

# Oniro

***Game Design Document***

***V1.0***

***Bruno Cicanci Rodrigues de Sousa***

***<http://gamedeveloper.com.br>***

## 1. Visão Geral

### a. Conceito

Salvar o Mundo dos Sonhos de Morfeu do domínio de Pesadelos.

### b. Sinopse

Jogo de aventura onde um garoto, Paulo, é escolhido pelo Deus Grego dos Sonhos Morfeu para ajudá-lo a recuperar as 12 relíquias que permitem o acesso dos doze dos Deuses do Olímpio ao Mundo dos Sonhos. As relíquias foram roubadas pelos Pesadelos, seres sombrios que querem dominar o Mundo dos Sonhos, lar e reino de Morfeu e seus irmãos, local onde todas as criaturas que sonham vão ao cair no sono.

Oniro significa Sonho em grego. Este nome foi escolhido por que o jogo será baseado na mitologia grega e será ambientado no Mundo dos Sonhos do deus grego Morfeu.

## 2. Produto

### a. Público

O público-alvo do Oniro são jogadores casuais com idade entre 15 e 20 anos, porém este produto também deve atingir outras faixas etárias e jogadores *hardcore*. O jogo apresentará um nível de dificuldade crescente em seus desafios além de diversas conquistas que o jogador não precisará conseguir para finalizar o jogo, mas são objetivos secundários que podem chamar atenção do público *hardcore*.

### b. Plataforma

A versão de demonstração do jogo será lançada para a plataforma PC com sistema operacional Windows. Posteriormente, a versão completa do jogo será lançada também para Xbox 360 através da Xbox Live Arcade (XBLA).

Posteriormente, este projeto também poderá ganhar uma versão para smartphones com o Windows Phone 7, que permitirá rodar jogos desenvolvidos com XNA Game Studio (plataforma de desenvolvimento escolhida para este projeto), e com alguns ajustes o Oniro poderá ser portado para esta plataforma.

### c. Requisitos de Sistema

**Tabela 1: Requisitos para computadores**

Requisito	Mínimo	Recomendado
<b>Sistema Operacional</b>	Windows XP	Windows Vista/7
<b>Processador</b>	Single core	Dual core
<b>Memória RAM</b>	512MB	1GB
<b>Espaço em disco</b>	500MB	500MB
<b>Placa de Vídeo</b>	64MB com Pixel Shader 1.1	128MB+ com Pixel Shader 2.0+
<b>Softwares</b>	.Net Framework 3.5 XNA Framework 3.1	.Net Framework 3.5 XNA Framework 3.1
<b>Hardware</b>	Teclado/Mouse	Xbox 360 Controller
<b>Opcionais</b>		Conexão com Internet

### d. Mercado e Concorrência

O mercado de jogos mundial é grande, movimenta bilhões de dólares por ano e está em constante crescimento. Assim como no caso do público-alvo não podemos generalizar a concorrência como sendo o mercado de jogos inteiro. Os principais concorrentes do Oniro são empresas pequenas que desenvolvem jogos independentes de sucesso, como:

- 2D Boy – World of Goo
- Number None – Braid
- Amanita Design – Machinarium
- Team Meat – Super Meat Boy
- Klei Entertainment – Shank
- Ludosity Interactive - Bob Came in Pieces

### e. Diferenciais

O estilo do jogo será plataforma em 2D, com elementos de aventura e muitos desafios para o jogador, além de conquistas que são objetivos secundários. A mecânica e a arte do jogo possuem influência de jogos independentes de sucesso como Braid, Trine, World of Goo e Machinarium. O enredo do jogo possui diversas referências a mitologia grega, mais especificamente ao Deus Grego dos Sonhos, Morfeu.

O jogo permitirá a publicação de seu progresso e conquistas em redes sociais como Orkut, Twitter e Facebook, se o jogador desejar. A integração com redes sociais tornará o jogo mais sociável e conhecido, além de permitir sua expansão utilizando e interagindo com informações do jogador, como seus amigos/seguidores. Isto permitirá também a criação de um sistema de ranking baseado em redes sociais e a será mais um meio para criar ações promocionais.

### 3. Game Design

#### a. Regras

O objetivo principal do jogador é recuperar as doze relíquias roubadas dos deuses gregos e salvar o mundo dos sonhos. Para isto, os Pesadelos devem ser derrotados com ajuda de Morfeu. Ao final desta aventura Paulo retornará para o seu mundo abrindo os olhos e acordando, imaginando que tudo foi *apenas um sonho*.

Morfeu escolheu Paulo para ajudá-lo por ser uma pessoa esperta e criativa, e são estas características que o jogador deverá desenvolver durante sua aventura em Oniro. O Mundo dos Sonhos não possui uma forma única, assim como Morfeu (palavra grega cujo significado é “aquele que forma, que molda”). O jogador verá o Mundo dos Sonhos através dos olhos de Paulo, e para ele este mundo será muito parecido com lugares da cidade onde vive (cidade de São Paulo/SP), porém habitado por Pesadelos.

O jogador controlará Paulo em um mundo 2D em cenários variados, como : Ruas, Parques, Praças, Shoppings, Mercados, Museus, Metro, Universidades, Ginásios, entre outros. Todas as fases serão representações de lugares reais da cidade de São Paulo na forma de arte 2D. Antes de iniciar uma fase, o jogador verá um mapa da cidade com os locais liberados para ele jogar e os que ainda estão bloqueados (uma fase é desbloqueada após o jogador finalizar uma que possui um caminho até esta fase bloqueada). Ao final de cada fase existirá um Pesadelo mais forte (*boss*) que deverá ser derrotado para que o jogador ganhe uma relíquia roubada.

Neste mapa também estarão presente as fases bônus, que são fases que não darão ao jogador uma relíquia roubada, porém lhe dará habilidades novas que ele precisará durante o jogo para obter conquistas e derrotar inimigos com combinações de habilidades. Em fases normais, haverá *check points* para o jogador retornar, caso ele perca suas vidas, porém nas fases bônus não haverá este recurso.

Os diversos desafios espalhados pelas fases são de dois tipos: (1) os que o jogador precisa solucionar para avançar; (2) os que o jogador pode solucionar para obter conquistas (os objetivos secundários do jogo), porém não são necessários para avançar no jogo.

