

Game Design Document (GDD): NEXUS Singularity Collapse

Versão: 1.0

Data: 30/07/2025

1. Visão Geral (High Concept)

- **Título do Jogo:** NEXUS Singularity Collapse
- **Gênero:** RPG de Ação Roguelike em Plataforma 2D
- **Tema:** Dark Cyberpunk
- **Público-Alvo:** Fãs de jogos de ação indie de alta velocidade (como *Katana Zero*, *My Friend Pedro*), roguelikes (*Hades*, *Dead Cells*) e narrativas cyberpunk com escolhas significativas.
- **Plataforma Alvo:** PC (Steam), Nintendo Switch, PlayStation, Xbox.
- **Resumo de Uma Linha:** Em um futuro distópico, um androide amnésico desperta em meio a uma guerra de facções e deve usar sua velocidade sobre-humana para lutar, morrer e repetir, descobrindo seu passado e moldando o futuro da cidade.

2. Conceito Central e Pilares do Jogo

O que torna *NEXUS Singularity Collapse* único é a fusão de combate acrobático baseado em velocidade com uma estrutura de roguelike e uma narrativa ramificada.

- **Pilar 1: Fluidez Acrobática Extrema:** A movimentação é a principal ferramenta ofensiva e defensiva. A jogabilidade recompensa o movimento constante, o uso do ambiente e a execução de manobras estilosas. O jogador deve se sentir como um relâmpago letal.
- **Pilar 2: A Velocidade é a Sua Arma:** Uma mecânica central onde a velocidade do jogador aumenta diretamente seu poder de ataque e sua resistência a danos. Ficar parado é uma sentença de morte.
- **Pilar 3: O Loop da Singularidade:** A morte não é o fim, mas uma parte do ciclo. Cada "run" é uma nova chance de ficar mais forte, aprender sobre o mundo e avançar na história. A morte redefine a gameplay através da perda de habilidades temporárias, forçando a adaptação.
- **Pilar 4: Escolhas com Consequências:** O jogador não é um mero espectador. Suas alianças com as facções mudam as missões, os inimigos, os aliados e, finalmente, o final do jogo.

3. Narrativa e Universo

Sinopse

Em um futuro sombrio dominado por um regime autoritário, um androide de combate, a última relíquia de um projeto militar esquecido chamado NEXUS, é reativado acidentalmente. Sem memórias, ele emerge em meio aos escombros de uma cidade devastada pela guerra entre o governo opressor e uma força revolucionária. Caçado por todos, o androide deve navegar neste conflito, podendo se aliar a um dos lados ou trilhar seu próprio caminho como um mercenário, enquanto os fragmentos de seu passado assombram seus ciclos de "vida" e "morte".

História de Fundo (Lore)

(A história fornecida por você está excelente e bem detalhada. Ela serve perfeitamente como a base do lore do jogo.)

- **O Projeto NEXUS:** Uma iniciativa do Primeiro Governo Mundial (P.G.M.) para criar o soldado perfeito.
- **A Terceira Guerra Mundial:** Desencadeada pelo vazamento de informações sobre o NEXUS para o Estado Mundial do Aether (EMA), liderado por Hector De La Cruz.
- **A "Bomba Tática":** O ato de sacrifício de Francisco Canavarro, líder do P.G.M., que destruiu a liderança de ambas as facções e enterrou o Projeto NEXUS nos escombros.
- **O Despertar:** Anos depois, o novo governo (sucessor do EMA) testa uma bomba elétrica no local, e a descarga de energia reativa a unidade NEXUS (o jogador).

Facções

1. **O Regime (Governo Atual):** Sucessores do EMA. Uma ditadura totalitária que controla a cidade com mão de ferro através de vigilância constante e força policial brutal. Eles veem o NEXUS como uma arma que foi roubada e que deve ser recuperada a qualquer custo.
 - **Motivação:** Ordem, controle e expansão de poder.
 - **Estilo de Missão:** Infiltração, assassinato de alvos-chave da rebelião, sabotagem de operações inimigas.
- 2.
3. **A Insurreição (Exército Revolucionário "ThePogaForever"):** Um grupo de rebeldes idealistas e desesperados que lutam pela liberdade contra o Regime. Seu líder, "Poga", é uma figura enigmática que inspira lealdade feroz. Eles veem o NEXUS como um símbolo de esperança ou uma arma poderosa para sua causa.
 - **Motivação:** Liberdade, justiça e a derrubada da ditadura.
 - **Estilo de Missão:** Resgate de prisioneiros, roubo de dados, destruição de propaganda do Regime, ataques de guerrilha.
- 4.
5. **A Guilda dos Mercenários:** Uma organização neutra que opera nas sombras. Eles não se importam com política, apenas com o lucro. A Guilda serve como um caminho para

jogadores que não querem se prender a ideologias, focando em missões que pagam bem, independentemente do cliente.

- **Motivação:** Lucro, sobrevivência e independência.
- **Estilo de Missão:** Contratos variados de ambas as facções, caça a recompensas, escolta de cargas valiosas.

6.

4. Mecânicas de Jogo (Gameplay)

Controles e Movimentação

A jogabilidade deve ser responsiva e precisa.

