Objetivos Gerais do Jogo

* Proporcionar Entretenimento: Oferecer uma experiência divertida e envolvente que cativa os jogadores por horas
* Estimular a Exploração: Encorajar os jogadores a explora 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 quanto 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 história 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 estratégicas específicas para serem derrotados
* Multijogador: 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 da equipe deve ser considerada focando 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