

GDD

UNDER PRESSURE

UNDER PRESSURE



VERGOÑA
GAMES

Jesús Culebras González
Aitor Lebrero Barroso
Marcos Toledo Sánchez
Juegos en Red, Quintana, 2021-2022

Índice

1. Introducción	3
1.1. Concepto	3
1.2. Características principales	3
1.3. Género	3
1.4. Propósito	3
1.5. Jugabilidad	4
1.6. Estilo Visual	4
1.7. Expansión	4
2. Mecánicas	5
2.1. Resumen	5
2.2. Tareas	5
2.3. Averías	5
2.4. Salto	5
2.5. Flujo	6
3. Personajes	7
3.1. Personajes Jugables	7
3.2. Personaje No Jugables (NPC)	8
4. Movimiento	9
4.1. Controles	9
4.2. Colisiones	9

1. Introducción

En este documento se va a plasmar toda la información relevante a “Under Pressure”, un videojuego multijugador diseñado por Vergoña Games para navegadores web que será desarrollado utilizando el framework Phaser.

1.1. Concepto

En “Under Pressure” el jugador controlará a un nuevo empleado de la oficina de trámites burocráticos de Ciudad M. Lo que él no sabe es que ha tenido la mala suerte de entrar a trabajar en la oficina del Estado más rocambolesca de su ciudad en la que tendrá que competir no solo contra la burocracia sino contra sus propios compañeros de trabajo que, como él, están trabajando bajo presión para mantener su puesto en la oficina.

1.2. Características principales

El rasgo principal de “Under Pressure” es la dificultad **a la hora de moverse** por el escenario de la partida; debido a la interacción entre jugadores y la constante presión que se siente por el rápido paso del tiempo, para hacer esto más llevadero se ha optado por darle al juego unos **controles simples** que resulten fáciles para cualquier tipo de jugador.

1.3. Género

“Under Pressure” se trata de un juego arcade, casual y multijugador en el que los jugadores deberán completar una sucesión de tareas y minijuegos antes de que se agote el tiempo establecido.

1.4. Propósito

“Under Pressure” nace como una crítica a la absurdez que plantean los trámites burocráticos; muchas veces para hacer el trámite más simple hay que dar muchos papeles, dar muchas vueltas... Gracias a este concepto, “Under Pressure” puede llegar a todo tipo de jugadores, tanto casuales como hardcore, que quieran jugar una partida rápida con sus amigos o compañeros sin necesidad de instalar nada.

1.5. Jugabilidad

Al comenzar la partida en “Under Pressure”, los jugadores comenzarán en la recepción del edificio donde recibirán su primera misión. A partir de aquí los jugadores navegarán por el edificio, presentado desde una vista frontal, podrán acceder a las distintas plantas del mismo. El jugador debe ir completando las distintas tareas (entregar unos papeles en otro mostrador, rellenar algún formulario...) que le irán poniendo en cada mostrador, simbolizado con flechas del color de cada jugador. Cada jugador tiene un tiempo que disminuye continuamente pero aumenta si completa una tarea y si este llega a 0 el jugador perderá. Ganará el último jugador en pie. Para añadir a la competitividad, los jugadores podrán chocarse entre ellos para evitarse el paso. Según vaya pasando el tiempo, para añadir un poco más de dificultad, varias de las instalaciones se estropearán y los jugadores deberán arreglarlas a través de unos pequeños minijuegos, para ganar al juego los jugadores deberán sobrevivir un día entero de trabajo.

1.6. Estilo Visual

“Under Pressure” tiene una estética pixel-art, muy reminiscente a la que se puede encontrar en juegos de la SNES, con una paleta de color muy amplia y un estilo no muy detallista para no recargar demasiado los entornos y que le resulte claro al jugador.

