Game Design Document

Guilherme Y. H. Piorno.

Mauricio Pollis Davis.

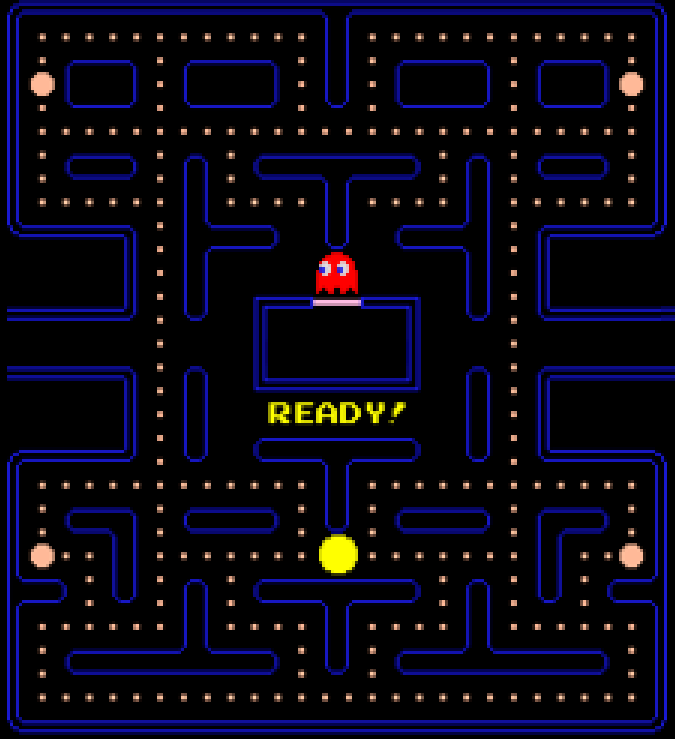
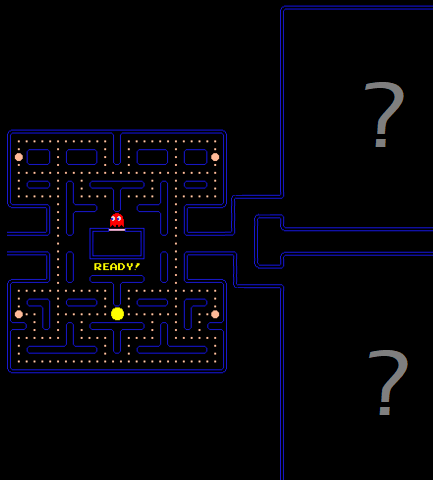
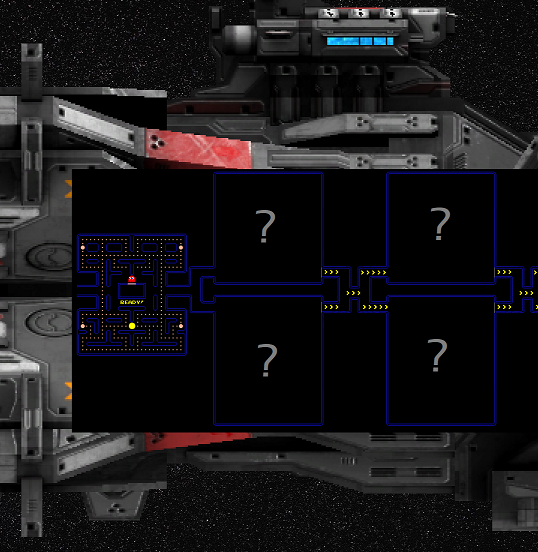
# 1 Projeto “Eat this!”

# 2 Highconcept.

O conceito principal do jogo é “Pac-Man reverso estilo rogue-lite”, o jogador controla um fantasma encarcerado e seu vigia (Pac-Man) que faz rondas em volta de sua cela. O objetivo é destruir Pac-Man e avançar por fases cada vez mais difíceis e de acordo com suas derrotas e upgrades, chegar até o fim de suas fases.

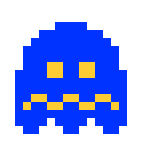
# 3 Gameplay e Enredo.

