**Game Design**

**Visão geral:**

* O mundo passou muito tempo se desenvolvendo sem se importar com a natureza e isso nos trouxe ao ponto que estamos agora. Não existem mais árvores e isso afetou todo o ciclo da natural, aumentando a poluição, causando mudanças climáticas e escassez de chuva. No decorrer dos anos, as chuvas ficaram cada vez menos frequentes e agora temos data pra última chuva cair.
* Objetivo: Plantar em todos os lugares designados antes de a chuva cair, pra que a terra ainda tenha uma chance de recuperar o seu ciclo.
* Condições de vitória:
  + Plantar todas os lugares antes que o tempo acabe
* Condições de derrota:
  + Tempo acabar antes de você conseguir plantar as árvores

**Personagens:**

**Salvatori:** personagem que sabe da situação do mundo e acredita que se ele não fizer algo, o mundo perderá sua última chance, então ele sai plantando pela cidade o mais rápido possível antes que a última chuva venha.

**Mundo do jogo:** Cenário urbano, obstáculos

**Plataforma:** Web

**Conceito:** Jogo plataforma, simulação, 2D, verde urbano, ação, mudanças climáticas, pré-apocalipse

**Jogabilidade:**

* Ações do jogador:
  + Pular
  + Correr;
  + Plantar;
* Forma de interação:
  + Teclado e mouse

**Controles:** teclas direcionais horizontais movem o personagem, tecla vertical pula, shift corre mais rápido

**NPCs:** não há

**Mecanismos e evolução:**

* Movimentação 2d
* Sistema de estamina, é possível correr mais rápido se houver energia.
* Contagem regressiva para última chance de recuperar a natureza.

**Interface:**

* Menu principal com botão de iniciar
* Tela de vencedor
* Tela de game over
* Narração da história