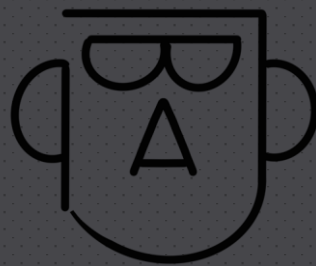


JUEGOS EN RED

FASE 1

GAME DESIGN DOCUMENT

# JUST 4 CATS



HECHO POR:

Alejandra Casado Ceballos

Blanca de la Fuente Alonso

Daniel Brenlla Gómez

Juan Sánchez Romero

Patricia Ruiz Bermejo

2019

# JUST 4 CATS

---

## Contenido

Concepto y género .....	3
Historia .....	3
Audiencia .....	3
Mecánicas y controles .....	3
Nivel .....	3
Interfaz .....	4
Objetos y personajes .....	4
Estética .....	5
Música y sonidos .....	6
Influencia .....	6
Sobre los desarrolladores.....	7

## CONCEPTO Y GÉNERO

Se trata de un juego de plataformas multijugador.

Al comienzo del juego se le asignará a cada jugador un personaje. Los personajes son diferentes tipos de gatos y luchan entre sí por conseguir un objeto (que cambiará en cada partida). El jugador que posea el objeto será el objetivo del resto, ya que el ganador será aquel que lo tenga al terminar el tiempo. Cada partida tiene un límite de tiempo predefinido de sesenta segundos.

## HISTORIA

Los protagonistas de este juego son cuatro gatos. Cada uno es líder de una banda callejera de Nueva York. Se juegan el dominio de la calle en una competición, donde el más ágil se llevará la victoria.

## AUDIENCIA

Será apto para todos los públicos, lo que correspondería con PEGI +3. Esto se debe a que no contiene palabras malsonantes ni contenido que pueda asustar a los niños. Está dirigido a jugadores tanto casuales como habituales. La dificultad dependerá de la experiencia de los contrincantes.

## MECÁNICAS Y CONTROLES

Como los jugadores tienen que moverse por el escenario de izquierda a derecha solo utilizaremos dos teclas, A y D.

Hay dos tipos de saltos en los que utilizaremos la tecla SPACE. El primer tipo de salto es un “salto simple” para alcanzar las plataformas o saltar encima de tus contrincantes. El segundo tipo de salto es el “salto rebote”, consiste en saltar desde una pared o incluso desde el grosor de una plataforma, es decir desde cualquier superficie vertical.

También tenemos la mecánica de vomitar, consiste en que un jugador, al saltar encima de otro, deja a este último sin posibilidad de moverse durante 2 segundos vomitando una bola de pelo.

Por otro lado, si un jugador A toca a otro jugador B cuando B tenía el objeto, este pasa al jugador A. La finalidad de la partida es tener el objeto cuando termine el tiempo (un minuto).

Como power up incluiremos una lata de atún que aparecerá en un sitio aleatorio del escenario y si el jugador se hace con ella, aumentará su velocidad.

## NIVEL

Es un nivel de plataformas prediseñado, en el que se usan como plataformas elementos cotidianos de la calle, por ejemplo: caja de cartón, ventana, farola, cubo de basura...

En este juego solo existirá un único nivel ya que la experiencia en este será diferente en cada partida.

## INTERFAZ

En el juego habrá cuatro pantallas: pantalla de inicio, pantalla de explicación de controles, pantalla del juego y pantalla de créditos.

En la pantalla de inicio tendremos cuatro botones con los que interactuar. Estos serían: Play, How to play, Exit y Credits. Respectivamente jugar, ver los controles del juego, salir de este y ver los créditos. En la esquina inferior derecha se encontrará el logo de la empresa, y en grande en el centro, en la parte superior, el nombre del juego.

En la pantalla de explicación tendremos los controles básicos, salto simple y salto rebote. También hay un botón para volver al menú.

En la pantalla de juego se encontrará el tiempo restante de este arriba a la derecha.

En las cuatro pantallas aparecerá en la parte superior izquierda un botón para silenciar el juego.

