

Game Design Document: Noite Macabra

1. Informações Gerais

- **Título:** Noite Macabra
- **Plataformas:** PC (com potencial para consoles)
- **Público-alvo:** Jogadores casuais e entusiastas de jogos retrô (16-30 anos), com um apelo especial para fãs do estilo pixel art e da temática de Halloween.
- **Classificação Indicativa (ESRB):** E10+ (Everyone 10+), devido à violência cartunesca e temas de fantasia.
- **Previsão de Lançamento:** 31 de outubro (lançamento temático de Halloween para capitalizar o interesse sazonal).
- **Logotipo e Identidade Visual:** A identidade visual é marcada por uma fonte gótica sobre um fundo escuro e noturno. A logo centraliza uma abóbora sinistra com olhos brilhantes, transmitindo um tom de "terror amigável" e sugerindo que perigos se escondem na escuridão. A paleta de cores principal é composta por laranja, roxo e preto.



2. Visão do Jogo

Resumo da História

Durante a noite do Halloween, espíritos e criaturas das trevas invadem um acampamento na floresta, agora assombrada. O jogador assume o papel de um campista que precisa sobreviver a ondas de inimigos, enfrentando desde abóboras amaldiçoadas, até fantasmas traiçoeiros e entidades ainda mais perigosas. Após superar diversos desafios, ele deverá derrotar a Grande Abóbora Macabra, fonte do mal que absorve a floresta.

Fluxo de Jogo

- **Ângulo de Câmera:** Visão superior em 2D isométrico, um estilo clássico que oferece ao jogador clareza total da arena
- **Gênero:** Arcade, *Shoot 'em up* com elementos de *Bullet Hell* e *Roguelike* de sessão curta.
- **Ambientação:** O jogo se passa inteiramente durante uma noite em ambientes clássicos de Halloween, com uma atmosfera que mistura terror cartunesco e nostalgia retrô.
- **Estilo de Gameplay:** Focado na ação rápida e na sobrevivência. O jogador está em constante movimento, atirando em hordas de inimigos e coletando recursos para se fortalecer. A habilidade de desviar e de gerenciar o espaço é fundamental

3. Personagens

Protagonista: O Campista

- **Características:** Um jovem corajoso e com raciocínio rápido. Visualmente, usa uma fantasia de mago, nas mãos, pequena lamparina e seu cajado que se torna um objeto mágico que lança projéteis flamejantes.
- **Personalidade:** Determinado e resiliente. Embora assustado com a situação, sua principal preocupação é encontrar e salvar seus amigos, o que o impulsiona a enfrentar os perigos.
- **Motivações:** 1) Sobreviver à noite; 2) Proteger seus amigos e os outros campistas; 3) Descobrir e eliminar a fonte da maldição para restaurar a paz.



NPCs Relevantes

- **O Mercador da Meia-Noite:** Uma figura encapuzada e misteriosa que aparece em zonas seguras entre as fases. Ele oferece upgrades e itens em troca de "Ectoplasma Solidificado" (a moeda do jogo).



4. Gameplay e Estrutura

Estrutura do Jogo

A estrutura do jogo é linear, dividida em **3 Atos**, cada um correspondendo a um ambiente da floresta e terminando com uma batalha de chefe.

- **Ato 1: O Acampamento**
 - **Fases:** 2 ondas de inimigos + Chefe (Espantalho Assassino).
 - **Foco:** Introdução às mecânicas básicas de movimento, tiro e coleta de power-ups.
- **Ato 2: O Cemitério**
 - **Fases:** 2 ondas de inimigos + Chefe (A Bruxa Espectral).
 - **Foco:** Introdução de inimigos com padrões de ataque mais complexos (fantasmas que atravessam paredes) e armadilhas no cenário (túmulos que podem ser destruídos).
- **Ato 3: O Coração da Floresta**
 - **Fases:** 2 ondas de inimigos + Chefe Final (A Grande Abóbora Macabra).
 - **Foco:** Desafio máximo, combinando todos os tipos de inimigos em hordas maiores e mais rápidas. O cenário se torna mais perigoso.

Fluxo das Fases.

Ambiente	Tipos de Inimigos (Pressão)	Objetivo da Fase	Introdução de Nova Mecânica/Upgrade	Dificuldade
O Acampamento 1	Abóboras	Sobreviver e aniquilar os inimigos	Controles básicos, efeitos (buffs), moedas.	Baixa
O Acampamento 2	Abóboras (mais intenso)	Sobreviver e aniquilar os inimigos		Baixa
O Acampamento 2	Nenhum (Zona Segura)	Gerenciamento de Recursos: Upgrades	Sistema do Mercador (Decisão de compra).	N/A
O Acampamento 3	Espantalho assassino	Sobreviver ao Espantalho e o derrotar	Recompensa de Missão (20 moedas)	Pico de Ritmo
O Cemitério 1	Abóboras + Fantasmas	Sobreviver e aniquilar os inimigos		Média
O Cemitério 2	Abóboras + Fantasmas(mais intenso)	Sobreviver e aniquilar os inimigos		Média
O Cemitério 2	Nenhum (Zona Segura)	Gerenciamento de Recursos: Upgrades	Sistema do Mercador (Decisão de compra).	N/A
Cemitério 3	Bruxa + inimigos	Sobreviver à Bruxa e a derrotar ela e as hordas	Recompensa de Missão (40 moedas)	Pico de Ritmo
O Coração da Floresta 1	Adição de Lenhadores Zumbis	Sobreviver e aniquilar os inimigos		Alta
O Coração da Floresta 2	Todos os Inimigos (mais intenso)	Sobreviver e aniquilar os inimigos		Extrema
O Coração da Floresta 2	Nenhum (Zona Segura)	Gerenciamento de Recursos: Upgrades	Sistema do Mercador (Decisão de compra).	N/A
O Coração da Floresta 3	O Monstro da Noite Macabra + inimigos	Boss Final: Derrotar o chefe e seus subordinados para salvar o acampamento		Clímax

5. Mundo

Ambientes

Ato 1: O Acampamento

A primeira arena é o que restou do acampamento. É um espaço relativamente aberto, projetado para ensinar as mecânicas básicas sem sobrecarregar o jogador.

- **Elementos Visuais:** O centro da arena é dominado por uma grande fogueira, a principal fonte de luz. Ao redor, há barracas de acampamento rasgadas, cadeiras de lona viradas. A arena é cercada por uma densa barreira de pinheiros e arbustos escuros.

Ato 2: O Cemitério

Esta arena introduz mais complexidade e perigos ambientais. O espaço é um antigo cemitério, mais sombrio e com uma atmosfera mais pesada.

- **Elementos Visuais:** A luz aqui é mais fraca. A arena é um gramado mal cuidado, possui lápides de pedra antigas e desgastadas que são destrutíveis. Os limites são definidos por arbustos.



Ato 3: O Coração da Floresta

A arena final é onde o mal se concentra. É um espaço visceralmente hostil e mágico, projetado para ser o teste supremo de habilidade do jogador.

- **Elementos Visuais:** O ambiente é um círculo quase perfeito, formado por árvores antigas e retorcidas, cujas raízes grossas criam a barreira da arena. Não há luz natural; toda a iluminação emana de um brilho roxo do chão no centro da arena, onde a "Grande Abóbora Macabra" reside. Símbolos estranhos estão gravados no chão de pedra.

Clima e Música

A atmosfera é sempre noturna e sombria. A trilha sonora é no estilo *chiptune* de 16-bits, com um ritmo acelerado e melodias, intensificando a tensão durante o combate e se acalmando nas áreas do Mercador.

6. User Experience (UX) e o Framework MDA

Estética (Aesthetics): As emoções que queremos evocar são Tensão, Desafio, Nostalgia e Empoderamento. O jogador deve sentir a pressão das hordas (Tensão), a satisfação de superar uma fase difícil (Desafio), o conforto do estilo visual e sonoro retrô (Nostalgia) e o poder ao usar um power-up devastador (Empoderamento).

Dinâmicas (Dynamics): As estratégias emergentes que surgem das mecânicas. Exemplos incluem: "kiting" (correr dos inimigos enquanto atira para trás), gerenciamento de multidões, tomada de decisão de risco vs. recompensa (arriscar a vida para pegar um item) e priorização de alvos (eliminar o inimigo mais perigoso primeiro).

Mecânicas (Mechanics): As regras e componentes do jogo. (Detalhado na seção 7).

7. Mecânicas de Gameplay

Core Loop e Meta Loop

- **Core Loop** (Ciclo Principal):
 1. Observar a arena e a posição dos inimigos.
 2. Mover-se para desviar de ataques.
 3. Atirar para eliminar inimigos.
 4. Coletar Ectoplasma e power-ups.
- **Meta Loop** (Ciclo de Progressão):
 1. Visitar o Mercador para gastar Ectoplasma em upgrades.
 2. Enfrentar a próxima onda, que é mais desafiadora.
 3. Derrotar o chefe do Ato.
 4. Avançar para o próximo ambiente.

Controles e Ações do Jogador

Controles: O esquema padrão é WASD para movimento e mouse para mirar e atirar, simulando um "twin-stick shooter". Os controles são simples e intuitivos, permitindo que o jogador se concentre na ação.

Camera: A câmera isométrica fixa garante que o jogador sempre tenha 100% de informação visual da arena. Não há surpresas fora da tela, o que torna o desafio baseado puramente em habilidade.

Recursos

Vida: O jogador começa com 3 vidas. Perde uma ao ser tocado por um inimigo ou projétil, O jogo acaba quando a vida chega a 0.

Ectoplasma Solidificado(Moedas): Deixada por inimigos. Usada para comprar upgrades permanentes (para aquela partida) com o Mercador

Interação com Cenário

Alguns elementos do cenário, como lápides e abóboras podres, são destrutíveis; Os Power-Ups só podem ser coletados se o jogador passar por cima deles.

