

Game Design Document (GDD)

1. Visão Geral

- **Nome:** Pesadelo no Escritório
- **Gênero:** Bullet Hell, Roguelike
- **Proposta única:** Contexto inusitado, onde um ambiente normalmente tranquilo e monótono se torna caótico e sobrenatural quando os objetos do escritório ganham vida e começam a se tornar agressivos.

2. História / Contexto

- **Ambientação:** Um escritório genérico
- **Enredo:** Um funcionário comum, cansado de seu trabalho repetitivo no escritório, acaba pegando no sono. Quando ele acorda, percebe que todos os objetos ao seu redor ganharam vida e começaram a tentar atacá-lo. Ele precisará enfrentar esse pesadelo se quiser descobrir como sair com vida de seu trabalho.
- **Objetivo do jogador:** O jogador deve sobreviver às hordas de inimigos durante 20 minutos, escolhendo aprimoramentos, novas armas e habilidades enquanto destrói os objetos. No final do tempo, o jogador deverá derrotar o chefe final para vencer a partida.

3. Mecânicas de Jogo

- **Movimentação:** O jogador pode se mover livremente pelo mapa (2D visto de cima). A velocidade com que o personagem se movimenta é definida pelo status de Velocidade de Movimento.
- **Ataques / Armas:** As armas possuem status básicos que podem ser aprimorados quando o personagem subir de nível. Os ataques/disparos das armas obtidas serão realizados automaticamente, baseado no status de velocidade de ataque das armas e do personagem. As armas serão inspiradas em objetos que os funcionários levam para o trabalho.
 - Mochila (Arma inicial do Funcionário Comum);
 - Garrafa de Água (Lança-chamas);
 - Crachá (Escudo que fica rodando o personagem);
 - Vassoura (Arma inicial do Faxineiro);
 - Arma de Choque (Arma inicial do Segurança);
 - Spray de Pimenta (Arma inicial da Mulher do RH);

- **Progressão (níveis, upgrades, etc.):**
 - O jogador ganha pontos de experiência ao derrotar inimigos;
 - Ao atingir uma certa quantidade de experiência, o jogador terá a opção de escolher uma dentre três opções de aprimoramentos;
 - A quantidade de experiência necessária para atingir o próximo nível aumenta escalarmente com os níveis atingidos, bem como a quantidade de experiência obtida ao derrotar os inimigos também aumenta;
 - As combinações de aprimoramentos disponíveis serão escolhidas aleatoriamente entre uma run e outra.
- **Personagens jogáveis:** Os personagens terão diferentes status e habilidades únicas, além de começarem com uma arma específica para ele
(OBS: Somente "O Funcionário Comum" será criado inicialmente)
 - O Funcionário Comum (liberado desde o começo);
 - O Estagiário;
 - A Faxineira;
 - O Vice-Chefe;
 - A Mulher do RH;
 - O segurança;
- **Inimigos:**
 - **Comuns corpo a corpo:** Lápis, Telefone, Impressora, Fita Adesiva;
 - **Comuns a distância:** Grampeador, Fragmentadora de Papel;
 - **Elites corpo a corpo:** Computador;
 - **Elites à distância:** Roteador;
 - **Minichefes:** Computador do Chefe, Maleta do Chefe, Carro do Chefe, Projetor da Sala de Reuniões;
 - **Chefe final:** O Chefe;
 - **Mímicos (são versões negativas ou agressivas de itens que normalmente concedem efeitos positivos ou são inofensivos):** Marmita (estragada), Cadeira;
- **Objetos Interagíveis do Cenário:** São objetos que estarão naturalmente pelo cenário e terão algum efeito quando interagidos.
 - **Cofre:** Concede um ou mais aprimoramentos ao ser destruído;
 - **Marmita:** Cura o personagem ao ser coletada;
 - **Câmera de Segurança:** Quando o personagem entra no campo de visão da câmera ele é desacelerado, enquanto os inimigos são acelerados.
- **Sistema de morte / permadeath:** Os aprimoramentos obtidos durante uma partida não serão mantidos para a próxima. O jogador deverá recomeçar a sua tentativa do zero.

4. Arte e Estilo

- **Estilo visual:** Pixel art com vista top-down.
- **Paleta de cores:** Cores comuns em escritórios (cinza, branco, preto) e cores vibrantes para contrastar o ambiente corporativo com o caos / magia acontecendo
- **Referências:** Vampire Survivors, Brotato.

5. Áudio

- **Trilha sonora:** Músicas feitas a partir de sons comuns em escritórios (impressora, telefone, etc), músicas de elevador.

6. Interface (UI/UX)

- **HUD (o que aparece na tela durante a partida):** Barra de vida, quantidade de experiência atual e quantidade necessária para subir de nível, tempo de partida, armas e aprimoramentos obtidos.
- **Menus principais:** Menu inicial, escolha de personagens, escolha de upgrades, encerramento (estatísticas e informações da partida jogada), configurações.

7. Estrutura Técnica

- **Engine / ferramentas:** SDL2

8. Metas

- **05/10:**
 - Protótipo do funcionamento do jogo;
 - Máquinas de estados das entidades/armas;