**GDD - Pagina Única**

**(Título do jogo) -> Por definir**

**Plataforma desejada:** Mobile: Android e IOS/ PC

**Idade do público alvo:** 18 – 22 (estudantes de computação)

**Classificação:** Livre

**Resumo da história do jogo:**

**Esboço do jogo:**

**Características do jogo:**

* Jogo possui características de ação, aventura e exploração, com características 2D em um cenário medieval com perspectiva para os cenários: plataforma e RPG 2D.
* O jogo possui suas características de design em pixel art, retomando o estilo dos jogos
* Possui características de coleta utilizando as características de grafos
* Possui os conceitos de computação
  + Problema da Mochila: buscar a melhor combinação de itens “mais valiosos” que caiba no carro utilizado pelo jogador; coletar a maior quantidade de moedas sem ultrapassar o máximo valor que pode ser coletado.
  + Caminho Mínimo: Chegar o mais rápido á um determinado ponto estipulado por cada missão do jogo, a cada ponto de passagem e com o valor dos “pesos” de cada ‘ponto’, o carro fica mais lento a cada incremento. O jogador deve chegar até o ponto antes do temo estipulado.
  + Caixeiro Viajante: percorrer todo o percurso da missão e retornar par o mesmo local de partida com a menor quantidade de movimentos.

**Jogos Semelhantes/concorrentes:**

* Train Taxi
* Super Mario
* House Paint
* Cuphead
* Sword of Xolan
* HarvestMoon
* Zelda: Alink to the past
* Goof Troop