

Eduardo Augusto Saito  
João Pedro Mariano  
Pedro Palma  
Tales Miguel

**Título do jogo:**

"Dysto-Exodus: Dimensional Havoc / Dysto-Exodus: Destruição Dimensional"

**Logo:**



**Sistema do Jogo:**

Unity.

**Público-alvo:**

Adolescentes e adultos

**Classificação de idade:**

16+

**Data estimada de publicação:**

O prazo para a finalização do projeto e publicação do jogo é de quatro meses.

## **Resumo da História do Jogo:**

Num futuro distópico, após uma calamidade multidimensional, o jogador acorda como o último sobrevivente de uma frota de vigilantes, cercado por um mundo apocalíptico de zumbis, robôs hostis e saqueadores cruéis. Sua esperança reside em encontrar um lendário acampamento de sobreviventes que detém a tecnologia para restaurar a ordem nas dimensões.

Conhecido como "O Viajante," um guia misterioso, oferece pistas e informações para localizar o acampamento de sobreviventes. O jogador viaja por dimensões únicas, enfrentando inimigos variados e superando desafios em ambientes dinâmicos. A narrativa intrigante se desenrola à medida que o jogador desvenda segredos sobre a calamidade.

Após muitas reviravoltas e desafios multidimensionais, o jogador finalmente alcança o lendário acampamento de sobreviventes. Lá, ele descobre a verdadeira natureza da calamidade e como pode ser revertida. A conclusão envolve uma batalha épica e a restauração da ordem nas dimensões.

## **Fluxo do Jogo:**

- O jogador se aventura na cidade destruída até a sede da mega empresa para ajudar na solução do caos dimensional, enfrentando inimigos e resolvendo quebra-cabeças.
- Eventos multidimensionais alteram pedaços do cenário e trazem novos inimigos.
- O NPC "O Viajante" fornece orientações e informações cruciais.
- A narrativa se desenrola através de encontros e diálogos.

## **Personagens:**

- O jogador, um aventureiro destemido.
- O Viajante, um guia misterioso.
- Grupo de vigilantes
- Diversos inimigos, incluindo zumbis, robôs e saqueadores.

## **Ambiente:**

- Paisagens urbanas em ruínas, áreas cobertas por névoa opressiva

## **Objetivos:**

- Coletar itens, armas e derrotar inimigos poderosos entre mobs e bosses.
- Encontrar o lendário acampamento de sobreviventes.
- Descobrir a verdade por trás da calamidade multidimensional e a forma de reverter essa realidade.
- Restaurar a ordem nas dimensões.

## **Desenvolvimento da História:**

A história se desenvolve através de interações com O Viajante e descobertas ao longo do jogo, revelações progressivas sobre a natureza da calamidade e o papel do jogador.

## **Tipos de Desafios e Como Resolver:**

- Combates contra zumbis, robôs e saqueadores.
- Quebra-cabeças ambientais para avançar.
- Adaptação à mudança de cenário e inimigos durante eventos multidimensionais.

## **Progressão de Habilidades, Itens e Recompensas:**

- Desbloqueio de novas armas para auxiliar o personagem.
- Coleta de itens para ajudar na solução do problema nas dimensões.

## **Personagem Principal:**

### **“O Sobrevidente”**

#### **Habilidades Adaptáveis:**

- Ataque com Armas de Alcance Médio: O Sobrevidente é habilidoso no uso de armas de alcance médio, permitindo que ele atire com precisão em inimigos à distância, mantendo uma vantagem tática.
- Lança-Chamas: Ele também pode empunhar um lança-chamas com devastadores ataques de fogo de curto alcance, eficaz contra hordas de inimigos.
- Combate Melee: Além disso, é proficiente em combate corpo-a-corpo, usando diversas armas brancas e técnicas de luta para enfrentar adversários próximos.