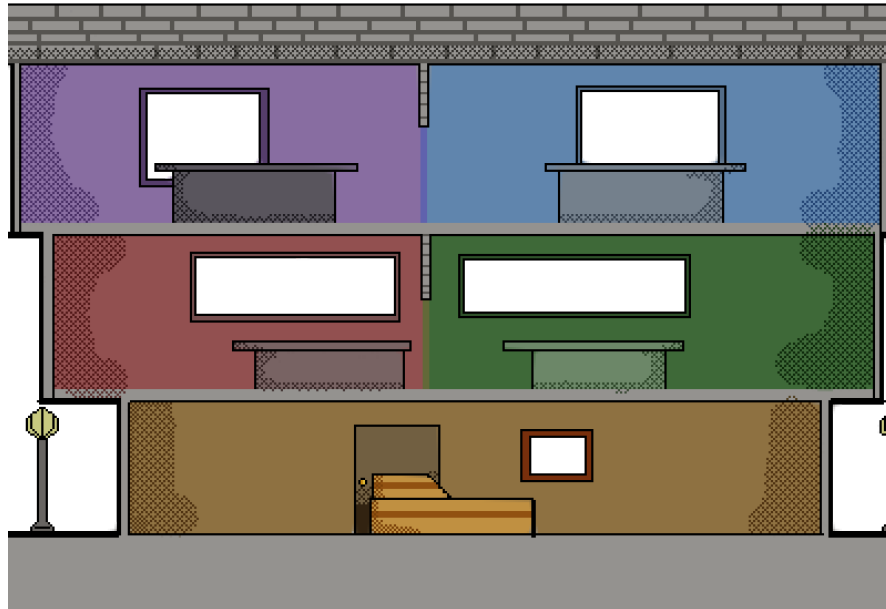


Concept-Art de la recepción

El fondo tiene pocos elementos visibles, destacando sólo las nubes en continuo movimiento en el cielo, para simular ese paso del tiempo rápido y constante.

1.7. Expansión

En un principio, “Under Pressure” saldrá con un solo nivel, pero si el título recibe apoyo se podría plantear añadir más niveles en forma de edificios con distintos layouts para diferenciar las distintas partidas.



2. *Mecánicas*

En esta sección se profundizará en las mecánicas que componen “Under Pressure”.

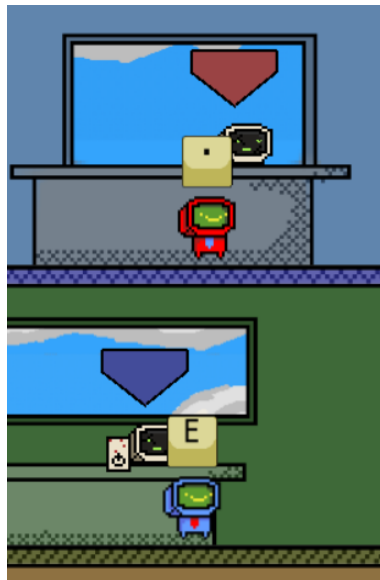
2.1. Resumen

El nivel se trata del edificio de trámites burocráticos de Ciudad M, dividido en 3 plantas: la recepción; con un mostrador, y las dos plantas superiores; con dos mostradores cada una. En cada mostrador habrá un empleado que dará tareas a los jugadores. Mientras esto ocurre, en la oficina irán ocurriendo una serie de averías que dificultarán el trabajo de los jugadores

2.2. Tareas

Las distintas tareas que pueden ofrecer los funcionarios serán similares entre sí para no liar mucho al jugador, de tal forma que puedan ser procesos mecánicos en los que no haya que pensar mucho. Se usará una sola tecla para interactuar en los mostradores, las tareas consistirán simplemente en interactuar en las distintas ventanillas para poder completarlas. El jugador que complete una tarea, obtendrá una bonificación de tiempo para su contador. Si un jugador completa una tarea, se generarán nuevas tareas para ambos jugadores, ayudando a la competitividad, ya que si un jugador llega antes a completar su tarea, perjudicará al otro.

En la siguiente imagen, se ve como estarán indicadas las tareas y los botones con los que podrán interactuar:



2.3. Averías

Durante el transcurso de la partida y de forma esporádica pasará algo en la oficina que perjudicará a los jugadores: Que se caiga una maceta e impida el paso, que la impresora se incendie y haya que apagarla y que se desplome una librería, para arreglar estas averías el jugador deberá usar su botón de interacción. En el caso de que no se arregle ninguna avería durante el curso de la partida, se considerará que ambos jugadores han perdido la partida.



