

GDD — A Ordem dos Cavaleiros Breyanos

Versão 0.4 — Documento mestre de design do jogo

1. Visão

Action RPG 2D baseado no cânone dos Livros I e II de A Ordem dos Cavaleiros Breyanos. O projeto combina combate Beat 'em up, exploração Metroidvania e progressão Roguelite/Roguelite leve com progressão permanente.

2. Regra de cânone

Os romances são a fonte canônica. O jogo pode expandir missões, regiões, inimigos, chefes, eventos e sistemas, mas não deve contradizer fatos estabelecidos nos livros.

3. Pilares

Combate técnico em tempo real, com combos, esquiva, defesa, ataques pesados, controle de grupo e uso do cenário.

Exploração interconectada com atalhos, retornos e áreas bloqueadas por habilidades, conhecimento, autorizações e pistas.

Incursões variáveis com salas, eventos, elites, modificadores e recompensas, preservando progressão narrativa permanente.

Múltiplos personagens jogáveis com estilos de combate e habilidades de exploração próprias.

4. Estrutura narrativa

Livro I funciona como campanha inicial, centrada em Breyer, investigação, ruínas, Ordens, Castelo e regiões conectadas.

A Quarta Lua Cheia funciona como ponto de transformação do mundo.

Livro II amplia o mapa e os sistemas com guerra entre reinos, ocupações, rotas alteradas, novos inimigos e chefes.

5. Personagens jogáveis — direção inicial

Sophia: machado de lâmina dupla e duas adagas; força, controle de multidão e técnica.

Bello Lyonard: velocidade, crítico, mobilidade e facas/adagas.

Marcellus: técnica, contra-ataque e domínio avançado.

Marcus: força bruta, quebra de defesas e estruturas.

Lina: progressão visível; começa simples e aprende novas técnicas ao longo da campanha.

6. Metroidvania

A progressão não depende apenas de habilidades físicas. Conhecimento, permissões, registros, reconhecimento de magia, rastreamento, códigos e reputação também podem funcionar como chaves de acesso.

7. Roguelite — Incursões

Incursões são áreas semi-procedurais integradas ao mundo. Uma incursão pode combinar combate, evento, elite, tesouro, mini-chefe e chefe, com modificadores temáticos ligados ao estado do mundo.

8. Boss de referência

A criatura das ruínas serve como primeiro caso-base de boss design. Características canônicas: saliva corrosiva, resistência a ataques em área e vulnerabilidade a estocadas. O objetivo é converter informação narrativa em mecânica legível.

9. Vertical Slice

Pequena área de Breyer com movimentação, combate de Sophia, um gate Metroidvania, uma incursão curta e a criatura das ruínas como boss. O slice deve demonstrar os três pilares do jogo.

10. Próximos documentos

Combat Design — Sophia

World Map / Metroidvania — Livro I

Roguelite Incursions Spec

Character Gameplay Sheets

Art Bible

Narrative Adaptation Bible

Technical Design Documen

11. Referências de gameplay e câmera

Referências-base aprovadas: Final Fight + Castlevania. Final Fight orienta a movimentação em plano com profundidade, confrontos em grupo, combos e agarrões; Castlevania orienta exploração interconectada, retorno a áreas anteriores e progressão por desbloqueios.

O jogo será 2D, podendo empregar apresentação 2.5D sem abandonar a leitura lateral do personagem e do cenário.

A câmera padrão permanece próxima do personagem e não deve abrir excessivamente durante exploração e combate comum.

Em chefes, subchefes e salas ou eventos específicos, a câmera pode se afastar de forma suave para enquadrar a arena ou o cenário completo.

Movimentação-base: frente, trás, cima, baixo e pulo.

Ações-base: ataque, ataque especial, combos e agarrão.

Diretriz estrutural: o Metroidvania será construído sobre um espaço de beat 'em up com profundidade, e não apenas sobre plataforma lateral tradicional. Gates podem envolver mobilidade, habilidades, personagens, ferramentas, conhecimento, autorizações ou estado narrativo.

12. Sistema de combate — v0.1

Controles de protótipo: Y = soco/ataque principal; U = chute; H = pulo; J = defesa.

Combo principal: após o primeiro hit de Y, continuar pressionando Y dentro da janela de combo executa uma sequência de aproximadamente 3 a 4 golpes. A sequência depende da confirmação do acerto inicial.

Esquiva/rolamento: duplo toque rápido para frente ou para trás, relativo à orientação do personagem, executa o rolamento/esquiva na direção correspondente.

Especiais: usam comandos direcionais inspirados em jogos de luta. Exemplos iniciais incluem baixo → frente + Y e trás → baixo → frente + U. O comando e o golpe variam por personagem.

Barra de energia: cresce ao causar dano e pode perder carga quando o personagem sofre dano. Ao alcançar 100%, a barra fica protegida e não perde mais carga ao receber dano. A carga cheia permanece disponível até que um especial seja executado; o especial consome a carga reservada.

Diretriz de dificuldade: o sistema deve ser acessível nos comandos básicos, mas não trivial.

Construir a barra exige ofensiva consistente, sofrer dano antes de completar a barra atrasa o especial e a execução do golpe exige o comando correto.

13. Mecânicas do player — especificação canônica v1

Y = ataque principal com a arma do personagem. Para Sophia, Y usa o machado de lâmina dupla e a cadeia pode incorporar a adaga. Y repetido forma combo próprio de aproximadamente 3–4 hits.

U = chute. U repetido possui uma cadeia própria de aproximadamente 3–4 hits. Combos mistos Y/U ficam para decisão futura.

H = pulo. H + Y executa um único ataque aéreo com a arma principal; H + U executa um único chute aéreo. Não há combo aéreo.

J = defesa por toque único: ativa por curto período, reduz parcialmente o dano e entra em cooldown visível de aproximadamente 2 segundos. Alguns golpes pesados/especiais quebram ou ignoram a defesa. Parry/defesa perfeita fica para decisão futura.

Esquiva/rolamento: duplo toque direcional em qualquer direção do plano de combate, sem cooldown. Evita ataques comuns, mas golpes específicos podem acertar ou neutralizar a esquiva.

Agarrão: inimigos comuns podem ser agarrados por proximidade; inimigos fortes exigem stun/cambaleio. Durante o agarrão: Y = golpe curto; U = joelhada/chute; frente + Y = arremesso para frente; trás + Y = arremesso para trás. Chefes/grandes inimigos só podem ser agarrados em janelas específicas.

Corrida: Shift + movimento. Consome barra separada de stamina/fôlego, que regenera automaticamente de 0% a 100% em aproximadamente 5 segundos.

HP base = 100. Ao sofrer dano, o player perde HP e pode sofrer stagger. Sequências inimigas completas e golpes específicos, como investidas, podem derrubar o player.

Levantar leva aproximadamente 3 segundos. Muitos golpes sofridos sem contra-atacar podem causar stun.

Inimigos derrubados ficam temporariamente invulneráveis no chão.

Cura: itens são a fonte principal. Fora de combate, regeneração natural só funciona abaixo de 20 HP e recupera no máximo até 20 HP.

0 HP encerra a run, salvo item de vida extra no inventário, consumido automaticamente para reviver com 50 HP.

E = interação com NPCs, baús, mecanismos, pistas e objetos.

Técnicas de arma sem uso da barra especial podem incluir arremesso de adaga ou machado. A arma arremessada sai temporariamente do equipamento e precisa ser recuperada no cenário. Os comandos finais dessas técnicas ainda serão definidos para não conflitar com a esquiva.

Cada personagem começa com 1 especial de barra. A barra sobe causando dano, pode cair ao sofrer dano antes de completar e trava em 100% até ser usada.

14. Roguelite — progressão, economia e persistência v1

A morte encerra a run. XP, níveis e atributos do personagem usado permanecem. XP é ganho por inimigos derrotados e por tempo ativo de jogo; proposta inicial: cerca de 1 XP a cada 10 minutos ativos.

Cada personagem possui Força, Inteligência, Agilidade e Sorte. Cada nível concede 1 ponto para distribuir. Atributos também funcionam como pré-requisitos de habilidades e acessos; exemplo: Fechadura Mágica pode exigir Inteligência 5.

Poções são consumíveis temporários que aumentam atributos durante a run. Tomos são consumíveis raros que aumentam permanentemente um atributo.

Ao morrer, os itens carregados são perdidos. O jogador preserva 50% do dinheiro da run. Em pontos específicos existem baús de espólio protegido, capazes de guardar até 3 itens que não serão perdidos na morte.

Armas e armaduras podem possuir esquemas divididos em 9 partes. Ao completar as 9 partes, o item fica permanentemente desbloqueado para compra. Partes já coletadas não reaparecem.

Existirá uma loja/economia no hub antes da run e outra dentro da run; estoques, preços e funções exatas serão definidos no balanceamento.

Checkpoints definem pontos avançados de retorno/progressão e evitam runs excessivamente longas. Após a morte, inimigos, subchefes e chefes reaparecem; magias, partes de esquemas e outros desbloqueios permanentes continuam adquiridos.

O hub/base central é o ponto de preparação entre runs. O personagem disponível é escolhido antes da run; outros personagens são desbloqueados por exploração/interação ou chefes. Existem também pontos específicos de troca de personagem no mundo. Bello é desbloqueado ao chegar em Payviuna e interagir com ele na hospedagem. Magias são encontradas no mundo, inclusive em áreas muito escondidas. Uma magia descoberta fica permanentemente disponível para o elenco. Antes da run, até 3 magias são selecionadas.

A geração procedural ocorre apenas em pontos estratégicos, como cavernas, algumas áreas de combate e regiões não canônicas. Áreas canônicas, cidades, eventos principais e chefes narrativos permanecem desenhados manualmente.

O escalonamento de dificuldade será híbrido, combinando vida/dano, agressividade, quantidade de inimigos, elites, combinações, modificadores de área e padrões mais perigosos.