

Game Design - S.W.A.T. - Resposta Tática

1. Visão Geral

Campo	Descrição
Título do Jogo	S.W.A.T. - Resposta Tática
Gênero	Ação Tática / Quebra-cabeça em Tempo Real
Público-Alvo	Jogadores que gostam de desafios de velocidade, otimização e estratégia. Fãs de jogos táticos e "speedruns".
Plataforma	PC (Itch.io), com potencial para Portáteis e Mobile.
Visão do Jogo	2D, Top-down.

Conceito Principal

S.W.A.T. - Resposta Tática é um jogo de ação e estratégia focado em CQC (Close Quarter Combat) onde o objetivo é neutralizar todas as ameaças em um ambiente fechado no menor tempo possível. O desafio não está em combater inimigos inteligentes, mas em resolver um "quebra-cabeça" de posicionamento e execução. A cada partida, a disposição dos inimigos e reféns muda, exigindo que o jogador analise e execute um plano de invasão perfeito sob a pressão do cronômetro.

2. Pilares do Design

- Velocidade é a Estratégia:** O núcleo do jogo é a eficiência. Cada segundo conta. A rota escolhida, a arma utilizada e a precisão dos disparos são fundamentais para a vitória.
- Quebra-cabeça de Ação:** Cada fase é um puzzle a ser resolvido. Os inimigos são as "peças", e o jogador deve encontrar a ordem e o método mais rápidos para "resolvê-lo".
- Tensão e Consciência Situacional:** O sistema de visão limitada (o jogador só vê o que está próximo) cria uma tensão constante. O jogador é forçado a avançar com cautela para revelar o mapa, equilibrando a necessidade de ser rápido com o risco do desconhecido.
- Alta Rejogabilidade:** A aleatoriedade no posicionamento dos inimigos e reféns garante

que nenhuma partida seja igual, incentivando a masterização das mecânicas e a busca pela pontuação perfeita.

3. Mecânicas de Jogo

3.1. Movimentação e Visão

- **Controle:** O jogador controla um único oficial da S.W.A.T. A movimentação é feita pelas teclas WASD. A mira é controlada pelo mouse.
- **Visão Limitada (Fog of War):** O mapa começa totalmente escuro. Uma área de visão é revelada ao redor do jogador. Para ver o interior de uma sala, o jogador deve se posicionar na entrada (porta). Uma vez que uma sala é revelada, ela permanece visível pelo resto da partida.

3.2. Combate e Inimigos

- **Inimigos Estáticos:** Os inimigos são imóveis e não reagem. Eles representam ameaças posicionais que devem ser eliminadas.
- **Reféns:** Reféns também são estáticos. Acertar um refém acarreta uma penalidade severa na pontuação.
- **Disparo:** O disparo é realizado com o clique esquerdo do mouse. A precisão é fundamental.

3.3. Armamento e Equipamentos

O jogador escolhe seu equipamento antes de iniciar a fase.

Arma/Equipamento	Descrição	Vantagens	Desvantagens
Pistola (9mm)	Arma padrão, balanceada.	Alta precisão, recarga rápida.	Dano moderado.
Fuzil (M4A1)	Arma versátil, automática.	Boa para múltiplas ameaças.	Recoxo maior, menos precisa em rajadas longas.
Espingarda (Shotgun)	Arma de curto alcance.	Causa dano em área (cone), ótima para limpar salas pequenas.	Risco de atingir reféns, ineficaz a distância.
Metralhadora (MP5)	Alta cadência de tiro.	Extremamente rápida para eliminar vários	Muita dispersão, esgota a munição rapidamente.

		alvos próximos.	
Granada de Efeito Moral	Equipamento não letal.	Atordoia inimigos em uma sala por 3 segundos, permitindo entrada segura.	Limitada (ex: 2 por missão), leva tempo para ser lançada.

4. Fases

- A Casa:** Layout suburbano com dois andares. Múltiplos cômodos pequenos, corredores estreitos e pouca cobertura. Favorece o uso de pistolas e espingardas.
- O Galpão:** Grande área aberta com caixotes, maquinário e passarelas. Inimigos podem estar em diferentes níveis de altura. Requer o uso de armas precisas a média distância como o fuzil.
- A Escola:** Corredores longos, salas de aula, um ginásio e uma biblioteca. Mistura de combate a curta e longa distância. É o mapa mais variado taticamente.
- O Hospital:** Layout labiríntico com muitas salas idênticas e corredores confusos. A memorização do mapa e a navegação eficiente são cruciais.
- O Avião:** Cenário extremamente linear e apertado. O combate ocorre em um único corredor. A precisão é vital para evitar atingir reféns nos assentos.

5. Sistema de Pontuação e Recompensas

Fórmula de Pontuação:

Pontuação Final = (Pontos de Inimigos) + (Bônus de Tempo) - (Penalidade de Reféns)

- Pontos de Inimigos:** +1000 pontos por inimigo abatido.
- Bônus de Tempo:** Um total de 10.000 pontos de bônus que decresce com o tempo. Ex: Bônus = $10000 - (\text{Tempo em segundos} * 50)$. O bônus não pode ser negativo.
- Penalidade de Reféns:** -500 pontos por refém atingido.

Medalhas

Baseado na pontuação final, o jogador recebe uma medalha.

- Medalha de Recruta (Bronze):** Completar a missão.
- Medalha de Oficial (Prata):** Completar com uma pontuação alta.
- Medalha de Veterano (Ouro):** Completar com pontuação excelente e tempo baixo.
- Medalha de Lenda Tática (Platina):** Pontuação quase perfeita.

6. Interface do Usuário (UI)

A UI será limpa e minimalista para não distrair da ação.

- Durante o Jogo (HUD):**

- **Canto superior esquerdo:** Arma selecionada e contagem de munição.
- **Canto superior central:** Cronômetro da missão.
- **Canto superior direito:** Contagem de inimigos restantes.
- **Tela de Resultados:**
 - Exibição do tempo final.
 - Número de inimigos abatidos / reféns atingidos.
 - Cálculo detalhado da pontuação.
 - Medalha conquistada com a opção de "Tentar Novamente" ou "Voltar ao Menu".

7. Áudio e Estilo Visual

- **Estilo Visual:** Arte 2D com alto contraste para facilitar a leitura. As paredes são sólidas, o chão tem texturas simples (madeira, concreto, etc.). Personagens (SWAT, inimigos, reféns) são sprites claros e distintos.
- **Trilha Sonora:** Música ambiente tensa e minimalista durante as fases. Nos menus, uma música mais heroica e inspirada no tema S.W.A.T.
- **Efeitos Sonoros:** Sons realistas e impactantes para cada tipo de arma. Sons de passos, portas se abrindo, e cápsulas de balas caindo para aumentar a imersão.