
Pigeon Delivery – Doc Design

Christiano
Felipe Marzanasco - marzagameplay@gmail.com
Luiz Roupinha - luhenlir@gmail.com

Rascunho do Jogo	3
Fluxo do Jogo	3
Descrição das funções	Erro! Indicador não definido.
Personagens, Controles e Câmera	4
Gameplay	4
Multiplayer	5
Tabela de revelação de itens	5
Mundo do Jogo	Erro! Indicador não definido.
Fases/ Mapas/ Níveis.	5
Diagrama de níveis.	6
Level design das fases.	6
Arte e vídeo	6
Objetivos gerais	6
Arte 2d	6
Experiência de jogo	6
Inimigos	Erro! Indicador não definido.
Product Backlog	Erro! Indicador não definido.

Título do jogo: Pigeon Delivery

Plataformas: PC

Idade target: 13

ESBR pretendida: Adolescentes



TEEN

Content is generally suitable for ages 13 and up. May contain violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood, simulated gambling and/or infrequent use of strong language.

Data de lançamento: 01/07

1. Introdução

Pigeon Delivery é um jogo com gênero aventura, no qual o jogador deve entregar encomendas utilizando uma pomba. Para isso, ele deve desviar de obstáculos e cuidar com os drones, que na história serão os maiores inimigos das pombas. O jogo é 2D, estilo plataforma, onde a câmera se move com o pombo. Além da mecânica principal de desviar, o jogador deve soltar as encomendas no momento certo, fazendo algum barulho. A tecnologia utilizada é a Unity, juntamente com o Arduino.

Para chegar nesta ideia, fizemos um *brainstorm*, onde pensamos inicialmente em fazer este mesmo jogo mas utilizando um avião. Entretanto, pesquisamos e descobrimos que seria necessário alterar o objeto do jogo, pois, desta maneira, teríamos algo diferente e até mesmo mais divertido. Foi então que tivemos a ideia de colocar um pombo entregador.

Após a ideia feita, pesquisamos informações para saber se havia algo parecido que poderia ser utilizado como referência. Encontramos um outro jogo chamado Pigeon Simulator, onde o objeto de jogo também é um pombo.

2. Fluxo do Jogo

O jogo começa com uma tela simples, apenas dizendo: “Movimente o controle para começar”. Após esta ação, temos a tela de menu, que é controlada pela movimentação da pomba utilizando os sensores. Desta forma, temos uma adaptação com o controle logo na primeira tela. Nesta tela inicial, temos algumas alternativas como: Jogar, Opções e Sair. Para selecioná-las, o jogador deve soltar a encomenda em cima dos botões, fazendo com que as mecânicas sejam trabalhadas logo no início. No jogo, temos um sistema de fases, no qual para ganhar é preciso vencer todas elas. Após a vitória, uma opção é desbloqueada no menu e o jogador pode jogar as

fases novamente. Caso em alguma fase o jogador não alcance o objetivo, a fase em questão começa do início.

3. Personagens, Controles e Câmera

Dentro do jogo, o personagem principal é a pomba. Seu *backstory* é triste, pois todas as pombas perderam suas funções com a chegada dos drones, que possuem um líder, o Drone Master, também chamado de *boss* final, que é o responsável pela ascensão dos drones no mercado de entrega.

A movimentação do jogo é somente nos eixos Y e X, indo para cima, para baixo e para os lados. Esta é controlada por um componente acoplado no arduino, o sensor ultrasônico. O jogador deve desviar de obstáculos utilizando esta mecânica. Outro componente utilizado é o sensor de som, desta forma, quando ele detectar algum barulho dentro de uma determinada frequência ele solta a encomenda.

A câmera do jogo é *side-view* estilo plataforma, ela anda de acordo com a pomba e possui um efeito *parallax* no fundo, para dar mais profundidade e dinâmica ao jogo.

4. Gameplay

A jogabilidade é bem simples, o jogador deve se movimentar para cima, para baixo e para os lados, cuidando os obstáculos e os drones. Além disto, deve acertar os pontos de entrega com a encomenda. A cada acerto uma pontuação é obtida. O objetivo do jogador é superar a quantidade de entregas feitas pelos drones. O jogo será dividido em fases, e cada uma delas contará um pouco da história existente entre pombos e drones. Uma barra de progresso existirá em cada fase, mostrando ao jogador quanto de percurso ainda falta para acabar o nível.

