

Game Design Document (GDD)

Título do Projeto:

Nomad of the Stars

Data de Início: 11/2024

Equipe:

- Felipe Silvestre Cardoso Roberto
- Miguel Quintella Junqueira
- João Vítor de Moura

1. Público-Alvo

Jovens e adultos interessados em aventuras intergalácticas, exploração, tower defense e mecânicas inspiradas em *Metroidvania* e *puzzles*.

2. Visão Geral

Descrição do Jogo

Nomad of the Stars é um jogo 2D com visão *top-down* no estilo *tower defense*, inspirado em títulos como *Clicker Lands* e *Forager*. O jogador assume o papel de um astronauta perdido em um sistema solar misterioso. Para escapar, ele deve explorar planetas e extrair energia de seus núcleos. No entanto, os habitantes locais não ficarão passivos e farão de tudo para impedir a missão, forçando o jogador a se defender estrategicamente enquanto busca seu caminho de volta para casa.

Loop de Gameplay

- Exploração de um planeta em busca de recursos essenciais
- Construção de defesas estratégicas ao redor do núcleo de energia
- Defesa contra ondas de inimigos
- Coleta da energia do planeta e avanço para o próximo mundo
- Evolução da nave e torres para enfrentar desafios cada vez maiores

3. Mecânicas do Jogo

3.1 Mecânica de Coleta de Recursos

- **Básico:** O jogador coleta itens ao passar por cima deles.
- **Ideal:** O jogador interage com o ambiente (exemplo: cortar árvores, quebrar rochas) para obter recursos.

3.2 Mecânica dos Inimigos

- **Básico:** Inimigos aparecem apenas na fase de defesa, surgindo de todos os lados e atacando o centro de extração de energia. O jogador pode construir três tipos de torres:
 - Curta distância
 - Longa distância
 - Especial (única para cada planeta, podendo ser levada para os próximos)
- **Ideal:** Alguns inimigos surgem também na fase de exploração, seguindo o jogador. O jogador pode combater corpo a corpo ou à distância.

3.3 Mecânica de Tower Defense

- **Básico:** Com os recursos coletados, o jogador constrói torres nas áreas de defesa para deter inimigos. Ao vencer um planeta, ele desbloqueia a torre especial desse mundo. Cada planeta tem três inimigos específicos + um genérico.
- **Ideal:** As torres possuem níveis e podem ser aprimoradas ao longo das ondas, ganhando novas habilidades ou atributos.

3.4 Mecânica da Nave

- **Básico:** O jogador pode melhorar habilidades simples (velocidade, dano, resistência). Algumas melhorias também afetam as torres.
- **Ideal:** A nave permite modificações mais profundas nas torres, personalizando suas características.

4. Estrutura dos Planetas

Cada planeta é dividido em duas fases principais:

1. **Exploração:** Movimento livre, reconhecimento do terreno, coleta de recursos e preparação das defesas.

2. **Defesa:** Ondas de inimigos atacam a base do jogador, exigindo estratégias diferentes para cada planeta.

Recursos básicos encontrados em todos os planetas:

- Madeira
- Pedra
- Metais
- Cristais

Construções disponíveis:

- Espinhos
 - Torres:
 - **Alta:** Maior alcance, menor dano
 - **Baixa:** Menor alcance, maior dano
 - **Coletor de Recursos (A definir)**
 - Minas
 - Torre com dano em área (exemplo: lança-chamas)
-

5. Exemplos de Planetas

5.1 Planeta de Lava

- **Recurso Principal:** Obsidiana (coleta lenta).
- **Recurso Básico:** Cristal de Fogo (permite construir canhões de fogo).

Inimigos:

1. **Básico:** Golem de Magma (lento, dano corpo a corpo).
2. **Ranged:** Arqueiro de Fogo (atira bolas de fogo).
3. **Melee:** Guerreiro de Lava (rápido, dano médio, mas com menos resistência que o Golem).
4. **Tank:** Gigante Vulcânico (muito HP, dano alto, resistência ao fogo).
5. **Elite:** Senhor do Vulcão (invoca inimigos menores).

Visual do Planeta:

- Céu vermelho-alaranjado com nuvens de cinzas.
- Rochas vulcânicas negras e avermelhadas.
- Formações rochosas em formato de pilares.
- Rios e lagos de lava brilhante.
- Árvores com poucas ou sem folhas.



Conceito Inicial para o planeta de lava

5.2 Planeta Eletromagnético

- **Missão Principal:** Esperar a bateria de lançamento carregar (coleta lenta).
- **Recurso Básico:** Baterias e/ou ímãs (permitem construir torres Tesla que paralisam ou desaceleram os inimigos).

Inimigos:

1. **Básico:** Drone Básico (voa, movimentação imprevisível).
2. **Ranged:** Canhão Magnético (dispara projéteis que geram campos de atração).
3. **Melee:** Robô Elétrico (paralisa temporariamente estruturas).
4. **Tank:** Colosso Magnético (escudo de metal, reduz dano de ataques físicos).
5. **Elite:** Controlador Magnético (hackeia torres, tornando-as inoperantes por alguns segundos).

Visual do Planeta:

- Céu escuro com auroras elétricas azuis.
- Árvores metálicas com luzes pulsantes.
- Postes elétricos interligados por arcos de eletricidade.
- Rochas flutuando devido ao campo magnético.



