
■ Game Design Document – *Ponto de Ruptura*

1. Visão Geral

Título do Jogo:

Ponto de Ruptura

Gênero:

Plataforma 2D / Exploração/ Educativo

Estilo Visual:

Pixel art 2D, com a arte representando uma floresta.

Plataforma:

PC (Windows)

2. Objetivo do Jogo

Ensinar e conscientizar os jogadores sobre práticas sustentáveis e o impacto de suas ações no meio ambiente. Através da fase interativa e a missão educativa, o jogador aprende como pequenas atitudes podem fazer uma grande diferença.

3. História / Narrativa

Em um futuro próximo, a Terra está chegando ao seu **ponto de ruptura**. A poluição, o desmatamento e o consumo desenfreado levaram o planeta à beira do colapso. O jogador assume o papel de **Axell**, um jovem ambiental enviado para restaurar o equilíbrio da Terra antes que seja tarde demais.

Progressão:

O mundo é explorativo em uma só região (Floresta). Ela está sofrendo um problema ambiental. O jogador precisa resolver esses problemas aplicando soluções sustentáveis.

4. Estrutura de Fases

Região 1 – Floresta Ameaçada

- Problema: Desmatamento.

- Solução: Recolhimento do lixo.
 - Exploração pela fase
-

5. Público-Alvo

- Crianças e adolescentes (8 a 16 anos)
 - Professores e educadores ambientais
 - Famílias interessadas em educação ecológica
-

6. Arte e Estilo Visual

- **Visual:** Pixel art detalhada.
 - **Estilo:** Cores vibrantes .
 - **UI:** Interface amigável com ícones intuitivos.
-

7. Sistema de Progresso

- Final alternativo caso o jogador falhe em equilibrar o planeta.
-

8. Monetização (se aplicável)

- Gratuito para escolas e ONGs.
 - Possível parceria com instituições ambientais.
-

9. Tecnologias e Ferramentas

- **Engine:** Unity
 - **Arte:** itch.io
-