

# **DESIGN DOC**

**EXSG**

**Don't Fall - Toy**

# Índice

<b>1. Mecânica Do Jogo.....</b>	<b>3</b>
1.1. Gameplay Central.....	3
1.2 Fluxo De Jogo.....	3
1.3 Personagens.....	3
1.3.1. Personagem Principal.....	3
1.3.2 Veículos.....	3
1.4. Elementos De Gameplay.....	3
1.5. Física Do Jogo.....	4
1.6. Inteligência Artificial.....	4
1.7. Multiplayer.....	4
<b>2. Interface.....</b>	<b>4</b>
2.1. Fluxograma.....	4
<b>3. Arte e Vídeo.....</b>	<b>5</b>
3.1. Arte 3D.....	5
3.1.1. Interface Geral.....	5
3.1.2. Terreno.....	5
3.1.3. Elementos De Gameplay.....	5
3.1.4. Efeitos Especiais.....	5
3.2. Cutscenes.....	5
<b>4. Som e Música.....</b>	<b>6</b>
4.1. Objetivo Geral.....	6
4.2. Efeitos Sonoros.....	6
4.2.1. Interface.....	6
4.2.2. Personagens.....	6
4.2.3. Ambientação .....	6
4.3. Música.....	6

# **1. Mecânica Do Jogo**

## **1.1. Gameplay Central**

- Personagem cai em queda-livre;
- Não há pontuação;
- Jogo totalmente casual, sem avanços em uma história;
- Não há achievements;
- Simples simulador de suicídio;
- Poderá ser selecionado o andar da queda;
- Jogador poderá escolher se deseja pular ou apenas se atirar do prédio.

## **1.2 Fluxo De Jogo**

Quando inicia o jogo o jogador poderá se movimentar pelo parapeito do andar escolhido e poderá decidir se irá pular ou apenas se jogar do prédio. Após a queda o jogador poderá saltar novamente. Além disso o jogador poderá compartilhar o jogo através de redes sociais (twitter, facebook).

## **1.3 Personagens**

### **1.3.1. Personagem Principal**

Esse personagem é o personagem que irá cair do prédio. Ele não terá uma personalidade ou alguma história de background, apenas será alguém que cai do prédio.

### **1.3.2 Veículos**

No jogo terá três tipos de automóveis que estarão em movimento ou estacionados durante o jogo.

## **1.4. Elementos De Gameplay**

A interação do jogador será escolher o local da queda e se irá apenas se jogar do prédio ou irá pular. Outros eventos no jogo serão apenas a ação da física o jogador não poderá intervir.

## 1.5. Física Do Jogo

Ao cair do prédio a física do jogo deverá regular o movimento de queda do personagem. A engine de física também irá controlar a tremulação das bandeiras dos prédios.

## 1.6. Inteligência Artificial

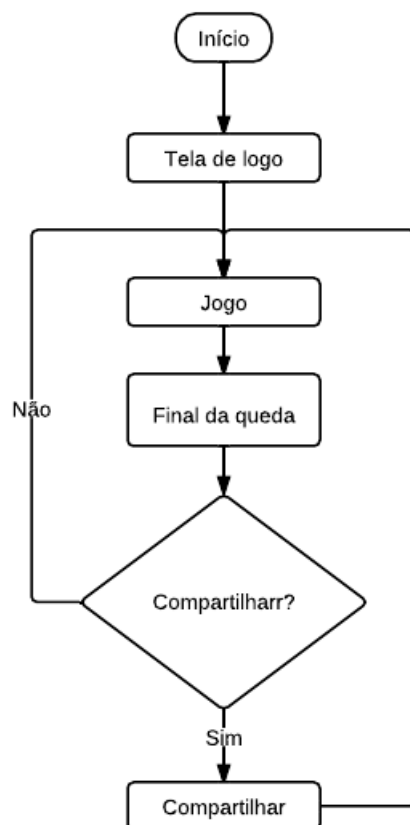
Nenhum personagem do jogo terá inteligência artificial, apenas os veículos é que terão um movimento autônomo pré-determinado.

## 1.7. Multiplayer

Não haverá modo multiplayer no jogo, as interações entre jogadores ocorrerão apenas no compartilhamento e comentários sobre o jogo via redes sociais.

# 2. Interface

## 2.1. Fluxograma



## **3. Arte e Vídeo**

### **3.1. Arte 3D**

#### **3.1.1. Interface Geral**

Todos os menus terão fonte Arial, cor da fonte preta, cor do fundo amarela e bordas da cor preta. Botões de movimentação do personagem, também seguirão o padrão de cores.

#### **3.1.2. Terreno**

Cena metropolitana moderna, com vista de uma longa avenida com carros em movimentação. As texturas de melhor qualidade serão as dos objetos próximos ao personagem, exemplo placas, bancos, calçadas entre outros. A texturização será baseada em fotos de prédios, asfalto, janelas, etc.

#### **3.1.3. Elementos De Gameplay**

O personagem principal terá animação do pulo e animação de movimentação lateral. Não haverá nenhum outro elemento animado previamente no jogo. A queda do jogador será feita puramente pela engine de física. As bandeiras dos prédios poderão ser rasgadas e/ou arrancadas pela colisão com o jogador.

#### **3.1.4. Efeitos Especiais**

Quando o personagem principal colidir com algum elemento no cenário, serão criadas partículas para imitar sangue humano. Assim tornando o jogo o mais verossímil possível.

### **3.2. Cutscenes**

O jogo não conterá cutscenes.

## **4. Som e Música**

### **4.1. Objetivo Geral**

Sons que deem ao jogador a sensação de altura.

### **4.2. Efeitos Sonoros**

#### **4.2.1. Interface**

A interface não possuirá sons, o feedback ao jogador será realizado através da movimentação dos menus (tweens).

#### **4.2.2. Personagens**

Quando o personagem colidir com alguma parte do prédio ou colidir com o chão será rodado um som de fratura.

#### **4.2.3. Ambientação**

Os sons de ambientação serão sons de pássaros, sons de vento e sons de metrópole, ou seja, sirenes, carros, ônibus e etc.

### **4.3. Música**

Não haverá música de fundo no jogo.