

# Shadow Fight

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autor:** Bruno Messeder dos Anjos

Rio de Janeiro,

Maio de 2024

# Índice

<b>1. Gameplay</b>	<b>3</b>
<b>2. Controles</b>	<b>4</b>
<b>3. Câmera</b>	<b>5</b>
<b>4. Inimigos</b>	<b>6</b>
<b>5. Interface</b>	<b>7</b>

# 1. Gameplay

Shadow Fight é um jogo de combate corpo a corpo roguelite, em que o jogador enfrenta diversos inimigos, com ataques e poderes distintos. O objetivo do jogador é matar todos os inimigos, para passar de nível. Cada nível possui inimigos diferentes, cada vez mais difíceis e mecânicas novas que podem dificultar o jogo.

Além disso, as fases possuem um ciclo de dia e noite, de forma que os inimigos se comportam de maneiras distintas de dia e de noite. Durante o dia todos os inimigos vão atrás do jogador. Durante a noite, alguns inimigos tentarão destruir fontes de luz que estão espalhadas pelo mapa. Caso o jogador fique no escuro, ele não conseguirá ver os monstros, nem mesmo aumentando o brilho do monitor. Por isso, o jogador deve proteger as fontes de luz, assim como criar novas fontes de luz temporárias.

Durante o dia, o jogador tem acesso a uma loja onde poderá comprar itens para auxiliá-lo, com velas, que servem como fontes de luz pequenas, projéteis, para ataque à distância, e poções.

Se o jogador morrer, ele recomeça da primeira fase, mas pode escolher upgrades para facilitar a sua vida, como mais ataque, mais espaço no inventário, ou ataques secundários.

## 2. Controles



- W, A, S, D: Movimento
- Espaço: para usar item selecionado
- F: Abrir loja
- Esc: Pausar Jogo



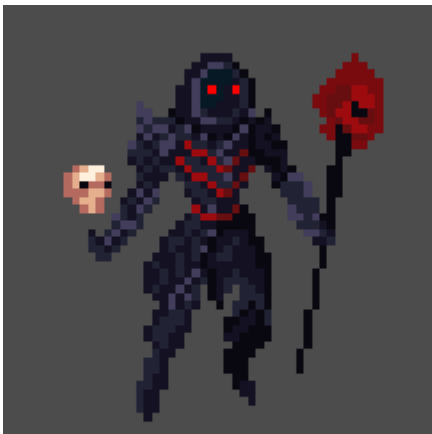
- Botão esquerdo: Ataque principal
- Botão direito: Ataque secundário
- Scroll: Mudar item na hotbar

### 3. Câmera

A câmera é top down, seguindo o personagem.



## 4. Inimigos



Os inimigos aparecem aleatoriamente em cada nível, cada um com ataques, dificuldades e estratégias diferentes.

- O esqueleto é forte, mas tem ataque lento.
- O cogumelo prefere destruir fontes de luz durante a noite, é rápido e tem pouca vida.
- O necromancer ataca de longe e aleatoriamente spawna inimigos mais fracos que ele.

Ao morrer, os inimigos dão moedas e raramente itens ao jogador

## 5. Interface

