**Objetivos Gerais do jogo**

• Proporcionar Entretenimento: Oferecer uma experiência de jogo divertida que cativa jogadores por horas.

• Estimula 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

• Promove 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 estratégias 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 mesesde 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: aventuras de pixel

Gênero: 2D

Plataforma: PC, dispositivos móveis ( browser )

Visão do Projeto: Criar um jogo de plataforma envolvente com estilo visual retrô e e mecânicas modernas oferecendo aos jogadores uma experiencia desafiadora 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

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