



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ

BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

TURMA A - 1º PERÍODO - MANHÃ

# PEACOCK RUSH

*Game Design Document*

Ayumi Sato Brizola

Daniela Tamy Yuki

Henrique De Conti

Jorge Samuel Teixeira Jordão

Letícia Izabelly Melnick Garsztko

Maria Fernanda Gonçalves Cordeiro

## SUMÁRIO

1. HISTÓRIA .....	1
2. GAMEPLAY.....	2
3. PERSONAGENS.....	4
4. CONTROLES .....	6
5. CÂMERA .....	7
6. UNIVERSO DO JOGO .....	8
7. INIMIGOS.....	9
8. INTERFACE .....	10
9. CUTSCENES .....	11
10. CRONOGRAMA.....	12
11. LINKS RELACIONADOS AO TRABALHO .....	13

# 1.HISTÓRIA

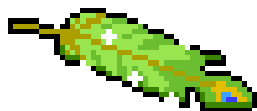
O jogo Peacock Rush inicia com os professores Pavão e Linux trabalhando em um projeto de desenvolvimento de um programa para a Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), na cafeteria do bloco verde da faculdade, quando, de repente, Linux derruba o café do Starbucks – que havia acabado de comprar – no computador do amigo Pavão, que fica muito bravo. Ao perceber a raiva sentida pelo outro professor, Linux começa a correr desesperadamente para fora do prédio em direção ao bloco vermelho – local onde seria a próxima aula que ele ministraria, passando pelo corredor coberto, o estacionamento e o corredor do prédio do jurídico, locais os quais determinam as três fases do jogo, para, por fim, chegar à sala a salvo das armadilhas de Pavão – objetivo principal do jogo.

## 2. GAMEPLAY

O Peacock Rush possibilitará o jogador desfrutar de três fases, que ficam mais difíceis a cada etapa. Além disso, possui dois personagens principais, Linux, o protagonista, e Pavão, o antagonista. Linux é o único personagem que pode ser controlado, através das teclas: “W” e espaço têm a função de pular; “D” movimenta o protagonista para frente, unicamente; e, por último a tecla “A” para ir para trás, na tentativa de segurar Pavão. Aliás, é importante reforçar que não há a possibilidade de escolha de outras *skins* e, portanto, a história sempre se sucederá assim e não há como controlar o Pavão - que será comandado pelo programa.

O pavão utiliza-se das penas (*ANEXO 1*) dele que ao tocarem no chão se transformam em alunos, fazendo com que o Linux perca a velocidade. Entretanto, para dar vantagens a Linux, os bolos (*ANEXO 2*), espalhados pelo jogo, permitirão maior velocidade do personagem por alguns segundos. Por último, é necessário enfatizar que durante o jogo só há três vidas e que ao perdê-las, o jogo será resetado e caso o jogador esbarre em algo proibido – os lixos – a fase será automaticamente reiniciada.

*ANEXO 1 – Pena*



*ANEXO 2 – Bolo*



Como desafios a serem enfrentados pelo jogador estão as penas que, como já apresentado, dão *slow* na fuga e, também, os lixos, que, ao serem encostadas por Linux, tirarão uma das três vidas e a forma de evitar isso é apenas desviá-los.

Para progredir nas fases, o jogador deve desviar dos obstáculos (ANEXO 3) em cada ambiente, evitar perder as vidas (ANEXO 4) e a velocidade para chegar ao nível final e ganhar jogo. O jogador saberá que terminou o jogo ao chegar na sala de aula, ler a mensagem “winner” na tela e visualizar a quantidade de estrelas (ANEXO 5) recebidas durante a partida - que são obtidas a partir do número de cafés coletados (ANEXO 6), sendo disponibilizados um a cada fase, totalizando três.

ANEXO 3 – Obstáculos



ANEXO 4 – Vidas



ANEXO 5 – Estrelas



ANEXO 6 – Café



A história se passará com a visão unilateral no campus universitário da PUCPR em Curitiba, se iniciando na primeira fase, quando os personagens conversam sobre projetos de computação, e acidentalmente Linux derruba café no notebook do Pavão.

