

**Cozinhando**

**Game Design**

**8º período**

**Vitória de Santo Antão**

**2016.2**

**Histórico de Revisão**

|  |  |
| --- | --- |
| **Autor** | **Versão** |
| Cícero Morais, Jaziel Victor | 1.0 |

**Customs do Game**

Personagens inicia com veste eventual, com o passar das etapas usarão avental e tocas, caracterizando um chefe de cozinha.

As regras do jogo vão mudando de acordo com cada etapa ultrapassada, apenas um(a) jogador (a).

**O Cenário**

No primeiro cenário o jogador terá que escolher um tipo de suco que irá fazer, o jogo passa a ser um cenário de cozinha onde existem 1 tipo de Personagens onde receberá elementos da escolha para produção.

Os jogadores deverão trabalhar na cozinha, preparar os pratos, seguindo regra do jogo e os obstáculos, ganha estrelas se supera os obstáculos e assim finalizar o prato escolhido.

A etapa vencida é usada para atualizar sua cozinha, assim fazer uma nova escolha para 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 farão a escolhas de seu alimentos e utensílios que irão necessitar em cada etapa do jogo.

**Refrigeradores**: Local onde os jogadores armazenará 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 aumentado com o uso das estrelas de acordo com o jogo.

.

**Relógio**

Nas etapas iniciais do jogo o relógio será já predefinido para cada produção, ficando com o jogador não era nas doses.

**Cozinhando**

No dias de hoje as facilidade de aprender a fazer tudo de forma ágil e rápido, fez despertar o interesse de desenvolver um jogo na qual as pessoas pudessem realizar o desejo de fazer algum na cozinha sem precisar de sujar as mãos de forma simples, e porque não começar por produção de sucos? E daí progredir no jogo passo a passo a ponto de chegar a produzir receitas famosas do mundo!

**Configuração do Jogo**

\*Apenas um personagem

\*Baseado em sistema de estágios

\*Ganha experiência para aumentar level ao completar missões

\*Todos iniciam no estágio 1

\*Existem 4 estágios de teste e o último agrega um pouco mais de dificuldade.

\*Se o candidato falhar em uma produção precisará 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**

Personagem jovem, guerreiro, bruto, com o passar das dificuldades e bonificações tornará um personagem experiente, aparência alegre, com conhecimento.

**Personagens Design**



**Características dos Personagens:**

Baixinho, marrento;

**Características dos Produtos**

Copo de Suco: material a ser usado(Laranja, acerola, abacaxi, limão e Uva)...

**Gameplay**

**Inicia no Estágio 1:**

Na primeira parte do jogo aparece as imagens dos sucos, para ser escolhido, após escolhido, passa para tela da cozinha para produzir o suco e é liberado o material para produzir, que será por etapas!

**Cálculos para ganho de experiência e atributos**

Ao cumprir as etapas sem erros, o jogador recebe 10 pontos e 2 estrelas, para o jogador comprar estrelas vai precisar de 100 pontos, que será abatido na pontuação.

Uma outra forma de ter estrelas é se aparecer algum obstáculo durante a produção, recebe 5 estrelas caso consiga corrigir no tempo certo.

**Menus de Jogo**

**Tela Incial:**

