1. Visão Geral do Jogo

Título Provisório: Xadrez Zumbi: A Fuga Estratégica

Gênero: Estratégia por Turnos, Quebra-Cabeça, Sobrevivência, RPG Leve

Plataformas Alvo: PC (com potencial para Mobile, se a interface for adaptada)

Premissa: Um jogo tático de sobrevivência onde o jogador se movimenta por tabuleiros de xadrez infestados de zumbis. O objetivo é escapar do sul para o norte ou encontrar uma saída secreta, utilizando armas, veículos e salvando sobreviventes, enquanto lida com diversas ameaças zumbis.

Público-Alvo: Jogadores que apreciam estratégia baseada em turnos, desafios de lógica, gerenciamento de recursos e um toque de ação.

Loop Central de Gameplay:

Avaliar: Analisar o tabuleiro, posições de zumbis, saídas, itens e sobreviventes.

Planejar: Decidir a melhor ação para o turno (mover, atirar, usar item, resgatar).

Executar: Realizar a ação escolhida pelo jogador.

Reagir: Observar as ações dos zumbis.

Repetir: Prosseguir para o próximo turno até alcançar o objetivo ou ser derrotado.

2. Mecânicas de Gameplay

2.1. Movimentação

Movimento Principal: O jogador, e eventualmente os zumbis, se movem como as peças de xadrez tradicionais (cavalo, torre, bispo, rei, rainha, peão), mas limitado a uma casa por turno (exceto para zumbis com poderes ou uso de veículos).

Direção da Fuga: O objetivo principal é mover-se do lado Sul (inferior) do tabuleiro para o lado Norte (superior), ou encontrar uma saída designada (porta/saída).

Tamanho do Tabuleiro: Os tabuleiros variam de tamanho conforme a fase, aumentando a complexidade e o desafio.

Restrições de Movimento: Obstáculos (paredes, escombros) podem bloquear caminhos.

2.2. Ações por Turno (Jogador)

O jogador tem uma única ação por turno:

Mover: Deslocar-se para uma casa válida, de acordo com o tipo de movimento da peça que o personagem representa (ou do veículo que ele está usando).

Atirar: Usar a arma equipada para atacar um zumbi dentro do alcance.

Interagir: Pegar itens, abrir portas, resgatar sobreviventes.

Usar Item: Consumir um item da mochila (ex: kit médico).

2.3. Combate

Armas: O jogador não tem poderes inatos, mas usa armas encontradas ou compradas.

Alcance: Cada arma tem um alcance específico (número de casas que o tiro percorre e/ou tipo de movimento):

Arma Normal: Atira em linha reta, alcance de 3 casas. O tiro desaparece após atingir um alvo ou o limite de casas.

Metralhadora: Atira em linha reta, alcance de 7 casas.

Rifle de Precisão (Sniper): Atira em linha reta, alcance de 10 casas.

Dano: Cada arma causa uma quantidade específica de dano. Zumbis podem ter pontos de vida (HP) variados.

Munição: Armas consomem munição. Acabando a munição, a arma fica inútil ou só pode ser usada em combate corpo a corpo (se implementado).

Mochila: O jogador tem uma mochila com espaço limitado para guardar armas, munição, itens e outros recursos. Se a mochila estiver cheia, o jogador não pode pegar mais nada.

2.4. Veículos / Máquinas (Poderes do Jogador)

O jogador pode encontrar ou comprar veículos que conferem bônus de movimento e/ou ataque.

Moto: Permite mover-se 2 casas por turno (em movimento de peça de xadrez).

Carro: Permite mover-se 3 casas por turno (em movimento de peça de xadrez).

Tanque: Permite mover-se 2 casas por turno E atirar.

Ataque do Tanque: Dispara um projétil que atravessa o tabuleiro em linha reta (horizontal, vertical ou diagonal), atingindo múltiplos inimigos no caminho.

2.5. Sobreviventes (Missões Opcionais)

Resgate: O jogador pode optar por resgatar humanos encontrados no tabuleiro.

Mecânica de Resgate: O jogador deve mover o sobrevivente (como uma "peça extra") uma casa por turno, ou até uma zona de segurança. A movimentação do jogador para o turno ainda é uma só, mas a ação de "resgatar" permite mover o humano.

Recompensa: Resgatar múltiplos sobreviventes concede mais pontos ou bônus extras (dinheiro, itens raros).

2.6. Morte e Reinício

Se o jogador morrer (HP chega a zero, cercado por zumbis, etc.), a partida é reiniciada.

2.7. Economia e Melhorias

Loja: Entre as fases, o jogador pode acessar uma loja para comprar:

Armas: Novas armas com maior poder de fogo ou alcance.

Munição: Recarregar ou aumentar o estoque.

Melhorias: Upgrades para armas (dano, capacidade de munição), mochila (mais espaço), ou até mesmo desbloquear novos tipos de veículos.

Itens: Kits médicos, granadas, etc.

Moeda: Ganhada ao completar fases, resgatar sobreviventes ou eliminar zumbis.

3. Inimigos: Zumbis

Todos os zumbis se movem uma vez por turno, ou atiram um poder, a menos que especificado o contrário.

3.1. Zumbis Comuns (16 Tipos - Poderes Fracos a Medianos)

Zumbi Básico (Peão): Move-se 1 casa para frente (vertical), ataca corpo a corpo. Fraco, mas numeroso.

Zumbi Corredor (Cavalo): Move-se 1 casa como um cavalo de xadrez. Mais rápido e imprevisível.

Zumbi Arqueiro (Bispo): Atira projéteis em linha diagonal (alcance 3 casas).

Zumbi Atirador (Torre): Atira projéteis em linha reta (horizontal/vertical, alcance 3 casas).

Zumbi Pesado (Rei): Move-se 1 casa em qualquer direção. Lento, mas com muita vida.

Zumbi Radioativo: Deixa um rastro de veneno nas casas que passa, causando dano leve por turno ao jogador se ele pisar.

Zumbi Explosivo: Ao ser derrotado, explode, causando dano em área (1 casa adjacente).

Zumbi Rastejante: Só pode se mover 1 casa para frente, mas pode passar por cima de obstáculos baixos.

Zumbi Esqueleto: Resistente a balas, mas frágil a ataques de veículos.

Zumbi Gritador: Pode "congelar" o jogador por 1 turno se estiver a 3 casas de distância (não pode se mover nem atirar).

Zumbi Necrosado: Deixa para trás uma poça de lodo que retarda o movimento do jogador em 1 turno (se o jogador entrar nela, leva 2 turnos para sair).

Zumbi Gasoso: Ao morrer, libera uma nuvem de gás que obscurece a visão do jogador em 2 casas adjacentes.

Zumbi Saltador: Pode saltar sobre uma única casa ocupada por outro zumbi ou obstáculo.

Zumbi Encoberto: Fica invisível por 1 turno a cada 3 turnos, reaparecendo apenas quando ataca.

Zumbi Elétrico: Pode causar um pequeno choque que paralisa o movimento do jogador por 1 turno se estiver a 2 casas de distância (apenas uma vez por encontro).

Zumbi Mimético: Imita a última ação do jogador no turno anterior (se o jogador se moveu, ele se move; se atirou, ele tenta atirar um pequeno projétil).

3.2. Zumbis Especiais (8 Tipos - Poderes Fortes)

O General (Rainha): Move-se como uma rainha de xadrez (qualquer número de casas em linha reta ou diagonal). Pode convocar 2 Zumbis Básicos a cada 3 turnos.

O Espreitador Sombrio: Invisível até atacar. Ataca corpo a corpo e tem chance de teletransportar o jogador para uma casa aleatória adjacente a ele.

O Carrasco: Zumbi gigante, lento (move-se 1 casa a cada 2 turnos), mas com um ataque corpo a corpo devastador que pode atingir 3 casas em linha reta.

A Prole Infecciosa: Zumbi de aparência frágil que, ao ser morto, se divide em 3 Zumbis Básicos.

O Manipulador: Não ataca diretamente, mas pode forçar um Zumbi Básico a se mover 2 casas em um turno ou trocar a posição de dois Zumbis próximos.

O Absorvedor: Ao atacar, rouba 1 ponto de vida do jogador e se cura em 1 ponto de vida.

O Terremoto: Zumbi que ao se mover ou atacar, causa um pequeno abalo sísmico que pode destruir obstáculos leves ou atordoar o jogador por 1 turno (chance de 25%).

O Enganador: Parece um humano resgatável, mas ao ser abordado pelo jogador, se revela um zumbi e ataca com um tiro surpresa.

3.3. Chefões (2 Tipos)

O Rei Zumbi (Final da Primeira Parte do Jogo):

Movimento: Move-se 1 casa em qualquer direção, mas emite uma aura que impede que zumbis comuns sejam mortos a menos que o Rei Zumbi esteja a 2 casas de distância.

Ataques:

Ondas de Choque: Ataca todas as casas adjacentes.

Invocação Macabra: A cada 3 turnos, invoca 2 Zumbis Corredores e 1 Zumbi Pesado.

Vulnerabilidade: Seus lacaios se tornam vulneráveis apenas quando ele é atingido diretamente.

A Rainha Mãe Zumbi (Chefe Final):

Movimento: Imóvel, fixada no centro do tabuleiro final.

Ataques:

Cuspe Ácido: Atira um projétil ácido que se espalha e atinge 3 casas em forma de cone. Deixa poças de ácido que causam dano por turno.

Ninho de Larvas: Invoca continuamente Zumbis Rastejantes.

Poder Mental: Pode atordoar o jogador por 2 turnos ou trocar de posição com um dos Zumbis Especiais no tabuleiro.

Vulnerabilidade: Só pode ser ferida quando todas as "protuberâncias" (mini-ninhos de zumbis) adjacentes a ela são destruídas.

