**Game Design Document – Nexus City**

**1. Informações Básicas**

* **Nome do jogo**: Nexus City
* **Gênero**: Plataforma 2.5D com puzzles
* **Público-alvo**: Todos
* **Plataformas**: PC
* **Versão**: 0.1 (conceito inicial)

**2. Visão Geral**

* **Resumo**: *Nexus City* é um jogo de plataforma em 2.5D onde o protagonista, Léo, precisa completar desafios e puzzles para restaurar e melhorar sua cidade. Cada fase representa um bairro ou zona da cidade, e os desafios estão ligados a problemas sociais ou ambientais.
* **Inspirações**: Mega Man

**3. Mecânicas de Jogo**

* **Movimentos**: Correr, pular.
* **Desafios**: Plataformas móveis, armadilhas, enigmas, coleta de itens.
* **Objetivo de cada fase**: Resolver um problema da cidade (ex: restaurar energia)
* **Progressão**: Cada fase desbloqueia melhorias visuais e funcionais na cidade.

**4. Narrativa**

* **Personagem principal**: Léo, um garoto curioso e determinado que quer transformar sua cidade em um lugar melhor.
* **História**: Léo se muda para uma cidade velha e quase abandonada, onde sua qualidade de vida não é muito boa, seu objetivo é modernizá-la deixando ela mais inteligente, mas para isso ele vai passar por vários desafios.
* **Ambientação**: Cidade futurista degradada, com elementos naturais e tecnológicos misturados.

**5. Interface de Usuário (UI)**

* **HUD**: Barra de energia, mapa da cidade.
* **Menus**: Tela inicial

**6. Arte e Visual**

* **Estilo**: 2.5D estilizado, com gráficos cartoon e cores vivas. Cidades com aspecto high-tech abandonado, elementos de natureza ressurgindo.
* **Personagens**: Léo (jovem, com mochila cheia de ferramentas), NPCs (moradores da cidade, robôs antigos).

**9. Equipe e Cronograma**

* **Equipe**: Visionarios da Computação
* **Pedro Vitor:** Responsável pela movimentação do personagem, cenários, cena de próxima fase.
* **Lúcio:** Responsável por cenários, Puzzles, Menu Principal.
* **Stefany:** Responsável por design do personagem, inimigos, animação do personagem.
* **Ricardo:** História do jogo