













GAME DESIGN CANVAS

v1.3

Projeto para: Disciplina de
Entretenimento Digital
Projeto de: Leonardo Porto

Data: 19/10/2018
Iteração: 1

 <h3>Plataforma</h3> <p>A plataforma-alvo deste jogo é o PC, sendo direcionado para todos os públicos e todas as idades. A data de lançamento da versão provisória é no dia 19/10/2018.</p>	 <h3>Conceito</h3> <p>O conceito do jogo é bem simples. Você controla Pac-Man, e deve comer todas as bolas espalhadas pelo labirinto, ao mesmo tempo em que evita os inimigos vagando pelo labirinto.</p>	 <h3>Jogabilidade</h3> <p>O jogo é do gênero labirinto, com vários labirintos diferentes, porém o objetivo é sempre o mesmo. Existem frutas espalhadas pelo mapa que dão mais pontos, e pastilhas especiais que permitem que o jogador elimine os inimigos. O hardware necessário é bem simples, qualquer computador doméstico é capaz de executar o jogo.</p>	 <h3>Fluxo do Jogo</h3> <p>O fluxo de jogo é bem simples, o jogador coleta as bolas pelo mapa, que dão pontos ao jogador, as frutas dão mais pontos, e o objetivo é coletar todas as bolas. Caso o personagem encoste em um inimigo, ele perde uma vida. Quando as vidas se esgotam, o jogador pode sair do jogo ou recomeçar a fase.</p>	 <h3>Controle</h3> 
 <h3>Interfaces</h3> <p>A tela inicial do jogo possui apenas uma opção, a de iniciar o jogo com a tecla Enter, que é instruído na própria tela. Durante o jogo o jogador pode pausar o jogo utilizando a tecla P, e voltando ao jogo com a tecla Enter, também instruído na tela.</p>	 <h3>Mundo do Jogo</h3> <p>O mundo do jogo são os labirintos, cada fase é composta somente de um labirinto, que quando o jogador coleta todas as bolas, termina. Cada labirinto possui um trajeto diferente, cores diferentes e quantidades diferentes de bolas, frutas, e pastilhas especiais.</p>	 <h3>Chefes & Inimigos</h3> <p>Os únicos inimigos presentes no jogo são os fantasmas, que no início de cada fase estão presos na prisão no centro do mapa, e aos poucos são libertados. Quando um desses fantasma encosta no jogador, o jogador perde uma vida, porém, o jogador também pode eliminar os fantasmas, que renascem após um tempo pré-determinado.</p>	 <h3>Mecânica & Poderes</h3> <p>A mecânica do jogo funciona da seguinte forma: O jogador inicia a fase controlando o Pac-Man, com três vidas, e existem várias bolas, pastilhas e frutas espalhadas pelo mapa. As bolas e frutas dão pontos ao jogador, sendo que as frutas dão o dobro de pontos. Ao mesmo tempo que precisa coletar estes itens, o jogador precisa lidar com os fantasmas, os inimigos. Eles iniciam presos na prisão, e quando libertados, perseguem o jogador. Se o jogador for tocado por um deles, perde uma vida. Ao perder todas as vidas ocorre o Game Over, e a fase precisa ser reiniciada. Quando o jogador coleta uma pastilha especial, os fantasmas ficam vulneráveis, e assim, o jogador pode eliminá-los os "comendo", da mesma forma que come os outros itens, o que também dá pontos ao jogador. Quanto mais bolas o jogador tiver coletado, mais rápidos ficam os fantasmas. Mas os fantasmas não continuam mortos, eles continuam sempre renascendo na mesma prisão de onde vieram. Após completar a fase, o labirinto muda, ficando cada vez mais difícil de completar.</p>	 <h3>Personagens</h3> <p>O jogo possui apenas um personagem, que é controlado pelo jogador, o Pac-Man. Ele é capaz de se deslocar pelo mapa verticalmente e horizontalmente.</p>
 <h3>Cutscenes, Bonus Material Comps</h3> <p>Até o momento, nenhum tipo de cutscene foi planejado para o jogo.</p>				

WWW.GAMEDESIGNCANVAS.COM

Por favor, envie-nos o seu feedback valioso gamedesigncanvas@gmail.com

Game Design Canvas por Thiago Carvalho de Sousa está sob a Licença

Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivados 3.0 Não Adaptada.

Para ver uma cópia da licença visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/legalcode>