O jogador poderá desenvolver habilidades novas para Paulo nas fases bônus ou combinando habilidades existentes. Em muitos casos, este recurso ajudará o jogador a resolver um determinado desafio, e exigirá sua percepção do problema que está enfrentando e uma combinação de habilidades de maneira criativa.

Toda habilidade possui um custo de energia para ser utilizada, e ao combinar habilidades o custo da combinação é a soma das duas habilidades combinadas. A energia é uma barra branca exibida no canto superior esquerdo do jogador, abaixo da barra de vida verde. Estas duas barras são recuperadas através de itens de recuperação como esferas brilhantes que aparecem após derrotar um Pesadelo (branca para energia e verde para vida). A barra de energia recupera um mínimo necessário para utilizar uma habilidade quando estiver vazia, após um período de 10 segundos.

Algumas habilidades ficam ativas quando acionadas, e o seu custo é descontado da energia do jogador até esta habilidade ser desativada ou acabar a energia. Se não houver energia suficiente para o jogador utilizar uma habilidade, ele não poderá utilizá-la até recuperar a energia (habilidades ativas serão desativadas). Se a barra de vida ficar vazia, o jogador voltará para o seu último *check point* (apenas em fases normais) ou para o mapa da cidade. Caso o jogador volte para o mapa da cidade, seu último *check point* é apagado.

O jogador poderá interagir com os objetos espalhados pelo cenário. Em muitas circunstâncias, determinados objetos serão necessários para resolver um desafio ou derrotar um Pesadelo. Além das habilidades que o jogador poderá utilizar ou combinar com outras, existem duas ações básicas para jogador que não gastam pontos de energia: pular e atacar. Entretanto, estas duas ações podem ser potencializadas por habilidades, neste caso são cobrados os pontos de energia para utilizar. Para atacar um pesadelo o jogador utilizará a Espada do Sono, que irá apagar os Pesadelos do mundo dos sonhos.

## b. Controles

Os comandos do jogo foram criados baseados no Xbox 360 Controller, que pode ser utilizado no Computador (Windows) e no Xbox 360. No caso da versão para computador, o jogador também poderá utilizar o teclado – não será possível utilizar o teclado e o Xbox 360 Controller ao mesmo tempo.

**Tabela 2: Controles/Ações**

Xbox 360 Controller	Teclado	Ação nos Menus	Ação no Jogo
Botão A	Tecla Z	Confirmar	Pular / Confirmar
Botão B	Tecla X	Voltar	Atacar
Botão X	Tecla A	N/A	Habilidade Custom #1
Botão Y	Tecla S	N/A	Habilidade Custom #2
Botão Start	Tecla Enter	Confirmar	Pausar
Botão Select	Tecla Backspace	Voltar	Customização de habilidades
Left-Stick	Teclas direcionais	Navegação	Movimentação
D-Pad	Teclas direcionais	Navegação	Movimentação



Figura 1: Xbox 360 Controller.

### c. Interface e HUD

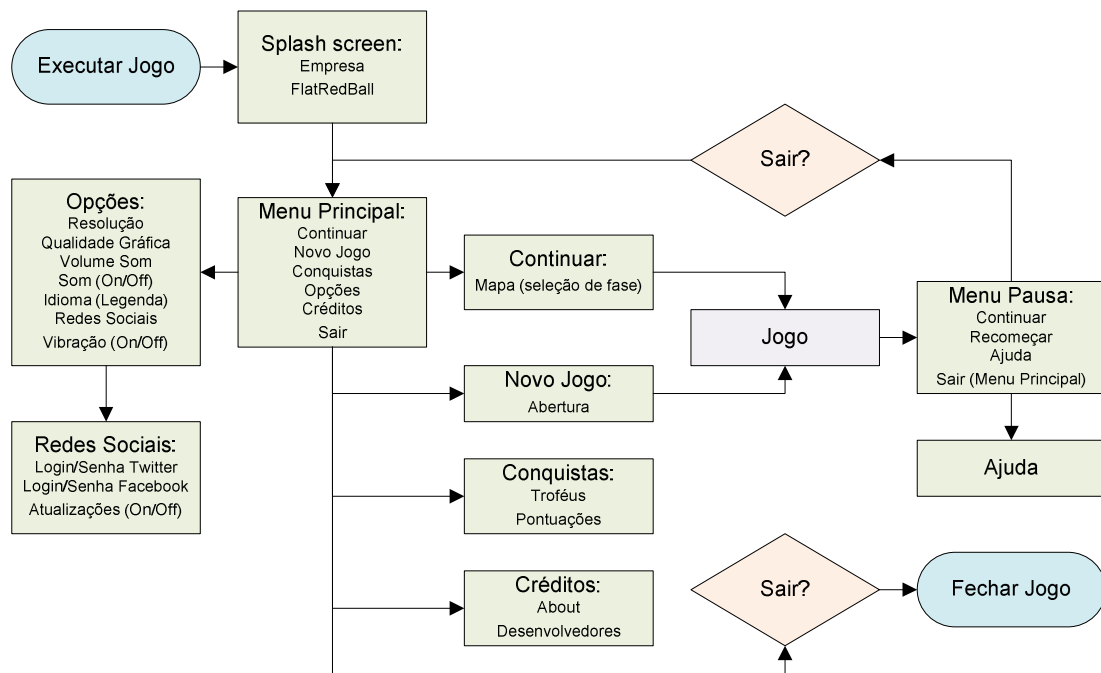


Figura 2: Sistema de Menu

O diagrama acima demonstra o funcionamento do sistema de menu do jogo. Nos estados em que estão presentes os menu e seus conteúdos, o jogador poderá navegar e acessar outros menus. Durante o jogo, o jogador poderá apenas navegar no menu de pausa e, se desejar, voltar para o menu principal. Fazendo isto todo o progresso do jogo atual será perdido. Sempre que uma ação alterar algum estado no jogo, uma mensagem de confirmação deverá ser exibida, inclusive se o jogador desejar sair do jogo. A imagem abaixo ilustra a

interface padrão de menu do jogo – apenas o menu de pausa será diferente, pois no fundo estará o jogo parado e escurecido.



**Figura 3: Interface padrão de Menu**

No HUD o jogador encontrará facilmente todas as informações necessárias durante o jogo. Caso tenha dúvidas, existirão mais informações no menu de ajuda, acionado pelo menu de pausa. Alguns itens do HUD serão apresentados apenas quando necessário, enquanto outros (mais utilizados) são fixos.