#### **Background:**

“O Sobrevidente”, que no passado já foi apenas uma pessoa comum, vivia na cidade grande e tinha um emprego estável, apesar de monótono. Por conta da violência crescente na cidade, se juntou a um grupo de vigilantes da sua vizinhança para ajudar os moradores contra roubos, saques e violência generalizada durante as perigosas noites. Totalmente amador, foi aprendendo técnicas de defesa pessoal básicas e manejo de algumas armas com um de seus vizinhos, particularmente esquisito que sempre usava uma máscara e falava muito de teorias conspiratórias. Com a violência em alta, estava preocupado em perder seu emprego, visto que muitas pessoas mais pobres foram despejadas de suas casas pelo governo corrupto, para a construção de uma gigante empresa tecnológica de um empresário ganancioso.

Numa noite em que não estava de patrulha e descansava em seu quarto, teve um estranho sonho sobre o fim do mundo, onde ouvia as palavras proféticas de seu vizinho doido. Com um barulho estrondoso, acordou às pressas com as janelas quebradas, e todo o seu quarto revirado por conta do impacto de algo que considerava uma explosão. Ao olhar pela janela, viu que o sonho parecia ter se tornado realidade.

#### **Envolvimento na Trama:**

O personagem principal se envolve na trama após sobreviver a uma grande explosão que fragmentou sua dimensão de origem. Com zumbis, robôs, e saqueadores para todos os lados, ele descobre a existência do lendário acampamento de sobrevidentes através de rumores e decide iniciar sua jornada em busca de reverter a calamidade.

#### **Arte:**

A arte do jogo está em discussão, com a equipe de desenvolvimento considerando várias ferramentas de arte 2D, como Adobe Photoshop, Aseprite, ou Krita. A escolha final dependerá das preferências e habilidades da equipe.

#### **Controles do Personagem Principal:**

O personagem principal será controlado de forma ágil e responsiva, semelhante aos controles básicos do jogo "Hotline Miami". Os controles incluem:

- Movimentação com as teclas direcionais e o uso do mouse para controlar a mira do personagem.
- Ataque corpo-a-corpo e disparo de armas à distância com botões designados.
- Troca rápida de armas e itens.
- Esquiva ou roll para evitar ataques inimigos.
- Interagir com objetos e personagens com um botão dedicado.
- O jogador também pode usar o mouse para mirar, se preferir.

## Gênero do Jogo:

O jogo "Dysto-Exodus: Dimensional Havoc" pertence ao gênero de ação top-down, com elementos de tiro e combate corpo-a-corpo. É semelhante ao estilo de jogabilidade de jogos top down de tiro, mas com a adição de inimigos zumbis, robôs e outros desafios multidimensionais.

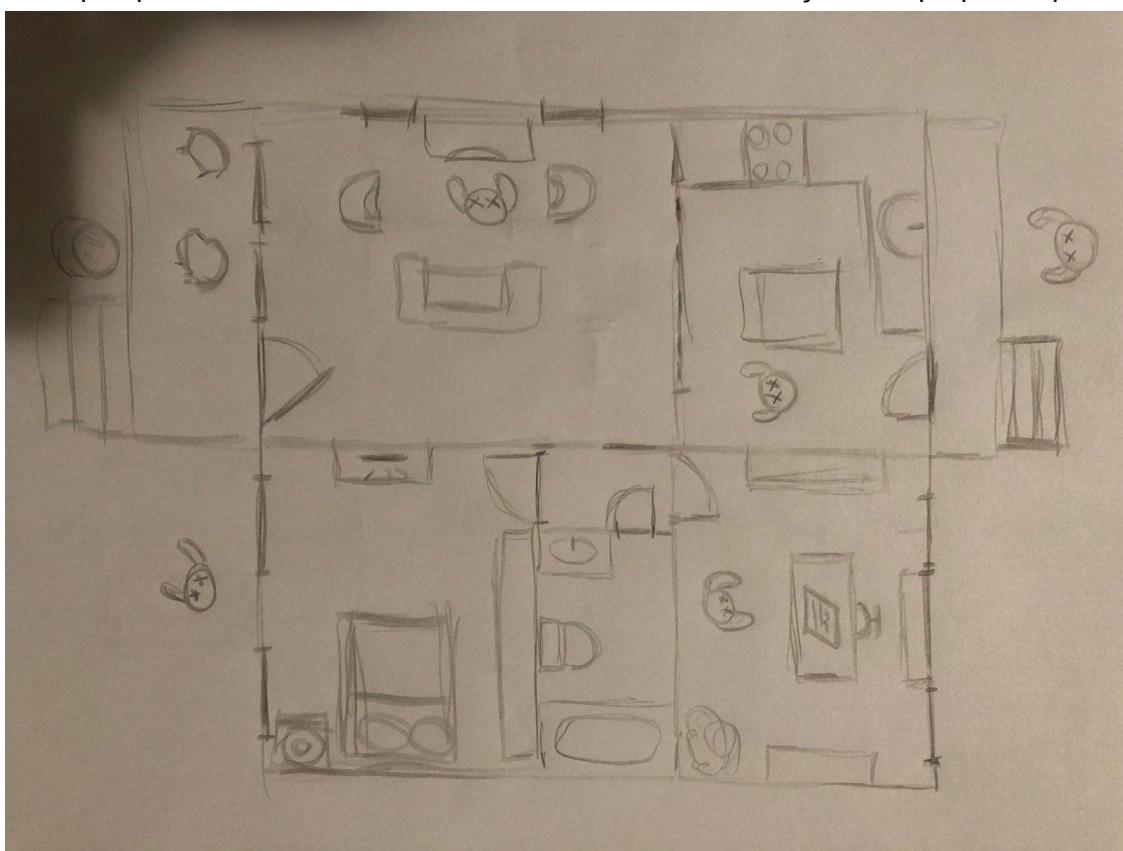
## Múltiplos Personagens:

Não há múltiplos personagens jogáveis, pois o jogo é centrado em uma única narrativa com um protagonista.

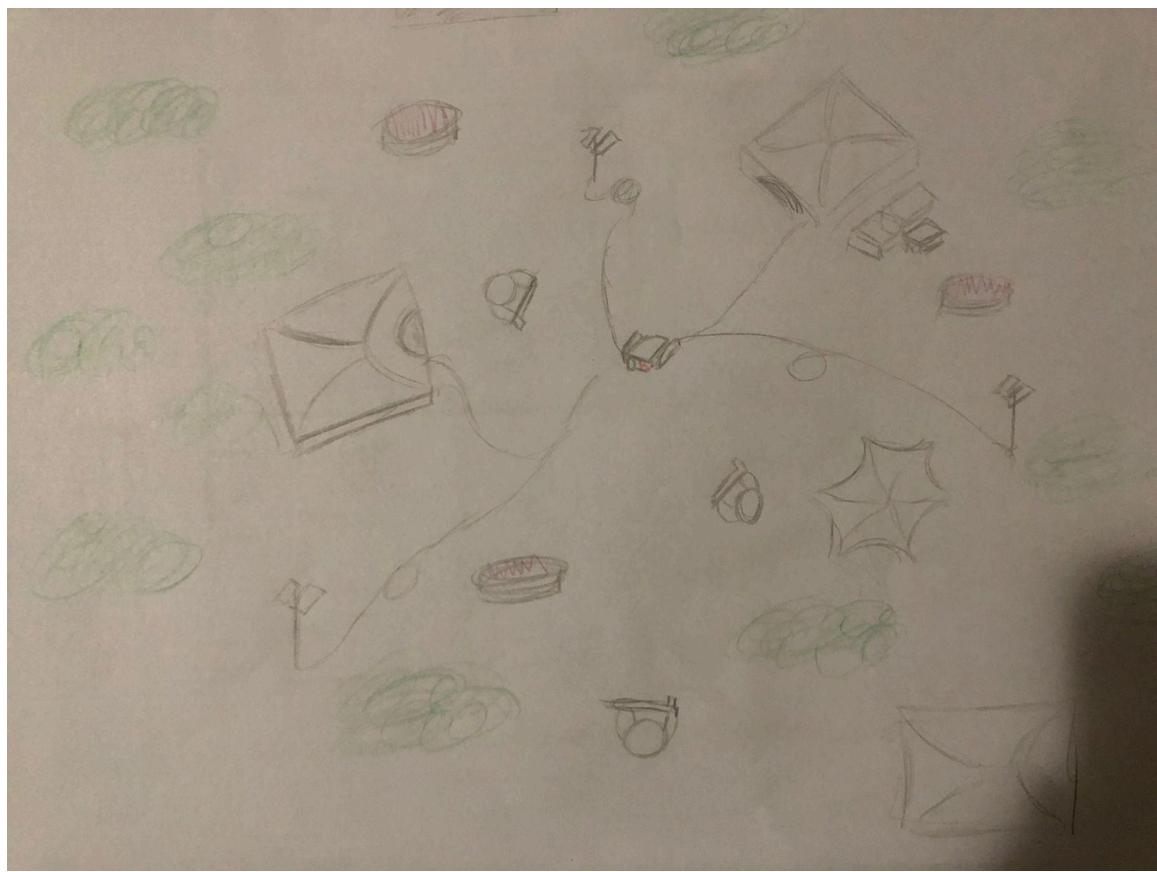
## Estrutura dos Níveis:

Os níveis são projetados em formato top-down, onde o jogador deve progredir através de áreas repletas de inimigos e obstáculos. Cada dimensão apresenta um conjunto único de desafios, inimigos e cenários. A conclusão de objetivos específicos ou derrotar chefes-chave levará à próxima dimensão.

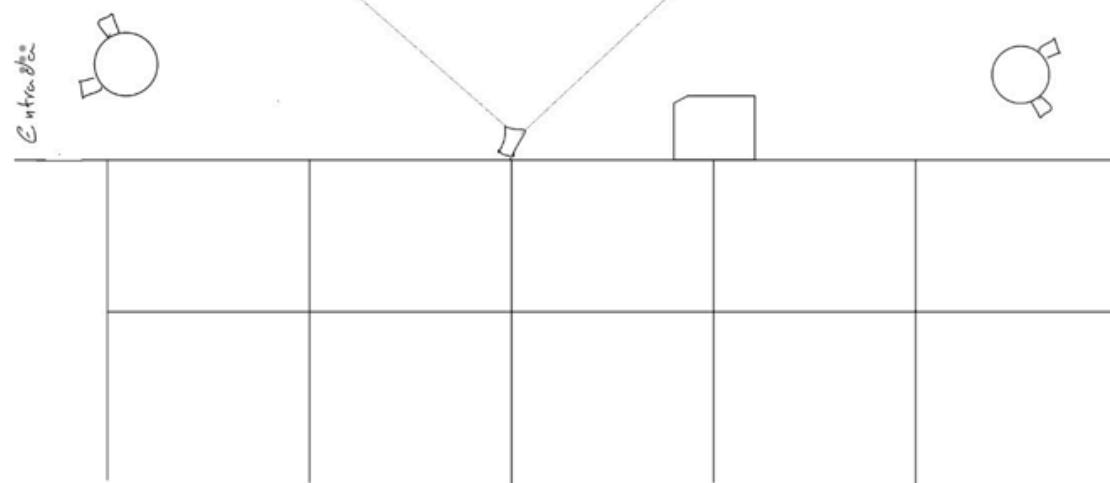
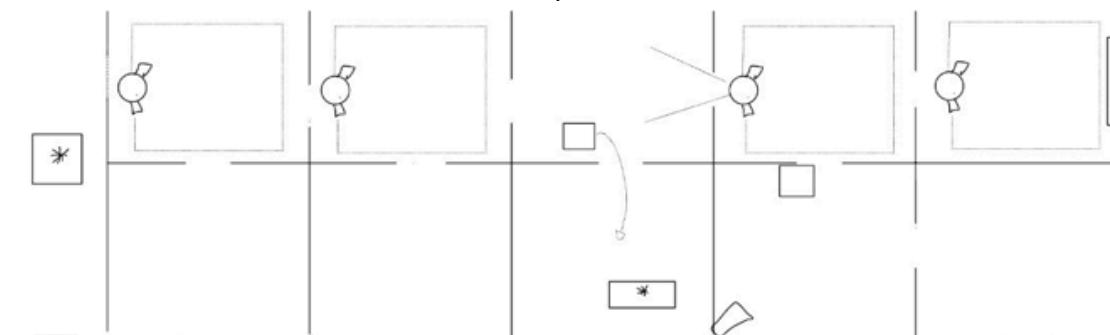
- Cidade em Ruínas: Repleta de zumbis, a cidade em ruínas, cheia de entulhos e pedras no chão, qualquer mínimo barulho pode atrair uma horda para você.
- Floresta: Fugindo dos zumbis, saqueadores controlam as florestas nos subúrbios da cidade grande. Táticos, eles percebem o som do jogador, conseguem vê-lo de longe e se posicionam melhor para uma emboscada.
- Cidade Futurística: Controlada por robôs que protegem a mega empresa, eles rastreiam a área em busca de qualquer forma de vida, ao encontrá-lo, vão em sua direção e se preparam para atacar.