O enredo base do jogo é a missão do jogador (fantasma) de fugir de sua prisão. Após a primeira vez que o jogador termina a fase inicial, uma breve exposição mostrar através de um *zoom out* que a fase realizada se trata de uma sala, que se interconecta em outras salas e se estendem ao longo de uma nave, deixando claro que o objetivo é chegar no cockpit da nave para atingir a liberdade e que após cada fase uma decisão terá que ser tomada entre 2 fases.

*Storyboard exemplo da exposição de enredo, motivação e objetivos para o jogador.*

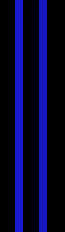
O jogador controla o fantasma “Blinky” como era chamado no Pac-Man original. Seus movimentos serão incialmente restritos como no jogo original. No jogo original fantasmas não podem dar meia volta (mudar de direção em 180 graus). Devido a dificuldade crescente durante o jogo Blinky poderá de acordo com o progresso ganhar novas habilidades de movimento como mudar sua direção em 180 graus, dar uma corrida rápida aumentando sua velocidade por um curto período de tempo até atravessar paredes atirar projéteis. O jogador elimina Pac-Man se Blinky entrar em contato com Pac-Man. O jogador perde se Pac-Man entrar em contato com o Blinky em sua forma vulnerável.



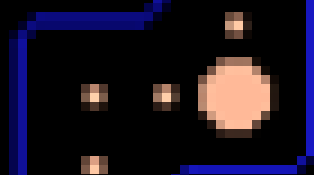
*Forma vulnerável de Blinky.*

Cada sala da nave terá suas mecânicas que poderão facilitar ou dificultar o avanço do jogador. Mas toda sala será composta dos mesmos componentes básicos.

Paredes:

Paredes delimitam a área jogável da fase/sala atual, nem o jogador nem os inimigos devem ser capazes de atravessar estas paredes apenas se movendo contra elas. São as paredes que definem por maior parte a dificuldade da fase. Existem 2 tipos de paredes no jogo. As paredes externas que compõe a borda externa e as paredes internas que dão forma aos caminhos que ambos o jogador e os inimigos podem tomar. As paredes internas poderão ser atravessadas com habilidades especiais do jogador ou por certos tipos de inimigos eventualmente, já a externas jamais poderão ser atravessadas. Ao colidir com uma parede o jogador poderá ou permanecer parado contra a parede ou andar para seus lados, mas não de volta de onde veio seguindo suas regras de movimento básicos. (salve o caso de upgrades e habilidades especiais).