**Tabela 3: Definições do HUD**

Área	Descrição
<b>Superior esquerda</b>	Barra verde: vitalidade do jogador / Barra branca: energia do jogador
<b>Inferior esquerda</b>	Configuração atual das habilidades
<b>Inferior central</b>	Janela com diálogos e informações da fase



Figura 4: Ilustração do HUD

#### d. Modos de Jogo

**Normal:** Principal modo do jogo, onde o jogador terá liberdade para escolher por qual caminho seguir até o final da história, porém será necessário passar por todas as fases. Ao final de cada fase uma relíquia será conquistada, se o jogador derrotar o *boss* da fase. Cada fase tem sua dificuldade e estratégia diferente, sendo que em algumas vezes o jogador precisará terminar uma fase bônus para liberar uma habilidade necessária para outra fase normal, o que pelo menos torne a tarefa mais fácil, dependendo do objetivo da fase e da estratégia utilizada. No início de cada fase normal, o jogador deverá escolher duas habilidades para serem usadas e incluídas no HUD. Durante o jogo estas habilidades podem ser alteradas por outras desbloqueadas no modo bônus.

**Bônus:** Modo secundário do jogo. O jogador não é obrigado a jogar estas fases, porém ao final de cada uma ele ganhará uma habilidade nova que tornará mais fácil terminar outra fase normal, dependendo do objetivo da fase e de sua estratégia. Embora seja secundário, o modo bônus é importante para o desenvolvimento das habilidades do personagem e para a criação de estratégias de jogo com a combinação de habilidades. O jogador poderá usar duas habilidades por vez, e estas habilidades escolhidas serão exibidas no HUD e podem ser alteradas a qualquer momento durante o jogo.



## e. Habilidades

**Tabela 4: Habilidades do personagem**

Descrição	Tipo	Energia consumida	Efeito
<b>Super pulo</b> (habilidade inicial)	Ativa	20%	Pula dobro da altura
<b>Super ataque</b> (habilidade inicial)	Ativa	20%	Causa o dobro de dano
<b>Trovão</b>	Ativa	50%	Pode paralisar
<b>Esfera de gelo</b>	Ativa	50%	Pode congelar
<b>Alegria</b>	Passiva	50%	Proteção contra monstros por 10 segundos
<b>Voar</b>	Passiva	100%	Jogador flutua por 10 segundos
<b>Raio de sol</b>	Ativa	50%	Atinge todos inimigos da tela
<b>Ímpeto</b>	Ativa	50%	Ataca todos inimigos na sua frente
<b>Invisibilidade</b>	Passiva	100%	Fica invisível para os inimigos por 10 segundos
<b>Frenesi</b>	Passiva	100%	Triplica poder de ataque por 10 segundos
<b>Força</b>	Ativa	50%	Ataque forte que pode destruir obstáculos
<b>Velocidade</b>	Passiva	100%	Aumenta velocidade de movimento por 10 segundos
<b>Catástrofe</b>	Ativa	100%	Elimina todos inimigos da tela. Consome 50% da vida do jogador
<b>Proteção</b>	Passiva	50%	Aumenta defesa do jogador por 10 segundos

## f. Itens

**Tabela 5: Itens do jogo**

Item	Efeito
<b>Esfera Verde</b>	Recupera 20 pontos de vida do jogador
<b>Esfera Branca</b>	Recupera 10 pontos de energia do jogador

Os itens abaixo são conquistados pelo jogador ao final de cada fase normal, porém são apenas representativos e serão necessários para o jogador abrir a última fase.

**Tabela 6: Deuses gregos e suas relíquias**

Deus Grego	Descrição	Relíquia
<b>Zeus</b>	Deus dos raios	Túnica
<b>Poseidon</b>	Deus das águas	Tridente
<b>Dionísio</b>	Deus das festas	Cálice
<b>Athena</b>	Deusa da sabedoria	Escudo
<b>Apolo</b>	Deus do Sol	Colar
<b>Ártemis</b>	Deusa da caça	Arco
<b>Afrodite</b>	Deusa da beleza	Espelho
<b>Ares</b>	Deus da guerra	Elmo
<b>Hefesto</b>	Deus ferreiro	Martelo
<b>Hermes</b>	Deus mensageiro	Botas
<b>Demeter</b>	Deusa do clima	Pulseira
<b>Hera</b>	Deusa protetora	Coroa

### g. Conquistas

**Tabela 7: Conquistas do jogo**

Conquista	Requisito
<b>Passeio no parque</b>	Terminar FN01 (Ibirapuera)
<b>Dia de compras</b>	Terminar FN02 (Shopping Center)
<b>Diploma</b>	Terminar FN03 (Universidade)
<b>Empregado</b>	Terminar FN04 (Empresa)
<b>Boa atuação</b>	Terminar FN05 (Teatro)
<b>Metro cheio</b>	Terminar FN06 (Metro)
<b>Peça de museu</b>	Terminar FN07 (Museu)
<b>Vôo liberado</b>	Terminar FN08 (Aeroporto)
<b>Pole position</b>	Terminar FN09 (Autódromo)
<b>Juiz ladrão</b>	Terminar FN10 (Estádio)
<b>Passeio na cidade</b>	Terminar FN11 (Paulista)
<b>Samba</b>	Terminar FN12 (Sambódromo)
<b>Fim do sonho</b>	Terminar o jogo
<b>Invencível</b>	Terminar todas as fases normais sem morrer
<b>Imortal</b>	Terminar todas as fases bônus sem morrer
<b>Super poderoso</b>	Ganhar todas as habilidades
<b>Matador de pesadelos</b>	Derrotar todos pesadelos de todas as fases
<b>Jogo fácil</b>	Terminar o jogo sem usar habilidades
<b>Senhor dos sonhos</b>	Conseguir todas as conquistas

## 4. Level Design

### a. Descrição

Os diagramas abaixo representam o fluxo padrão que o jogador fará nos dois tipos de fase: normal e bônus. A principal diferença entre estes dois tipos é a ausência de *check point* e *boss* ao final da fase bônus.

