



Game Design Document (GDD)

NOME DO JOGO

- Título Provisório: **Monsters of Nightfall**

Versão: 1.0

Autores:

- Felipe Gameleira
- Lucca Rocha
- Marcello Nascif

Local e Data:

Rio de Janeiro, 12 de Maio de 2024

1. História

Não há uma história profunda integrada ao jogo, já que o foco é a mecânica de combate e sobrevivência. A narrativa básica envolve um mundo onde os dias são relativamente seguros e as noites trazem perigos crescentes, culminando em batalhas épicas contra chefões a cada ciclo de três noites.

2. Jogos Relacionados e Principais Referências

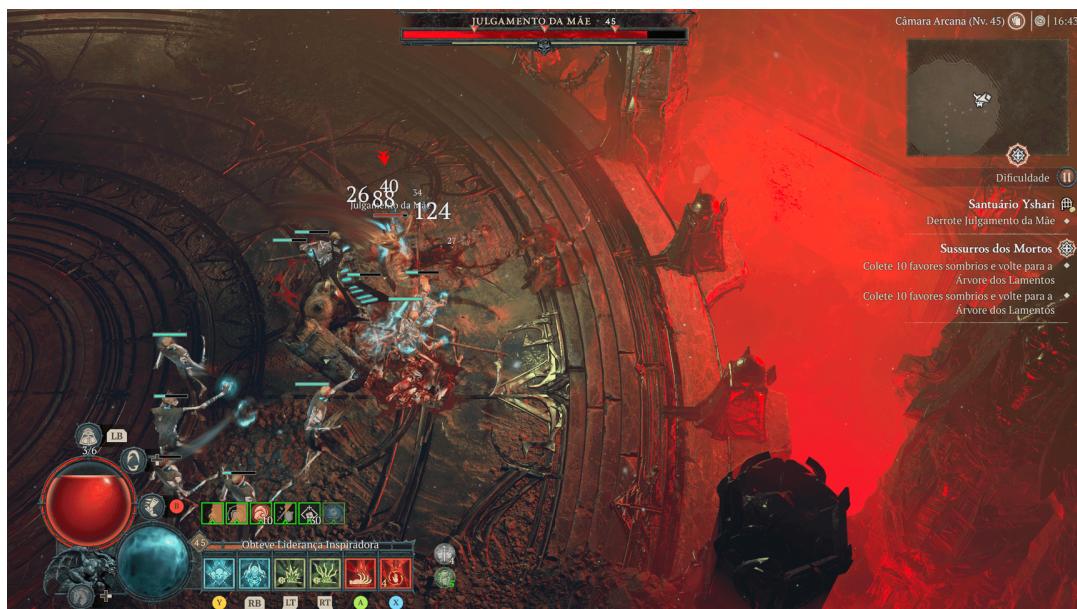
The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Pela exploração e combate. E uma noite perigosa



Stardew Valley - Pela mecânica de ciclo dia/noite



Diablo - Pela coleta de loot e batalhas contra monstros.



20 Minutes Till Dawn - Pelo controle da movimentação e combate do jogador.



Hotline Miami - Pela perspectiva da câmera



Tribes of midgard - Pela gameplay “loop” da base para matar um boss que aparece no mapa



