

Game Design Document (GDD): Pecado ou Fuga

Versão: 1.0

Jogo por: (DeV-ictor/ SouoV_)

1. Visão Geral do Jogo

1.1. Conceito Central

"Pecado ou Fuga" é um jogo de tabuleiro digital multiplayer para 2 a 6 jogadores. Os jogadores assumem o papel de almas presas no Limbo que devem escolher um de dois caminhos — a trilha da Redenção pelo Purgatório ou a da Condenação pelo Inferno — para escapar. O jogo combina sorte (rolagem de dados), estratégia (uso de habilidades de classe e itens), e desafios interativos (cartas de Provação) em uma corrida para o fim do tabuleiro, enquanto gerenciam seu "Pecadômetro" (medidor de reputação moral).

1.2. Tema e Estilo

Uma comédia sombria com uma estética cartunesca e exagerada, inspirada em visões clássicas e satíricas do pós-vida. A arte, como vista no tabuleiro conceitual, mistura o macabro com o vibrante, criando um universo único e memorável. O tom é irreverente e focado na interação caótica entre os jogadores.

1.3. Público-Alvo

Grupos de amigos que gostam de jogos de tabuleiro digitais como The Game of Life 2, Mario Party e Jackbox Games, que valorizam a interação social, a competitividade amigável e reviravoltas inesperadas.

1.4. Plataforma

Web (HTML5/JavaScript). O jogo será acessível através de um link em qualquer navegador moderno, otimizado para desktops.

2. Mecânicas Principais

2.1. Objetivo do Jogo

Ser o primeiro jogador a chegar à casa final de um dos dois caminhos (Purgatório ou Inferno) com o maior "Pecadômetro" possível. A vitória não é apenas sobre chegar primeiro, mas sobre como você chega lá.

2.2. Fluxo de uma Rodada

O jogo prossegue em turnos. No seu turno, o jogador executa os seguintes passos:

- Fase de Início de Turno:** Habilidades passivas ou de início de turno de outros jogadores podem ser ativadas (ex: a "Caça de Almas" da Pistoleira).
- Rolar o Dado:** O jogador clica no dado para rolar um valor de 1 a 6.
- Puxar uma Carta:** O jogador puxa uma carta do baralho unificado de "Provação" e "Penitência".
- Tomar uma Decisão (se a carta for de Provação):**
 - Encarar o Desafio:** O jogador tenta cumprir o desafio. Se conseguir, avança o número total de casas do dado e ganha o Pecadômetro indicado na carta.
 - Arregar:** O jogador se recusa a fazer o desafio. Ele avança metade do valor do dado (arredondado para baixo) e puxa uma carta de "Penitência" como

punição.

5. **Resolver a Carta de Penitência:** Se uma carta de Penitência for puxada (seja diretamente ou por "arregar"), seus efeitos são aplicados imediatamente.
6. **Movimentação:** O peão do jogador se move no tabuleiro.
7. **Efeito da Casa:** Se a casa onde o jogador parou tiver um efeito especial (atalho, loja, etc.), ele é resolvido.
8. **Fim do Turno:** O turno passa para o próximo jogador.

2.3. O Pecadômetro (Reputação)

- É a "moeda moral" do jogo, um valor numérico que pode ser positivo ou negativo.
- **Ganha-se:** Cumprindo Provações, usando certas habilidades/itens.
- **Perde-se:** Falhando em Provações, recebendo Penitências, usando certas habilidades/itens.
- **Utilidade:**
 - Comprar itens no "Bazar do Diabão".
 - Acessar atalhos específicos (ex: um atalho no Purgatório pode exigir Pecadômetro positivo).
 - Critério de desempate e condição de vitória.
 - **Zerar o Pecadômetro:** Se o Pecadômetro de um jogador chegar a um valor crítico negativo (ex: -10), ele é punido severamente, podendo até voltar para o início (Limbo).

2.4. Condições de Vitória e Derrota

- **Vitória:** O jogo termina quando o primeiro jogador alcança a última casa (48) de qualquer um dos caminhos. O vencedor é determinado pela seguinte ordem:
 1. O jogador que chegou ao final.
 2. Em caso de múltiplos jogadores chegarem na mesma rodada, vence aquele com o maior Pecadômetro.
- **Derrota (Individual):** Um jogador é eliminado da partida se acumular um número máximo de cartas de "Penitência" ativas (ex: 3 ou 4). Ele se torna um "Memento Mori", um fantasma no tabuleiro que pode (opcionalmente) assombrar os outros jogadores de forma limitada.

3. Personagens e Classes

Cada jogador escolhe uma classe no início do jogo, cada uma com habilidades únicas.

- **Sucumbido:** Ganha bônus de movimento quando seu Pecadômetro está negativo.
- **Coveiro:** Pode "enterrar" uma carta para forçar outro jogador a enfrentá-la mais

tarde.

- **Comédia:** Pode manipular os valores do dado e do Peadômetro em sua rodada.
- **Alma Gêmea:** Pode chamar outro jogador para fazer um desafio em dupla, com bônus ou penalidades para ambos.
- **Pistoleira:** Pode "marcar" um alvo e roubar suas recompensas se ele falhar. Também pode puxar jogadores para perto.
- **Carcereiro:** Pode prender jogadores por uma rodada ou anular suas vantagens.
- **Vampiro da Seita:** Pode roubar casas ou Peadômetro de outro jogador.
- **Arauto do Esterco:** Pode criar um checkpoint pessoal no tabuleiro.
- **Nuloh:** Pode copiar a habilidade de qualquer outra classe (limitado).
- **Empanado:** Pode inverter os efeitos da rodada ou o fluxo do tabuleiro para todos, exceto ele.
- **Milequth:** Pode fazer pactos com outros jogadores, trocando favores por um preço. Também pode forçar todos a puxarem uma carta extra.

4. Elementos do Jogo

4.1. O Tabuleiro

- **Ponto de Partida:** Uma área central chamada "O Limbo".
- **Ramificação:** Do Limbo, o jogador deve escolher um de dois caminhos:
 - **Caminho do Inferno (Inferior):** Focado em riscos maiores, recompensas maiores, e interações mais agressivas. Atalhos podem custar Peadômetro.
 - **Caminho do Purgatório (Superior):** Focado em desafios de redenção, com um progresso talvez mais lento, mas mais seguro. Atalhos podem exigir Peadômetro positivo.
- **Estrutura:** Cada caminho tem **48 casas**.
- **Casas Especiais:**
 - **Casa de Atalho:** Permite ao jogador pular várias casas para frente.
 - **Casa de Azar:** Força o jogador a voltar várias casas ou puxar uma carta de Penitência.
 - **Bazar do Diabão:** Uma casa de loja onde os jogadores podem gastar Peadômetro para comprar cartas do "Arsenal Maldito".
 - **Checkpoints:** Pontos seguros no tabuleiro.

4.2. Cartas

- **Baralho Único:** Todas as cartas de Provação e Penitência são embaralhadas juntas para aumentar a imprevisibilidade.
- **Exemplos de Cartas de Provação (Desafio):**
 - *"Confissão Pública"*: Revele ao grupo um pequeno segredo embaraçoso. (+3 Peadômetro, avanço total).

- *"Duelo de Insultos"*: Escolha um jogador e troque insultos (de brincadeira!) por 30 segundos. O grupo decide o vencedor. (+4 Pecadômetro, avanço total).
- *"Pantomima Profana"*: Faça uma mímica do seu maior medo. (+2 Pecadômetro, avanço total).
- **Exemplos de Cartas de Penitência (Castigo):**
 - *"Correntes da Culpa"*: Na sua próxima rodada, você só pode andar metade do valor do dado. (Dura 1 rodada).
 - *"Língua Maldita"*: Você não pode falar até o seu próximo turno. Se falar, perca 2 pontos de Pecadômetro. (Dura 1 rodada).
 - *"Dívida Eterna"*: Perca 5 pontos de Pecadômetro imediatamente. (Efeito instantâneo).
- **Arsenal Maldito (Itens da Loja):**
 - *"Dado Viciado"*: Escolha o resultado do seu próximo dado.
 - *"Manto da Invisibilidade"*: Ignore o efeito da próxima carta de Penitência que você puxar.
 - *"Empurrãozinho do Capeta"*: Force um jogador a andar 3 casas para trás.

5. Interface do Usuário (UI) e Experiência (UX)

- **Layout da Tela:**
 - **Centro:** O tabuleiro do jogo, com os peões dos jogadores claramente visíveis.
 - **Lateral/Inferior:** Uma área para exibir a lista de jogadores. Cada jogador terá seu personagem, nome, e o "Pecadômetro" atual visível para todos.
 - **Canto Inferior Direito:** O dado para ser rolado, o baralho de cartas e um botão para usar habilidades.
 - **Pop-ups:** Cartas e desafios aparecerão no centro da tela de forma clara e legível quando puxadas.
 - **Chat:** Uma janela de chat para os jogadores se comunicarem.

6. Direção de Arte e Som

- **Arte:** Seguir o estilo sombrio, detalhado e cartunesco da imagem conceitual. Personagens com silhuetas distintas e expressivas. Cores vibrantes (vermelhos, laranjas, roxos) para o Inferno e cores mais dessaturadas e etéreas (azuis, cinzas, brancos) para o Purgatório.
- **Animações:** Simples e fluidas. Movimento do peão, dado rolando, cartas virando, efeitos visuais para habilidades.
- **Som:**
 - **Música:** Uma trilha sonora ambiente para cada caminho (mais pesada e rítmica para o Inferno, mais melancólica e coral para o Purgatório).

- **Efeitos Sonoros:** Sons satisfatórios para rolar o dado, puxar cartas, ganhar/perder Peadômetro, e usar habilidades.

7. Especificações Técnicas

- **Engine/Linguagem:** HTML5, CSS e JavaScript (Rota A).
 - **Framework Gráfico:** Phaser.js ou PixiJS para renderizar o jogo.
- **Multiplayer e Backend: Firebase (Firestore Realtime Database).**
 - Será usado para sincronizar o estado do jogo (posições, Peadômetro, turno atual) entre todos os jogadores em tempo real.
 - Utilizará o sistema de autenticação do Firebase para criar salas de jogo privadas.
- **Hospedagem Inicial: Replit,** para prototipagem e testes rápidos.
- **Hospedagem Final:** Plataformas de hospedagem de sites estáticos como Netlify, Vercel ou GitHub Pages (opções gratuitas e de baixo custo).