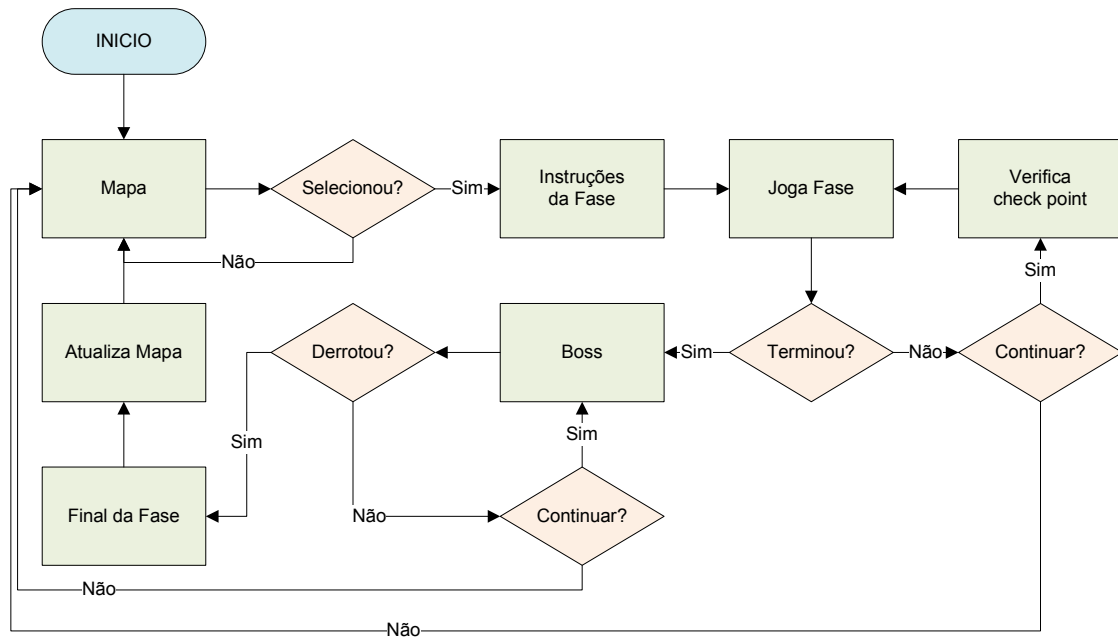


Figura 5: Fluxo de uma fase normal.

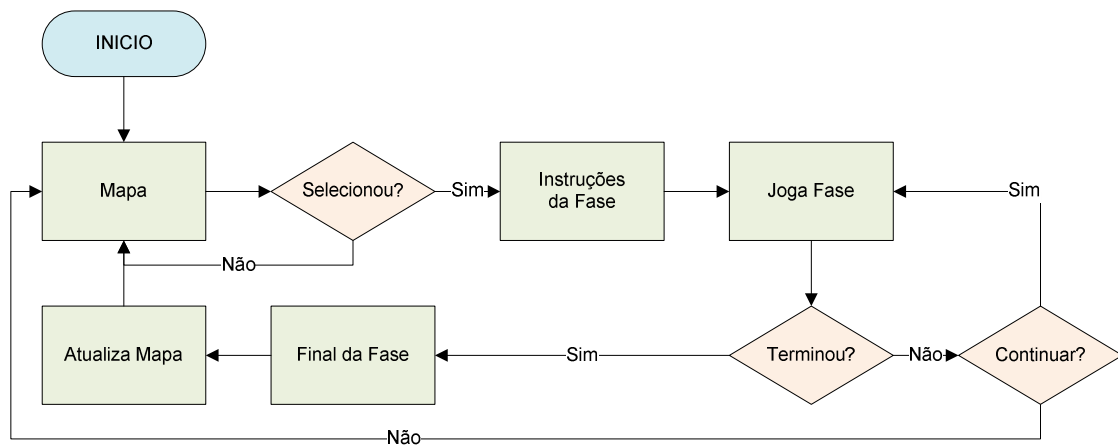
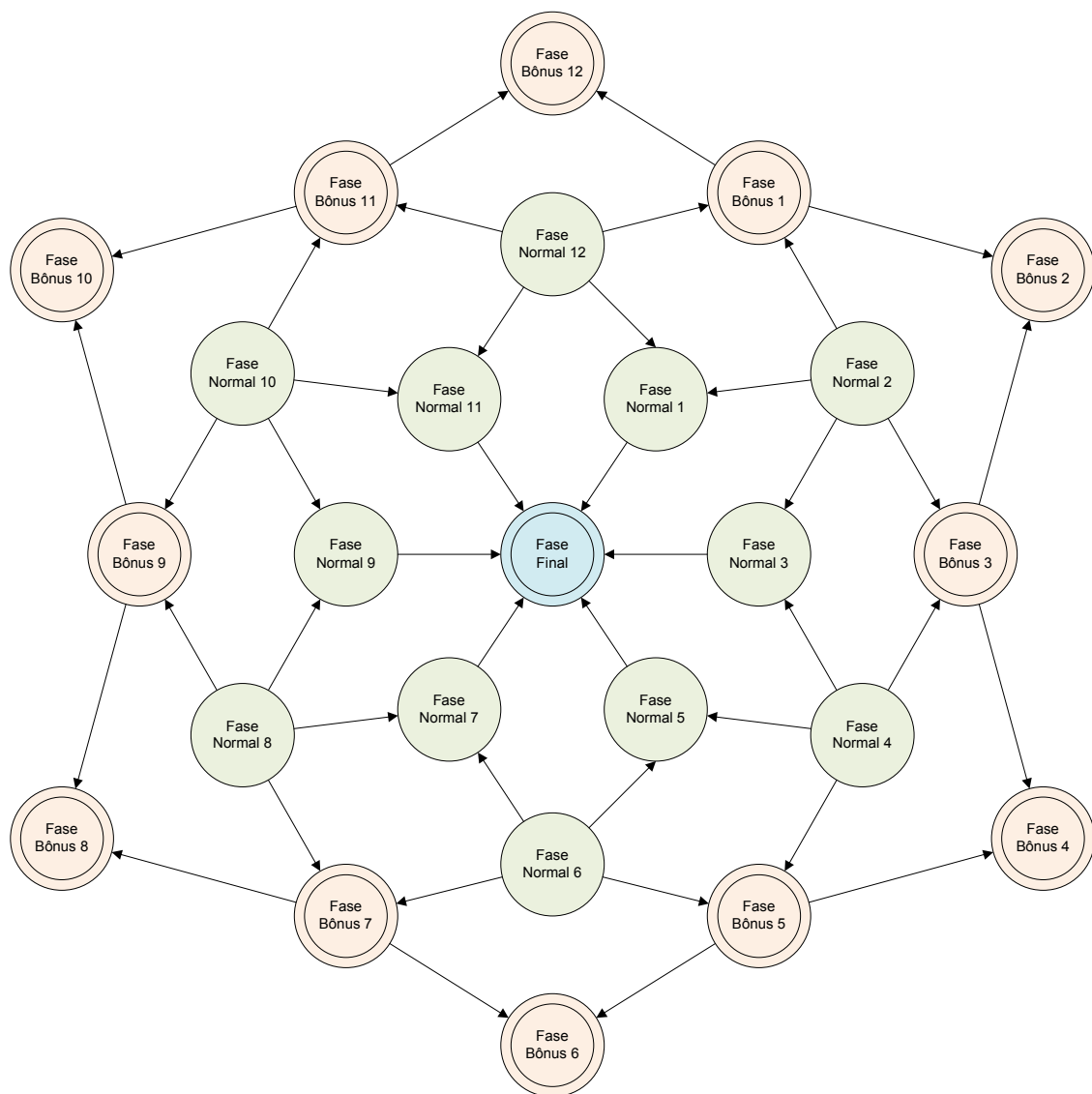


