Objetivos do jogo:

* Proporcionar Entretenimento: Oferecer uma experiencia de jogo divertida e envolvente que cativa os jogadores por horas.
* Estimular a Exploração: Encorajar os jogadores a explorar cada nível meticulosamente para descobrir os segredos e coletar itens especiais.
* Desafiar os Jogadores: Incluir desafios que testem as habilidades dos jogadores em termos de reação, estratégia e resolução de problemas.
* Promover a Competitividade: Incorporar um sistema de pontuação para incentivar a competição entre os jogadores.

Escopo do Jogo:

* Plataforma: O jogo será desenvolvido para ser jogado em PC e dispositivos móveis, com a possibilidade de portar para as outras plataformas no futuro.
* Estilo Gráfico: Pixel Arte com inspiração, retro atraente tanto para jogadores mais jovens quando para aqueles que apreciam jogos clássicos.
* Mecânica do Jogo: O jogo incorporará mecânica mecânicas clássicas de plataforma, incluindo correr, pular e desviar de obstáculos, com adição de mecânicas únicas como itens que concedem poderes temporários.
* Narrativa: Uma historia leve que segue a aventura do personagem principal, Pixel, em busca de salvar seu mundo digital de uma ameaça crescente.
* Elementos do Jogo: Além de plataformas e inimigos, o jogo terá desafios integrados aos níveis, coleta de itens especiais para pontuação e upgrades de chefes de fase que exigirão estratégias especificas para serem derrotados.
* Multiplayer: Inicialmente o jogo será single player com a possibilidade de adicionar um modo multiplayer cooperativo em atualizações futuras.

Restrições e Limitações:

* Orçamento: O desenvolvimento deve permanecer dentro do orçamento definitivo, evitado a expansão excessiva do escopo.
* Prazo: O jogo deve estar pronto para lançamento beta em 3 aulas, com lançamento completo após 3 meses de teste e ajustes finais.
* Recursos Técnicos: A capacidade técnica de equipe deve ser considerada focado em utilizar ferramentas e tecnologia já dominadas pelo grupo.

Documento de Design Do Jogo

1 Visão geral do Jogo:

• Título: Aventura de pixel

• Gênero: 2D

• Plataformas: PC, dispositivos móveis (Browser)

• Visão do Projeto: Criar um jogo de Plataforma envolvente com estilo visual retrô e mecânicas modernas oferecendo aos jogadores umas experiências desafiadoras e recompensadora

2 História e Configuração:

• Contexto: Em mundo digital habitado por personagens de pixel, uma nova ameaça surge, ameaçando converte toda a realidade em um código obsoleto.

• Personagem Principal: Pixel, um Jovem aventureiro com habilidade de manipular bits de seu ambiente.

• Progressão da História: A história se desenrola a medida que Pixel viaja através de diferentes regiões do mundo digital para desvendar a origem da ameaça a origem da ameaça e restaurar a ordem