### 3.PERSONAGENS

O personagem Linux, 130 anos, é um pinguim, professor da matéria de experiência criativa da PUCPR. É graduado na PUCPR e ganhou destaque na Atletica da Universidade, na modalidade de maratona. Ele tem um temperamento bastante humorado e feliz e, dificilmente, fica irritado ou zangado. No jogo, as habilidades de Linux serão a corrida, o desvio dos alunos – que estão ali para atrapalhá-lo – e esquivo dos obstáculos (que, caso sejam encostados pelo personagem, fazem com o jogador perca a vida). Ele também executa as ações de andar e de pular (*IMAGEM 1*).

#### ANEXO 7 – Linux



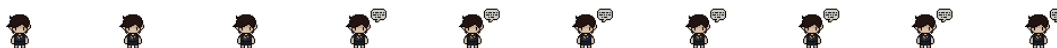
O outro personagem, Pavão, que é o próprio animal, tem 150 anos, professor da matéria de experiência criativa da PUCPR. Ele ficou mundialmente famoso nas Olimpíadas na modalidade Karatê - faixa preta, mas seu amor pela faculdade permaneceu tanto que não pode sair da PUCPR. Além disso, possui uma aptidão pela corrida e já ganhou diversas modalidades. Diferentemente de Linux, Pavão é bastante estressado e passa raiva por qualquer coisa, por mínima que ela seja. As agilidades de Pavão, que serão controladas pela máquina, são corridas e arremesso de pena que se transforma em aluno (*IMAGEM 2*).

#### ANEXO 8 – Linux



Os personagens secundários são os alunos, eles servirão de distração para o jogador, fazendo com que perca sua velocidade. Esses bonecos foram personalizados em seis bonecos com características de cada integrante desta equipe (ANEXOS 9, 10, 11, 12, 13 e 14).

#### ANEXO 9 – Ayumi



#### ANEXO 10 – Dani



#### ANEXO 11 – Henrique



#### ANEXO 12 – Jordão



#### ANEXO 13 - Nanda



#### ANEXO 14 – Le



## 4.CONTROLES

O personagem que pode ser comandado pelo jogador é o Linux, a partir das teclas “W” ou “espaço” para pular, “D” será utilizado para se movimentar para frente e a “A” terá função de ir para trás (ANEXO 15).

ANEXO 15 - Controle



<https://images.app.goo.gl/vgQ3dnM411e9kw5A6> (editado)



## 5.CÂMERA

A visualização do jogo se dará pela visão horizontal dos ambientes em todas as fases do jogo, possibilitando maior visualização dos espaços em que os *levels* são desenvolvidos (ANEXO 16).

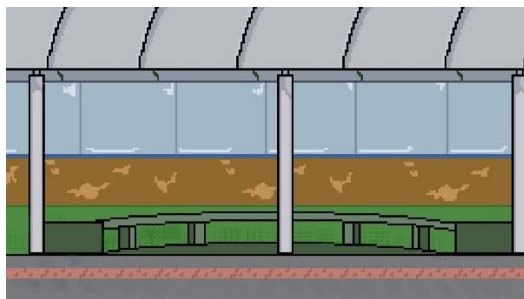
ANEXO 16 – Jogo Rodando



## 6.UNIVERSO DO JOGO

O cenário se passará no campus de Curitiba da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, passando-se pelo corredor entre os blocos (ANEXO 17), estacionamento (ANEXO 18), corredor (ANEXO 19), até a sala de aula da turma de 1º período de Ciência da Computação - 1ªA (ANEXO 20). As fases estão conectadas através da história e, ao chegar a um cenário novo, o jogador será promovido para a próxima fase. A estrutura do mundo é a própria universidade, pois traz maior cotidianidade ao jogo. A emoção que está presente durante toda a experiência do jogo é aventura – com a adrenalina marcando presença na emoção, por isso mesmo, as músicas utilizadas nas fases remetem a esse sentimento, dando maior ênfase.