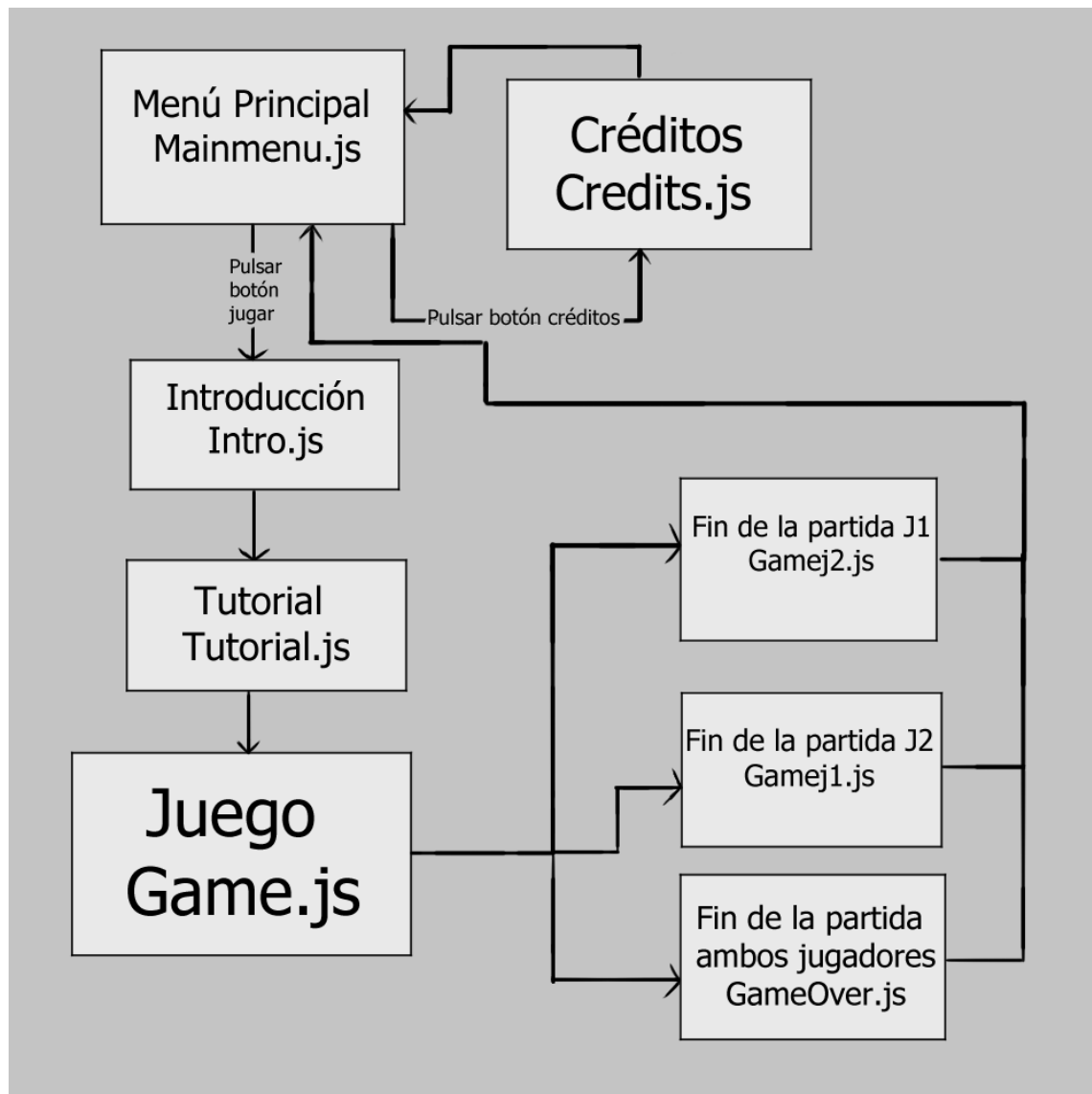
2.4. Salto

Para esquivar al otro jugador, el personaje tiene la capacidad de ejecutar un salto, para superar al rival, no obstante, si el otro jugador salta a la vez, ambos chocarán en el aire y no habrá servido de nada.

