Mind Chase

Level Design

**Autores:**

Henrique dos Santos da Silva, Pedro Mattos Ev e Guilherme Zang de Borba.

**Conceito:**

O jogo conta a história de um homem que sofre de Alzheimer e está lutando para resistir a esse mal. É abordada a ideia de uma luta interna dentro do cérebro do personagem. O estilo do jogo *arcade* de labirinto com tema infantil.

**Breve descrição:**

O jogador controla esse personagem, retratado como um neurônio, que deve passar por um cenário labiríntico desviando de inimigos para poder coletar itens.

**Roteiro:**

A história do personagem é retratada de forma lúdica no jogo, apresentando personagens e itens coloridos com uma estética amigável. O jogador começa no canto esquerdo da tela e deve atravessar com o neurônio pelos corredores da fase em busca das três chaves. Elas liberam o caminho bloqueado no canto inferior direito, que é o local onde a fase termina. Durante o percurso ele deverá desviar dos inimigos.

**Objetivos:**

O objetivo do personagem é pegar três chaves (com as cores verde, azul e vermelho) durante a partida, que estão espalhadas pelo mapa. Cada chave serve para abrir uma porta com a cor correspondente.

A dificuldade se encontra nos inimigos que estão circulando pelo mapa em direções diferentes. O personagem morrerá se tocar em qualquer um dos inimigos. Somente após coletar as chaves e chegar na saída sem morrer que a fase termina.

**Mensagens:**  
Início - Clique ENTER para começar.

Game over - Game Over. Clique ENTER para recomeçar.

**Cenário, itens, personagens:**

O jogo é ambientado dentro de um cérebro. O caminho percorrido pelo personagem é labiríntico, onde o fundo, as paredes e as plataformas remetem o visual de um sistema nervoso.

O personagem principal, controlado pelo jogador, é representado como um neurônio amarelo. Os inimigos são neurônios roxos tomados pelo mal de Alzheimer.  
Os itens do jogo são as três chaves e as três portas com as cores respectivas de cada um: verde, azul e vermelho.

**Gameplay:**

O jogador utiliza de 4 teclas para movimentar o personagem: W, A, S e D. A tecla W faz com que o personagem suba, A movimenta para a esquerda, D para a direita e S para baixo. Em certos momentos a tecla ENTER poderá reiniciar ou começar o jogo.

**Telas:**

O jogo possui duas telas: a tela do jogo e a mensagem em vídeo no final. O jogo possui um fundo em formato de cérebro e inimigos circulando pelo mapa. O vídeo final possui a imagem de um desenho infantil e uma mensagem.

**Eventos:**

* O timer duas variáveis: um contador que começa zerado e a cada 60 segundos reinicia e incrementa a segunda variável, que conta os minutos. As duas variáveis reiniciam no game over e ao começar o jogo.
* O vídeo de mensagem final do jogo fica oculto até que o jogador vença a fase. Após 24 segundos ele fecha e o jogo volta para o menu.
* O tempo do jogo fica congelado durante a mensagem de game over e só volta ao normal quando o jogo reinicia.
* O personagem só pode se mover quando o booleano *canMove* for verdadeiro. Ele começa verdadeiro e fica falso após o jogador clicar em uma das teclas de movimento (W, A, S e D). Ele só volta a ser verdadeiro quando houver colisão com uma parede. Isso obriga o personagem a andar em linhas retas.
* Ao pegar uma das chaves, uma mensagem aparecerá na tela por alguns segundos com o nome de um familiar do personagem.