4. Personagens

4.1. Personagem Principal

Nome: (A definir, ex: "O Sobrevivente")

Aparência: Um jovem com boné e mochila. Isso reforça a ideia de que ele é um "cara comum" que precisa usar inteligência e recursos, não superpoderes.

Habilidades Iniciais: Nenhuma habilidade especial, foca-se em movimentação e uso de itens/armas.

4.2. Humanos (8 Tipos Diferentes)

Variedade Visual: Diferentes aparências para identificação.

Tipos Propostos:

Bebê no Carrinho: Requer movimentação cuidadosa (talvez só possa ser movido uma casa por turno, ou exige que o jogador não esteja sob ataque para movê-lo). Customizável (ex: cor do carrinho, roupinha).

Idoso (masculino): Lento, pode precisar de mais turnos para ser resgatado.

Idosa (feminino): Frágil, mais suscetível a ataques zumbis se não for protegida.

Cientista/Químico: Pode dar dicas sobre zumbis ou locais de itens, ou ao ser resgatado desbloquear novas receitas de melhorias.

Militar Ferido: Pode carregar uma arma básica (pistola) e dar alguns tiros limitados antes de precisar ser resgatado.

Jovem Rebelde: Pode ter uma mochila pequena com alguns itens de fuga.

Família (Mãe e Criança): Um único "pacote" que precisa ser movido junto, ocupando 2 casas adjacentes.

Jornalista: Tenta documentar a fuga, podendo liberar mais informações sobre o mundo do jogo ao ser salvo.

4.3. Animais (Pets)

Tipos de Cães:

Pastor Alemão: Pode latir para atrair a atenção de zumbis para longe do jogador (habilidade por turno).

Bulldog: Pode morder zumbis adjacentes para causar dano leve (habilidade por turno).

Vira-Lata: Pode farejar itens escondidos no tabuleiro (habilidade por turno).

Mecânica: Os cães são "pets" que o jogador pode resgatar ou comprar. Eles seguem o jogador e têm uma habilidade especial que pode ser ativada uma vez por turno, consumindo a ação do pet (mas não a do jogador).

5. Progressão do Jogo

Fases/Capítulos: O jogo será dividido em fases, cada uma com um tabuleiro de tamanho e configuração diferentes.

Dificuldade Progressiva: Aumenta o número de zumbis, tipos de zumbis, complexidade do tabuleiro e presença de zumbis especiais.

Objetivos: Principalmente fugir do tabuleiro, mas com objetivos secundários de resgate de humanos.

Pontuação/Classificação: No final de cada fase, o jogador recebe uma pontuação baseada em tempo, zumbis eliminados, sobreviventes resgatados e itens coletados.

6. Interface do Usuário (UI)

HUD:

Barra de Vida do Jogador.

Munição da Arma Equipada.

Ícones de Itens na Mochila.

Turno Atual.

Mini-mapa (opcional, dependendo da complexidade do tabuleiro).

Botões de Ação (Mover, Atirar, Interagir, Usar Item).

Menus:

Menu Principal (Novo Jogo, Continuar, Opções, Sair).

Menu de Pausa (Continuar, Reiniciar Fase, Sair para o Menu Principal).

Loja (Compra/Venda de itens, Melhorias).

Inventário/Mochila.

7. Áudio

Música:

Tema principal que combine suspense e estratégia.

Música de fundo ambiental para as fases, com tensão crescente em momentos de perigo.

Música de vitória ao completar a fase e de derrota ao morrer.

Efeitos Sonoros:

Sons de movimento do jogador e dos zumbis.

Sons de tiros (diferentes para cada arma).

Grunhidos e rosnados de zumbis (variando por tipo).

Sons de interação (coletar itens, abrir portas, usar veículos).

Sons de ambiente (chuva, vento, distantes gritos de zumbis).

8. Arte e Estilo Visual

Estilo: (Ex: Pixel Art, Low Poly, 2D isometric, 3D top-down) – Recomendo um estilo que permita clareza nas peças e no tabuleiro. Um estilo isométrico com um toque sombrio pode ser interessante.

Design de Personagens: Simples, mas reconhecível para o jogador e os humanos.

Design de Zumbis: Variado e distintivo para cada tipo, facilitando a identificação de suas habilidades.

Ambientes: Tabuleiros com diferentes temas (ruas da cidade, prédios abandonados, esgotos, florestas), com elementos interativos e obstáculos visuais.

9. Considerações Finais

Controle: Mouse e teclado para PC. Para mobile, controles por toque intuitivos.

Tutorial: Um tutorial inicial para explicar as mecânicas básicas de movimento, combate e mochila.

Curva de Aprendizagem: Suave no início, com desafios crescentes.

tenho esse gdd refaça-o coloque elementos que o tone o jogo mais interesante, é um ponto os pernsagens e zumbis tema animções, como correr, atirar, morrer, pedir socorro, atacar, chorar,