Sistema de Power-Ups

Definição: Itens que aparecem no cenário durante as ondas, com duração limitada para coleta e efeito imediato ou de curta duração. O jogador deve passar por cima para coletar

Nome	Ícone	Efeito no Jogo	Duração/Uso	Impacto na UX
Super bomba		Mata todos os inimigos presentes na tela	Uso único e imediato	Alívio de tensão máxima. Recurso de "segurança" para limpar a tela quando o jogador estiver cercado.
Super tiro		Permite que o jogador atire simultaneamente em oito direções (360 graus).	Uso único e tempo limitado de 10 segundos	Aumento da adrenalina e poder. Recompensa o jogador com uma fase de "destruição" temporária.
Vida		Restaura uma vida imediatamente	Uso único e imediato	Segurança e perdão. Permite ao jogador corrigir um erro crucial e continuar a run.

Sistema de Upgrades (O Mercador da Meia-Noite):

Definição: Melhorias permanentes (dentro da mesma partida) compradas com o Mercador em Zonas Seguras entre as fases.

Nome	Valor	Ícone	Efeito
Vida bônus	20 moedas		Concede ao jogador uma vida adicional, permitindo que ele sobreviva a um erro fatal.

Tiro poderoso	25 moedas/45 moedas		Aumenta o dano causado por cada projétil, ajudando o jogador a derrotar inimigos mais rapidamente.
Botas de hermes	30 moedas/50 moedas		Aumenta a velocidade de movimento do jogador, facilitando a esquiva de projéteis e o posicionamento na arena.

8. Inimigos e Comportamentos

Tipo	Imagen	Nome do Inimigo	Ambiente de Estreia	Saúde (HP/Tiros)	Comportamento/Ataque	Dano (Ao Tocar/Acertar)	Notas de Design/Tática
Básico		Abóbor a	Acampamento	1 Tiro (Sempre)	Lenta. Busca o jogador em linha reta (caminhar).	1 Vida (Dano de Contato)	Unidades de horda principal. Servem para testar a mira básica e a gestão de multidão.
Médio		Fantasma	O Cemitério	1 Tiro (Sempre)	Atravessa obstáculos. Flutua livremente, vindo de ângulos imprevisíveis.	1 Vida (Dano de Contato)	Adiciona complexidade vertical/ambiental. Força o jogador a observar todos os lados da tela.
Alto		Lenhad or Zumbi	O Coraçã o da Floresta	2 Tiros (Normal) / 1 Tiro (Upgrade)	Lento, mas com percurso direto e difícil de parar.	1 Vida (Dano de Contato)	Inimigo tanque de dano. Exige foco de fogo e teste de progresso (se o jogador tiver upgrade).
--	--	--	--	--	--	--	--
Mini-Boss		Espant alho Assassino	(Final do 1º Ambiente)	Alto (200HP)	Lança Projéteis (Ataque a distância). Locomoção em Pulos Rápidos entre ataques.	1 Vida (Dano de Contato e Projétil)	Testa o Controle de Área. O jogador deve se mover constantemente.
Mini-Boss		Bruxa	(Final do 2º Ambiente)	Alto-Alto (350HP)	Lança Feitiços (Projéteis coloridos com padrões variados). Movimento	1 Vida (Dano de Contato e Projétil)	Testa o Reconhecimento de Padrões e a Prioridade de Alvos (Gerenciar hordas e a Bruxa).

--		--	--	--	Normal .	--	--
Boss Final		Grande Abóbora Macabra	O Coraçã o da Floresta (Nucleo)	Altíssimo (500HP)	Lança Abobrinhas / Fica Parada ou com Movimento Limitado.	1 Vida (Dano de Contato e Projétil)	Testa a Gestão do Espaço e o Controle de Hordas. O jogador deve focar no Boss enquanto se esquiva da área de efeito das abobrinhas.

9. Cenas de Corte (Cutscenes)

As cutscenes serão breves, em pixel art, e sem diálogo falado, apenas texto e música.

- **Abertura:** Mostra a floresta pacífica sendo envolvida por uma névoa sombria e as criaturas surgindo.
- **Introdução dos Chefes:** Uma breve animação apresenta cada chefe antes do início da batalha, destacando sua ameaça.
- **Final:** Após derrotar o chefe final, a névoa se dissipa, o sol nasce e o campista olha para o horizonte, cansado mas vitorioso. Uma cena pós-créditos mostra uma pequena abóbora no chão começando a brilhar novamente, sugerindo um gancho para uma continuação.

10. Extras e Fator Replay

- **Modo Infinito (Endless Mode):** Desbloqueado após terminar o jogo. O jogador enfrenta ondas infinitas com dificuldade crescente para competir por um lugar no ranking online.
- **Conquistas (Achievements):** Desafios adicionais como "Termine o jogo sem perder uma vida" ou "Derrote 1000 inimigos" para incentivar a rejogabilidade.
- **Materiais bônus:** Galeria de arte com inimigos e cenas mais realistas.