

Green Souls – Game Design Document (GDD)

Visão Geral Green Souls é um jogo soulslike com pitadas de metroidvania. Inspirado principalmente em Dark Souls 1, mas com aquele toque retrô/pixel art, lembrando um demake de Gameboy. O objetivo do jogo é explorar mapas, derrotar inimigos e bosses, e evoluir o player de forma estratégica, tudo isso com aquela vibe melancólica e desafiadora nas músicas e cenários. Gameplay inicial estimado: pelo menos 5 minutos de exploração e combate.

Player O player mistura o clássico souls com mecânicas de metroidvania. Mecânicas: - Estamina: Tudo gasta: pular, atacar, dash, subir escadas... até respirar quase (KKKKK). Se acabar a estamina, o player dá ataque fraco, dash não funciona direito, enfim, sofre. Recupera andando ou parado, ou descansando em uma fogueira (bonfire). - Dash / Tactic Roll: Um dash normal, mas serve para desviar de ataques. Consome estamina. - Cura: Player tem 5 frascos de cura, cada um recuperando 11 de vida (igual Dark Souls). Para recuperar frascos, precisa descansar em fogueira. - Souls (moedas/XP): Matando inimigos ou bosses, o player coleta souls. Quando acumula um certo valor (ex.: 100 souls), aumenta vida em 10%. - Slots rápidos / Inventário: Espada e frasco de cura ocupam slots fixos. Um slot extra pra itens-chave (tipo chaves). Isso força o player a tomar decisões estratégicas no calor do combate.

Inimigos Todos os inimigos têm aparência do player (queremos causar aquela sensação de estranheza tipo liminal spaces). | Tipo | Descrição | Stats |
|——|———|———| | Comum | Anda de um lado pro outro, corre em direção ao player para atacar. | Vida: 10, Velocidade: 2, Ataque: 2 | | Com arco | Igual ao comum, mas com arco (KKKKK). Foge do player se estiver perto, atira quando está a distância segura. Se o player chegar perto, atira também. | Vida: 10, Velocidade: 2.5, Ataque corpo: 2, Ataque flecha: 4 | | Armado | Capacete de ferro, usa escudo: reduz dano do player pela metade quando defendendo. Ataca com espada depois de alguns segundos. | Vida: 30, Velocidade: 1.9, Ataque corpo: 2, Ataque espada: 4-6 |

Mapas - Pelo menos 3 mapas, cada um separado por um boss (se não der, pelo menos 2 bosses). - Para avançar, é necessário abrir portas, matando inimigos ou encontrando chaves em baús. - Cenário sempre usa mesmos tiles, criando sensação de liminal spaces e reforçando aquela atmosfera meio melancólica, meio estranha.

Bosses Boss 1 - Inspirado no primeiro boss de Dark Souls: básico e direto, serve pra ensinar o jogador o básico do combate.

Boss 2 - Cavaleiro carrasco com machado gigante (inspirado em mods de Minecraft, porque sim KKKK). Ataques: 1. Ataque direto de cima pra baixo. 2. Investida lateral (charge) que corre pra frente com o machado. 3. Rodopio por alguns segundos. 4. Pisada no chão que lança espinhos pro alto (pisadera, KKKKK). 5. Combo: ataque 1 + ataque 2, finalizando com rodopio.

Boss 3 - Ainda em definição, mas manterá a vibe Souls/metroidvania: desafiador, com padrões únicos de ataque.

Música & Atmosfera - Inspiração: Hollow Knight. - Música deve passar melancolia, solidão e desafio. - Combina com o clima dos mapas repetitivos (liminal spaces) e combate estratégico.

Objetivo e Progressão - Sobreviver, explorar, derrotar bosses, coletar souls. - Evoluir o personagem, desbloquear novas áreas e descobrir segredos. - Gameplay mínimo: 5 minutos desde o início até o primeiro boss.