Figura 6: Fluxo de uma fase bônus.

O mapa será atualizado apenas se o jogador terminou a fase pela primeira vez, pois esta atualização irá desbloquear as fases que estão próximas à fase jogada. Na transição “Final da Fase” o jogador irá receber suas recompensas de acordo com a fase que acabou de jogar, se for primeira vez que esta fase foi jogada. A recompensa, que pode ser uma habilidade nova ou uma relíquia, é dada ao jogador apenas uma vez, porém ele pode jogar quantas vezes quiser as fases para conseguir as conquistas dos objetivos secundários.

Na transição de Instruções de Fase o jogador irá escolher quais habilidades ele irá utilizar na fase, podendo ser alteradas durante a fase a qualquer momento. As instruções darão dicas ao jogador sobre qual tipo de habilidade ele irá precisar na fase.

A imagem abaixo representa todas as fases do jogo e como elas são dependentes umas das outras para que novas fases sejam desbloqueadas. No início apenas a Fase Normal “1” estará desbloqueada para o jogador.



**Figura 7: Dependência e fluxo das fases normais, bônus e a final.**

**Tabela 8: Ambientes das fases do jogo**

<b>Fase</b>	<b>Tipo</b>	<b>Ambiente</b>
<b>N01</b>	Normal	Parque do Ibirapuera ( <b>Disponível na versão DEMO</b> )
<b>B01</b>	Bônus	Oca
<b>N02</b>	Normal	Shopping Center
<b>B02</b>	Bônus	Supermercado
<b>N03</b>	Normal	Universidade
<b>B03</b>	Bônus	Bar
<b>N04</b>	Normal	Empresa (Prédio comercial)
<b>B04</b>	Bônus	Estacionamento
<b>N05</b>	Normal	Teatro (Municipal)
<b>B05</b>	Bônus	Rua no centro da cidade
<b>N06</b>	Normal	Estação de Metro
<b>B06</b>	Bônus	Trem do Metro
<b>N07</b>	Normal	Museu (Ipiranga)
<b>B07</b>	Bônus	Jardim do Museu
<b>N08</b>	Normal	Aeroporto (Congonhas)
<b>B08</b>	Bônus	Hangar
<b>N09</b>	Normal	Autódromo (Interlagos)
<b>B09</b>	Bônus	Pista de Kart
<b>N10</b>	Normal	Estádio de Futebol
<b>B10</b>	Bônus	Campo de Futebol
<b>N11</b>	Normal	Avenida Paulista
<b>B11</b>	Bônus	Galeria (Produtos Importados)
<b>N12</b>	Normal	Sambódromo (Anhembi)
<b>B12</b>	Bônus	Hotel/Centro de convenções
<b>F01</b>	Final	Biblioteca / Quarto do Paulo

## **b. Fases Normais**

### **N01: Parque do Ibirapuera**

O parque está coberto de neve e com seus lagos congelados. As fases serão em partes do parque e do túnel Ayrton Senna, abaixo dele. No nível haverá plataformas escorregadias e quebradiças (gelo).

Relíquia recupera no final: Tridente de Poseidon.

**Tabela 9: Inimigos da fase N01**

<b>Inimigo</b>	<b>Parte 1</b>	<b>Parte 2</b>	<b>Parte 3</b>	<b>Parte 4</b>	<b>Final</b>
<b>Pequeno</b>	10	20	30	40	0
<b>Médio</b>	0	0	10	20	0
<b>Boss</b>	0	0	0	0	1

## N02: Shopping Center

As fases serão em andares de um shopping Center e no seu estacionamento coberto. Os principais desafios do nível são obstáculos para pular e mover objetos. Em algumas partes estará escuro.

Relíquia recupera no final: Túnica de Zeus.

**Tabela 10: Inimigos da fase N02**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	10	10	30	40	0
Médio	10	20	10	20	0
Grade	0	0	1	1	0
Boss	0	0	0	0	1

## N03: Universidade

Na Universidade as fases serão em corredores, salas de aula e laboratórios. Algumas partes terão diversos andares para subir e descer.

Relíquia recupera no final: Cálice de Dionísio.

**Tabela 11: Inimigos da fase N03**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	10	10	10	10	0
Médio	20	20	20	20	0
Grade	1	2	3	4	0
Boss	0	0	0	0	1

## N04: Empresa (prédio comercial)

As fases serão nos andares da empresa e no estacionamento, com objetos comuns de escritório como obstáculos. Inimigos estarão escondidos em lugares inusitados para surpreender o jogador.

Relíquia recupera no final: Escudo de Atena.

**Tabela 12: Inimigos da fase N04**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	0	0	0	0	0
Médio	10	20	30	40	0
Grade	0	5	10	15	0
Boss	0	0	0	0	1

## N05: Teatro Municipal

O teatro é um local grande, com muitas salas e áreas para serem exploradas. Instrumentos e mobília estarão espalhados pelo cenário.

Relíquia recupera no final: Colar de Apolo.

Tabela 13: Inimigos da fase N05

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	50	50	50	50	0
Médio	10	10	10	10	0
Grade	1	1	1	1	0
Boss	0	0	0	0	1

## N06: Estação de Metro

Algumas estações são verdadeiros labirintos. Isto pode ser utilizado como recurso para confundir o jogador, fazendo-o andar em círculos.

Relíquia recupera no final: Arco de Ártemis.