Conceito Inicial para o planeta Eletromagnético



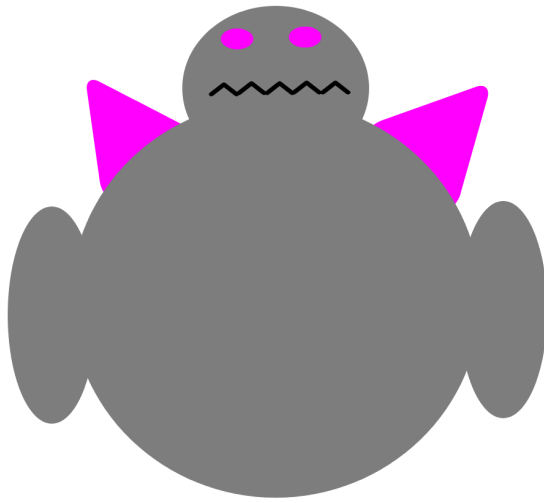
Ideia para a árvore futurista do planeta

6. Artes

- Morcego



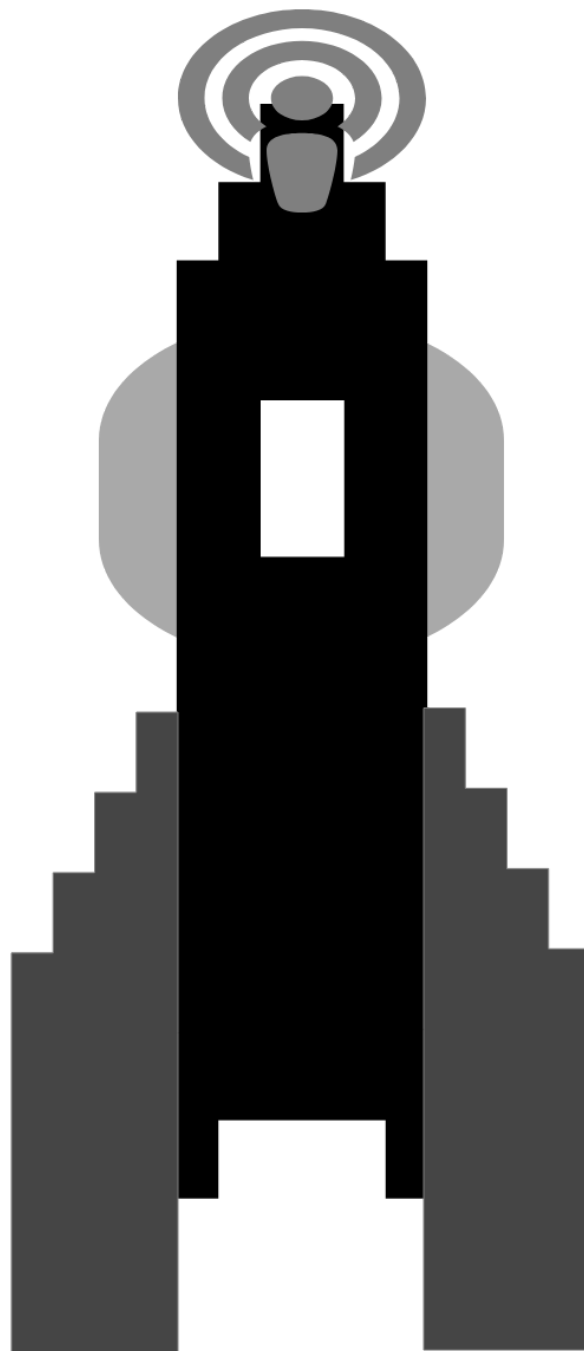
- Golem



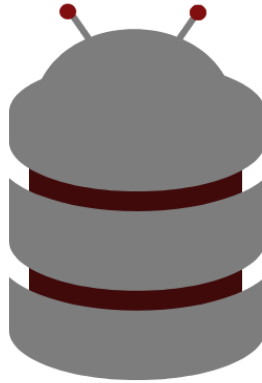
- Slime



- Nave



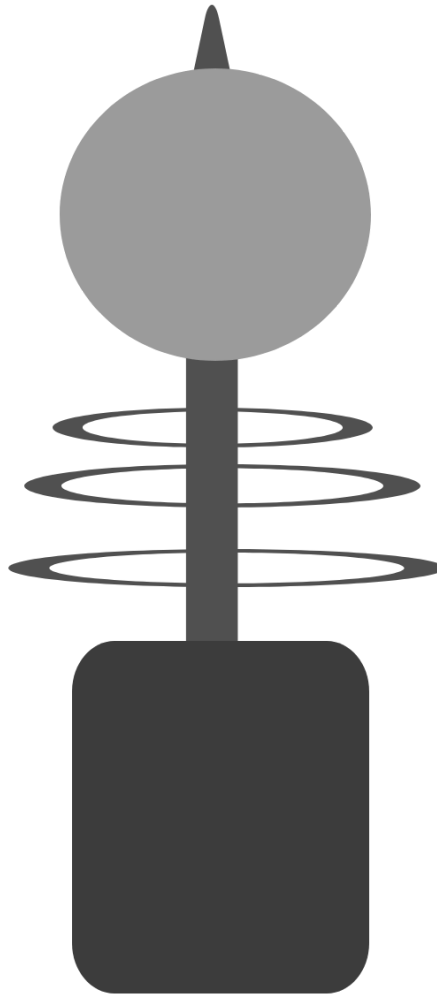
- Mina



- Torre



- Tesla



7. Considerações Finais

O jogo busca oferecer uma experiência envolvente combinando exploração e defesa estratégica. A variação entre planetas, inimigos e mecânicas de evolução da nave e torres permitirá um alto nível de personalização e desafio para o jogador.

Próximos Passos:

- Refinamento da mecânica de progressão.
- Testes iniciais de balanceamento das ondas de inimigos.
- Desenvolvimento de conceitos visuais para cada planeta.