Titan Souls - Pelo boss design e level design



3. Gameplay

- **Descrição da Mecânica do Jogo:** Jogadores exploram o mundo, lutando contra monstros para ganhar moedas. De tarde, o mercado é aberto para comércio. À noite, os monstros são mais fortes, oferecendo recompensas maiores.
- **Artefatos:** Artefatos são elementos roguelike e essenciais na progressão do jogo, visto que melhoram aspectos base do personagem. Artefatos são obtidos somente da loja (quando ela estiver aberta).
- **Loja:** A loja é a única forma de progredir visto que é o único lugar que se pode gastar dinheiro. Toda tarde aparecem 3 artefatos que o player pode comprar usando o dinheiro que adquiriu matando inimigos e chefões, mas o dono da loja é preguiçoso e só abre a loja ao final da tarde e fecha com o início da noite.
- **Bosses:** A cada 3 noites o jogador é obrigado a lutar contra um boss. Ele é avisado previamente e deve se preparar adequadamente. A recompensa por matar um chefão é um artefato lendário e dinheiro.
- **Desafios e Progressão:** O jogo se torna progressivamente mais desafiador com o aparecimento de monstros e chefões mais fortes.
- **Sistema de Recompensas:** Moedas para compra de equipamentos melhorados e artefatos, responsáveis pela progressão de nível do personagem.
- **Condição de Vitória:** Sobreviver aos ciclos e derrotar os chefões.
- **Condição de Derrota:** Ser derrotado por monstros ou chefões.

4. Personagens

Personagem Principal

- **Nome:** Arya da Silva Pereira
- **Idade:** 28 anos
- **Tipo:** Humano, Aventureiro

História do Passado

Arya cresceu na pequena vila de Lightheaven, um local geralmente pacífico que fica perigoso à noite devido à emergência de monstros. Desde jovem, Arya treinava com o mestre de armas da vila, aprendendo a arte do combate para proteger seu lar. Após um ataque devastador que custou a vida de vários aldeões, Arya jurou viajar pelo mundo, buscando fortalecer-se e encontrar os artefatos antigos capazes de repelir as criaturas da noite permanentemente.

Personalidade

Arya é determinada e corajosa, mas também carrega um senso de humor que usa para manter o moral em situações desesperadoras. Ela é perspicaz e tem uma forte sensação de justiça, sempre pronta para defender os mais fracos. Sua determinação é temperada por uma sabedoria que aprendeu nas suas viagens, fazendo dela uma líder natural.

Habilidades

Armas:

- **Espada Longa de Prata:** Ideal para combate corpo-a-corpo contra monstros noturnos.
- **Arco de Guardião:** Permite ataques à distância e é útil para enfraquecer inimigos antes do confronto direto.

Ilustração Visual



Arya é representada como uma mulher de estatura média, com cabelos negros longos amarrados em um rabo de cavalo. Ela veste uma armadura leve que permite agilidade, adornada com símbolos que brilham sob a luz da lua.

Ações

- **Movimentação Básica:** Andar, correr.
- **Movimentação Avançada:** Rolamento.
- **Combate:** Atacar (com espada ou arco).
- **Interatividade:** Interagir com objetos do ambiente.

Métricas de Gameplay

- **Saúde Inicial:** 100 pontos.
- **Dano por Ataque (Espada):** 10-15 pontos.
- **Dano por Ataque (Arco):** 8-12 pontos.
- **Velocidade de Movimento:** 5 metros por segundo.

5. Controles

- Utilização de um teclado para movimentação (WASD) em um plano 2D
- Rolamento no espaço
- Cursor do mouse para mirar
- Clique do mouse esquerdo é espada
- Clique no mouse direito atira a flecha

6. Câmera

- Câmera top down que proporciona uma visão clara do terreno e ação ao redor do personagem.

7. Universo do Jogo

- **Cenários:** O ambiente é composto por uma fazenda no centro do mapa, onde o personagem reside. Além disso, o resto do mapa é bem arborizado, com diferentes biomas compondo o mapa. Existem transições entre dia e noite com elementos que demonstram isso, como a luz no mapa, sons e músicas que expressam a calma do dia e o terror da noite
- **Música:** Temas tranquilos durante o dia e mais intensos e sombrios à noite. Temas específicos para bosses.

8. Inimigos

- **Descrição:** Diferentes tipos de monstros que variam de comuns a raros, cada um com diferentes recompensas monetárias.
- **Ambientes:** Os inimigos estão presentes em todo o mundo de Monsters of Nightfall, com exceção da fazenda onde o personagem mora.
- **Comportamento:** Os monstros se tornam mais fortes durante a noite, como se recebessem “buffs”.

