

**Cozinhando**

**Game Design**

**8º período**

**Vitória de Santo Antão**

**2016.2**

**Histórico de Revisão**

|  |  |
| --- | --- |
| **Autor** | **Versão** |
| Cícero Morais | 1.0 |

**Customs do Game**

Personagens Sempre usaram avental e tocas, caracterizando um chefe de cozinha.

As regras do jogo vão mudando de acordo com cada etapa ultrapassada

Apenas um jogador (masculino ou feminino)

**O Cenário**

O jogo se passa em um cenário de cozinha onde existem 1 tipo de Personagens e vários elementos culinários de uma cozinha. (Panelas, Talheres, Frutas, Verduras, Locais de armazenamento, Refrigeradores, alimentos e eletrodomésticos.

Os jogadores deverão cozinhar, preparar pratos, competir contra as regras e os obstáculos, ganhar estrelas que amentará alguns minutos ou segundos para a finalização das tarefas ou até mesmo um acumulo de pontos.

O jogador começa fazendo pratos simples como fritar um ovo.

A etapa vencida é usada para atualizar sua cozinha para assim ser capaz de cozinhar com mais atributos e rápido.

**O Cenário de Cozinhar**

**Cozinha**

Local onde se passará toda a interatividade do jogo.

**Customização da cozinha:** Local sempre organizado com os elementos sempre fáceis de manipulação

**Dispensa:** Local onde os jogadores faram a escolhas de seu alimentos e utensílios que iram necessitar em cada etapa do jogo.

**Refrigeradores**: Local onde os jogadores armazenaram temporariamente qualquer produto que necessite de refrigeração.

**Regra:** O jogar só poderá guardar apenas um produto por etapa e por um tempo estimado pela a regra geral do jogo e não poderá reutilizada nada de uma etapa anterior.

O tempo poderá ser alentado de acordo com a pontuação obtida durante o jogo.

.

**Relógio**

**Regras Do jogo referente ao Cronometro**

**Cozinhando**

**Intensão de criar o jogo:: Descrever**

Tudo começou pela vontade de cozinhar e adquirir conhecimentos da área de cozinha..............................

**Configuração do Jogo**

\*Será um RPG

\*Apenas um personagem

\*Baseado em sistema de estágios

\*Ganha experiência para aumentar level ao completar missões

\*Todos iniciam no estágio 1

\*Existem 4 estágios e o último será a

\*Dentro de cada estágio existem 4 missões.

\*Se o guerreiro falhar em uma missão precisa refazê-la para ir a próxima.

\*O jogo não será online

**Especificação Técnica do Jogo**

Plataforma: Desktop

Linguagem de Programação: Lua

Versionamento: Git

Compartilhamento de Código: GitHub

Período: Dias Atuais

Tema: Cozinhando.

**Personagens**

Descrever

**Personagens Design**

**Imagens dos Personagens**

**Características dos Personagens:**

**Descrever**

**Características dos Produtos**

**Descrever**

**Gameplay**

**Inicia no Estágio 1:**

O acontecerá

**Cálculos para ganho de experiência e atributos**

**Menus de Jogo**

**Tela Incial:**