



FGA-UnB

Universidade de Brasília - UNB

GDD - Game Design Document Flyer

Responsáveis : Leonardo Arthur Oliveira Degolim - 140025171

Victor Hugo Lopes Mota - 130136581



[Flyer]

Índice

Visão Geral do Produto

Sumário Executivo	4
Público Alvo	4
Características	5
Plataforma	5

História

Enredo	5
Mundo	6
Tema	6
Personagem	6

Gameplay

Sistema de pontuação	6
Controle	7



Pc	7
----------	---

Arte

Theme	7
Estilo	7
Mood	7
Personagens	7

Sons

Technical	8
-----------------	---

Scenes

Main Menu	8
-----------------	---

Credits

Lead Design	9
Lead Developer	9
Lead Artists	9
Character Artists	10
Environment Artists	10
GUI Artists	10
Music By	10



Visão Geral Do Produto

Sumário Executivo

O Flyer é um jogo arcade para plataforma PC, desenvolvido na linguagem de programação Python com auxílio das ferramentas pycharm e FGame. O jogo conta as aventuras de uma mosca que em um dia ruim tem a difícil missão de passar por um vale infestado de caixas que vão ao encontro dela. A gravidade no jogo joga a jovem mosca para baixo, mas como uma grande guerreira ela tenta não se abater contra as caixas e com a presença da gravidade, desviando de todas as caixas e não caindo ao chão por conta da gravidade. O jogo possui itens que interagem com o jogador que podem facilitar a vida da pobre mosca, ou dificultá-la. Para melhorar a experiência do usuário, os itens só poderão ser usados quando ele quiser, então terão teclas especiais para uso destes itens. Se o jogador já possuir todos os itens, os itens não irão aparecer, sendo assim não é possível acumular itens.

Público Alvo

O público alvo é para pessoas acima de 8 anos de idade. O alvo principal é este, pois as pessoas podem ficar frustradas durante o jogo e principalmente porque é necessário um reflexo apurado durante o jogo.



Características

- Ação : a cada segundo o jogo fica mais rápido, aumentando a adrenalina do jogador.
- Itens : os itens auxiliam tanto para aumentar as chances de sobrevivência da mosca, quanto para aumentar o nível de dificuldade do jogo.
- Toneladas de pontos : os itens podem facilitar o acúmulo rápido de pontos do jogador.
- Competição : será salvo a maior pontuação e a pontuação atual.
- Definição dos itens :
 - a. Estrela : permite por 6 segundos que a mosca fique com as asas com tons avermelhados e invulnerável a qualquer caixa por 6 segundos.
 - b. Gravidade : faz com que seja alterada a orientação da gravidade, ou seja, a mosca irá ser jogada violentamente para cima, contudo sua pontuação é aumentada em 20 vezes.
 - c. Losango : permite que a velocidade das caixas seja reduzida para -0.5 pixels por segundo durante 7 segundos.

Plataforma

- PC (Computador Pessoal)

História

Enredo

A mosca está passando por um dia ruim, um fenômeno sobrenatural está jogando



caixas na direção dela. Ela tem que desviar se não quiser morrer.

Mundo

Em uma pequena ilha chamada Zou. Este lugar está sofrendo um fenômeno natural que provoca ventos muito fortes.

Personagem

Só existe um personagem nesse jogo que é o Acsom, a mosca. Acsom é apenas mais uma mosca trabalhadora que luta pelo o seu pão de cada dia. Acsom é uma mosca comum, não possui atributos que o diferem de outras moscas.

Gameplay

O jogador para desviar das caixas que irão contra ele, poderá se mover em todos os sentidos (cima, baixo, esquerda e direita), além de poder se mover na diagonal. Terão itens que irão auxiliar o jogador na busca de sobrevivência, podendo até multiplicar sua pontuação por 20x.

Sistema de pontuação

Name	Cost	Time
Estrela	0	6
Gravidade	0	6
Losango	0	7



Controles

PC

- Up - O jogador poderá se mover para cima.
- Down - O jogador poderá se mover para baixo.
- Left - O jogador poderá se mover para esquerda.
- Right - O jogador poderá se mover para direita.
- Z - O jogador poderá usar o item losango para deixar as caixas em slow motion.
- X - O jogador poderá usar o item de inverter a gravidade.
- C - O jogador poderá usar o item da estrela.

Arte

Theme

Tema rústico.

Estilo

O estilo é desenho animado.

Mood

Estilo rústico, sendo o player uma mosca, seus obstáculos sendo caixas e um background na floresta.

Personagens



- Mosca: Um inseto com asas que pode voar livremente sobre a tela de uma floresta

Sons

Technical

Sound Effects SFX = Efeitos de som da mosca voando, efeito de som ao colidir com as caixas ou nas bordas da tela , som ao clicar play para iniciar jogo e som de moscas voando na tela inicial

List of Music needed

- Som de mata mosca ao iniciar o jogo.
- Som da mosca voando durante o jogo.
- Som quando a mosca morre.
- Som de moscas voando na tela de menu principal

Scenes

Main Menu

Existe um botão para deixar o som mudo ou tirar do mudo na tela principal.

Caixa de máxima pontuação do usuário.

Caixa de pontuação da última vez que jogou.



FGA-UnB

Universidade de Brasília - UNB

Botão de play para iniciar o jogo.

Credits

Lead Designer -

- Email: leodegolim@yahoo.com.br
- Phone: 61 99694-1411

Lead Developer-

- Skype:
- Email: leodegolim@yahoo.com.br / quin-hu@hotmail.com
- Phone: 61 99694-1411 / 61 98310-4981

Lead Artist-

- Skype:
- Email: leodegolim@yahoo.com.br
- Phone: 61 99694-1411

Developer -

- Skype:
- Email: leodegolim@yahoo.com.br / quin-hu@hotmail.com
- Phone: 61 99694-1411 / 61 98310-4981



Character Artist -

- Skype:
- Email:
- Phone:

Environment Artist -

- Skype:
- Email: leodegolim@yahoo.com.br
- Phone: 61 99694-1411

GUI Artist -

- Skype:
- Email: leodegolim@yahoo.com.br / quin-hu@hotmail.com
- Phone: 61 99694-1411 / 61 98310-4981

Music by -

- Skype:
- Email:
- Phone: