

Modelo de Documento de Game Design

Título

Flappy Bird

Breve Descrição

O Flappy Bird é um jogo em que um pássaro, controlado pelo jogador, deve voar e passar entre as aberturas de tubos que aparecem na tela. O objetivo do jogo é ultrapassar o maior número possível de tubos, sem bater neles ou no chão do cenário.

Tipo de Jogo / Gênero

Jogo Casual

Plataforma

PC

Público-alvo

Todas as idades

Cenário

Ocorre no céu, em diversos horários do dia (de manhã até a noite)

Descrição longa

O jogador encontra-se no céu e tem como função ultrapassar o maior número possível de tubos que aparecem em sua frente. Todavia, o personagem do jogador que é um pássaro, não poderá encostar em nenhum dos tubos que aparecem, nem mesmo no chão, se não perde o jogo.

A cada tubo que o pássaro passa sem esbarrar, ganha um ponto. A cada 10 pontos feitos, o cenário do jogo é alterado, de acordo com os horários do dia. Isso quer dizer que o céu muda de cor, começando com pássaro jogando no céu da “manhã”, até chegar ao céu da “noite”. Além disso, a cada 10 pontos feitos, aumenta-se a velocidade no qual o pássaro voa.

Para começar o jogo, o jogador deverá clicar em “Iniciar Comandos” (ícone da bandeira verde), e ler as instruções que vão aparecer na tela, por 3 segundos. Depois disso, para movimentar o personagem, basta pressionar “espaço” do teclado.

Sistema de Jogo

- ✓ Número de jogadores: Um;
- ✓ Personagem do jogador (Pássaro): Um pássaro que se locomove dando saltos, como se estivesse voando, sendo cada voo feito a partir de um toque na tecla “espaço”;
- ✓ Personagens não jogadores: Neste jogo não há personagens não jogadores, como por exemplo, inimigos do personagem jogador;
- ✓ Objetos de cenário (Céu, Tubos e Piso): Os objetos de cenário, são compostos pelo céu, que é fundo de tela do jogo, que se altera no decorrer do jogo. Existem os tubos que aparecem aleatoriamente no jogo, que devem ser ultrapassados pelo pássaro. E por último, existe o piso, que simula ao jogador um efeito de esteira, como se fosse ele que mostrasse os tubos na tela;
- ✓ Objetos de socorro (Vida): Neste jogo não há objetos de socorro (como bônus), nem mesmo várias vidas ao jogador. O jogador possui apenas uma vida;
- ✓ Controlador de objetos: O indicativo de tela de jogo é apenas um, que mostra ao jogador qual é sua pontuação atual.

Estrutura Narrativa

Ao iniciar o jogo, depois de clicar em “Iniciar Comandos” (ícone da bandeira verde), será mostrado na tela o nome do jogo, junto com as instruções do mesmo, ditas pelo próprio personagem do jogador (pássaro). Em seguida, para não deixar o personagem cair, é preciso pressionar “espaço” do teclado, para ele voar e passar entre meio dos tubos.

A pontuação do jogador é mostrada no canto superior esquerdo da tela, e mostra a quantidade de tubos já ultrapassados. A cada 10 pontos feitos, muda-se o fundo do cenário, simulando como se o dia estivesse escurecendo. Esses cenários são dispostos entre “manhã”, “tarde”, “tardezinha”, “noite” e “noite fim”. Além de o céu escurecer mais a cada 10 pontos feitos, aumenta-se também a velocidade com que o pássaro voa no jogo. O pássaro começa com a velocidade de número “5”, e seguindo a ordem de cenários mostrada, aumenta em cada um a velocidade do pássaro para “7”, “9”, “12”, “16” e “20”. Caso o jogador consiga mais de 50

pontos, o cenário irá se manter fixo em “noite fim” e a velocidade constante de “20”.

