Game design document

PacMan

* Головне меню:

-вибір рівня складності 1-3 відкриваються після проходження попереднього,

-включення\виключення звуку (?),

-сторінка Credits з представленням розробників

* Кожен рівень відрізняється структурою та розміром мапи, кількістю\швидкістю ворогів, графічним дизайном (?)
* Вороги: спавняться в окремій кімнаті в центрі мапи, мають базовий штучний інтелект з переслідуванням ігрока та\або хаотичним переміщенням по мапі.
* Персонаж: керування по натисканню стрілок\WASD на клавіатурі. Збирає предмети на мапі
* Предмети спавняться по всій мапі
* Павер-ап (?) спавниться кожні 30-60 секунд в рандомному місці. При зборі персонажем (на 30 секунд) дає йому імунитет, вороги змінюють спрайт на зляканих, тікають від героя та помирають від нього (через 30 секунд респавняться на базі)
* Гра закінчується після того, як всі предмети було зібрано (Completion), або якщо ігрок зіткнувся з ворогом (Game Over)