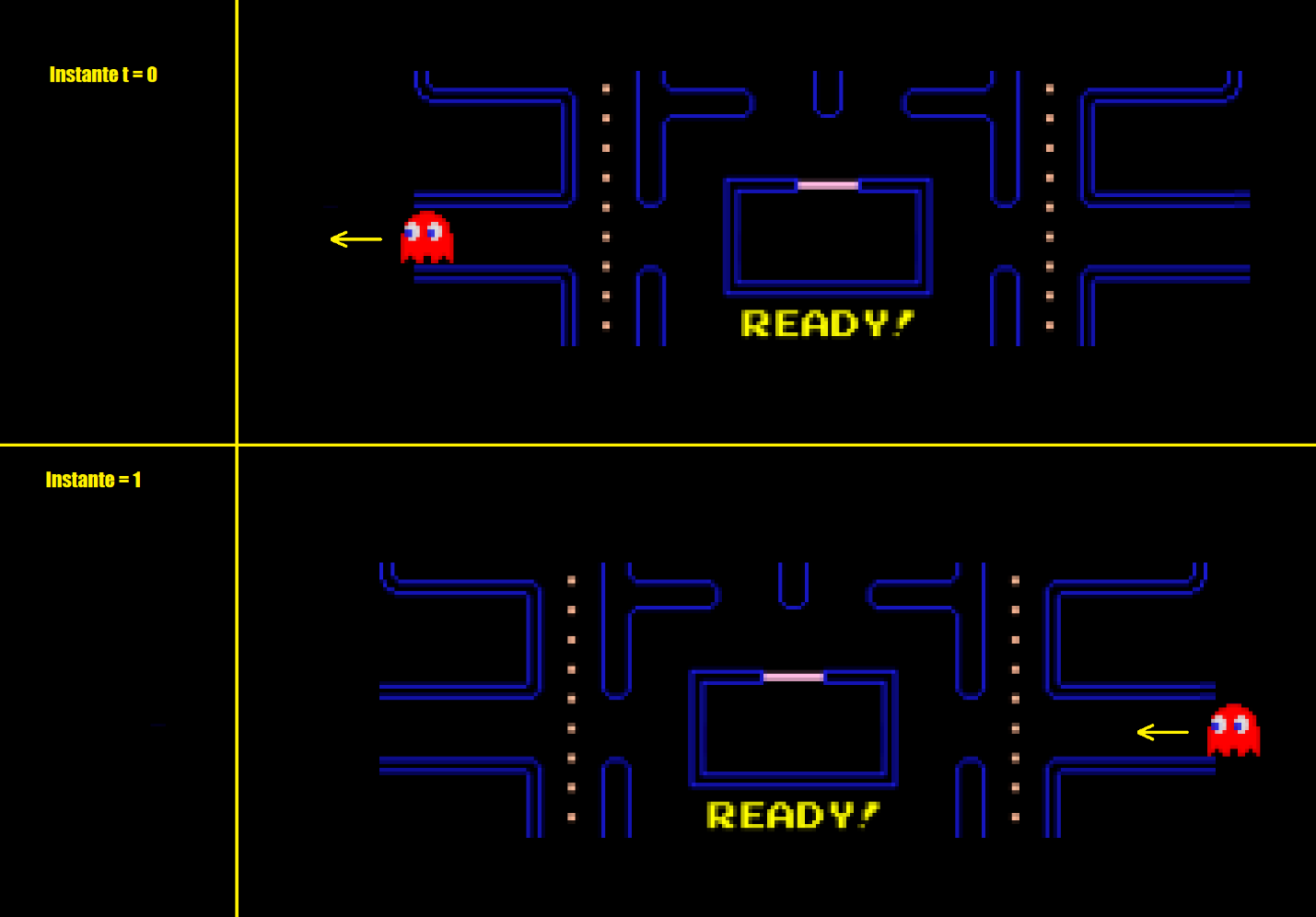
Pontos:

Pontos não interagem diretamente com o jogador, pontos são apenas um motivador o jogador permanecer ágil e não demorar a terminar sua sala. Quem interage com os pontos é o inimigo Pac-Man, enquanto Pac-Man come passa por caminhos comendo pontos, ele se locomove mais devagar dando vantagem ao jogador e quando Pac-Man come um ponto energizado (bolinhas maiores) o jogador é forçado a ter seu movimento invertido e tem sua velocidade de movimento temporariamente reduzida além de colocar o jogador em sua forma vulnerável denotada pela cor azul. 

Quando Pac-Man come todos os pontos, Pac-Man recebe um bônus de velocidade de movimento e jogador é alternado entre sua forma vulnerável e não vulnerável em intervalos regulares de 1 segundo, depois de um ciclo o intervalo aumenta em 1 segundo, até que o último intervalo de 10 segundos onde o jogador permanecerá vulnerável para sempre até que tenha sido alcançado por Pac-Man.

Portais:

Em certas salas podem existir o que parecem saídas para fora da sala. Não possuem representação visual, apenas a ausência de paredes, estas saídas agem como portais, que teletransportam jogadores ou inimigos para seu lado simétrico oposto. Ao atravessar portais o jogador tem sua velocidade temporariamente reduzida, os inimigos não.

