**OBJETIVOS GERAIS DO JOGO**

* **Proporcionar Entretenimento:**  Oferecer uma experiência de jogo divertida e envolvente que cativa os jogadores por horas.
* **Estimular a Exploração:** Encorajar os jogadores a explorar cada nível meticulosamente para descobrir 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 outras plataformas no futuro.
* **Estilo Gráfico:** Pixel Arte com inspirações retro, atraente tanto para jogadores mais jovens quanto para aqueles que apreciam jogos clássicos.
* **Mecânica do Jogo:** O jogo incorporará mecânicas clássicas de plataformas, 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 de 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 multijogador cooperativo em atualizações futuras.

**RESTRIÇÕES E LIMITAÇÕES**

* **Orçamento:** O desenvolvimento deve permanecer dentro do orçamento definido, evitando expansão excessiva do escopo.
* **Prazo:** O jogo deve estar pronto para lançamento beta em 3 aulas, com lançamento completo após 3 meses de testes e ajustes finais.
* **Recursos Técnicos:** A capacidade técnica da equipe deve ser considerada, focando em utilizar ferramentas e tecnologias já dominadas pelo grupo.

**DOCUMENTO DE DESIGN DO JOGO**

1. **Visão geral do jogo**

* **Título:** Aventuras de Pixel
* **Gênero:** 2D
* **Plataformas:** PC, dispositivos móveis (Browser)
* **Visão do Projeto:** Criar um jogo de plataformas envolvente com estilo visual retrô e mecânicas modernas oferecendo aos jogadores uma experiência desafiadora e recompensadora.

1. **História e Configuração**

* **Contexto:** Em mundo digital habitado por personagens de pixel, uma nova ameaça surge, ameaçando converter 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 à medida