. Ao derrotar inimigos, o jogador pode adquirir novos equipamentos e melhorar suas habilidades.

**Progressão:** Conforme o jogador avança, a dificuldade aumenta, com inimigos mais fortes e mecânicas de combate mais desafiadoras.

**Boss Fights:** Cada fase culmina em uma batalha com um chefe, exigindo táticas específicas para derrotá-los.

**Exploração:** O jogador pode explorar áreas em busca de suprimentos, aliados, e segredos que ajudem na jornada.

**Morte e Ressurreição:** Caso André morra, ele pode reiniciar da última horda ou optar por reviver no mesmo estágio, utilizando uma moeda premium adquirida no jogo.

## 4. Objetivos do Jogo

**Objetivo principal:** Sobreviver a todas as hordas de zumbis e alcançar a batalha final com Mary.

**Objetivo secundário:** Completar desafios de tempo e eficiência, eliminando hordas no menor tempo possível e com menos munição para ganhar bônus e desbloquear melhorias.

## 5. Estética e Estilo Visual

O jogo utiliza uma estética Pixel Art, criando uma sensação de nostalgia, mas com gráficos detalhados que representam um mundo desolado e cheio de perigos. A paleta de cores enfatiza tons sombrios e atmosféricos, com cenários urbanos devastados, florestas sombrias e postos avançados de sobreviventes.

### **Estilo visual:**

- Ambiente: Cidades destruídas, locais abandonados e florestas densas.
- Personagens: Figuras detalhadas com animações fluidas que refletem o desespero e a urgência da situação.
- Efeitos visuais: Luzes dinâmicas e sombras dão profundidade ao mundo, com destaque para efeitos visuais de chuva, poeira e sangue durante o combate.

## 6. Plataformas e Tecnologia

A engine Godot será utilizada para o desenvolvimento do jogo, oferecendo ferramentas robustas para criar a experiência 2D necessária. O jogo será inicialmente lançado para PC (Windows), com a possibilidade de expansão para outras plataformas como Mac e Linux no futuro.

## 7. Público-Alvo

O público-alvo principal são jovens de 10 a 20 anos, fãs de jogos de ação e sobrevivência. O estilo visual Pixel Art e a temática de apocalipse zumbi atraem tanto jogadores casuais quanto fãs mais dedicados do gênero Top-Down Shooter.

## 8. Monetização

O modelo de monetização será baseado em:

**Compras in-game:** Oferecendo a opção de comprar moedas para reviver após morrer, sem precisar reiniciar as fases.

**Cosméticos:** Personalizações de personagens, como skins exclusivas e armas, que podem ser adquiridas para diferenciar visualmente os jogadores sem alterar a jogabilidade.

## 9. Cronograma de Desenvolvimento

Fase 1: Pré-Produção (1 mês)

- Planejamento do conceito, personagens e narrativa.
- Criação de protótipo inicial para testes de mecânica de combate.

Fase 2: Produção (4 meses)

- Desenvolvimento das fases iniciais e mecânicas de combate.
- Implementação de inimigos, hordas e boss fights.
- Refinamento de animações e elementos visuais.

Fase 3: Testes e Polimento (2 meses)

- Testes com jogadores para ajustes na dificuldade e balanceamento.
- Correção de bugs e otimização de performance.

Fase 4: Lançamento (1 mês)

- Lançamento do jogo em plataformas de distribuição digital.
- Início de campanhas de marketing e promoção.

## 10. Diferenciais e Influências

**Diferenciais:** Combinação única de Pixel Art com uma narrativa emocionalmente intensa. O protagonista é movido pelo amor, criando uma profundidade emocional que contrasta com a brutalidade do apocalipse.

**Influências:** O jogo é inspirado por clássicos do gênero como The Walking Dead (pela narrativa), Hotline Miami (pela jogabilidade rápida e violenta), e Enter the Gungeon (pelo estilo visual e progressão de níveis). A combinação desses elementos traz uma experiência nova e envolvente ao gênero.