**Onirodinia**

**Diagrama

Descrição gerada automaticamente**

**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**

Teclado de computador

Descrição gerada automaticamente

**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 durantes 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 durantes 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.

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteSeguindo, 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 chuvisco. | 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:Uma imagem contendo Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**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](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk031KkEZiyC5dclQJdUMxP0yuMSSAA:1619458856701&q=Matt+Makes+Games&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NEw2NigpLMw1UuLSz9U3yK6MNzMq1FLJTrbSTy5L10_Ozy0oLUktii_LTEnNT0_MTbVKSS1LzckvSC1axCrgm1hSouCbmJ1arOAOlCvewcoIAIasyO5ZAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwjT3IavupzwAhUmrpUCHeEHCLUQmxMoATAoegQILRAD), [Extremely OK Games, Ltd.](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk031KkEZiyC5dclQJdUMxP0yuMSSAA:1619458856701&q=celeste+extremely+ok+games,+ltd.&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NEw2NigpLMw1UoJwi8wqM8yLKgq0VLKTrfSTy9L1k_NzC0pLUoviyzJTUvPTE3NTrVJSy1Jz8gtSixaxKiSn5qQWl6QqpFaUFKXmpuZUKuRnK4BUFeso5JSk6O1gZQQA4KUQ_2wAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwjT3IavupzwAhUmrpUCHeEHCLUQmxMoAjAoegQILRAE)); Dandara ([Long Hat House](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk01deehHCcg7kQ3jfJT58_qpljkIog:1619458883339&q=LONG+HAT+HOUSE&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NExPTzLOTbMsUoJyDbJTsgpN4rVUspOt9JPL0vWT83MLSktSi-LLMlNS89MTc1OtUlLLUnPyC1KLFrHy-fj7uSt4OIYoePiHBrvuYGUEANJ3gbRaAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwi5wOC7upzwAhWCJbkGHbE4CH4QmxMoATAeegQIFBAD)); Limbo (Playdead, Double Eleven); Gris (Nomada Studio, BlitWorks); Dead Cells ([Motion-Twin](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk02dT2rnlQrg35n8VeH8v4YD233Suw:1619458903731&q=Motion-Twin&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NExJiS-rKsu1UOIBcY1y8jIq4kuMtVSyk630k8vS9ZPzcwtKS1KL4ssyU1Lz0xNzU61SUstSc_ILUosWsXL75pdk5ufphpRn5u1gZQQAyfEE81YAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwjbqr3FupzwAhXnKLkGHZuzAw0QmxMoATAoegQIGxAD)); Into The Breach ([Subset Games](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk01_dK9IuBokhzJy67K4sfLkJfCXEQ:1619458930144&q=Subset+Games&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NEw2yzWxMMitVOLSz9U3yK4syDYy01LJTrbSTy5L10_Ozy0oLUktii_LTEnNT0_MTbVKSS1LzckvSC1axMoTXJpUnFqi4A4UL97ByggAXJAAT1UAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwiLnonSupzwAhWqq5UCHXqfA9sQmxMoATAeegQIFhAD)); The Messenger ([Sabotage Studio](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03pdnIa_zHCq6onE1BGSUSkREKlXA:1619458966154&q=Sabotage+Studio&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NMwqSrKsSk8zVYJw0w2yU0xzk4q1ZLOTrfSTy9L10xNzU-OLU4syU4utUlLLUnPyC1KLFrHyBycm5ZckpqcqBJeUpmTm72BlBAA2EylcVAAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwjikZ_jupzwAhVHrZUCHei1BZsQmxMoATAcegQIFRAD)); Moonlighter ([Digital Sun](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk02z_EinjI-q437JgbtMkUQOmZ6HDA:1619459073826&q=moonlighter+digital+sun&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NEzPKLbMKSm3UIJwU6rKStLTTAu1VLKTrfSTy9L1k_NzC0pLUoviyzJTUvPTE3NTrVJSy1Jz8gtSixaxiufm5-flZKZnAFUopGSmZ5Yk5igUl-btYGUEABOEJnNjAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwiR_8qWu5zwAhVwGbkGHcpQB38QmxMoATAiegQIGRAD)); Minit ([Devolver Digital](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03SPl4M6QcMFU1FKevosJ1fWpbmqw:1619459100617&q=Devolver+Digital&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NEypiq_MyktPUuLSz9U3SMk2siir0lLJTrbSTy5L10_Ozy0oLUktii_LTEnNT0_MTbUqKE3KySzOSC1axCrgklqWn1OWWqTgkpmeWZKYs4OVEQC1pmRTWQAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwj0862ju5zwAhXPppUCHdVhAuwQmxMoATAiegQIGhAD)).