

# **GAME DESIGN CANVAS**

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

Data: 19/10/2018 Iteração: 1



### Plataforma

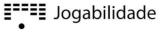
A plataforma-alvo deste jogo é o PC, sendo direcionado para todos os públicos e todas as idades. A data de lançamento da versão provisória é no dia 19/10/2018



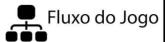
## Conceito

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.

) Mundo do Jogo



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.



O fluxo de jogo é bem simples, o iogador 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 iogador pode sair do iogo ou recomecar a fase



a esquerda

para a

direita

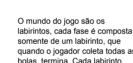


## **Interfaces**

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 iogador pode pausar o iogo utilizando a tecla P. e voltando ao jogo com a tecla Enter, também instruído na

Cutscenes,

Comps



somente de um labirinto, que quando o jogador coleta todas as bolas, termina, Cada labirinto possui um traieto diferente, cores diferentes e quantidades diferentes de bolas, frutas, e pastilhas especiais.



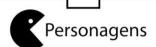
## Chefes & **Inimigos**

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.



# Mecânica & **Poderes**

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.



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.

#### Até o momento, nenhum tipo de cutscene foi planejado para o jogo.

**Bonus Material** 