O jogador só perde o jogo se o seu personagem, o pássaro, esbarrar em um dos tubos ou no piso. Caso isso ocorra, é mostrada a mensagem de “fim de jogo”, e para recomeçar, o jogador precisa clicar novamente em “Iniciar Comandos”.

Jogo

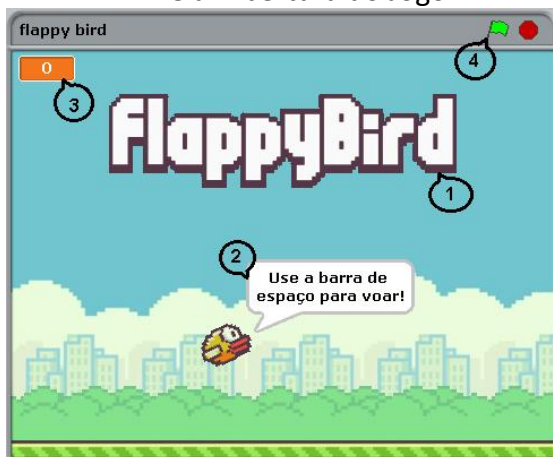
- ✓ Barra de espaço: é usada pelo jogador para fazer o pássaro dar saltos, como se estivesse voando.

Game flow

O jogo possui apenas um nível, porém, a cada 10 pontos feitos muda-se o cenário de fundo, além de aumentar a velocidade do pássaro. Caso o pássaro encoste em algum tubo ou no chão, perde-se o jogo.

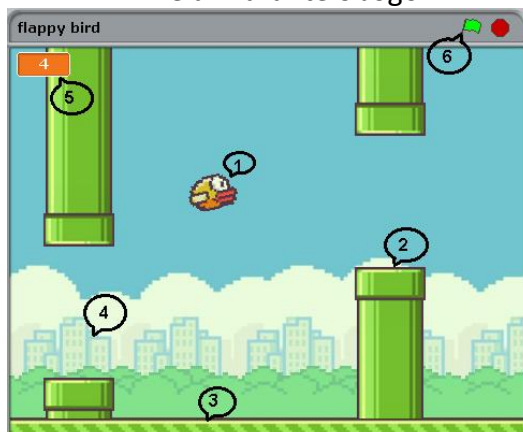
Mapa de Ambientes

1ª Tela: Abertura do Jogo



- 1 – Título do Jogo 2 – Pássaro mostra a instrução do jogo 3 – Marcador de pontuação 4 – Inicializa o jogo

2ª Tela: Durante o Jogo



- 1 – Pássaro (Jogador) 2 – Tubo 3 – Piso 4 – Cenário de fundo 5 – Pontuação atual 6 – Inicializa o jogo

3ª Tela: Fim de Jogo



- 1 – Mensagem de fim de jogo 2 – Pontuação final 3 – Inicializa o jogo

Título e Telas de Informação

- ✓ Tela de Abertura: é mostrado ao jogador a tela de abertura, com as instruções iniciais;
- ✓ Tela do Jogo: o pássaro voa para passar entre meio aos tubos que surgem aleatoriamente;
- ✓ Tela de Fim de Jogo: caso o pássaro bata em no tubo ou no chão, perde-se o jogo e é mostrada a mensagem de fim de jogo.

Análise de dados educacionais

Neste caso, por se tratar de um jogo casual, não há temática educativa inserida no mesmo.

Requisitos de áudio

- ✓ Voo do Pássaro: Efeito sonoro que é executado cada vez que é pressionado "espaço", quando o pássaro dá um salto, simulando um voo;
- ✓ Pontuação: A cada novo ponto realizado, é reproduzido um som indicando que mais um ponto foi feito;
- ✓ Música de Fundo: Desde quando inicia-se o jogo, é reproduzido um tema musical do jogo.

Programação

O software usado foi o Scratch, para a construção do jogo. Ele é programa que se utiliza de blocos lógicos para criar qualquer tipo de animação ou jogo.