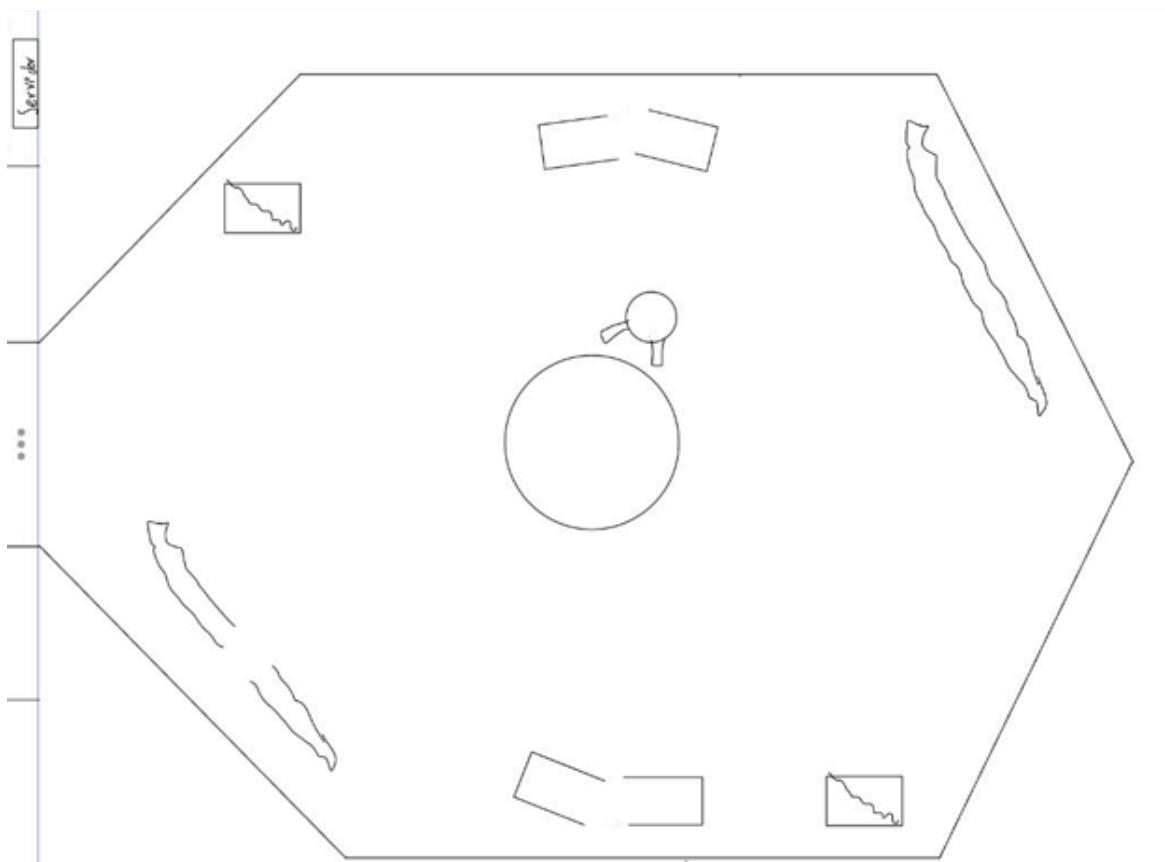
Nível 1 - Periferia



Nível 2 - Parque da Cidade



Nível 3 - Laboratório (Parte 1)



Nível 3 - Laboratório (Parte 2)