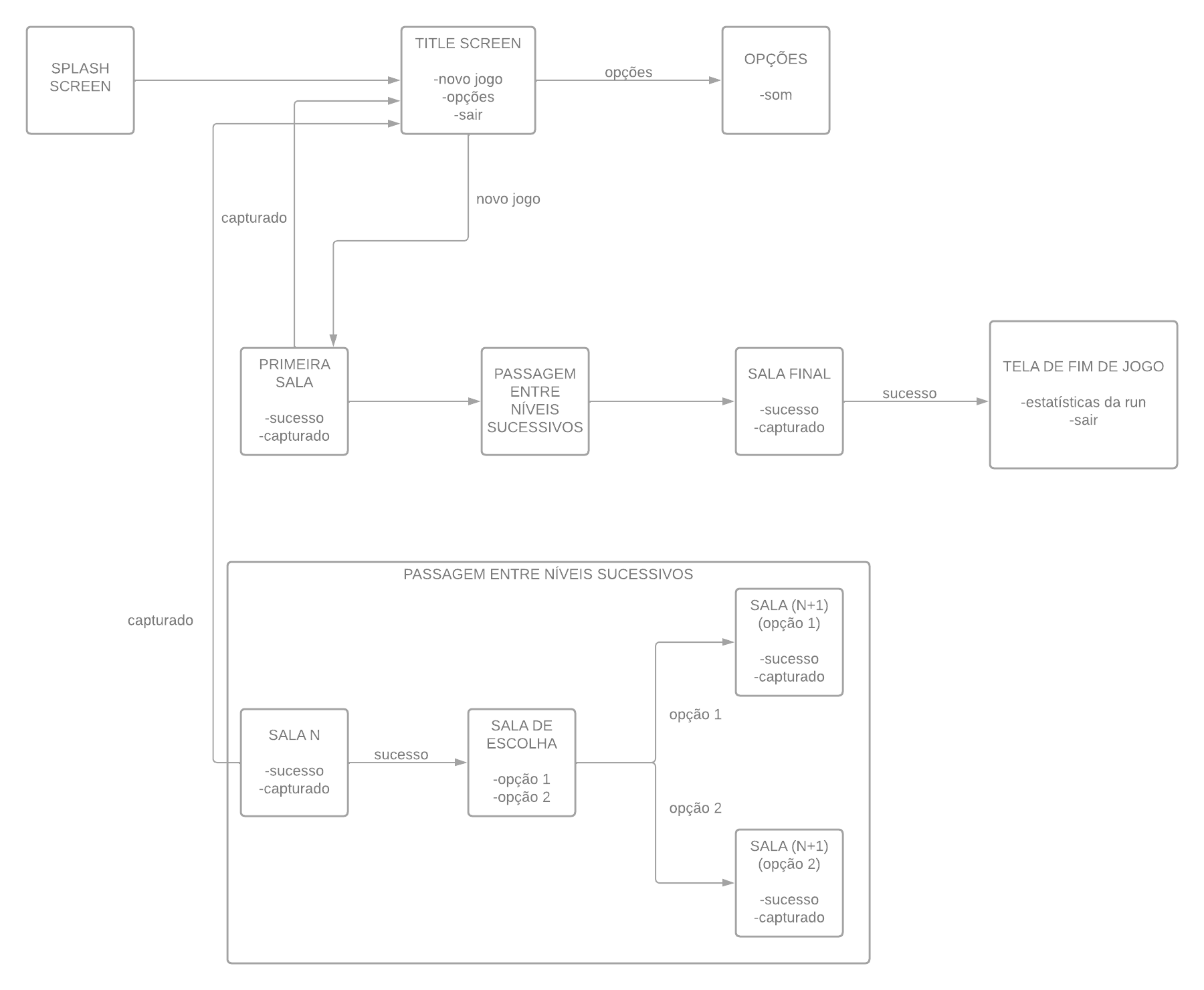


Definir uma tabela para velocidades, modo assustado, atravessando portal, pacman andando, pacman comendo, pacman caçando, pacman por portal..

# 4 Interface de usuário

Mostre com imagens e diagramas como os elementos visuais são dispostos para o usuário.

Fluxograma de telas:



Inclua exemplos de interfaces gráficas e imagens do jogo.

# 5 Audio e música

Descreva as características de áudio e música do jogo.

# 6 Arte Conceito e referências

Nesta seção, inclua arte conceito ou referências de outros jogos, que

ilustram algum aspecto específico ou amplo deste jogo.

# 7 Ideias adicionais e observações

Inclua aqui funcionalidades extras que podem ou não ser incluídas no

jogo, ou outras observações quanto ao projeto