2.5. Flujo

Al empezar el juego, los jugadores serán recibidos por el menú principal del juego, donde podrán elegir entre iniciar la partida o ver los créditos

Una vez iniciada la partida, los jugadores recibirán una pequeña introducción y verán el tutorial del juego, tras esto, dará comienzo la partida. En la parte superior de la pantalla verán sendos contadores que indicarán el tiempo restante hasta el despido de cada jugador, cada tarea completado con éxito aumentarán el tiempo del jugador que la haya completado y cambiará la localización de las misiones de los dos jugadores. Cuando se cumplan una de las tres condiciones de derrota (Que el J1 se quede sin tiempo, que el J2 se quede sin tiempo, o que no se arregle ninguna avería) se pasará a las pantallas de Game Over correspondientes, donde se dará la opción de volver al menú principal. En este diagrama de flujo está todo lo anterior representado:



2.5.1. Menú Principal

Se trata de lo primero que verá el jugador al iniciar el juego, da como opciones empezar a jugar y ver los créditos. En ella aparecen los protagonistas andando hacia el trabajo. Para el fondo se ha utilizado el efecto parallax, para incrementar la sensación de movimiento.



2.5.2. Escena del juego

En ella se ve el edificio ya con todos los demás assets colocados en su posición (suelos, paredes, averías...). También se puede ver los contadores de tiempo de cada jugador.



2.5.3. Game Over J1

Mostrará un fondo azul para indicar que ha ganado el J1, y dará la opción de volver al menú principal.



2.5.4. Game Over J2

Mostrará un fondo rojo para indicar que ha ganado el J2, y dará la opción de volver al menú principal.



2.5.5. Game Over ambos jugadores

Si los jugadores ignoran las averías durante mucho tiempo, el juego acabará para ambos.



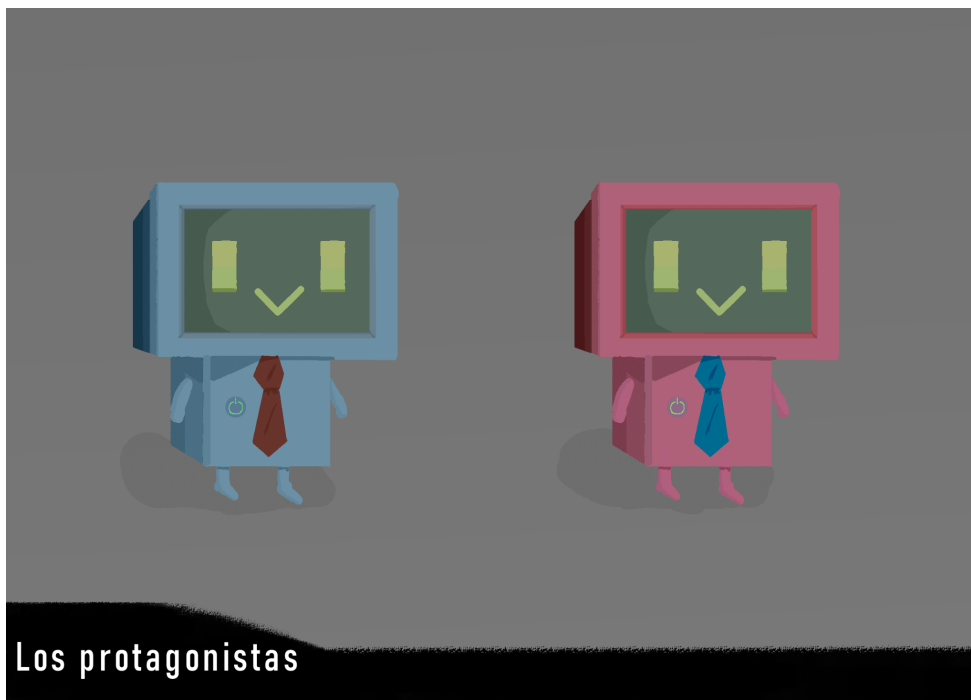
3. Personajes

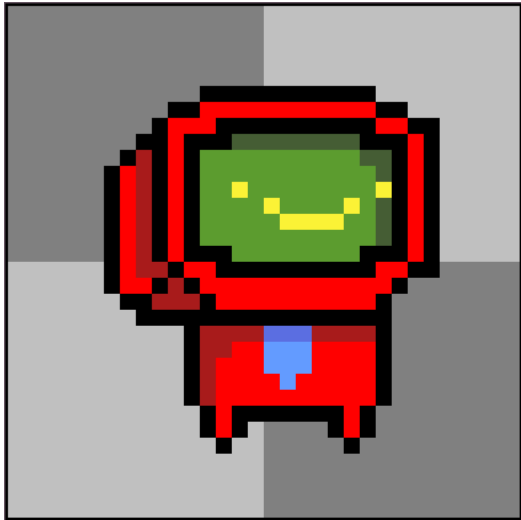
En este apartado se detallará tanto el aspecto como las habilidades de las que dispondrán. En Ciudad M, los ciudadanos son monitores de ordenador antropomórficos, siendo los ancianos monitores CRT y los jóvenes monitores planos.