Tabela 14: Inimigos da fase N06

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	10	10	10	10	0
Médio	50	50	50	50	0
Grade	0	0	0	0	0
Boss	0	0	0	0	1

## N07: Museu do Ipiranga

Outro cenário muito amplo e com diversas salas para ser explorado. Neste ambiente os detalhes podem ser muito patriotas, como uma homenagem.

Relíquia recupera no final: Espelho de Afrodite.

Tabela 15: Inimigos da fase N07

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	10	20	10	20	0
Médio	10	20	10	20	0
Grade	10	20	10	20	0
Boss	0	0	0	0	1

## N08: Aeroporto de Congonhas

No aeroporto o ambiente pode ser escuro e com pouca iluminação. Destroços de aviões estão presentes no cenário. O jogo terá como ambiente os salões, hangar e pista.

Relíquia recupera no final: Elmo de Ares.

Tabela 16: Inimigos da fase N08

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	0	0	0	0	0
Médio	0	0	0	0	0
Grade	10	20	10	20	0
Boss	0	0	0	0	1

## N09: Autódromo de Interlagos

Por ser um local aberto, a fase será praticamente toda no ar livre. Muitos desafios podem ser semelhantes aos da fase do Ibirapuera.

Relíquia recupera no final: Martelo de Hefesto.

Tabela 17: Inimigos da fase N09

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	40	20	40	10	0
Médio	0	20	0	10	0
Grade	10	10	10	20	0
Boss	0	0	0	0	1

## N10: Estádio de Futebol

Embora a parte principal deste local seja o campo, as arquibancadas podem ser utilizadas como obstáculos para o personagem explorar, além dos vestiários.

Relíquia recupera no final: Botas de Hermes.

Tabela 18: Inimigos da fase N10

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	100	0	0	20	0
Médio	0	50	0	20	0
Grade	0	0	20	10	0
Boss	0	0	0	0	1



## N11: Avenida Paulista

O principal centro comercial de São Paulo possui diversos locais para exploração, mas a principal parte da fase será nas ruas, em um ambiente pós-apocalíptico.

Relíquia recupera no final: Pulseira de Demeter.

Tabela 19: Inimigos da fase N11

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	10	10	10	10	0
Médio	10	20	20	0	0
Grade	10	20	20	30	0
Boss	0	0	0	0	1

## N12: Sambódromo

O sambódromo é um local muito comprido e reto, não haverá tantos obstáculos nesta fase, apenas carros alegóricos destruídos.

Relíquia recupera no final: Coroa de Hera.

Tabela 20: Inimigos da fase N12

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	100	10	30	20	0
Médio	0	50	20	10	0
Grade	0	0	10	30	0
Boss	0	0	0	0	1

## F01: Biblioteca / Quarto de Paulo

Na fase final do jogo o objetivo será derrotar todos os inimigos da biblioteca para voltar ao quarto de Paulo. Em diversas partes as habilidade especiais serão mas necessárias do que antes.

Tabela 21: Inimigos da fase F01

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Final
Pequeno	100	100	0	0	0
Médio	50	0	50	0	0
Grade	0	30	30	50	0
Boss	0	0	0	0	1

### c. Fases Bônus

#### B01: Oca

Na Oca haverá obras em exposição, porém tudo estará abandonado e sombrio. Cada andar da Oca será uma fase, alguns estarão escuros.

Habilidade conquistada no final: Esfera de Gelo.

**Tabela 22: Inimigos da fase B01**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	20	30	40	50	60
Médio	0	10	20	30	40
Grande	0	0	0	10	20

#### B02: Supermercado

Como em um galpão, o supermercado possui uma área grande com diversos corredores.

Habilidade conquistada no final: Trovão.

**Tabela 23: Inimigos da fase B02**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	30	40	50	60	70
Médio	10	20	30	40	50
Grande	0	0	10	20	30

#### B03: Bar

O Bar é um local pequeno, por isso a fase sempre no mesmo local, com ondas variadas de ataques de inimigos.

Habilidade conquistada no final: Alegria.

**Tabela 24: Inimigos da fase B03**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	40	50	60	70	80
Médio	20	30	40	50	60
Grande	0	10	20	30	40

## B04: Estacionamento

A jogabilidade será a mesma do Bar, porém em um local aberto. O jogador deverá resistir aos ataques de monstros, usando alguns obstáculos como proteção.

Habilidade conquistada no final: Voar.

**Tabela 25: Inimigos da fase B04**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	50	60	70	80	90
Médio	30	40	50	60	70
Grande	10	20	30	40	50

## B05: Rua no centro

A rua será um pouco estreita para o personagem, mas com diversos inimigos em cada esquina.

Habilidade conquistada no final: Raio de sol.

**Tabela 26: Inimigos da fase B05**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	60	70	80	90	100
Médio	40	50	60	70	80
Grande	20	30	40	50	50

## B06: Trem do metro

A fase será dentro de uma composição de um trem. O jogador poderá passar para outros vagões enquanto enfrenta inimigos.

Habilidade conquistada no final: Ímpeto.

**Tabela 27: Inimigos da fase B06**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	70	80	90	100	100
Médio	50	60	70	80	100
Grande	30	40	50	50	50

### B07: Jardim do museu

Existem diversos pontos no jardim de onde podem sair inimigos. Eles ficarão escondidos e atacam o jogador quando ele passar em frente.

Habilidade conquistada no final: Invisibilidade.

**Tabela 28: Inimigos da fase B07**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	80	90	100	100	100
Médio	60	70	80	100	100
Grande	40	50	50	50	60

### B08: Hangar

O jogador poderá escalar objetos para escapar dos inimigos ou enfrentá-los no chão.

Habilidade conquistada no final: Frenesi.

**Tabela 29: Inimigos da fase B08**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	90	100	100	100	120
Médio	70	80	100	100	120
Grande	50	50	50	60	60

### B09: Pista de Kart

Local aberto, porém menor do que o autódromo. Os inimigos atacam de diversas direções e o jogador deverá ser rápido para escapar.

Habilidade conquistada no final: Força.

**Tabela 30: Inimigos da fase B09**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	100	100	100	120	120
Médio	80	100	100	120	120
Grande	50	50	60	60	60

## B10: Campo de futebol

Esta fase será em um local que o jogador passou na fase normal, o campo gramado do estádio. Os inimigos surgirão inclusive debaixo do jogador para pegá-lo, ele deverá escapar dos ataques.

