

# 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 X 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).
- **Ataques / Armas:** Os ataques/disparos das armas serão feitos automaticamente, para que o jogador foque na movimentação pelo mapa e em desviar dos ataques inimigos. As armas serão inspiradas em itens comuns em escritórios e em objetos pessoais comumente levados por funcionários para o trabalho.
- **Progressão (níveis, upgrades, etc.):** O jogador ganha pontos de experiência ao derrotar inimigos. Ao atingir uma certa quantidade de experiência, o jogador poderá escolher uma dentre três opções de melhoria. Cada run oferecerá combinações diferentes e aleatórias de aprimoramentos.
- **Inimigos:** Os inimigos variam desde objetos pequenos de um escritório (lápiz, grampos de papel, canetas) até objetos maiores (cadeiras, impressoras). Também terá o chefe final: o Chefe (do funcionário).
- **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).

#### 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