

Onirodinia

Equipe:
DSNG6.

Integrantes:

Expedito Kayam Reis do Vale n°:12

João Vitor Lima da Silveira n°:20

Juliano Kennedy Rodrigues n°:23

Marco Antônio Pereira Alves Fonseca n°:28

Maria Eduarda Silveira e Silva n°:30

Túlio Henrique Gonçalves Simões n°:37

Virgínia Letícia Afonso n°:40

Turma: 35-DS

Plataforma: PC

Gênero: Ação plataforma

Público-alvo: Jovem-adulto

Classificação: 16 anos

Data: 08/05/2021

Sinopse

Após um dia cansativo de trabalho, Helena, uma garota de 16 anos de idade, acorda em uma realidade alternativa. Sem entender o que está acontecendo, busca uma forma de retornar para casa, mas, para isso, encarará um caminho tortuoso, onde deverá enfrentar inimigos poderosos e lidar com suas dificuldades e inseguranças. Em sua jornada, a protagonista passará por um período de autoconhecimento, aceitação e amadurecimento. Para retornar ao seu mundo, ela deve chegar ao último ponto de Onirodinia, os domínios da imperatriz, Aneleh, aquela que retém todas as inseguranças desse mundo.

Gameplay

O jogador é uma adolescente presa em um mundo paralelo dominado por uma imperatriz. Sua missão é enfrentar os inimigos e conseguir voltar para casa em segurança. O jogo tem 10 fases, cada uma com um objetivo a ser cumprido. O jogador acumula moedas coletadas no cenário para comprar itens com um vendedor no final de todas as fases. Com o vendedor se pode comprar poções, skins e corações de vida temporários. De acordo com o tempo, a fase irá encurralando o jogador, o obrigando a concluir mais rápido. Ao todo serão 1 mapas, 10 ambientes, 6 condições climáticas, 3 chefes, 1 chefe-final – proporcionando até 6 horas de gameplay.

Fluxo de jogo

Durante a sua jornada, o jogador achará alguns itens espalhados por cada fase, podendo estar em lugares visíveis e de fácil acesso, ou até escondidos e com obstáculos em volta, o que tornará a tarefa de alcançá-los não tão simples. Esses itens poderão ser: poções de vida, corações extras que aumentarão a vida temporária da personagem, peças de roupa que, se encontradas todas de um mesmo tipo, liberam uma nova skin e até moedas que, ao final de cada fase, poderão ser trocadas com o NPC comerciante por mais poções, corações ou até por skins que só podem ser compradas. As skins mudarão os atributos de Helena, cada uma possuirá diferentes vantagens e desvantagens, como: aumentar a vida, mas diminuir a distância do dash, aumentar o tempo que a personagem corre, mas aumentar o tempo de carregamento da fadiga após corrida, entre outras coisas.

Além disso, ao passar por cada fase e arco diferente, Helena desbloqueará novas habilidades que permitirão que ela consiga derrotar novos inimigos e passar por obstáculos ainda mais difíceis. De começo, a menina apenas consegue andar, correr e dar um único pulo, mas para derrotar o “Atormentado”, chefe do primeiro arco, ela ganhará a possibilidade de pulos-duplos que aumentarão a altura de salto da personagem e a de se segurar momentaneamente nas paredes. Também, a partir do segundo arco, receberá a habilidade de dash para passar por novos desafios, e, por fim, comprará a “Asha” um amuleto escudo que a protegerá para sua aventura final em Onirodinia.

Controle

ESC	ABRIR MENU
W	PULAR
A	ANDAR PARA A ESQUERDA
S	ABAIXAR
D	ANDAR PARA A DIREITA
E	INTERAÇÕES
C	CONSUMIR POÇÃO DE CURA
BARRA DE ESPAÇO	DASH
SHIFT	CORRER
SCROLL	NAVEGAR ENTRE OS ITENS DA LOJA
BOTÃO ESQUERDO	SELECIONAR ITENS



Personagem

Nome: Helena;

Espécie: Humana;

Idade: 16 anos;

Gênero: Feminino;

Etnia: Negra;

Profissão: Estudante, atendente;

