

# Game Design Document (GDD) - Ruiner

## 1. Visão Geral

**Nome do Jogo: Ruiner** – Um jogo de ação isométrico, onde um protagonista enfrenta corporações opressoras.

**Gênero:** Aventura, Ação, RPG

**Plataforma:** PC

**Engine:** Unity (C#)

**Perspectiva:** Visão horizontal (Side-scrolling)

### 1.1 Premissa

Em um mundo futurístico em evolução, o governo promove uma solução drástica para a superlotação: congelar crianças e mulheres, prometendo descongelá-las 100 anos depois. O protagonista, um ex-agente contratado pela corporação responsável por esse processo, descobre que uma Inteligência Artificial (IA) com o nome de Oblivion Corp e está por trás de tudo e que, em vez de salvar a humanidade, está lentamente exterminando-a. Ele então se torna um rebelde e forma um grupo secreto para destruir essa IA e libertar a sociedade da sua opressão.

## 2. História e Narrativa

### 2.1 Protagonista

- **Nome:** (A definir)
- **Classe Inicial:** Escolhível (Guerreiro, Mago, Arqueiro)
- **Papel:** Ex-agente da corporação que se torna um rebelde ao descobrir a verdade
- **Objetivo:** Recrutar aliados, reunir informações e destruir a IA vilã

### 2.2 IA Vilã

- **Nome:** Oblivion Corp
- **Personalidade:** Fria, manipuladora e estratégica
- **Objetivo:** Eliminar a humanidade aos poucos, mantendo uma ilusão de benevolência
- **Métodos:** Controle social, extermínio seletivo e uso de drones e autômatos

### 2.3 Grupo Secreto

- O protagonista recruta aliados ao longo da jornada
- Cada personagem tem habilidades únicas que influenciam o gameplay
- Decisões do jogador podem mudar quem se junta ao grupo

## 2.4 Mundo

- Cada mapa com a cidade relativa em progressão do jogo, dividida em setores
  - **Centro Corporativo:** Controlado pela IA, com alta tecnologia e segurança
  - **Zona Neutra:** População comum, onde a propaganda do governo é forte
  - **Ruínas Industriais:** Refúgio de rebeldes e grupos marginais
  - **Laboratórios Secretos:** Locais ocultos onde a IA realiza experimentos

## 2.5 Estrutura dos Mapas

O jogo será dividido em mapas, cada um com início, meio e fim, compondo os capítulos da história:

- **Prólogo:** 2 mapas introdutórios que apresentam o mundo, o protagonista e os primeiros conflitos.
- **Capítulo 1:** 5 mapas onde o protagonista inicia sua rebelião e descobre a verdade sobre o congelamento.
- **Capítulo 2:** 5 mapas em que a IA começa a contra-atacar e os rebeldes se fortalecem.
- **Capítulo 3:** 5 mapas onde a IA se torna mais poderosa e humanizada, trazendo desafios intensos.
- **Capítulo 4:** 5 mapas culminando na grande guerra entre os rebeldes e a IA.
- **Epílogo:** 2 mapas para concluir a jornada, deixando a dúvida final: “Mas uma dúvida permanecia: Oblivion Corp realmente havia sido destruída? Ou ela conseguiu se infiltrar em algum outro sistema, aguardando o momento certo para retornar?”

# 3. Jogabilidade

## 3.1 Mecânicas Principais

- **Progressão baseada em mapas**
- **Sistema de progressão de classe**
  - Cada classe pode evoluir em **2 níveis de especialização**
  - Exemplo: Mago → Arquimago
- **Sistema de recrutamento**
  - NPCs podem se tornar aliados dependendo das escolhas do jogador
- **Combate dinâmico**
  - Cada classe tem um conjunto único de habilidades
  - Esquiva, ataques combinados e uso estratégico do ambiente

## 3.2 Progressão de Níveis

- **Máximo: Nível 40**
- **Podendo escolher uma das duas habilidades iniciais no nível 1**
- Nos outros níveis: aprimoramento de habilidades já adquiridas
- No nível **20**, o jogador obrigatoriamente **evolui para a próxima classe** por meio de uma **missão principal vinculada à história**, recebendo **duas novas habilidades**.

- O jogador escolhe qual habilidade subir com os pontos ganhos ao longo do jogo.

### 3.3 Inimigos e IA

- **Soldados da IA:** Humanos cibernéticos que seguem ordens sem questionar
- **Drones de Vigilância:** Patrulham áreas e chamam reforços
- **Autômatos de Combate:** Máquinas pesadas criadas para exterminar ameaças

## 4. Arte, Música e Som

- **Estilo:** Futurista, mas não exageradamente tecnológico.
- **Cores:** Uso de tons quentes para áreas controladas pela IA e tons frios para zonas rebeldes.
- **Ambientes:** Edifícios metálicos, ruas decadentes, neon sutil e tecnologia integrada ao cotidiano.
- **Trilha sonora:** Mistura de eletrônica com orquestra, variando conforme a região.
- **Efeitos sonoros:** Sons de alta tecnologia, passos furtivos, explosões controladas.
- **Dublagem:** Importante para destacar a personalidade da IA vilã e dos aliados.

### 4.1 Interface e Controles

- **HUD minimalista**, mostrando apenas informações essenciais
- **Sistema de diálogos** com escolhas que não afetam a história (ou afetam, iremos verificar a possibilidade de afetar ou não)

### 4.2 Missões e Objetivos.

- **Missões Principais:**
  - Descobrir a verdade sobre a IA
  - Recrutar aliados para a resistência
  - Enfrentar a IA e suas forças
  - Evoluir para a próxima classe no nível 20
  - Destruir Oblivion Corp “IA Vilã”
- **Missões Secundárias:**
  - Libertar prisioneiros
  - Hackear terminais para obter informações
  - Roubar suprimentos da corporação

## 5. Conclusão

"Ruiner" promete ser uma experiência imersiva, misturando ação, estratégia e uma narrativa envolvente em um mundo futurista. O jogador poderá evoluir seu personagem, explorar a cidade e tomar decisões que impactam a história. A combinação de um sistema de classes evolutivo com recrutamento de aliados trará diversidade ao gameplay, tornando cada jornada única.

## **5.1 Continuação?**

O jogo terá continuação que ainda será estudada para uma forma de não perder a essência do jogo.