ANEXO 17 – Corredor entre os blocos ANEXO 18 – Estacionamento (fase 2)  
(fase 1)



ANEXO 19 – Corredor (fase 3)



ANEXO 20 – Sala de aula (cena final)



## 7.INIMIGOS

O Pavão é considerado o maior inimigo do jogo, sendo, literalmente um animal, com a semelhança de cores, tons e características, mas ainda há os estudantes que o personagem arremessa, estes sendo considerados antagonistas secundários. Os estudantes são uma espécie de chibi dos integrantes da equipe criadora do projeto (ANEXO 21).

Pavão aparecerá em todas as fases, assim como suas armadilhas, o que muda entre cada fase é a dificuldade delas, sendo, do *level* mais fácil para o mais difícil. Além disso, a quantidade de alunos arremessados também sofre uma progressão, sendo na primeira fase um único estudante, na segunda três e na última todos os 6 integrantes do trabalho. Vale lembrar que Pavão estará furioso correndo atrás de Linux e utilizará sua rapidez e sua pena para tentar alcançar Linux.

A única forma de superar Pavão é o jogador zerar o jogo todo, mas os alunos serão superados após alguns segundos de *delay*.

A recompensa do jogador por vencer serão na forma de estrelas – quanto menos vidas ele perder, maior a quantidade de estrelas. Os cafés coletados por Linux também serão uma forma de recompensa.

### ANEXO 21 – ANTAGONISTAS SECUNDÁRIOS



## 8.INTERFACE

ANEXO 22 – Tela Inicial



ANEXO 23 – Menu de Itens







## 9.CUTSCENES

Na cena inicial, será dado um contexto da situação ao jogador, assim, o jogador poderá entender melhor a história por trás do jogo e a mensagem se dará pelo ANEXO 24.

Quando o jogador finalizar a fase que jogou aparecerá um filme, juntamente com uma pequena transição, indicando qual o número da próxima fase – ANEXOS 25, 26 e 27).

Ao final do jogo, assim que o jogador atingir o objetivo do jogo – a sala de aula –, a palavra “winner” (ANEXO 28) aparecerá na tela, além de visualizar a mensagem presente no ANEXO 29.

ANEXO 24 – Mensagem Inicial	ANEXO 25 – Fase 1
Pavão e Linux estavam trabalhando no desenvolvimento de um programa para PUCPR quando acidentalmente Linux derruba seu café no computador do Pavão, que ficou extremamente furioso. Ao perceber a raiva do amigo, Linux começa a correr desesperadamente...	
ANEXO 26 – Fase 2	ANEXO 27 – Fase 3
	
ANEXO 28 – Winner	ANEXO 29 – Cena Final
	Parabéns, Linux conseguiu se safar da bronca de Pavão!

## 10. CRONOGRAMA

Cronograma	Descrição	Progresso
Semana 1	Organização da equipe e explicações fornecidas pelos professores.	Concluída
Semana 2	Início das atividades grupal e individual, envolvendo a função de cada membro da equipe e, também, o projeto em si. Além disso, foi realizada uma rápida apresentação à turma e aos professores de como havíamos planejado o Projeto.	Concluída
Semana 3	Progresso dentro da equipe em todas as áreas do trabalho – GDD, programação e design –, rumo à finalização.	Concluída
Semana 4	Acerto dos detalhes finais do trabalho e finalização do GDD.	Concluída

## 11. LINKS RELACIONADOS AO TRABALHO

Vídeo na íntegra que foi exibido em sala, relacionado a apresentação do jogo.

<https://youtu.be/PiOG1QnuRdA>

Áudio retirado da íntegra para a fase 1.

[https://youtu.be/btRi0Xzem\\_w](https://youtu.be/btRi0Xzem_w)

Áudio retirado da íntegra para a fase 2.

<https://youtu.be/wpfVc8Evaao>

Áudio retirado da íntegra para a fase 3.

<https://youtu.be/TQeJXlztz4>