

Pingu Run

Conceito Geral (High Concept):

Você controla um pinguim que corre de uma onda, a qual o mata se o pegar. Enquanto pequenos inimigos e chefes tentam pará-lo. O jogador possui uma arma para se defender e atacar inimigos.

Público Alvo:

- Jogadores Try-Hard;
- Jogadores de Navegador;
- Jogadores Free-to-Play;

Detalhes da Gameplay:

O jogador tem que correr e pular para fugir de uma onda que vem da esquerda para a direita, para matar o próprio.

Alguns inimigos pequenos que andam para os lados tiram vida dele.

O jogador pode atacar inimigos com uma arma, que pode ser modificada com power-ups.

No final, um Caranguejo-Ciborgue, cria uma boss-fight, ao encontrá-lo, a onda para. Ao derrotá-lo, o jogo acaba e o jogador vence.

Lista de Mecânicas:

Nome	Prioridade	Descrição	Objetivo
Movimentação Básica	Essencial	O jogador se movimenta horizontalmente e pula (verticalmente).	Controle do Jogador
Sistema de Morte e Replay	Essencial	O jogador, ao morrer(Pela onda ou inimigos), morre. Ao morrer ele tem a opção de voltar ao jogo, ou ir ao menu principal.	Loop de Gameplay

Nome	Prioridade	Descrição	Objetivo
Power-Ups	Desejável	Ao adquirir power-ups, a arma do jogador terá atributos modificados, a depender do power-up. Além de poderem proteger o jogador da onda.	Progressão de jogabilidade