### Beat Chart

Fases	Periferia	Parque da Cidade (Ibirapuera)	Centro	Sala da Máquina
Objetivo	Matar zumbis e coletar as anotações do cientista	Não ser pego pelos saqueadores e recuperar o gerador da máquina de distorção de realidades	Não ser detectado pelos robôs e levar o gerador e as anotações para o cientista	Consertar a máquina que causou a distorção de realidade
Personagens	Zumbis	Saqueadores	Robôs	Robôs, Cientista
Itens	Anotações do cientista, Lança-chamas	Gerador, Shotgun	Metralhadora	Metralhadora
Objetos	Mesa do escritório, sofá, cama, mesa, cadeiras	Árvores, holofotes, bancos, caixotes, tendas	Estações de trabalho, janelas de vidro, câmeras	Máquina de distorção de realidade, Caixas, mesas, barricadas
Assets				
Eventos	Zumbis notam o jogador com a proximidade (barulho?)	Saqueadores fazem rondas e podem detectar o jogador	Câmeras detectam o jogador	Trazer os itens para o cientista o possibilita de consertar a máquina

	Coletar as anotações do cientista no escritório	Ser exposto pela luz do holofote revela a localização do jogador para os saqueadores		Ao iniciar o conserto, um alarme é ativado e o modo "horda" inicia, vários mobs irão tentar interromper
	Ao coletar a carta, a mesa quebra e faz barulho spawnando mais zumbis	Coletar o gerador deixa todos saqueadores em modo agressivo		
Esquema do Nível	Interior de uma casa, Ambiente escuro	Parque da cidade, Ambiente de média iluminação	Laboratório/Escritório, Ambiente bem iluminado, Destruído	Sala da máquina, ambiente destruído

### Mini-Games:

Dentro do jogo, podem haver minigames como quebra-cabeças ou desafios especiais que oferecem recompensas ou informações adicionais sobre a história. Esses mini-games são projetados para manter a jogabilidade variada e emocionante. Ainda precisam de desenvolvimento.

### Fases Bônus:

O jogo pode incluir fases bônus desbloqueáveis, que oferecem desafios extras ou recompensas especiais para os jogadores que desejam explorar mais profundamente o universo do jogo.

### Recursos Necessários:

- Tecnologia: O desenvolvimento do jogo será realizado em Godot ou Unity, incluindo o uso de ferramentas de arte 2D, como Adobe Photoshop, Aseprite ou Krita, para criar gráficos e animações. Além disso, serão necessárias ferramentas de áudio para a criação de trilhas sonoras e efeitos sonoros.
- Hardware: Para jogar o jogo, os requisitos de hardware serão acessíveis, com suporte para sistemas Windows. Um HD ou, preferivelmente, um SSD será necessário para instalação do jogo e seus componentes.
- Plataforma: O jogo será lançado na plataforma Windows, tornando-o acessível a um amplo público de jogadores de PC.
- Movimentos de Câmera: Assim como em outros jogos de gêneros semelhantes, o Dysto-Exodus utilizará movimentos de câmera dinâmicos, incluindo:
  - Zoom In/Out: O zoom pode ser usado para destacar detalhes ou dar uma visão mais ampla do cenário.
  - Movimento Rápido: Transições rápidas da câmera para criar um ritmo rápido e imersivo durante a jogabilidade.

## Mundo e Dimensões:

O mundo de "Dysto-Exodus: Dimensional Havoc" é uma paisagem distópica e caótica que se estende por várias dimensões. Cada dimensão representa uma realidade alternativa, afetada pela misteriosa calamidade. Essas dimensões variam amplamente em termos de cenários, inimigos e atmosfera, criando uma experiência de jogo rica e diversificada.

## Imagens:

As imagens do jogo exploram uma estética sombria e apocalíptica, com uma paleta de cores que evoca a desolação e o perigo. Os cenários são detalhados e atmosféricos, transmitindo a sensação de um mundo à beira do colapso.



Mapa do Mundo (Indicação da rota feita pelo jogador)

## Ambientes:

- Cidade em Ruínas: Uma dimensão devastada, com arranha-céus em colapso, carros abandonados e zumbis perambulando pelas ruas. Este ambiente representa a destruição total causada pela calamidade.

