

Game Design:

Vegan Zobbies

From Outer Space

Todos Direitos Reservados © 2014
Rodrigo Machado de Miranda
Versão # 1.01
10/04/014

Índice

1. INTRODUÇÃO	3
2. VISÃO GERAL DO JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE OBJETOS MANIPULADOS	4
QUANTO AOS TIPOS DE DESAFIO DO JOGO	4
QUANTO AO NÚMERO DE USUÁRIOS	4
QUANTO AOS Oponentes DO JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE CÂMERA E VISÃO DE JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE CENÁRIOS E MUNDOS	4
3. OUTRAS QUESTÕES SOBRE O JOGO	5
QUE TIPO DE JOGO É ESTE?	5
QUAL É O SEU PÚBLICO-ALVO?	5
QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?	5
O QUE LEVA O JOGADOR A PERDER O JOGO?	5
QUAL O TEMPO DE DURAÇÃO PREVISTO PARA O JOGO?	5
QUAIS SÃO OS CONCORRENTES, PRODUTOS SEMELHANTES?	5
QUAL O DIFERENCIAL?	5
4. ENREDO	5
5. RECURSOS DO JOGO	7
MOTOR DE JOGO (GAME ENGINE)	7
RECURSOS GERAIS	7
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	7
SISTEMA MÍNIMO / RECOMENDADO	7
6. GAMEPLAY	8
FUNCIONAMENTO BÁSICO	8
TECLAS E CONTROLES	8
REGRAS GERAIS DO JOGO	8
PONTUAÇÃO	8
7. INTERFACE DE JOGO	9
8. MENUS / PASSO A PASSO	10
ABERTURA	10
MENU PRINCIPAL	10
9. PERSONAGENS DO JOGO	10
PLAYER: O SOLDADO	10
Player: animações	10
10. CENÁRIOS DE JOGO	11
11. MÚSICAS E SONS	13

1. Introdução

Em *Vegan Zombies From Outer Space* você enfrentará hordas de zumbis vegans, lutando pelo seu direito de comer bacon e tomar whisky!

Vegan Zombies From Outer Space é um Hack n' Slash em terceira pessoa, onde o jogador, no controle de Misao Himura deve enfrentar ondas de zumbis, utilizando-se de variados combos de golpes de katana. O jogo se passa em uma arena fechada em uma nave alienígena, onde em intervalos regulares de tempo uma onda de vegans-mortos-vivos irá atacar o jogador. No total são 100 ondas de inimigos, onde o score é definido pela quantidade de inimigos mortos no menor tempo possível. A cada onda aumenta a quantidade de oponentes e a cada 10 ondas surge um "boss" a ser enfrentado. De tempos em tempos aparecerá em um local randomico da arena bacon, que recupera a vida do jogador e mais raramente ainda aparecerá whisky, que permite um ataque especial muito mais forte e em área. Caso o jogador sobreviva as 100 ondas, o jogador poderá assistir ao "good ending" onde a protagonista consegue tomar o controle da nave inimiga e salvar o que restou da humanidade. Caso ela seja derrotada antes, vira uma zumbi vegan.

2. Visão Geral do Jogo

Quanto ao tipo de objetos manipulados

O jogador estará no controle de Misao Himura, a protagonista.

Quanto aos tipos de desafio do jogo

O desafio do jogo é vencer o maior número de inimigos no menor tempo possível, sem morrer no caminho. Para isso o jogador deverá saber as melhores combinações de golpes e o melhor momento de utilizar o ataque especial.

Quanto ao número de usuários

Single player.

Quanto aos oponentes do jogo

Os inimigos do jogo serão os Vegan Zombies, atacando o jogador em ondas crescentes de inimigos em intervalos de tempo pré-determinados.

Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo

O jogo será em terceira pessoa.

Quanto ao tipo de cenários e mundos

O jogo se passará em uma arena futurista dentro de uma nave alienígena.

3. Outras Questões sobre o Jogo

Que tipo de jogo é este?

Vegan Zombies é um Hack n' Slash em terceira pessoa.

Qual é o seu público-alvo?

O público alvo são os trolls, flamers e haters da internet.

Qual é o objetivo principal?

O objetivo final é vencer as 100 ondas de inimigos e salvar o que resta da humanidade.

O que leva o jogador a perder o jogo?

O jogo acaba quando o jogador perde toda a vida.

Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

A estimativa é de 1 hora de playthrough.

Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

Jogos semelhantes são Lollipop Chainsaw, OneeChanbara e principalmente Mitsurugi Kamui Hikae.

Qual o diferencial?

Humor, bacon e whisky.

4. Enredo

Vindos do espaço sideral, uma raça de alienígenas extremamente fraca e incompetente domina a humanidade através de vegetais transgênicos-mutantes-zumbificantes. Quem come os vegetais se transforma em um zumbi vegan, cujo único objetivo é fazer com que as outras pessoas comam os vegetais e também se transformem em zumbis vegans. O que restou da humanidade é capturado pelos alienígenas e colocado a lutar em arenas cheias de zumbis vegans, por que os aliens acham que o barato é loco. Entre os sobreviventes está Misao Himura, última representante do estilo Isolashoarouken, ensinado pelo seu avô-sensei-tarado, que consiste basicamente em passar a espada em tudo, comer bacon e tomar whisky.

Agora Misao é a última esperança da humanidade para derrotar os zumbis, dominar os alienígenas e salvar o que resta da humanidade.

5. Recursos do Jogo

Motor de Jogo (Game Engine)

A engine utilizada será a Unity 4.2.

Recursos Gerais

Todos os recursos oferecidos pela Unity 4.2.

Características Principais

- Uma arena.
- Sistema de combos variados.
- Desafio que aumenta com o tempo.

Sistema Mínimo / Recomendado

Um PC.

6. Gameplay

Funcionamento Básico

Ao iniciar, o jogador verá o menu inicial, onde terá as opções: Novo Jogo, Instruções e Sair.

Teclas e controles

O jogador controla o movimento da personagem com as teclas WASD. O movimento do mouse controla a câmera, o botão esquerdo controla o ataque normal, o botão de scroll é a defesa e o direito o ataque especial. A barra de espaço permite o pulo e ESC pausa e da opção de sair para o menu principal.

Regras gerais do jogo

O jogador terá 100 pontos de vida, cada ataque de um inimigo normal tira 2 pontos de vida. Ataques de "boss" (inimigo especial que surge a cada 10 ondas) tiram mais pontos, dependendo do nível do boss. Inimigos simples terão 10 pontos de vida, boss terão mais, de acordo com o nível, e os ataques da protagonista terão dano de 3 a 8 pontos.

Pontuação

A pontuação é dada pelo número de inimigos mortos no menor tempo possível.

7. Interface de Jogo



8. Menus / Passo a Passo

Abertura

Iniciando-se o jogo, a seguinte ordem de apresentação será utilizada:

1. Será apresentado uma tela inicial com logotipo do jogo na abertura.
2. Vídeo de introdução do jogo.
3. O Menu principal será acessado.

Menu Principal

Ao entrar no menu principal, o jogador terá 3 opções: Novo Jogo, Intruções e Sair.

Em Novo Jogo, uma nova partida será iniciada.

Em InSTRUÇÕES, aparecerá uma tela com as intruções básicas e comandos.

Em Sair, o jogador sai do jogo.

Durante o jogo, caso o jogador pressione ESC, o jogo pausará e será dada a opção de ir para o menu principal.

9. Personagens do Jogo

Player: Misao Himura

O jogador é representado por Misao Himura, uma colegial japonesa de saia curta, armada com uma katana.

Player: animações

As animações previstas para o Player são listadas a seguir:

1. Idle	2. Anda	3. Corre
4. Pulo	5. Ataque simples1	6. Ataque simples2
7. Ataque simples3	8. Ataque simples4	9. Ataque simples5
9. Ataque simples6	9. Pula	10. Morre

Inimigo: Zumbi Comum

O inimigo mais comum do jogo, normalmente algumas dezenas atacam o jogador a cada onda.

Zumbi Comum: animações

As animações previstas para o Zumbi Comum são listadas a seguir:

1. Idle	2. Anda	3. Ataque
4. Morre		

Inimigo: Boss Zumbi

A cada 10 ondas de inimigos, aparece um inimigo especial com, no mínimo, o dobro de tamanho.

Boss Zumbi: animações

As animações previstas para o Boss Zumbi são listadas a seguir:

1. Idle	2. Anda	3. Ataque
4. Ataque Especial	5. Pula	6. Morre

10. Cenários de Jogo

O jogo se passará em apenas um cenário, uma arena futurista dentro de uma nave alienígena, com amplo espaço para o combate e vista para o espaço sideral.

11. Músicas e Sons

Stock sounds! Free stock sounds! Free stock sounds everywhere!