

Separador 1



GDD — ROLL

Criador : Akyrazq

Plataforma: PC

Engine: GameMaker

Gênero: Arcade Incremental / Casual

Data: 09/08/2026

1. Visão Geral (High Concept)

1.1. Resumo Executivo

- **O que é o jogo:** ROLL é um jogo arcade incremental onde o jogador rola dados especiais em um campo para acumular moedas, comprar mais dados e gerar mais e mais moedas.

1.2. Público-Alvo

- Jogadores casuais, fãs de jogos incrementais/clickers e jogadores em busca de jogos rápidos para passar o tempo

2. Loop Principal de Gameplay (Core Loop)

1. **Rolar Dados:** O jogador lança os dados na mesa
2. **Coletar Recompensas:** Os dados rolam, ativam seus efeitos e concedem **Moedas** com base no valor sorteado e nos multiplicadores.
3. **Evoluir:** O jogador gasta moedas para comprar novos dados, desbloquear tipos especiais onde geram efeitos especiais.
4. **Repetir:** Aumentar os ganhos e o limite de dados na tela.
5. **Prestigio:** Após atingir o limite de dados na mesa o jogador pode reiniciar a mesa com 1 dado comum e recebe um bônus de prestígio

3. Tipos de Dados e Mecânicas

Tipo de Dado	Preço Base	Cor Visual	Efeito Especial
Normal (D6)	Baixo	Branco	Chance de 10% no valor 6 de gerar um efeito de explosão e pode gerar dados especiais na mesa.
Dourado (D6)	Médio	Amarelo	Multiplica as moedas geradas por 4x a cada rolagem.
Fogo (D6)	Médio	Laranja / Vermelho	Multiplica as moedas por 5x quando tira valor 6.
Elétrico (D6)	Alto	Ciano	Multiplica por 10x e encadeia um raio elétrico para todos os outros dados em sequência na mesa.
Vampírico (D6)	Alto	Roxo	Drena dados NORMAIS num raio de 200px para aumentar seu próprio multiplicador no final da rolagem.
Coringa(D6)	Não tem	Variados	Copia efeitos de outros dados aleatoriamente
Rosa (D6)	Não tem	Fucshia	Esse dado tem diversos efeitos únicos em cada face, como bônus pras moedas e re-rolagens

Gelo (D6)	Médio	Ciano	Congela a face de um dado proximo, fazendo que quando o dado congelado caia novamente na mesma face
ima (D6)	Médio	Roxo	Puxa os dados próximos para perto dele fazendo eles rolares novamente

4. Interface de Usuário (UI) & Efeitos Sonoros (SFX)

4.1. Elementos da Interface (HUD)

- **Contador de Moedas:** Exibido no topo da tela com atualização fluida nos números.
- **Loja de Dados (Botões):** Botões inferiores com o valor e o tipo do dado a ser comprado.
- **Textos Flutuantes (Popups):** Valores de moedas gerados em cima do dado ao parar, utilizando a cor representativa do dado/efeito. ou os avisos de ações (ex: “voce atingiu o limite de dados”)

4.2. Efeitos Sonoros & Áudio

- **Roll_1d6:** Som individual de dado colidindo e girando.
- **Roll_10d6:** Som sobreposto para momentos em que há múltiplos dados na mesa.
- **Hit_Hurt:** Efeito sonoro do dado Vampírico drenando outros dados.

5. Mecânicas do Jogo

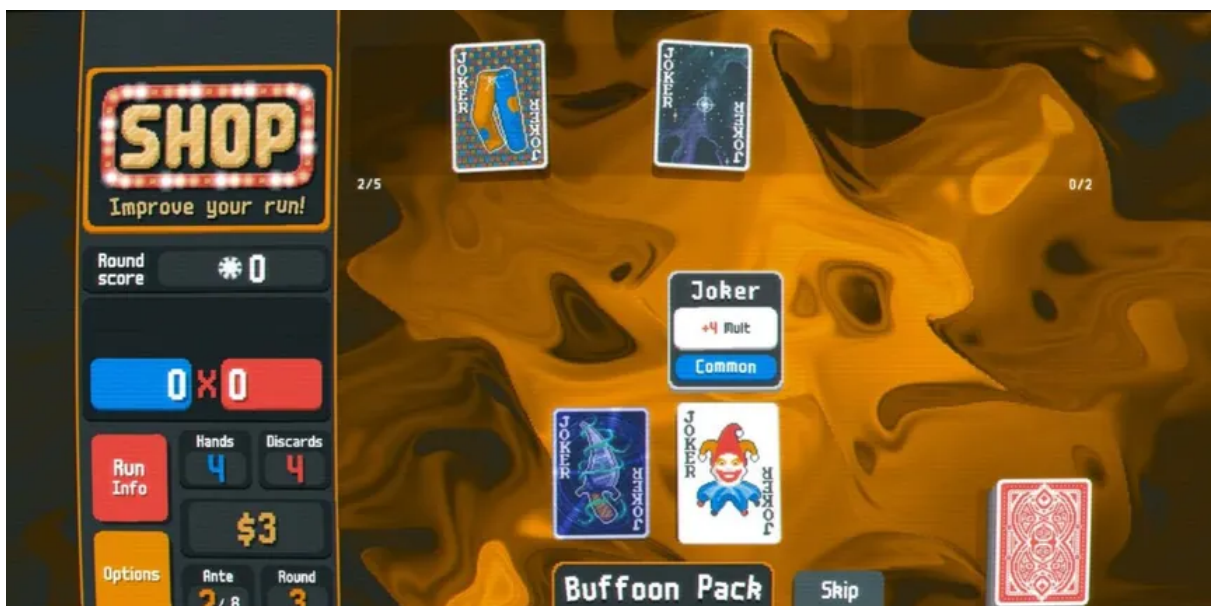
- **Limites da Mesa:** A mesa tem um limite de 100 dados quando você atingir esse limite voce pode clicar no botão de prestígio e reiniciar a mesa e começar com um bônus fixo
- **Mecânica de Rolagem:** O jogador pode clicar o botao “girar” ou apertar o espaço e rolar todos dados na mesa, assim voce ganha mais moedas e ativar os efeitos dos dados
- **Objetivo:** É simplesmente fazer pontos, pensei em fazer um jogo pra passar o tempo, sem se preocupar em objetivos, é um jogo simples de fazer pontos e ver os efeitos dos dados na mesa

6. Como Esse Jogo Entra no Tema “Reação em Cadeia”?

O jogo tem o conceito de Reação em Cadeia através do *Efeito Dominó*: cada rolagem de dado nunca é só uma rolagem, mas sim o padio para uma cascata de consequências automáticas por toda a mesa. Um único Dado Elétrico dispara choques que saltam de dado em dado; um Dado Normal que tira o valor máximo explode e se multiplica em dois novos

dados que voltam a rolar e colidir, Assim fazendo a mesa inteira rolar, drenar e multiplicar valores em massa. É um ciclo onde uma simples jogada se transforma em uma reação em cadeia visual, física e financeira, transformando o caos de dados em um espetáculo de moedas e combos.

7.Inspirações para o jogo:



Usei do meu amor por jogos incrementais/idle/clickers para esse jogo, e também usei bastante de inspiração uma das melhores partes de jogar RPG que é a rolagem de dados, sem contar as pontuações onde peguei de referência de Balatro que conheci recentemente

