

GAME DESIGN DOCUMENT

Título Provisório: *Entre Mundos (ou Mesa & Magia)*

VISÃO GERAL

Gênero

RPG narrativo com metajogo social e combate tático JRPG (com regras adaptadas de Daggerheart).

Referências

- *Knights of Pen and Paper* (layout de combate + meta narrativa)
- *Stardew Valley* / *The Sims GBA* (relações sociais e simulação de vida)
- *Daggerheart SRD* (mecânicas centrais de combate e narrativa)

Público-alvo

Jogadores de RPGs que gostam de narrativas envolventes, relações interpessoais e uma pitada de metalinguagem.

PREMISSA

O jogador acompanha um grupo de cinco amigos que jogam RPG juntos — quatro jogadores e um mestre. O jogo se divide entre:

- O **mundo de fantasia**, com regras de combate e exploração;
 - E a **vida real** dos participantes da mesa, que influencia a campanha e vice-versa.
-

SISTEMAS PRINCIPAIS

1. Mundo de RPG (Fantasia)

- **Exploração estilo *Knights of Pen & Paper***
- O jogador escolhe para onde o grupo vai no mapa.
- Dentro de cada área, pode ocorrer:
 - Diálogos narrativos com escolhas
 - Combates
 - Eventos (rolagens de medo/esperança, interações com o mundo)

- **Combate JRPG com Regras Daggerheart**

- Iniciativa baseada em "Quem age sem medo segue agindo"
- 2d12 (Esperança e Medo) definem sucesso e consequência
- Mestre (IA) reage em falhas ou sucessos com medo

- **Habilidades e Skills**

- Cada personagem tem habilidades que podem ser usadas em exploração (negociar, minerar, persuadir, etc)

2. Mundo Real (Jogadores IRL)

- **Baseado em cenas, animações e escolhas**

- O mundo fora do RPG é simples mecanicamente, mas denso narrativamente.
- Cada sessão entre partidas é apresentada como uma sequência de cenas (visual novel ou animação com sprites), com pequenas decisões de impacto.
- O jogador acompanha os cinco participantes:
 - **Businessman**: infeliz com o trabalho, quer mudar de vida
 - **Cozinheira**: romântica, insegura, sonha com algo maior
 - **Influencer bonita**: busca se provar além da aparência
 - **Esportista medíocre**: falta ambição, mas tem bom coração
 - **Mestre (Dev programador)**: obsessivo, ama bitcoin, frustrado com a falta de engajamento do grupo

- **Eventos e Decisões**

- Situações como conflitos, propostas de emprego, romances, crises pessoais
- Decisões do jogador influenciam o comportamento e foco dos personagens dentro da campanha
- **Interface**: estilo The Sims GBA (ambientes pequenos, interativos, com sprites e diálogos)

3. Metajogo

- Emoções dos jogadores impactam o desempenho dos personagens
- Personagens do RPG têm momentos que "espelham" a vida real
- Ex: Mestre estressado = eventos narrativos mais sombrios na caverna



ESTRUTURA NARRATIVA

1. Campanha de RPG (Caverna)

- Missão: Restaurar a magia perdida após a queda da cidade na caverna

- Elementos: ruínas, magia, criaturas, enigmas, civilização subterrânea esquecida
- Progresso por atos / capítulos

2. Vida Real dos Jogadores

- Cada jogador (e o mestre) tem um arco:
 - Cozinheira: insegurança, romance
 - Businessman: burnout, busca por sentido
 - Mestre dev: obsessão, frustração
 - Esportista: autoafirmação, autoestima
 - Influencer: reconhecimento e independência
 - Eventos chave se destravam conforme o jogador progride na campanha
-



ROTEIRO DE DEMO (MVP)

1. **Cena de abertura na vida real** (visual novel interativa)
 2. Cozinheira e businessman discutem sobre a campanha
 3. **Primeira sessão de RPG** (apresenta o sistema de exploração e combate)
 4. Grupo entra na caverna
 5. Encontra criatura estranha
 6. Primeira rolagem com medo
 7. **Evento de vida real entre sessões**
 8. Businessman tem proposta de mudar de cidade
 9. Jogador deve decidir se aceita ou não, afetando a campanha
-



MECÂNICAS DAGGERHEART ADAPTADAS

- 2d12 (esperança e medo)
 - Falhas entregam controle ao Mestre
 - Sistema de Stress e HP
 - Domínios, Traits e Classes fiéis ao SRD
 - Experiências dos personagens se baseiam nas dos jogadores IRL
-



TECNOLOGIA

- Godot 4.4.1
- GDScript

- Estilo 2D pixel art
-



PRÓXIMOS PASSOS

- Definir layout de cena principal: mundo real e mundo RPG
 - Escrever primeiro ato da campanha (intro + primeira dungeon)
 - Definir sistema de emoções/metajogo
 - Criar sistema de rolagem com 2d12
 - Design da UI do combate e dos balões de fala dos jogadores
-

Fim da Versão Inicial Vamos expandir por partes?