- **Movimentos Básicos:** Correr, pular, pulo duplo, deslizar.
- **Movimentos Acrobáticos:**
 - **Dash/Esquiva:** Um movimento rápido e curto que concede invulnerabilidade momentânea. Pode ser usado no chão e no ar.
 - **Pulo na Parede (Wall Jump):** Permite escalar superfícies verticais.
 - **Corrida na Parede (Wall Run):** Permite correr horizontalmente pelas paredes por um curto período.
-

Sistema de Combate e Velocidade

- **Ataque Principal:** Um ataque de espada (katana) rápido e de curto alcance. Combos podem ser executados no chão e no ar.
- **Multiplicador de Velocidade:** Uma barra/medidor na UI que enche conforme o jogador se move continuamente (corre, pula, usa dash). Quanto mais cheia a barra:
 - O dano dos ataques aumenta exponencialmente.
 - O jogador recebe menos dano dos inimigos.
 - A barra diminui rapidamente se o jogador ficar parado ou for atingido.
- **Execuções:** Inimigos atordoados ou com pouca vida podem ser finalizados com uma animação estilosa, que pode conceder recursos extras.

Loop de Jogo (Roguelike)

1. **O Hub (Abrigo):** Após cada morte, o jogador retorna a um esconderijo seguro (os escombros iniciais). Aqui, ele pode interagir com contatos das facções, acessar a árvore de habilidades permanentes e escolher sua próxima missão.
2. **A Missão (A Run):** O jogador entra em uma fase gerada proceduralmente (ou com layouts fixos, mas inimigos e recompensas aleatórios).
3. **Habilidades Temporárias:** Durante a run, o jogador encontra "Fragmentos de Dados" que concedem habilidades temporárias. Essas são perdidas com a morte.

4. **Morte e Persistência:** Ao morrer, o jogador perde as habilidades temporárias e o progresso da missão, mas mantém uma moeda persistente (Ex: "Núcleos de Memória") para gastar na árvore de habilidades.

Sistema de Habilidades e Progressão

Habilidades Temporárias (Perdidas na Morte)

Exemplos:

- **Lâmina Ecoante:** Ataques deixam um rastro que causa dano.
- **Escudo Cinético:** Ao usar o dash, cria um escudo que reflete um projétil.
- **Sobrecarga Temporal:** Permite diminuir a velocidade do tempo por 3 segundos.
- **Vampirismo:** Recupera uma pequena quantidade de vida ao eliminar um inimigo.
- **Rebote:** Pular em cima de um inimigo o atordoa e impulsiona o jogador para cima.

Habilidades Permanentes (Árvore de Habilidades)

Exemplos:

- **Aumento de Dash:** Concede uma carga extra de dash.
- **Memória Muscular:** Começa cada run com uma habilidade temporária aleatória.
- **Eficiência do Resfriamento:** Habilidades ativas recarregam mais rápido.
- **Otimização de Velocidade:** O multiplicador de velocidade aumenta mais rápido.
- **Saúde Base:** Aumenta a vida máxima permanentemente.

Estrutura de Missões e Facções

- O jogador escolhe missões a partir de um mapa tático no Hub.
- Completar missões para uma facção aumenta a **Reputação** com ela e diminui com a facção rival.
- Níveis altos de reputação desbloqueiam missões de história, equipamentos exclusivos e acesso a áreas antes bloqueadas da cidade.
- Em certos pontos da história, o jogador terá que fazer uma escolha definitiva, travando seu caminho em uma das três rotas (Regime, Insurreição, Mercenário) até o final.

5. Direção de Arte e Som

Estilo Visual

- **Estética:** Dark Cyberpunk, Neo-Noir.
- **Paleta de Cores:** Fundo escuro e dessaturado (cinzas, azuis escuros) contrastando com neons vibrantes (rosa, ciano, amarelo) dos sinais da cidade, armas e efeitos de habilidade.

- **Ambientes:** Ruas encharcadas de chuva, arranha-céus imponentes, becos sujos cheios de lixo tecnológico, laboratórios estéreis e indústrias abandonadas. Efeitos de partículas como chuva, faíscas e fumaça são essenciais.
- **Inspirações:** *Blade Runner*, *Ghost in the Shell*, a fluidez das animações de *Katana Zero* e o impacto visual de *My Friend Pedro*.

Design de Áudio e Trilha Sonora

- **Trilha Sonora:** Synthwave, Darksynth e música eletrônica industrial. A música deve ser dinâmica, ficando mais intensa durante o combate e mais calma na exploração.
- **Efeitos Sonoros (SFX):** Devem ser impactantes e satisfatórios. O som metálico da katana, o "whoosh" do dash, o som de "corte" ao diminuir o tempo e os sons de feedback quando o multiplicador de velocidade aumenta são cruciais para a experiência do jogador.

6. Interface do Usuário (UI) e Experiência do Usuário (UX)

- **HUD (Heads-Up Display):** Minimalista para não poluir a tela. Deve exibir claramente:
 - Barra de Vida.
 - Energia/Cargas de Habilidade.
 - O Medidor de Velocidade (essencial!).
 -
 - **Menus:** Estilo diegético, parecendo terminais de computador holográficos com efeitos de "glitch".
 - **Feedback:** O jogo deve comunicar claramente o estado do jogador. Efeitos visuais e sonoros para quando o multiplicador de velocidade está no máximo, quando o jogador toma dano e quando uma habilidade está pronta para uso.
-