

Game PinkMan

GAME DESIGN DOCUMENT

DESENVOLVIDO PARA WEB OU PC



O PERSONAGEM PINKMAN RECEBE UMA MISSÃO DO XAMÃ, DE COLHER TODAS AS FRUTAS E ENTREGAR-LHE. PARA ISSO ELE DEVE DERROTAR INIMIGOS E VENCER AS BARREIRAS.



CLASSIFICAÇÃO:
LIVRE PARA
TODOS OS
PÚBLICOS



TAMPLATE RUN
2D.

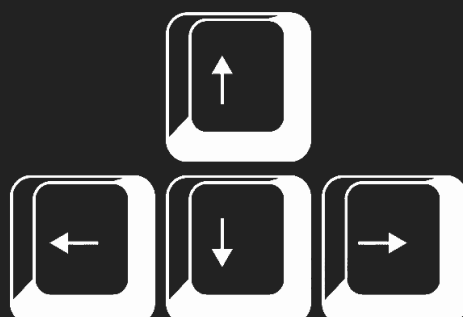


NÃO MONETIZADO.

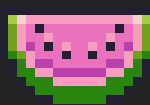
A INTERAÇÃO É FEITA ATRAVÉS DAS
TECLAS:



OU



OBJETIVO
COLECIONAVÉL:



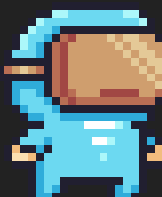
PERSONAGEM
PRINCIPAL:



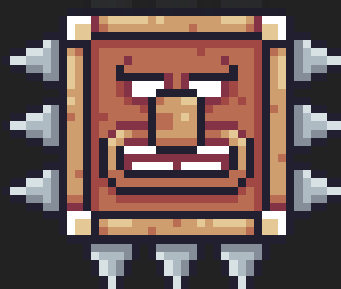
XAMÃ:



INIMIGOS:

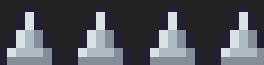


BOSS:

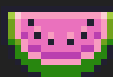


DERROTADOS AO PULAR NA CABEÇA UMA ÚNICA VEZ.

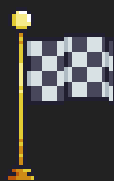
ARMADILHAS:



AS VIDAS SÃO INFINITAS
A FASE É REINICIADA AO MORRER.

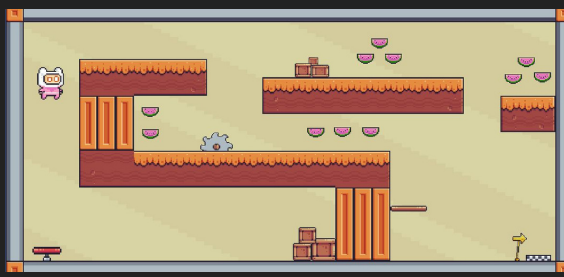


= 10 PONTOS



PARA IR PARA PRÓXIMA FASE É PRECISO
PELO MENOS 100 PONTOS. CASO CONTRÁRIO
O CHECKPOINT NÃO FUNCIONARÁ.

O JOGO TODO POSSUI 5 FASES, TODAS COM
TEMÁTICAS DIFERENTES.



INICIAR JOGO