Histórico: Uma garota comum que trabalha como atendente de uma loja para ajudar seus pais. Apesar de jovem já passou por muitas experiências que a incomodam;

Diferencial: Incapaz de matar seus inimigos;

Habilidades: A maior parte das habilidades de Helena serão desbloqueadas durante o desenrolar da história e progressão do jogador, no entanto em resumo elas são: correr, pular, pulo-duplo, abaixar, escorregar, se segurar na parede por alguns segundos. Por fim ao comprar Asha, o amuleto, ela poderá criar um escudo que a protegerá durante alguns segundos de todas as ameaças e canalizará o dano dos ataques para devolvê-lo aos inimigos.

Haverá diversas skins diferentes com as quais os jogadores poderão customizar a personagem. Alterar a skin de Helena não mudará apenas o seu visual, mas também seus atributos, facilitando certos desafios, porém como nem tudo são flores em Onirodinia pode dificultar outras coisas também, toda skin traz consigo vantagens e desvantagens.

Ao terminar o jogo, com todos os coletáveis e todas as skins, o jogador desbloqueará o modo de jogo "Caos", e poderá jogar novamente a história, mas dessa vez controlando a imperatriz de Onirodinia, a própria Aneleh, tendo habilidades diferentes das de Helena.

Conceitos do gameplay

Cada arco corresponde a três fases, exceto o arco final que corresponde a quatro fases:

Primeiro arco:

- 1) Início de um sonho: saindo da Aissucurimo e andando em direção à sua casa, deve-se fugir do Atormentado e desviar de obstáculos, como quedas no abismo e espinhos mortais;
- 2) O atormentado: fugir do Atormentado, pulando por obstáculos e plataformas;
- 3) Confronto: enfrentar o Atormentado, interagindo com os objetos do cenário que causarão dano ao inimigo.

Segundo arco:

- 4) Em busca de respostas: andar pela cidade em busca de repostas, desviar de obstáculos e encontrar Centro Comercial;
- 5) Caminho sem volta: conversar com um morador local e desviar de obstáculos para encontrar Niilie;
- 6) Sem saída: enfrentar Niilie, interagindo com os objetos do cenário que causarão dano ao inimigo.

Terceiro arco:

- 7) Asha, o amuleto da esperança!: ir ao Centro da Cidade, desviar de obstáculos e comprar Asha;
- 8) Contra-ataque: ir ao Castelo de Aneleh, encontrar Periculum e desviar de obstáculos;
- 9) Periculum, o braço direito da imperatriz!: enfrentar Periculum, interagindo com os objetos do cenário que causarão dano ao inimigo, para liberar o acesso à Sala do Trono.
- 10) O fim do pesadelo: enfrentar Aneleh, interagindo com os objetos do cenário que causarão dano ao inimigo, para voltar à sua realidade.

- Como vencer:

Sobreviver aos obstáculos das fases e derrotar os inimigos.

- Como perder:

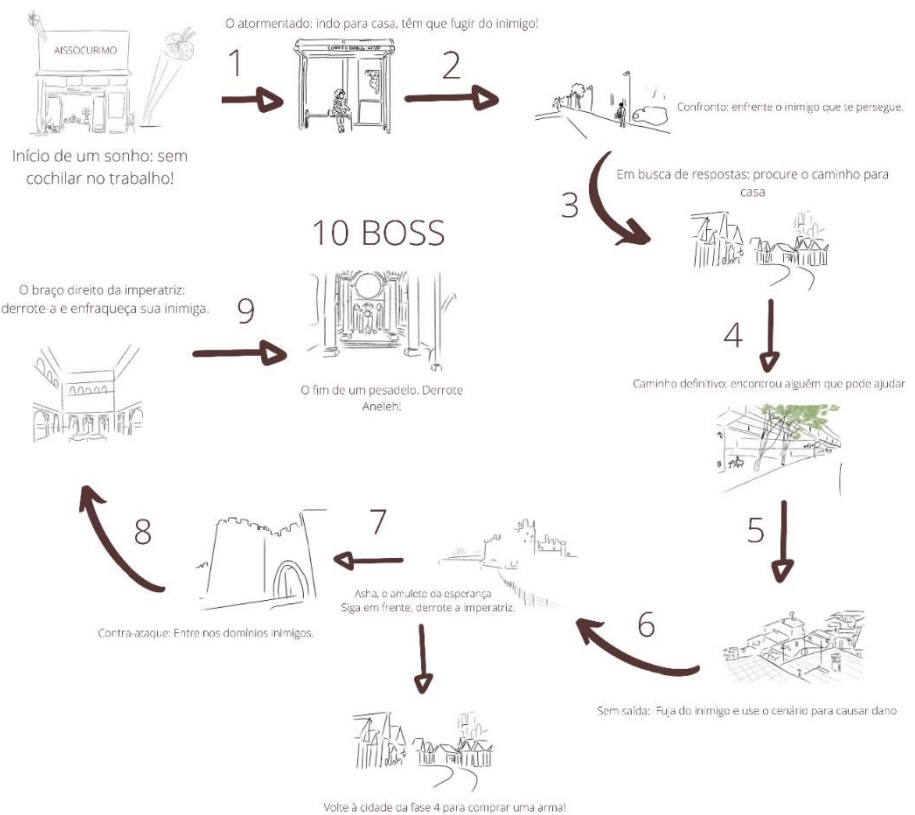
Sendo aprisionada pelos inimigos, ferindo-se mortalmente nos obstáculos ou caindo nos abismos.

Mundo

Devaneio é uma ilha que se conecta por meio de duas pontes a um país, porém, ao seu entorno, é visível apenas uma densa névoa, um clima tempestuoso, com muitos raios no horizonte, e o mar tocando todas as suas pontas.

No início do jogo, depara-se com uma versão apocalíptica de Devaneio, agora chamada de Onirodinia. O primeiro local visível é a sorveteria Assocurimo, sendo o cenário em volta quase apocalíptico: casas quebradas, ruas esburacadas, a flora invadindo o ambiente urbano. Saindo dali, deve-se prosseguir até o portão de entrada dos bairros nobres. Ao atravessá-los, rumo a casa de Helena, há muitos edifícios gastos, com vidros quebrados, alguns prédios tortos, quase tombando, vegetação por toda parte.

Seguindo, há um ponto de ônibus que a protagonista costumava ir e, ao final, um beco onde acontece a luta contra o Atormentado. A jornada procede rumo à casa de Helena. Em meio aquela cidade caótica, depara-se com o bairro de sua casa: as casas em ruínas, o parquinho abandonado, lixo e restos por todo o chão. Saindo do local, vai-se até o Horto Florestal próximo ao bairro de Helena, em busca de Niilie. No caminho, nada além de uma estrada de terra, cercada por vida selvagem e, ao final, a entrada de uma caverna. Ao adentrar nela, vê-se muitos artefatos de magia, potes e ervas. No centro, uma clareira ilumina um chão circular, lotado de símbolos e com a pessoa procurada. O confronto com Niilie ocorre ali.



Em seguida, parte-se rumo ao centro da cidade, um local aberto, sem muitos prédios, com apenas o Museu de Artes Místicas ao centro, o local onde escondem a Asha. Após conquistar a arma, segue-se rumo aos domínios de Aneleh: a prefeitura, um local próximo ao centro da cidade e o último ponto da jornada. Com três andares de altura, era o local mais conservado e sombrio da cidade, dentro dava para ver tudo ao seu redor pelas enormes vidraças. O primeiro andar é uma sala repleta de armadilhas, o segundo, é o local de treino da guarda real Periculum e o último, onde Aneleh governava tudo sentada em seu trono.