Habilidade conquistada no final: Velocidade.

**Tabela 31: Inimigos da fase B10**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	100	100	120	120	120
Médio	100	100	120	120	120
Grande	50	60	60	60	70

## B11: Galeria (produtos importados)

É um local com andares e corredores apertados, repleto de obstáculos e inimigos para pegar o jogador.

Habilidade conquistada no final: Catástrofe.

**Tabela 32: Inimigos da fase B11**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	100	120	120	120	120
Médio	100	120	120	120	120
Grande	60	60	60	70	80

## B12: Hotel / Centro de convenções

É a maior fase bônus, inclusive com local para exploração devido ao tamanho do hotel. Muitos inimigos sairão de portas para pegar o jogador.

Habilidade conquistada no final: Proteção.

**Tabela 33: Inimigos da fase B12**

Inimigo	Parte 1	Parte 2	Parte 3	Parte 4	Parte 5
Pequeno	120	120	120	120	120
Médio	120	120	120	120	120
Grande	60	60	70	80	100

## 5. Personagens

### a. Paulo

Paulo é um garoto normal, adolescente, que foi escolhido por Morfeu para ajudá-lo na tarefa de acabar com o iminente domínio do mundo dos sonhos pelos Pesadelos. Para combatê-los, Paulo usará uma espada dada por Morfeu. Esta espada tem o poder de eliminar um Pesadelo, além de permitir o uso de habilidades especiais.



Figura 8: Arte do personagem Paulo

### b. Morfeu

Morfeu é o deus grego dos sonhos que ajudará Paulo mostrando-lhe qual caminho seguir e contará aos poucos o que está acontecendo no seu mundo dos sonhos.

### c. Inimigos

Os inimigos são Pesados, que possuem formatos variados de sombras negras com olhos e bocas maléficos.

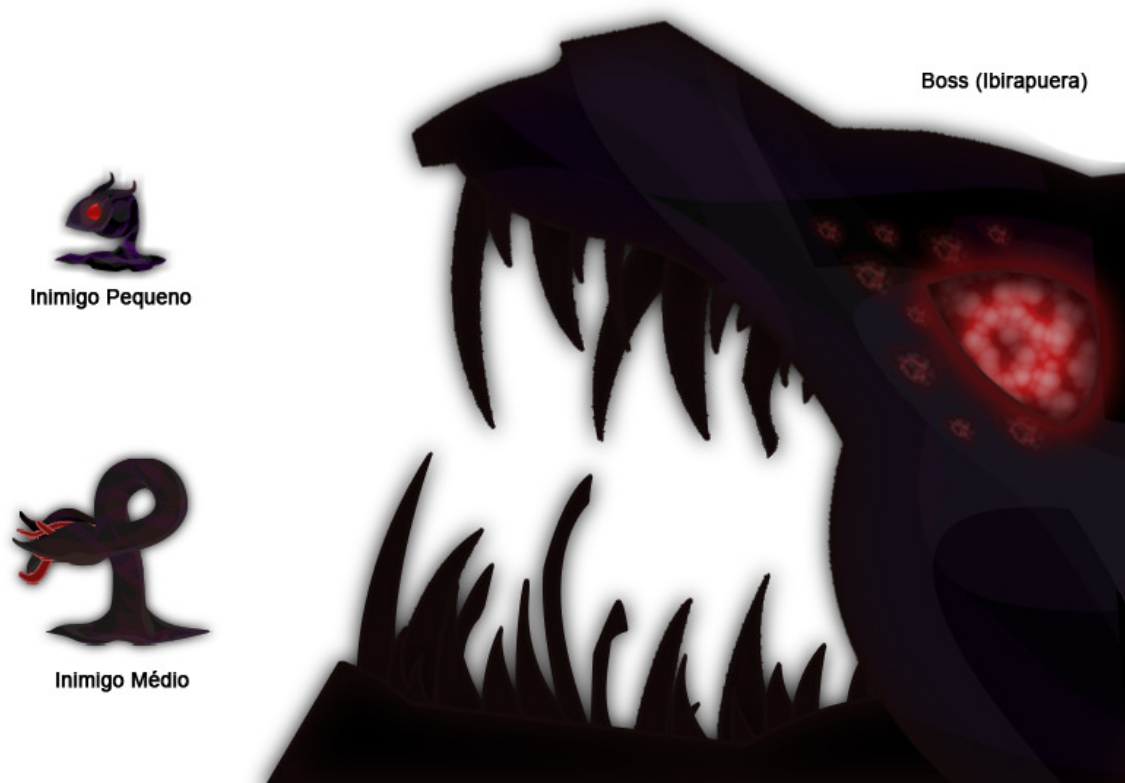


Figura 9: Arte dos inimigos.

Tabela 34: Características dos inimigos

Inimigo	Vida	Ataque	Defesa	Drop Vida	Drop Energia
Pequeno	40	20	0	1	1
Médio	200	30	0	2	2
Grande	100	40	10	3	3
Boss	400+	40+	10+	0	0

## 6. História

Paulo, um estudante universitário comum, é abordado em seu sonho por um ser mítico que domina seus pensamentos para chamar sua atenção. Paulo não consegue controlar seus pensamentos e acordar, é como se sua mente estivesse presa em um pensamento tão forte que prende toda sua atenção. Uma sensação de medo e desespero tomou conta de Paulo, sentiu-se indefeso diante desta dominação súbita em seu sonho.

Uma voz ecoa no breu de sua mente, ficando cada vez mais clara e audível. “Não tenha medo Paulo, deixe-me guiá-lo. Sou Morfeu, Senhor dos Sonhos, e este é meu mundo”. Após estas palavras sumirem em sua consciência, Paulo se vê diante de um portão escuro, com diversas árvores sombrias à sua volta.

Tudo é tão real que ele não sabe se ainda está sonhando. Quase inconscientemente Paulo diz “Morfeu? O que é isto?”.

O portão abre, e um homem de aparência normal com um leve sorriso no rosto caminha em sua direção. Paulo sente-se mais calmo, mesmo sem saber o porquê desta tranquilidade. “Venha Paulo, preciso de sua ajuda”. Paulo atravessa o portão e, em seguida, ele se fecha lentamente. “Por que precisa da minha ajuda, Morfeu?”. Paulo ainda não acredita no que está acontecendo, e encara isto como sendo um simples sonho, e pensa que logo irá acordar.