1. Grumblings (Grunhidos)



- **Descrição:** Criaturas pequenas e rápidas, semelhantes a goblins, que atacam em bandos.
- **Ilustração:** Pequenos seres verdes com olhos grandes e brilhantes, portando facas curtas e escudos improvisados.
- **Ambiente:** Florestas e arredores da vila.
- **Superação:** Arya pode superar os Grumblings com movimentos rápidos e golpes de área.
- **Recompensa:** Pequenas quantidades de moedas.
- **Comportamento e Habilidades:** Atacam em grupo, tentando cercar Arya. Usam uma tática de ataque e recuo.

2. Shadow Stalkers (Perseguidores das Sombras)



- **Descrição:** Entidades esguias e altas que se camuflam nas sombras.
- **Ilustração:** Figuras humanoides escuras com longos braços e dedos, olhos vermelhos brilhantes.
- **Ambiente:** Ruínas antigas e áreas sombrias durante a noite.
- **Superação:** Usar tochas ou habilidades de luz para revelá-los, depois atacar rapidamente.
- **Recompensa:** Itens raros de equipamento e moedas.

- **Comportamento e Habilidades:** Se camuflam no ambiente, atacando por surpresa. Podem desaparecer rapidamente e reaparecer em outro local.

3. Night Terrors (Terrores Noturnos)



- **Descrição:** Grandes bestas semelhantes a lobos com olhos brilhantes e pelo escuro como a noite.
- **Ilustração:** Lobos enormes com pelos que parecem absorver a luz ao redor, olhos que emitem uma luz pálida.
- **Ambiente:** Florestas durante a noite.

- **Superação:** Mantenha distância e use o arco para enfraquecê-los antes de finalizar com a espada.
- **Recompensa:** Experiência e materiais de alta qualidade para crafting.
- **Comportamento e Habilidades:** Muito agressivos e rápidos. Eles tentam flanquear Arya e atacam com mordidas poderosas.

4. The Forsaken (Os Abandonados)



- **Descrição:** Ex-guerreiros caídos que agora vagueiam como espectros vingativos.

- **Ilustração:** Armaduras desgastadas e corroídas com um brilho fantasmagórico emanando de suas fendas.
- **Ambiente:** Cemitérios e campos de batalha antigos.
- **Superação:** Usar itens sagrados ou ataques encantados para romper suas defesas.
- **Recompensa:** Artefatos antigos e grandes quantidades de moedas.
- **Comportamento e Habilidades:** Movem-se lentamente, mas possuem ataques muito fortes. Podem convocar outros espíritos menores para auxiliar no combate.

5. The Night King (O Rei da Noite)



- **Descrição:** O chefão final de cada ciclo, um gigante feito de sombras e terror.
- **Ilustração:** Uma figura imponente, envolta em mantos escuros que flutuam e distorcem o espaço ao redor.
- **Ambiente:** No último local do ciclo de três noites.
- **Superação:** Combinação de todas as habilidades e estratégias aprendidas, utilizando o ambiente para vantagens táticas.
- **Recompensa:** Equipamentos únicos, grande quantidade de moedas e um item chave para o progresso da história.

- **Comportamento e Habilidades:** Usa uma variedade de ataques mágicos e físicos, comanda as sombras para atacar de múltiplas direções, e pode alterar a arena de combate.

9. Interface

- **HUD:** Mostra saúde, moedas, e um ícone de ciclo dia/noite.
- **Menus:** Tela inicial, menu de opções, inventário, mercado.

10. Cutscenes

- Breves cutscenes para introduzir chefões e marcar eventos importantes no jogo.

11. Cronograma

- **Desenvolvimento:** Estimativa inicial de 3 meses, com revisões regulares para ajustes baseados no feedback e progresso do desenvolvimento.