Interface

Ponto de vista: 3ª pessoa; Gráfico: 8 bits; Métrica:

Nome	Helena	Atormentado	Niilie	Periculum	Aneleh	NPCs
Altura	h	3h	1,5h	2,5h	h	h
Largura	w	w	1,5w	1,5w	w	w

Habilidade	Pulo	Pulo em velocidade	Escorregar	Plataforma	Obstáculo	Obstáculo aéreo
Altura	1,6h	3,2h	-	1,5h	0,75h	1,5h
Largura	1,6w	3,2w	3w	-	-	-

Fase	Clima	Tipo de música
Início de um sonho	Anoitecendo, com um clima abafado, porém com nuvens escuras que causa impressão de chuva.	Desanimada, com um ar de surpresa.
O atormentado	Noite com uma leve ventania.	Desafiadora.
Confronto	Noite escura, só com as luzes fracas de postes que enaltecem as gotas do chuveiro.	Animada de luta.
Em busca de respostas	O amanhecer de um dia nublado, vazio e estranho.	Misteriosa.
Caminho sem volta	De tardezinha, um clima estranho, sem sol porém quente.	Calma que causa alívio.
Sem saída	Anoitecendo, clima frio com uma ventania absurda.	Animada de confronto.
Asha, o amuleto da esperança!	Uma noite silenciosa, obscura e fria.	Animada e, ao mesmo tempo, misteriosa.
Contra-ataque	De dia, ainda sem sol, um dia alheio e quente.	Vibrante que simboliza o medo.
Periculum, o braço direito da imperatriz!	Entardecendo, com nuvens escuras e ventania, uma tarde enigmática.	Animada de luta.
O fim do pesadelo	Anoitecendo, com ventos fortes e chuva farta, bem escuro com luzes que iluminam só o necessário.	Agitada e vibrante.

HUD:



Requisitos de hardware

Sistema Operacional: Windows 7 ou mais recente; Processador: Intel Core i3 M380; Memória: 2 GB de RAM; Gráficos: Intel HD 4000; DirectX: versão 10; Armazenamento: 400 MB de espaço disponível.

Mecânica

Escalares: Escadas e cordas que levam a plataformas mais altas;

Penduráveis: A personagem poderá se segurar nas paredes por alguns segundos;

Deslizantes: Plataformas que vão de um lado ao outro do mapa. Pode haver fases com chão molhado para dificultar a fuga contra os inimigos. Habilidade relacionada: Correr e dash;

Explosivos: Barris explosivos que poderão causar dano tanto aos inimigos quanto a personagem;

Quebráveis: Paredes, chão e outros blocos que podem ser destruídos para achar novos lugares e/ou coletáveis. Habilidade relacionada: Correr e pular;

Pêndulos: Obstáculos, como bolas de metal e foices suspensas, que causam dano durante a fase;

Passagens: Paredes ou buracos que podem ser atravessados para revelar novas partes do mapa ou coletáveis;

Luzes: Em determinadas fases, revela aos inimigos a posição da personagem, o que levaria à derrota;

Empurráveis: Blocos que podem ser empurrados para resolver puzzles. Habilidade relacionada: Interagir;

Interruptores: Podem ser usados para abrir portas e resolver puzzles. Habilidade relacionada: Interagir;

Alavancas: Podem ser usados para abrir portas e resolver puzzles. Habilidade relacionada: Interagir;

Manivelas: Podem ser usados para abrir portas e resolver puzzles. Habilidade relacionada: Interagir;

Alvos: Ao serem atingidos, derrubam objetos que podem causar dano nos inimigos. Habilidade relacionada: Asha.

Power-ups

Ao decorrer das fases, poderá ser coletado fragmentos de um "equipamento especial" que, completo, aumenta alguns atributos da personagem.