“Paulo, isto é e não é um sonho. Escolhi-te para me ajudar, e te libertarei depois disso.”. Novamente Paulo sente medo, mas encontra coragem para argumentar. “Por que me escolheu? E se eu não quiser te ajudar?”. O leve sorriso no rosto pálido de Morfeu desaparece, e ele encara Paulo seriamente. “Você não tem escolha, ou me ajuda ou ficará para sempre vagando no Mundo dos Sonhos como um ser que nunca dorme. Escolhi-te por que você possui uma mente forte e muita imaginação – características necessárias para sobreviver em meu mundo”. Paulo não entende ao certo por que isto está acontecendo, mas algo dentro dele o tranquiliza e ele decide ajudar Morfeu. “Se não tenho escolha, irei te ajudar. O que preciso fazer?”.

“Apenas os doze Deuses do Olímpio podem entrar no Mundo dos Sonhos sem minha intervenção. Para entrar, eles precisam portar uma relíquia dada a cada um deles pelo meu pai, Hipnos, o Deus do Sono. Estas relíquias foram roubadas por Pesadelos, seres sombrios que querem dominar o Mundo dos Sonhos, e para atingirem seu objetivo precisam de uma última relíquia, a Espada do Sono, para destruir a mim.”. Morfeu retira uma espada curta de seu manto e mostra a Paulo. É uma bela espada prateada com a lâmina azul brilhante.

“Esta espada pode derrotar os Pesadelos, porém eu não posso brandi-la, por isso preciso de sua ajuda. Preciso que me ajude a derrotar os Pesadelos e recuperar as doze relíquias. Não lhe acompanharei sempre, mas se precisar da minha ajuda basta chamar meu nome. Pegue a Espada do Sono e liberte o Mundo dos Sonhos dos Pesadelos.”. Morfeu desaparece com a mesma sutileza que apareceu. Paulo pega a Espada do Sono e percebe que ela é muito leve e confortável, embora nunca tenha empunhado uma espada de verdade, apenas em seus sonhos...



## 7. Especificações Técnicas

O jogo será desenvolvido utilizando o seguinte ambiente de programação:

- PC com Windows (XP, Vista ou 7)
- Visual Studio 2008
- .Net Framework 3.5
- XNA Framework 3.1
- FlatRedBall (release mais recente)
- BM Font (para conversão de fonte em imagem)
- Photoshop (edição de imagem)

O jogo será desenvolvido com XNA Game Studio e a game engine FlatRedBall, que possui diversas funcionalidades prontas, como física, sprites e screens. Durante a programação, a otimização e flexibilidade do código são requisitos obrigatórios para a qualidade e bom entendimento do código.

## 8. Versão DEMO

A versão de demonstração deste jogo possuirá os seguintes conteúdos:

- Três fases no Ibirapuera:
  - Parque congelado
  - Túnel Ayrton Senna destruído
  - Lago (boss)
- Duas habilidades para o jogador utilizar:
  - Super pulo
  - Super ataque
- Interface e HUD da versão final
- Todos os controles para movimentação do personagem
- Animações de personagens e inimigos
- Inimigos pequenos, médios e um *boss* (todos com I.A. básica)
- Configurações mínimas
  - Ligar/Desligar música
  - Resolução da tela
  - Tela cheia ou janela
- Música no jogo e no menu principal
- Sistema para pausar o jogo e opção para reiniciar
- Splash do FlatRedBall e do desenvolvedor
- Sistema de menu
- Diálogos nas fases para explicar o jogo
- Tela de créditos

Abaixo estão imagens das três fases presentes na versão de demonstração do jogo com a arte final. O estilo gráfico do jogo foi definido pelo artista que está ajudando no projeto e a jogabilidade já foi testada:



**Figura 10: Fase no parque do Ibirapuera**



**Figura 11: Fase no túnel Ayrton Senna**

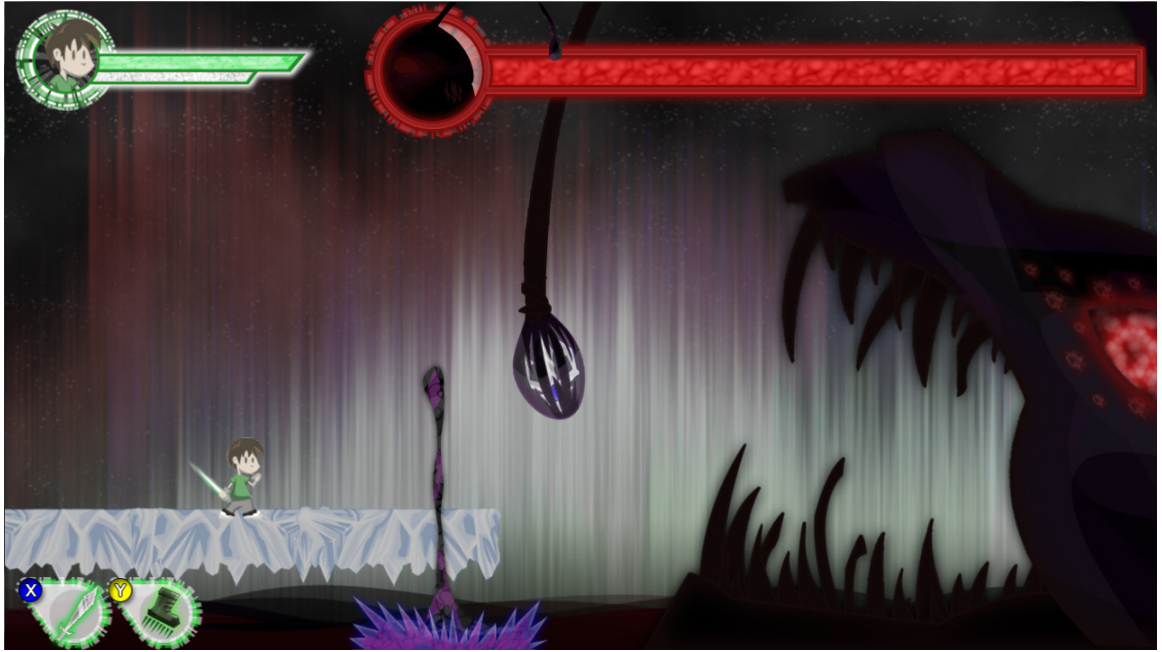


Figura 12: Fase no lago com *boss*