

GDD

UNDER PRESSURE

UNDER PRESSURE



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,

1.2. Características principales

El rasgo principal de “Under Pressure” es la dificultad **incremental basada en el tiempo** de partida; cuanto más dure esta, más difícil será, 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 a través de las escaleras. El jugador debe ir completando las distintas tareas (entregar unos papeles en otro mostrador, rellenar algún formulario...) que le irán poniendo en cada mostrador, cada una de estas tareas tendrá un contador 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.

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 5 plantas (?) y con escaleras de acceso a ambos lados y diversos mostradores y ventanillas para interactuar con ellos para obtener y entregar tareas, la dificultad radica en el contador de tiempo de la tarea y que quizá obtengas un formulario en la primera planta y tengas que entregarlo en la última planta y que por el camino haya algún tipo de avería que haya que arreglar. Según vaya avanzando la partida, el contador de las tareas se irá acortando y se incrementará la frecuencia de las averías para añadir dificultad, pero un jugador habilidoso podría tener una partida virtualmente infinita.

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, algunas tareas consistirán simplemente en interactuar en las distintas ventanillas, otras más complejas requerirán una serie de inputs por parte del jugador para completarlas. Al iniciar una tarea se pondrá en marcha un contador que indicará el tiempo restante para completar la tarea, si este llegase a 0 el jugador que no haya logrado terminar su tarea perderá la partida. Al comenzar las partidas los tiempos serán más laxos, en parte para que el jugador se adapte a los controles, y según avance la misma, los tiempos de los contadores irán bajando.

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, que se caiga el sistema informático...De igual forma que las tareas, requerirán de una serie de inputs para solucionarlos. El contador de las tareas no se detendrá durante la ocurrencia de una avería, en el transcurso de la partida la aparición de las averías aumentará para añadirle dificultad al juego.

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 una pantalla de carga, donde aparecerá el logo de Vergoña Games, que les llevará al menú principal del juego, donde podrán elegir entre unirse a una partida o hostear una, además de las opciones del juego. Si el jugador escoge hostear una partida se le proporcionará un código exclusivo que deberán introducir los jugadores que quieran unirse a la partida (desde la otra opción del menú).

Una vez iniciada la partida, los jugadores aparecerán en la recepción del edificio y, tras una cuenta atrás, dará comienzo la partida. Ambos jugadores deberán interactuar con la recepcionista para recibir la primera de muchas tareas a completar. Si uno de los jugadores no consigue terminar en el tiempo establecido una de sus tareas aparecerá en su pantalla un mensaje de fin de partida y uno de victoria en la pantalla del otro jugador.

Cuando esto suceda los jugadores podrán elegir si reiniciar la partida o volver al menú principal.

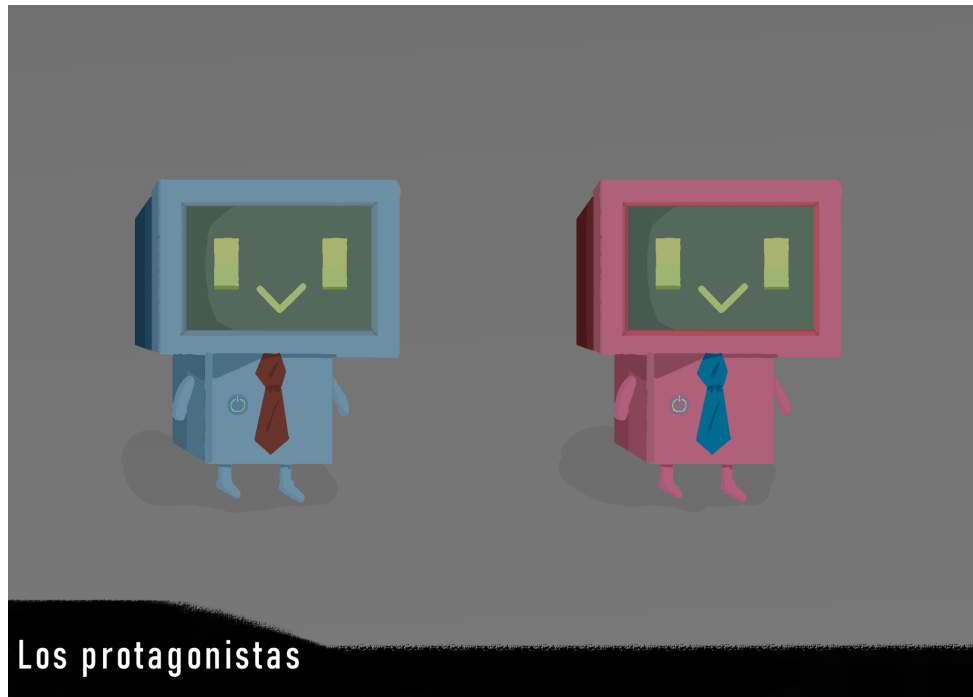
3. Personajes

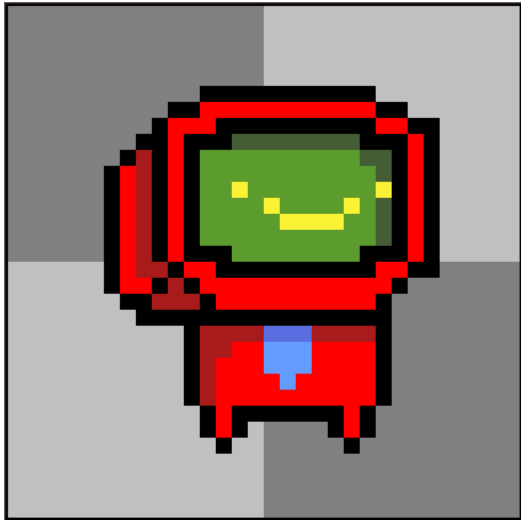
En este apartado se detallará tanto el aspecto como las habilidades de las que dispondrán. En Ciudad M, los ciudadanos son monitores de ordenador antropomórficos, siendo los ancianos monitores CRT y los jóvenes monitores planos.

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, la pantalla que es su cara mostrará distintas expresiones durante la partida en forma de emoticonos.





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”:

- A: Desplazarse a la izquierda
- D: Desplazarse a la derecha
- Barra espaciadora: saltar
- E: 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.