- Floresta Envolta em Névoa: Uma floresta densa e misteriosa, onde saqueadores hostis patrulham e a névoa cria uma atmosfera opressiva. A floresta esconde segredos cruciais para a trama.
- Cidade Tecnológica Futurista: Uma dimensão onde robôs avançados governam, e o jogador deve usar armas de alta tecnologia para sobreviver. A busca pela tecnologia vital ocorre aqui.

#### **Relação com a História:**

Cada ambiente está intrinsecamente ligado à história do jogo. Os segredos da calamidade e a busca pelo lendário acampamento de sobreviventes levam o jogador a explorar esses ambientes. Através de encontros com personagens e descobertas ambientais, a narrativa se desenrola, revelando a verdade sobre o que aconteceu nas dimensões afetadas.

#### **Sentimentos Esperados do Jogador em Cada Ambiente:**

- Cidade em Ruínas: Desespero e urgência, com uma sensação de sobrevivência iminente.
- Floresta Envolta em Névoa: Mistério e tensão, com a necessidade de estar alerta para emboscadas.
- Cidade Tecnológica Futurista: Fascinação e perigo, com um foco na adaptação a inimigos tecnologicamente avançados.

#### **Mapa ou Diagrama do Jogador sobre o Ambiente:**

O jogo pode fornecer um mapa ou um diagrama do ambiente atual dentro da tela de menu para ajudar o jogador a navegar e planejar estratégias. Porém ainda exigindo uma constante atenção e leitura tanto do cenário quanto do mapa. Isso adiciona uma camada de estratégia à jogabilidade, permitindo que os jogadores escolham rotas e táticas com base em informações do ambiente.

## **Gestalt - “sentindo o jogo”**

O jogo apesar de ser mais sombrio por conta de sua temática apocalíptica, também passa sentimentos de esperança e agitação durante as lutas. Com músicas mais melancólicas, conseguimos transmitir uma sensação de solidão no mundo apocalíptico e quase que inabitado. Entretanto, durante as lutas em que podemos ter elementos de outras dimensões em tela, a música é utilizada para criar um ambiente mais energético e de ação envolvente.

Contra alguns tipos de inimigos, como zumbis, podemos colocar uma música mais animada e que dê a sensação de prazer ao realizar múltiplas eliminações ao mesmo tempo. Já contra os saqueadores, uma música mais tática, visto que estes inimigos se posicionam melhor e dão mais trabalho para o jogador. Contra os robôs, inimigos mais duráveis e que causam mais dano, uma música mais épica e que dê uma sensação de maior grandiosidade e atenção do jogador.

## Mecânicas

- Ambientes dinâmicos que permitem interação com o jogador para a solução de puzzles.
- Mudanças dinâmicas dos cenários que influenciam na solução de puzzles e na navegação do jogador.

## Hazards

- Armadilhas no cenário colocadas por saqueadores;
- Barris de fogo usados pelos sobreviventes para se aquecerem no frio da noite, se interagidos pelo jogador ou inimigos, podem explodir;

## Power Ups

- Armas variadas para o uso do jogador durante as fases.

## Coletáveis

- Sem coletáveis até então

## Matriz de Combate

Nome	Tiro Pistola	Escopeta	Fuzil de Assalto
Controle	Click/Espaço (segurar ou clicar)	Click/Espaço (segurar ou clicar)	Click/Espaço (segurar ou clicar)
Alcance	Médio	Baixo	Alto
Velocidade	Médio	Baixo	Rápido
Direção	Direção do mouse	Direção do mouse	Direção do mouse
Força	5	10	20
Efeito Especial	-	Empurra os inimigos	Desacelera os inimigos

## Mecânica e poderes

- Itens coletáveis que modificam o estilo de combate ou recuperam status (vida e escudo) do personagem.
- O personagem pode possuir até 3 armas equipadas. No entanto, não poderá trocar livremente entre elas. A troca ocorre ao pressionar o botão "Q" do teclado numa sequência pré-definida entre Pistola -> Escopeta -> Rifle de Assalto, com tempo de recarga fixo entre cada troca. Essas trocas dependem ainda da obtenção de cada uma das armas pelo jogador. A troca é forçada no momento em que a arma atual superaquece (depois de alguns disparos).
- Melhorias temporárias dos disparos da arma equipada:
  - Maior cadênci a de tiro;
  - Munição perfurante;
  - Splash damage;
  - Disparos não aquecem a arma;
  - Poder Especial específico para cada arma com baixa chance de drop:
    - Pistola: disparos explosivos em área no impacto;

- Escopeta: dobro de projéteis e maior angulação do disparo;
- Rifle de Assalto: disparos viram um raio laser contínuo.

