

LITTLE ROGUE

Game Design Document



Índice:

Visão Geral	1
História	2
Progressão	2
Personagem Principal	3
Mecânicas de Jogo	4
Interface e HUD	4
Armas	5
Controlos	6
Itens e Interações	7
Inimigos e Boss	8
Estética Visual	9
Técnicas e Ferramentas	9
Estética Sonora	9
Extras	10

Visão Geral

Título: Little Rogue

Autor: Eduardo Freitas

Gênero: Plataforma 2D / Ação-Aventura

Estilo Visual: Pixel art vibrante e cartoon

Plataforma Inicial: PC (Windows)

Tecnologias: Unity (URP, Cinemachine)

Público-Alvo: Crianças, casuais, nostálgicos

Resumo:

Em Little Rogue, um pequeno herói sem nome embarca numa divertida e desafiadora jornada por florestas encantadas, cavernas misteriosas e masmorras perigosas, enfrentando monstros e obstáculos em busca de um monstro lendário. Armado com coragem (e eventualmente com uma espada, um arco ou uma lança!), o jogador deverá usar reflexos, criatividade e timing para superar cada fase até à grande batalha final.



História

Enredo:

Segundo a lenda, um terrível monstro assombra o mundo do nosso pequeno Rogue. Determinado a trazer paz, ele parte em busca de pistas e confrontos através de três grandes biomas: uma floresta mágica, cavernas profundas e um castelo sombrio. A aventura culmina num confronto épico contra o monstro lendário.

Progressão

Biomas e Níveis:

Nível	Descrição
Floresta Diurna	Ambiente leve, introdução às mecânicas
Floresta Noturna	Ambiente sombrio com inimigos
Caverna	Ambiente claustrofóbico e labiríntico
Castelo/Masmorra	Inimigos fortes e desafios finais antes do boss
Boss Fight Final	Batalha épica com Boss

Objetivo Secundário:

Coletar moedas escondidas para comprar armas com o NPC

Personagem Principal

Nome: Little Rogue

Recursos: Vida e Mana (sem upgrades)

Morte: Reinício do nível ou do jogo

Estados e Animações:

Idle

Roll (com cooldown)

Run



Jump

Fall

Die



Ataque(por arma)



Mecânicas de Jogo

Movimento: Saltar, correr, rolar (invulnerável durante animação)

Combate: Ataques com 3 armas distintas (adquiridas com moedas)

Mana: Usada para atacar, com regeneração automática

Mecânica especial: Regeneração de vida ao aproximar-se de lareiras (áreas de descanso)



Interface e HUD

- HUD mostra vida, mana, moedas, chaves e arma equipada
- Botões para aceder ao menu e reiniciar, quando pausa ou morre
- Interface persistente entre cenas



Armas

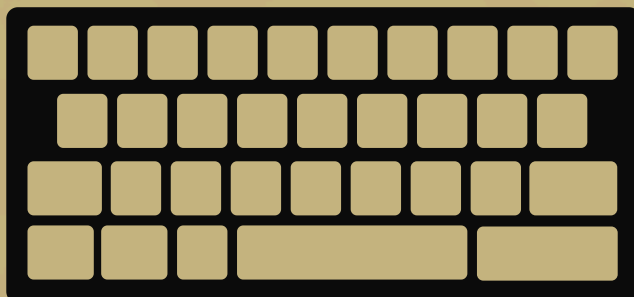


O jogador pode adquirir armas com moedas no NPC
Alternar entre elas com as teclas 1, 2, 3

Tabela de Armas:

Arma	Custo	Dano	Knockback	Mana	Descrição
	5	Baixo	Leve	Baixo	Rápida e equilibrada
	10	Médio	Nenhum	Médio	Ataque é distância
	25	Alto	Forte	Alto	Alcance e força

Controlos



"A" , "D" = movimentação

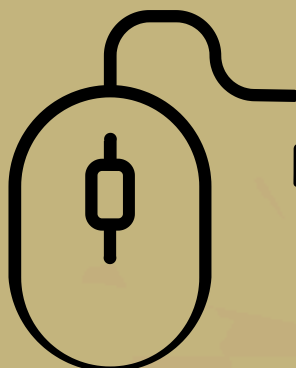
Spacebar = Saltar

"1" , "2" , "3" = Selecionar arma

"E" = Interagir com portas e NPCs

"Esc" = Pausar

LMB = Atacar



RMB = Rolar

Itens e Interações

Moedas: caem de inimigos, encontradas em barris e caixas



Chaves: encontradas em baús, abrem portas trancadas



Portas: permanecem abertas até reinício do jogo ou do nível



NPC: único NPC do jogo, vende armas (espada, arco, lança)



Alavancas: abrem passagens quando acionadas



Inimigos e Boss

Tipos de inimigos:

- Voadores
- Alcance
- Corpo a corpo
- +10 variantes com comportamento distinto



Boss Final:

- 2 Estados: Normal e Enfurecido
- Ataques e movimentações diferentes em cada estado



Estética Visual

Arte: Pixel Arte detalhada

Estilo: Cartoon colorido e carismático

Inspiração: Rayman, Mario, MapleStory2

Iluminação: URP com sombras dinâmicas e efeitos atmosféricos



Técnicas e Ferramentas

- Unity URP + Cinemachine para movimentação de câmera suave
- ScriptableObjects para gerenciamento de inventário e estado persistente
- Sistema de cenas com portais e detecção de progresso para respawn
- Persistência via Backpack entre níveis

Estética Sonora

- Música ambiente adaptada ao clima de cada nível
- Efeitos com impacto nostálgico e feedback satisfatório
- Estilo musical semelhante a Super Mario World e Celeste

Extras

Créditos do projeto:

Autor: Eduardo Freitas

Ferramentas: Unity

Curso: Desenvolvimento de Videojogos 2D com Unity

Assets Pack: 2D Platformer Tileset by Danil Chernyaev

Ideias futuras:

- novas armas
- escadas e estado do personagem "climb"
- novos monstros, bosses
- novos biomas
- pequenas torres que disparam projeteis
- esmagadores
- plataformas elevatórias
- mais níveis
- customização do personagem
- modo conta relógio
- pontuação com ranking
- e muito mais...