# EcoByte

Game Design Document  
Versão: 1.0

Autores:  
Anne Carmen  
Davi Dala  
Guilherme Mattos  
Yan Mancini

## Gameplay

Jogo de aventura/educativo com mecânicas de coleta, separação e combate simbólico.  
O jogador coleta lixo eletrônico corretamente e resolve desafios ambientais.  
Avança ao superar obstáculos, enfrentar o vilão e aplicar conhecimentos sobre descarte.  
O jogo recompensa com pontos, evolução da luva, novos cenários e transformação visual da cidade.  
Condição de vitória: Derrotar TechnoTrash e restaurar ByteVille.  
Condição de derrota: Falhar na coleta e não vencer o vilão.

## Universo do Jogo

Cenários:  
- Centro de ByteVille (cidade futurista)  
- Parque digital  
- Zona rural tecnológica  
  
Ilustrações dos cenários:  
- Cidade  
- Floresta  
  
Estrutura:  
- Mundo dividido em fases conectadas por mapas  
- Cada fase representa um tipo de ecossistema afetado por lixo eletrônico  
  
Música:  
- Trilhas animadas e eletrônicas para momentos normais  
- Trilha tensa para confrontos  
- Sons suaves e harmoniosos no final bom