## Inimigos

- Zumbis
  - Tipo de Combate: Melee (corpo-a-corpo)
  - Armas: Batem com as mãos
  - Velocidade: Lentos, mas geralmente estão em grupo
  - Vida: 50 HP
- 
- Humanos saqueadores
  - Tipo de Combate: Melee e Ranged (corpo-a-corpo e à distância)
  - Armas: Armas de médio-alcance (pistolas, shotgun) e armas customizadas (tacos de baseball, barras de ferro, etc.)
  - Velocidade: Rápidos, geralmente se repositionam para desviar do jogador
  - Vida: 75 HP
- 
- Robôs
  - Tipo de Combate: Ranged (à distância)
  - Armas: Metralhadora
  - Velocidade: Média (lentos quando atiram), mas dão muito dano
  - Vida: 100 HP
- 

## Chefões

- Serão versões mais fortes de cada um dos inimigos, um pouco mais de HP e com os sprites maiores.

## **Elementos extras que podem ser desbloqueados**

- O jogador iniciará o jogo com uma pistola e uma faca, inicialmente. Conforme for eliminando os inimigos em determinadas fases, novas armas serão liberadas que poderão ser utilizadas de acordo com a tática do jogador. Dentre elas estão:
  - Lança-chamas
  - Shotgun
  - Metralhadora
  - Espada medieval

## **Multiplayer**

- Não haverá elementos de multiplayer nesta primeira versão do jogo

## **Criação de conteúdo por jogadores**

- Jogadores poderão transmitir o jogo via serviços de streaming de jogos como twitch, youtube e afins.
- Possibilidade na criação de um fórum ou comunidade em alguma rede social onde os jogadores possam discutir temas do jogo, bugs, fanarts, etc.

## **Capitalização:**

A estratégia de capitalização para "Dysto-Exodus: Dimensional Havoc" está sendo discutida e avaliada, com os seguintes tópicos considerados:

### **Free-to-Play?**

Possibilidade Considerada: A equipe está explorando a opção de lançar o jogo como Free-to-Play, o que permitiria um amplo acesso ao público. A principal fonte de receita seria por meio de microtransações, DLCs e conteúdo adicional.

### **Paga para Jogar a Versão Completa?**

Não, o jogo será free-to-play.

### **Alternativa de Cobrança Inicial:**

Uma alternativa em consideração é a cobrança de um valor inicial, previsto em torno de R\$15, para acesso à versão completa do jogo, deluxe, que incluiria todos os recursos já existentes na versão free-to-play mais alguns conteúdos desbloqueados, como armas novas e possivelmente skins.

### **Paga para Avançar Mais Rápido ou Desbloquear sem Jogar?**

Opção Excluída: A equipe optou por não incluir a opção de pagamento para avançar mais rapidamente ou desbloquear itens sem jogar. A progressão no jogo será alcançada exclusivamente por meio do gameplay.

### **Paga para ter vantagem sobre os outros jogadores?**

Não Aplicável: Como o jogo é single player, não haverá opções de pagamento para obter vantagens competitivas sobre outros jogadores, já que não há interação direta com outros jogadores.

### **Publicidade Desbloqueável?**

Sim, haverá a possibilidade de remover os anúncios pagando uma taxa. O cálculo do valor será baseado numa média de quanto as publicidades da plataforma pagam por mês.

### **Recompensa Opcional Considerada:**

A equipe está explorando a possibilidade de oferecer recompensas opcionais, como itens cosméticos, em troca da exibição de anúncios fora do jogo. Importante ressaltar que não haverá anúncios intrusivos dentro do jogo que prejudiquem a experiência do jogador.