## OBJETOS Y PERSONAJES

El juego tiene cuatro personajes que son gatos de distintos colores. Sus nombres son los siguientes:

- Bombalurina: tiene el pelo rojizo. Pertenecía a una familia adinerada de París, pero un día se perdió entre las calles de Nueva York durante un viaje con sus dueños y tuvo que aprender a sobrevivir.
- Mungojerri: tiene el pelo verde. Es el más chungo de todos. Es hijo de una gata callejera y creció en la calle.
- Muffin: tiene el pelo azul. Vivía en una familia corriente. Un día tuvieron un hijo que resultó ser alérgico a los gatos y le echaron.
- Grizabella: tiene el pelo amarillo. Se escapó voluntariamente de su casa porque uno de los miembros de la familia le maltrataba. Desde entonces no tiene miedo a nada.

Los jugadores se pelearán por conseguir el objeto principal y mantenerlo hasta el final de la partida.

El tipo de este objeto se seleccionará aleatoriamente (una raspa de pescado, un ovillo de lana y un ratón) al comienzo del juego. Este objeto se situará en el centro de la pantalla. Los 4 gatos comenzarán la partida en las cuatro esquinas (cada gato en una) estando equidistantes del objeto.

Una vez que todos los jugadores estén preparados, comenzará una cuenta atrás durante la cual no se podrán mover. Cuando la cuenta atrás termine, el juego dará comienzo.

Además, hay otro objeto, la lata de atún, cuya función ha sido explicado en la parte de mecánicas.

## ESTÉTICA

La estética será pixelArt. Utilizaremos una paleta de colores pastel. Hemos utilizado esta paleta porque creemos que es más agradable visualmente. A continuación, presentamos algunos concepts para los diseños del gato, aunque los colores serán diferentes y aún no hemos elegido cuál será el modelo definitivo.



Este es un boceto a papel del escenario, nos gustaría que tuviese una estética más oscura para encontrar el contraste con los colores pastel que tendrán los personajes.



Por último, estos son los bocetos de los posibles power ups y objetos, aún no sabemos cuáles serán los definitivos.



## MÚSICA Y SONIDOS

La música y los sonidos serán agradables y alegres como la paleta de colores. Por lo tanto, la canción que sonará durante el juego es Spanish Flea de Herb Alpert. En el menú queremos poner una canción como un solo de guitarra de forma que sea lenta y tranquila, y contraste con la música más frenética que hay durante el juego.

También pondremos efectos de sonido en los siguientes momentos:

- Al pulsar cualquier botón del menú de inicio
- Cuando un personaje es aplastado
- Cuando uno de los gatos vomita una bola de pelo
- Al coger el objeto
- Al hacer el salto rebote
- Al coger el power up
- Al andar

## INFLUENCIA

Nos hemos inspirado en el juego “move or die” y el juego tradicional pillar-pilla.



Respecto a los nombres de los gatos, nos hemos inspirado en el musical CATS.



## SOBRE LOS DESARROLLADORES

Nuestro Trello: <https://trello.com/b/oaRhrlCT>

Nuestro repositorio: <https://github.com/AlejandraCasadoCeballos/4gatos.git>

- Alejandra Casado Ceballos
  - Email: [a.casadoce.2017@alumnos.urjc.es](mailto:a.casadoce.2017@alumnos.urjc.es)
  - GitHub: AlejandraCasadoCeballos (<https://github.com/AlejandraCasadoCeballos>)
- Patricia Ruiz Bermejo
  - Email: [p.ruizb.2018@alumnos.urjc.es](mailto:p.ruizb.2018@alumnos.urjc.es)
  - GitHub: potii (<https://github.com/potii>)
- Juan Sanchez Romero
  - Email: [j.sanchezro.2017@alumnos.urjc.es](mailto:j.sanchezro.2017@alumnos.urjc.es)
  - Github: JuanSancjezRo (<https://github.com/JuanSanchezRo>)
- Blanca de la Fuente Alonso
  - Email: [b.delafuente.2017@alumnos.urjc.es](mailto:b.delafuente.2017@alumnos.urjc.es)
  - Github: Blancadlf13 (<https://github.com/Blancadlf13>)
- Daniel Brenlla Gómez
  - Email: [d.brenlla.2017@alumnos.urjc.es](mailto:d.brenlla.2017@alumnos.urjc.es)
  - GitHub: Brenlli (<https://github.com/brenlli>)