Encomenda Rara: esta dá mais pontos, entretanto é mais difícil acertar o local de entrega, pois ele é menor. A chance de drop é de 15%.

Encomenda Média: um pouco menos pontos, mas a área de entrega é maior. Chance de drop 35%.

Encomenda Comum: a mais comum de todas, com uma chance de drop mais elevada, sendo de 50%.

Pontuação: este é um número de feedback ao jogador, serve somente para ele saber como foi na fase, podendo no final receber até três estrelas. A pontuação é afetada pelas entregas.

Vida: o jogador conta com um número limitado de vidas, mais precisamente três. Ao ser atingido por um obstáculo ele perde uma. Se o jogador ficar sem vidas, a fase deve ser recomeçada.

4.1. Tabela de revelação de itens

O principal item do jogo são as entregas, entretanto temos um sistema onde o jogador pode obter vidas. Estas aparecem aleatoriamente no mundo de jogo, e cabe ao jogador pega-las. Assim como as vidas, existe um *drop* aleatório de utilitários, como escudo e velocidade aumentada.

Escudo: Permite que uma vida não seja consumida ao atingir ou ser atingido por um objeto. Válidos somente para uma utilização por escudo.

Velocidade Aumentada: Aumenta em 25% a velocidade de movimentação da pomba, mas dura pouco tempo.

5. Mundo do Jogo

O jogo possui um *backstory* que será contado ao longo das fases, ou seja, existe uma breve história que o jogo contará.

Em uma cidade consumida por indústrias com drones fazendo todas as entregas no lugar das pombas, temos o nosso jogo. Onde uma pomba solitária tenta mostrar à população que sua espécie faz mais entregas que os drones.

O personagem principal (pomba) era entregador de encomendas, e vivia uma vida feliz e tranquila andando pela cidade em que vivia. Entretanto, ao longo de sua vida, a civilização passou a automatizar todos os processos e, um dia, foi inventado o primeiro drone. Após isso, todas as pombas perderam seu emprego e passaram a viver de forma infeliz.

5.1. Fases/ Mapas/ Níveis.

O jogo possui 5 fases, cada uma conta uma história diferente.

A história será contada como forma de diálogos em alguns momentos, em outros somente cenário falará por si só.

Fase 01 – O começo: Uma breve inicialização das mecânicas, com ambientação padrão (na cidade industrial), e nela mostramos como o mundo deixou de lado as pombas.

Fase 02 – A realidade: Nela mostramos uma parte do quão mal é o mundo com os drones, e o quão cruel é o vilão final.

Fase 03 – O herói: É mostrado a verdadeira face dos drones, e que somente a pomba pode ajudar.

Fase 04 – A cilada: A pomba é atraída para uma cilada e cai perante o boss.

Fase 05 – A batalha: Mostra a pomba derrotando o boss final, e mostrando a todos a importância da não automatização.

5.2. Level design das fases



Uma imagem breve ilustrando o estilo de arte.

6. Arte e vídeo

Nosso estilo de arte é Pixel Art, pois desta maneira temos uma facilidade a mais e também combina mais com este estilo de jogo.

6.1. Objetivos gerais

Escolhemos este estilo pois, além de mais fácil, combina mais com o jogo.

Com estas mecânicas, temos o objetivo de prender o jogador, e juntamente do controle de pombo aumentar a imersão no mundo.

Utilizando sensor ultrassônico temos um controle mais preciso dos movimentos do jogador junto, sendo assim, a movimentação fica mais suave e dinâmica.

6.2. Arte 2d

Como objetos de arte temos: Pomba, Caixas, Prédios, Lixo, Drones, Boss final, Cidade.

7. Experiência de jogo

O gameplay gira em torno da temática de encomendas. Após uma entrega bem sucedida ou não, o pombo receberá uma nova encomenda, estas possuem raridade, que são escolhidas aleatoriamente.

7.1. Clima geral do jogo

Um clima mostrando a poluição, normalmente ensolarado com uma fumaça no ar, e muitos prédios e indústrias. No final um clima mais limpo com sol e sem neblina.

8. Inimigos

Drone comum: Anda lentamente, mas atiram na pomba, atrapalhando sua entrega.

Drone Master: Grande, com raios de luz, bombas, e pode invocar drone comuns.

9. Product Backlog

Com uso de ferramentas ágeis para administração do projeto, será utilizado o formato kanban de desenvolvimento. Usando o trello para criação dos cards das atividades e sprints.