



Game Design Document (GDD) - No Caminho das Chamas

1. Visão Geral

1.1 Título

 **No Caminho das Chamas** 

1.2 Descrição Resumida

"No Caminho das Chamas" é um jogo de plataforma e precisão em que o jogador controla Chop, um viajante que precisa atravessar uma floresta repleta de bolas de fogo enquanto coleta moedas e supera desafios crescentes.

1.3 Gênero

Plataforma

Arcade

Precision Platformer

1.4 Plataforma

PC/Mobile (Godot)

Plataforma de Distribuição: itch.io

1.5 Público-Alvo


Jogadores que apreciam desafios intensos e jogos de precisão, como "Geometry Dash" e o jogo chrome dino.

2. História e Ambientação

Chop é um viajante solitário preso em uma floresta amaldiçoada, onde bolas de fogo surgem para impedi-lo de seguir em frente. Sua única opção é saltar, desviar e coletar moedas para avançar nas fases e, eventualmente, escapar desse ambiente perigoso.

3. Mecânicas de Jogo

3.1 Movimentação

Pular ()

Andar() ()

Botões disponíveis na tela de fase para a movimentação.

3.2 Objetivos

Coletar todas as moedas em cada fase.

Desviar das bolas de fogo.

Alcançar o portal para avançar para a próxima fase.

3.3 Regras

Caso o jogador não colete todas as moedas e tente passar pelo portal, retorna à primeira fase.

Se coletar todas as moedas, o portal leva para a próxima fase.

São 6 fases, com dificuldade crescente.

3.4 Condições de Derrota

Ser atingido por uma bola de fogo, e não coletar todas as moedas.

3.5 Condições de Vitória

Completar as 6 fases com todas as moedas coletadas.

4. Progressão

A cada nova fase, aumenta a quantidade de bolas de fogo e padrões de ataque das bolas de fogo tornam o jogo mais difícil.

As cores das fases também impactam na dificuldade pois fica mais difícil para distinguir as moedas/bolas de fogo.

5. Interface e Controles

Tela Inicial (Menu Principal)

- Botão "Play" – Inicia o jogo diretamente da primeira fase.
- Botão "Escolher Fases" – Abre a tela de seleção de fases.

Na Fase

- Indicador de moedas coletadas – Mostra quantas moedas já foram obtidas na fase.
- Botão "Menu" – Retorna ao menu principal.
- Controles do Jogador (para mobile) – Botões para pular e interagir.

Seleção de Fases

- Imagens representando cada fase para facilitar a escolha.
- Botões numerados (1 a 6) para selecionar a fase desejada.
- Opção de selecionar dificuldade (Fácil, Média, Difícil).

Final do Jogo

- Mensagem motivacional ao completar todas as fases.
- Botão "Voltar ao Menu" para reiniciar ou selecionar outra fase.

6. Arte

Sombrio e minimalista, com elementos visuais intensos e simples.

Cores predominantes (exemplo: preto, vermelho e laranja para um clima mais infernal).

7. Mensagem Final

" Vitorioso não é o que vence, mas aquele que se levanta diante de uma derrota.

(J. Talbot)

A vitória mais difícil é saber perder. A pessoa que perde e não desanima, que não perde a garra e o entusiasmo, é a verdadeira

vitoriosa, porque possui, em seu íntimo, a coragem e a dignidade que, um dia, a levarão a conquistar aquilo que almeja. Saiba reconhecer nas derrotas um motivo para procurar cada vez mais ir em busca da vitória! (...) Você conseguiu, mas isso é apenas o começo. Boa sorte em sua jornada."

8. Desenvolvimento e Ferramentas

Motor de Jogo: Godot Engine

9. Referências e Inspirações

Geometry Dash

Chrome dino

10. Considerações Finais

Este GDD serve como um guia para a criação de "No Caminho das Chamas", destacando os principais elementos e objetivos para entregar uma experiência desafiadora e inspiradora aos jogadores.