

Pac-Man

1. Introdução

Pac-Man é um jogo do gênero labirinto cujo objetivo é bastante simples: Guiar o Pac-Man pelo labirinto, enquanto coleta as bolas, pastilhas e frutas, e desvia dos fantasmas, seus inimigos. Ao coletar todas as bolas, o jogador completa a fase.

2. Características

1. Descrição

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.

2. Controles

Os jogo possui apenas cinco teclas que precisam ser utilizadas durante cada fase: A seta para cima, que faz com que o jogador se mova para cima, a seta para baixo, que faz com que o jogador se mova para baixo, a seta para a esquerda, que faz com que o jogador se mova para a esquerda, a seta para a direita, que faz com que o jogador se mova para a direita, a tecla P, que faz com que o jogo seja pausado, e a tecla Enter, que é utilizada dependendo do contexto. Por exemplo, quando o jogo é inicializado, é necessário que o jogador pressione Enter para começar a fase, assim como quando o jogo é pausado, que a mesma tecla é utilizada para voltar ao jogo, quando ocorre Game Over, para reiniciar a fase, e no final de cada fase, para continuar jogando na próxima fase.

3. Gameplay

O jogador é capaz de se mover verticalmente e horizontalmente pelo mapa, não podendo atravessar nenhum tipo de parede ou obstáculo, e também é capaz de coletar os itens espalhados pelo mapa, assim como eliminar os inimigos, quando as condições forem atendidas.

3. Requisitos de arte e áudio

Para as sprites do próprio Pac-Man, foram utilizadas artes criadas pelo usuário vilbeyli do GitHub, encontradas no seguinte endereço:

<https://github.com/vilbeyli/Pacman/tree/master/Assets/Scripts>. Para a criação do

mapa, foram utilizados tiles criados pelo usuário stemkoski do site Scirra, encontrados no seguinte endereço: <https://www.scirra.com/tutorials/308/cloning-the-classics-pacman/page-1>. Também serão utilizados áudios para as músicas de fundo, e efeitos sonoros para as ações de coletar itens, comer fantasmas, ser morto, e completar a fase.

4. Cronograma aproximado

Atividades	Semana
Criar mapa, sprites e animação do personagem	01/10/2018 à 07/10/2018
Ajustar colisão do personagem com o labirinto, adicionar bolas no labirinto, implementar colisão com as bolas, e mostrar a pontuação na tela	08/10/2018 à 14/10/2018
Ajustar distribuição das bolas pelo labirinto, implementar fim do jogo, tela de menu e tela de pause	15/10/2018 à 19/10/2018