3.1. Personajes Jugables

En “Under Pressure” los jugadores encarnan a un simpático monitor de ordenador antropomórfico de mediana edad que se dirige a realizar, lo que él cree, es una jornada más de trabajo.

Se ha optado por un diseño de personaje simple y amigable para que resulte agradable a cualquier tipo de jugador.





Para diferenciar a los jugadores entre sí, cada uno tendrá una paleta de colores distinta siguiendo las paletas que tradicionalmente se han venido usando en la industria (Azul para el J1 y rojo para el J2).

Los jugadores tendrán la capacidad de moverse por el escenario y de interactuar con los elementos del mismo, además de poder ejecutar un salto, para esquivar al otro jugador.

3.2. Personaje No Jugables (NPC)

El elenco de NPCs de “Under Pressure” está compuesto de otros funcionarios que trabajan en la oficina del Estado de Ciudad M los cuales les facilitan las tareas a realizar (trasladar papeles, fotocopiarlos, enviar correos...), se tratan de monitores más viejos que los protagonistas para recalcar lo anticuado que está el sistema burocrático actual y la necesidad de actualización del mismo.

Son ellos los encargados de dar las distintas tareas a los jugadores.



4. Movimiento

“Under Pressure” se desarrolla sobre un plano bidimensional, los jugadores se moverán sobre todo sobre el eje horizontal y, de vez en cuando, sobre el vertical.

4.1. Controles

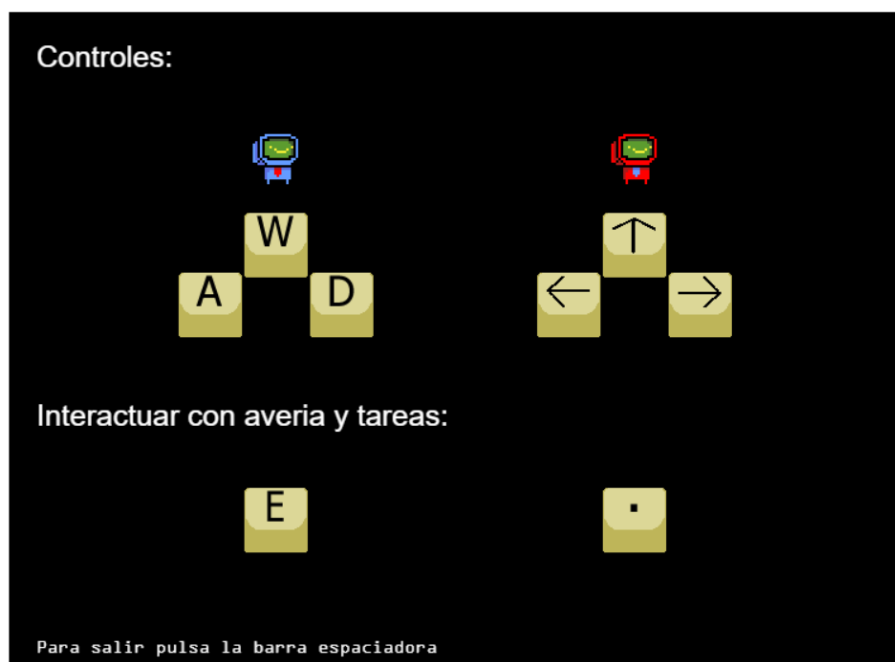
Se van a listar los controles de “Under Pressure”:

-Jugador 1:

- A: Desplazarse a la izquierda
- D: Desplazarse a la derecha
- W: Saltar
- E: Interactuar

-Jugador 2:

- Flecha Izquierda: Desplazarse a la izquierda
- Flecha Derecha: Desplazarse a la derecha
- Flecha Arriba: Saltar
- Botón punto: Interactuar



4.2. Colisiones

Como ya se ha mencionado, se implementará un sistema de colisiones entre los jugadores para que se molesten los unos a los otros y se añade un nuevo nivel de dificultad. Cuando dos jugadores choquen los jugadores rebotarán hacia atrás, impidiendo el paso y retrasando al jugador.