

SILENT DESCENT

Game design document

Versao 1.0

1. Visão Geral

Informações do Projeto

- **Nome:** Silent Descent
- **Gênero:** Plataforma 2D (mistério e suspense, estilo retro)
- **Plataforma:** PC (Windows)
- **Estilo Visual:** Pixel Art (feito no Aseprite, inspirado em jogos retro como *Alien 3*, *Super Mario Bros* e *Mega Man*)
- **Estilo Sonoro:** Trilha e efeitos sonoros em 8 bits (feitos no BeepBox e alguns do Pixabay, adaptados para retro).

Controles

- **Movimentação:** WASD
- **Pulo:** Espaço
- **Dash:** Shift (8 direções)
- **Interação / coleta:** Automática ao encostar nos itens

2. Escopo do Projeto

Referências

- **Jogos:** Alien 3 (SNES), Super Mario Bros, Mega Man
- **Estilo Retro:** Pixel art, paleta limitada, sons 8 bits

Gameplay

- Exploração de uma estação abandonada em planeta desconhecido
- Coleta de engrenagens (10 no total) para consertar a nave
- Power-ups desbloqueiam novas habilidades (progressão estilo *Metroidvania*)
- Suspense gerado por vultos, sons aleatórios e atmosfera de isolamento

Níveis

- **Total:** 11 salas conectadas
- Cada sala apresenta um pequeno desafio (plataformas, exploração)
- Algumas salas só podem ser acessadas após desbloquear habilidades (dash e double jump).

Mapa do jogo



3. Mecânicas

3.1 Mecânicas do Player

- **Movimentação:** andar para esquerda/direita
- **Pulo:** simples + double jump
- **Wall Jump:** pular nas paredes
- **Wall Grab:** segurar temporariamente na parede
- **Dash:** 8 direções, desbloqueado via power-up

3.2 Mecânicas do Mundo

- **Itens coletáveis:**
 - o 10 engrenagens → necessárias para reparar a nave
 - o 2 power-ups → desbloqueiam dash e double jump
- **Ambiente:**

- o Vultos aleatórios (obj_vulto) que aparecem em tela para aumentar o suspense
- o Sons aleatórios (obj_audiosuspense) para criar tensão
- **Exploração:**
 - o Áreas bloqueadas até que habilidades sejam obtidas

4. História e Jogabilidade

Sinopse

Um explorador espacial viaja entre planetas até que sua nave sofre uma pane. Forçado a pousar em um planeta abandonado, ele descobre uma antiga estação espacial deserta. Enquanto busca peças para reparar sua nave, percebe que não está sozinho: algo estranho espreita nas sombras.

História Detalhada

- O jogador inicia explorando o espaço, mas sofre falha na nave.
- Pouso forçado em planeta misterioso com estação abandonada.
- Precisa explorar os setores da estação em busca de engrenagens.
- Conforme avança, estranhos vultos e sons aumentam a tensão.
- Ao conseguir todas as peças, pode consertar a nave e tentar escapar.

Personagens

- **Player (Explorador):** viajante espacial curioso, sua história é simples: explorar o universo.
- **Entidade Misteriosa (presença/vulto):** nunca é vista claramente, apenas sugerida por vultos e sons.

5. Personagens

Ficha técnica dos personagens presentes no jogo

Explorador

Player	Explorador
--------	------------

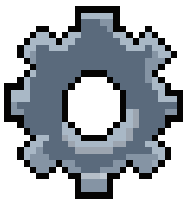
Sprite	
Mecânicas	Correr; Pular; Dash; Double Jump; Wall Jump; Wall Grab; Coletar itens;
Upgrades	Concertar o Dash; Concertar o Double Jump;

Entidade Misteriosa

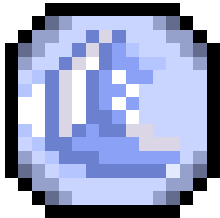
Entidade	Desconhecido
Sprite	
Mecânicas	Aparecer e Desaparecer; Gerar um som ao aparecer;

6. Itens

Ficha técnica dos itens presentes no jogo

Nome	Engrenagens
Sprite	

Função	Restaurar a nave
--------	------------------

Nome	Power-up Dash
Sprite	
Função	Desbloquear o dash em 8 direções

Nome	Power_up Double Jump
Sprite	
Função	Desbloquear o segundo pulo