**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 inspiração 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
* **Genero**: 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 uma experiência desafiadora e recompensadora.

1. **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 à medida que Pixel viaja através de diferentes regiões do mundo digital para desvendar a origem da ameaça e restaurar a ordem