

---

## Pigeon Delivery – Concept Doc

Christiano - email

Felipe Marzanasco - marzagameplay@gmail.com

Luiz Roupinha - luhenlir@gmail.com

### Introdução

Pigeon Delivery é um jogo com gênero aventura, onde 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, para isso ele deverá falar "Pruu". A tecnologia utilizada é a Unity, juntamente com o Arduino.

### Background

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.

### Descrição

A jogabilidade é bem simples, o jogador deve se movimentar para cima e para baixo, cuidado os obstáculos. 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 a fase.

### Mecânicas Principais

#### 1. Movimentação

A movimentação do jogo é somente no eixo Y, indo para cima e para baixo. Esta é controlada por um componente acoplado no arduino, o sensor ultrasônico. O jogador deve desviar de obstáculos utilizando esta mecânica.

#### 2. Soltar Entrega

Utilizando o sensor de reconhecimento de fala, vamos detectar o comando "Pruu", quando for detectado, a entrega vai ser solta, caindo até o local estimado. Caso a encomenda caia fora do local, ela sera perdida.

### **3. Encomendas**

Após uma entrega bem sucedida ou não, o pombo receberá uma nova encomenda, estas possuem raridade, que são escolhidas aleatoriamente.

#### **a. 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%.

#### **b. Encomenda Média**

Um pouco menos pontos, mas a área de entrega é maior. Chance de drop 35%.

#### **c. Encomenda Comum**

A mais comum de todas, com uma chance de drop mais elevada, sendo de 50%.

### **4. 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.

### **5. Vida**

O jogador conta com um número limitado de vidas, mais precisamente três, onde ao ser atingido por um obstáculo ele perde uma.

Se o jogador ficar sem vidas, a fase deve ser recomeçada.

## **Gênero/Ambientação**

O jogo possui gênero de aventura, e se passa no meio urbano da atualidade.

## **Plataformas**

Windows usando Unity e Arduino como periférico.

## **Referências**

### **Pigeon Simulator:**

<https://www.youtube.com/watch?v=J5P-7qGkomk>

[https://www.youtube.com/watch?v=5lgRzCTv\\_H0](https://www.youtube.com/watch?v=5lgRzCTv_H0)

