

Game Design Document

Versão: 1.0

Data: 18 de setembro de 2025

1. Visão Geral

1.1. Conceito Central

Um RPG clássico com elementos de arcade, desenvolvido em Python. O jogador escolhe uma classe e explora um mundo de fantasia, enfrentando inimigos, derrotando um chefe e coletando itens para se fortalecer.

1.2. Gênero

RPG (Role-Playing Game) de Ação / Aventura com inspiração arcade.

1.3. Plataforma Alvo

Desktop (Windows).

1.4. Público-Alvo

Jogadores casuais e entusiastas de RPGs clássicos e jogos retro.

1.5. Pilares de Design

- **Acessibilidade:** Fácil de aprender, com comandos simples e diretos.
- **Progressão Clara:** O jogador sente que está ficando mais forte a cada inimigo derrotado e item coletado.
- **Desafio Crescente:** A dificuldade aumenta de forma constante, culminando em uma batalha de chefe desafiadora.

2. Mecânicas de Jogo (Gameplay)

2.1. Loop de Jogo Principal

1. **Explorar:** O jogador navega pelo cenário (floresta).
2. **Combater:** O jogador encontra e luta contra inimigos.
3. **Coletar:** Ao derrotar inimigos, o jogador coleta itens (drops).
4. **Fortalecer:** O jogador usa os itens para construir armas melhores.
5. **Avançar:** O jogador avança para o desafio final (chefe na caverna).

2.2. Sistema de Combate

- **Tipo:** Combate em tempo real.
- **Ações do Jogador:** Ataque básico, uso de habilidades/itens de dano.

- **Inteligência Artificial (IA) dos Inimigos:**
 - Inimigos básicos: Patrulham uma área e atacam o jogador quando ele se aproxima.
 - Chefe (Boss): Mecânicas de ataque únicas, maior quantidade de vida e múltiplas fases de combate.

2.3. Controles

- **Teclado:**
 - W, A, S, D: Movimentação.
 - Botão esquerdo do Mouse: Ataque Básico.
 - ESC: Abrir o menu de pausa.

3. Personagens

3.1. Classes Jogáveis (PMV)

O jogador poderá escolher entre duas classes no início do jogo.

- **Classe 1: [Guerreiro]**
 - **Descrição:** Foco em combate corpo a corpo, alta resistência.
 - **Objeto de Dano:** Espada.
- **Classe 2: [Arqueiro]**
 - **Descrição:** Foco em combate à distância, alta agilidade.
 - **Objetos de Dano:** Arco.

3.2. Inimigos (PMV)

- **Inimigo 1: [Slime/Goblin...]**
 - **Nome:** Indefinido
 - **Comportamento:** Fraco, ataca em grupos.
 - **Dropável:**
- **Inimigo 2: [Lobo]**
 - **Nome:** Indefinido
 - **Comportamento:** Rápido, dano equilibrado.
 - **Dropável:** [Nome Indefinido] [Couro especial]
- **Inimigo 3: [Golem]**
 - **Nome:** Indefinido
 - **Comportamento:** Lento, resistente e causa muito dano.
 - **Dropável:** [Nome Indefinido][Minério].
- **Inimigo 4: [Aranha]**
 - **Nome:** Indefinido
 - **Comportamento:** Inteligente, dano à distância.
 - **Dropável:** [Nome Indefinido][Fibra de seda].

3.3. Chefe (Boss - PMV)

- **Nome:** Indefinido

- **Localização:** Caverna do Chefe.
- **Comportamento:** Padrões de ataque complexos, alta vida e dano.
- **Dropável:** [Indefinido][Acessório de buff].

4. Mundo do Jogo e Ambiente

4.1. Cenário (PMV)

- **Fase 1: Floresta**
 - **Descrição:** Uma floresta densa e misteriosa. É o caminho que leva até o covil do chefe. Os inimigos mais fracos são encontrados aqui.
- **Fase 2: Caverna do Chefe**
 - **Descrição:** O ambiente final do jogo, escuro e intimidador. Onde a batalha final acontece.

5. Itens e Equipamentos (PMV)

- **Objeto de Dano Inicial:** Um por classe, fornecido no início do jogo.
- **Armadura:** Uma armadura que pode ser equipada para aumentar a defesa.
- **Dropáveis de Inimigos:** Itens variados que podem ser matérias-primas.
- **Objeto de Buff (Drop Chefe):** A recompensa final, o item mais forte do jogo.

6. Requisitos do Projeto

6.1. Requisitos Funcionais (O que o sistema deve fazer)

- **RF-001:** O sistema deve permitir que o jogador inicie um novo jogo.
- **RF-002:** O sistema deve apresentar a opção de escolher entre duas classes de personagem.
- **RF-003:** O sistema deve permitir a movimentação do personagem no mapa.
- **RF-004:** O sistema deve permitir que o personagem realize ataques.
- **RF-005:** O sistema deve implementar o comportamento de patrulha e ataque para 4 tipos de inimigos.
- **RF-006:** O sistema deve registrar o dano causado e recebido por personagens e inimigos.
- **RF-007:** O sistema deve remover inimigos do jogo quando a vida deles chegar a zero.
- **RF-008:** O sistema deve gerar um item (drop) quando um inimigo for derrotado.
- **RF-009:** O sistema deve adicionar o item dropado ao inventário automaticamente..
- **RF-010:** O sistema deve implementar uma batalha de chefe com mecânicas únicas.
- **RF-011:** O sistema deve apresentar uma tela de "Game Over" quando a vida do jogador chegar a zero.
- **RF-012:** O sistema deve permitir pausar e retomar o jogo.

6.2. Requisitos Não Funcionais (Como o sistema deve ser)

- **RNF-001 - Desempenho:** O jogo deve rodar a uma taxa de quadros estável (ex: 30 FPS)

em hardware de entrada.

- **RNF-002 - Usabilidade:** Os controles devem ser intuitivos e responsivos.
- **RNF-003 - Compatibilidade:** O jogo deve ser compatível com Windows.
- **RNF-004 - Manutenibilidade:** O código-fonte deve ser organizado, comentado e seguir o GitFlow definido para facilitar a colaboração e futuras atualizações.
- **RNF-005 - Segurança:** O estado do jogo não deve ser facilmente corrompido ou editado por usuários mal-intencionados.

7. Arte, Som e Interface

7.1. Estilo Visual

- **Direção de Arte:** Pixel Art 32-bit

7.2. Interface do Usuário (UI)

- **HUD (Hheads-Up Display):** Barra de vida, Level, Barra de XP, Botão de Inventário, Quantidade de moedas.
- **Menus:** Tela inicial, tela de escolher classe, menu de pausa, inventário, tela de craft, tela de Game Over.

7.3. Áudio

- **Música:** [[A ser definido](#)].
- **Efeitos Sonoros (SFX):** Sons de ataque, dano recebido, coleta de itens, passos.