Inimigos

Nome	Atormentado	Niilie	Periculum	Aneleh
Espécie	Elfo	Erínia	Nefilim	Espectro
Idade	Não se aplica	Não se aplica	Não se aplica	20
Gênero	Masculino	Não se aplica	Feminino	Feminino
Etnia	Branco	Indígena	Latina	Negra
Profissão	Carrasco	Conselheiro real	Guarda real	Imperatriz
Histórico	O atormentado era um grande homem de negócios, que havia vencido na vida e construído não só a sua, mas a de várias gerações seguintes. No meio de tudo isso, com tantas posses uma preocupação intensa, excessiva e persistente começou a consumi-lo. Em meio a todo o seu medo Onirodinia entra em uma gigantesca crise devido a chegada de pestes e caos que a Aneleh trouxe com ela. Sendo assim ele tenta fugir da cidade, mas é impedido por Aneleh, e sem forças para revidar é dominado por ela e torna-se seu carrasco.	Niilie era só mais um(a) moradora de Onirodinia, porém quando criança percebeu seu dom e começou ajudar os moradores com suas visões do futuro e sábias palavras mesmo para uma criança. Porém anos antes da chegada da imperatriz, Niilie teve premonições sobre toda a destruição, também com as premonições veio sua cegueira, por isso usa uma venda nos olhos. Agora cego(a) e impotente quanto ao mal que previra, Niilie se torna cada vez mais frio(a) e sozinho(a), as coisas perdem o sentido, ele(a) só aguarda a imperatriz para poder servi-la.	Periculum vem de uma família militar, destinada a servir e nada mais que isso. Sempre foi a melhor em tudo que fazia, sempre se mostrou acima da média tanto em desafios físicos quanto mentais, a máquina de guerra perfeita. O seu problema sempre foi em confiar em si mesma, pela gigantesca cobrança que sofria de todos. Seus pais dependiam de seu sucesso para que o nome da família fosse conhecido novamente em Onirodinia. Apesar de tudo isso, se rendeu facilmente e inteiramente a proteger a nova imperatriz como forma de cumprir o que esperavam dela e porque não via em si mesma a força para combater Aneleh.	Nem mesmo os moradores e os generais de Onirodinia conhecem muito sobre a Imperatriz. Sua história passada antes dos eventos de dominação da cidade é guardada à sete chaves por ela. Por outro lado, o que se conhece muito bem é sua tirania.
Diferencial	Representa a ansiedade da protagonista.	Representa a melancolia da protagonista.	Representa a insegurança da protagonista.	Representação da protagonista consumida pelos seus sentimentos.
Habilidades	Grande agilidade e destreza além de um grande alcance com sua bengala.	Desvia e defende-se com facilidade por prever os ataques, o que compensa seu ataque de certa forma fraco.	Ataques extremamente fortes que atordoam a personagem.	Uma mescla de todas as outras habilidades, sua toxicidade suga os poderes a sua volta, então possui todas as habilidades de seus generais.

- Cenas de corte

Serão cinco cenas de corte para o jogo:

A cena inicial será Helena dormindo no trabalho e aparecendo em Onirodinia. A segunda, mostrará o primeiro chefe, o Atormentado, sendo derrotado e tendo seus poderes enfraquecidos. A terceira, apresentará a derrota de Niilie e a indicação do caminho para uma nova arma. Na quarta, ao derrotar Periculum, os portões para encontrar Aneleh se abrirão. A última cena mostrará a derrota de Aneleh e o mundo em que estavam retornando à sua forma base, assim, Helena consegue conciliar-se com seus sentimentos e voltar para casa.

- NPCs

O vendedor: Personagem responsável por compras, vendas e trocas de itens;

Ex-morador de Devaneio: NPC inicial, quem indicará o caminho para a entrada de Onirodinia, para a jornada começar;

O vigia: indicará a direção de onde a casa de Helena supostamente ficaria;

Morador da área residencial: dará uma breve explicação do porquê da casa de Helena estar destruída;

Ex-prefeito de Devaneio: indicará o caminho mais perigoso, porém menos vigiado;

Seguidor de Niilie: indicará o caminho até Niilie.

- Destraváveis e bônus (fazer o jogador jogar novamente)

Destraváveis: Skin - O jogador irá adquirindo fragmentos da skin durante as fases, quando todos os fragmentos estiverem unidos, uma nova skin será desbloqueada.

Bônus: Novo jogo - Após o final do jogo, a antagonista Aneleh é desbloqueada como personagem jogável e o jogador poderá iniciar um novo jogo utilizando-a.

Depois do jogo finalizado, também é liberado a opção “Novo Jogo Plus” onde o jogador pode começar novamente a história, porém mantendo todos os seus atributos e habilidades.

- Licenças

Não há licenças.

- Concorrentes

Celeste (Matt Makes Games, Extremely OK Games, Ltd.); Dandara (Long Hat House); Limbo (Playdead, Double Eleven); Gris (Nomada Studio, BlitWorks); Dead Cells (Motion-Twin); Into The Breach (Subset Games); The Messenger (Sabotage Studio); Moonlighter (Digital Sun); Minit (Devolver Digital).