

Blocks

Un juego de Retos

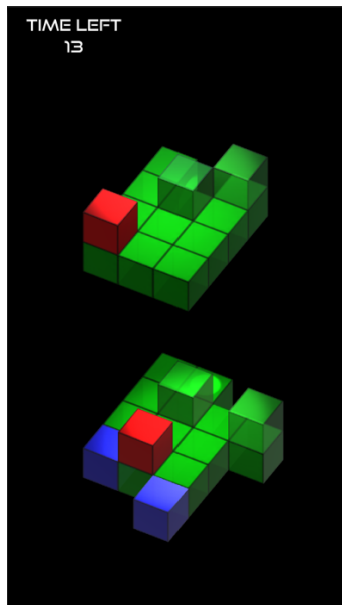
Descripción

Blocks es un juego de acertijos, donde se deben mover varios bloques que se mueven en forma simultanea para acomodarlos en una posición final. Los bloques se pueden mover en 4 direcciones; al frente, atrás, a la izquierda y a la derecha, sin embargo si uno de los bloques tiene obstáculo al lugar a donde se quiere mover, solo el bloque que no tenga obstáculo puede moverse.

Personajes

Blocks no tiene una historia trasfondo, por lo que tampoco cuenta con personajes; el objetivo de este juego es desafiar al jugador mentalmente para lograr superar retos de acertijos en cada nivel.

Los bloques que mueve el jugador son de color Rojo, los colores de la plataforma son de color Verde y el color del bloque a donde el jugador debe llegar es de color Azul.

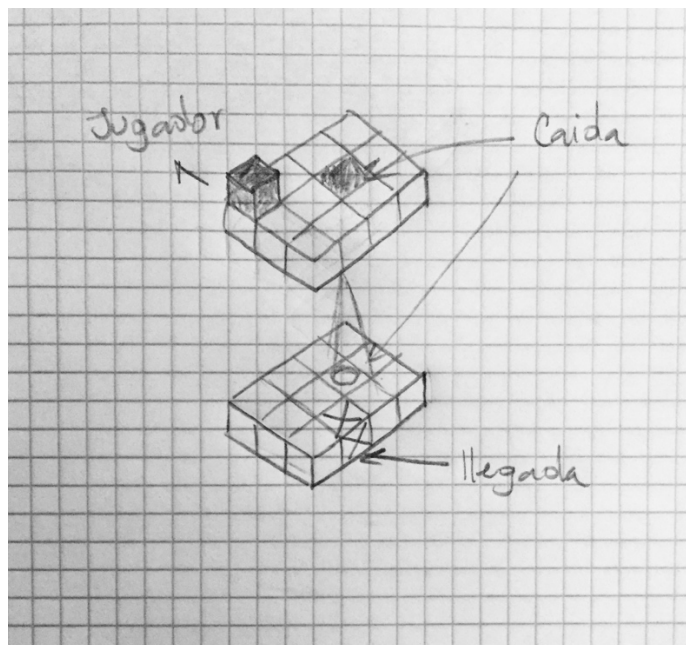


Ambientación

En el juego solo se ven las plataformas y los bloques que deben moverse, el fondo es oscuro y lleva como música de fondo un audio que se asemeje al sonido de un reloj; para generar la sensación de que se acaba el tiempo.

Jugabilidad

Al iniciar cada nivel el jugador podrá observar cuantos bloques debe mover de manera simultanea; el jugador deberá pensar que movimientos son necesarios para que cada bloque se muevan dentro de a plataforma sin caer al vacío, o que el bloque caiga sobre otra plataforma si es necesario para llegar a la posición final para superar el nivel. El jugador solo podrá moverse en una de las cuatro direcciones, mientras se esté moviendo a una dirección no puede moverse a otra; y si al momento de moverse uno de los bloques tiene un obstáculo en la posición a donde se moverá solo podrá moverse el bloque que no tenga obstáculos.



(Bosquejo Inicial)

Objetivos

- Moverse sobre las plataformas para llegar a la posición final
- Utilizar el menor tiempo posible para superar cada nivel

Habilidades del Jugador

- Moverse en cuatro direcciones para llevar cada bloque a la posición final
- Pensar de forma rápida los movimientos mínimos necesarios para llegar a la posición final antes de que el tiempo del nivel llegue a cero
- Capacidad de predecir a donde debe mover los cubos para que caigan dentro de una plataforma a un nivel inferior si es necesario

Mecánicas

El movimiento de jugador es exclusivamente en 4 direcciones:

- Gesto Swipe hacia arriba o deslizar hacia arriba: Moverse Adelante
- Gesto Swipe hacia abajo o deslizar hacia abajo: Moverse Atrás
- Gesto Swipe hacia la Izquierda o deslizar hacia la izquierda: Moverse a la Izquierda
- Gesto Swipe hacia la derecha o deslizar hacia la derecha: Moverse a la Derecha

El jugador sólo puede moverse en una dirección a la vez, los movimientos están limitados a la cantidad de plataforma que haya en el nivel; si el jugador se mueve mas allá de la plataforma caerá al vacío, no hay una cantidad límite de movimientos por nivel, sólo un cronómetro descendiente desde 20 hasta 0.

El movimiento no es continuo, por lo que el jugador cada vez que quiera moverse a una dirección deberá hacer un Swipe o gesto de deslizar sobre la pantalla del dispositivo móvil.

Progresión

Cuanto más niveles suba el jugador más bloques deberá mover a la posición final, o más movimientos necesitará para llevar cada bloque a la posición final.

Ganar

El jugador gana cuando todos los bloques rojos (bloques que el jugador maneja) llegan a los bloques azules que hay en la plataforma.

Perder

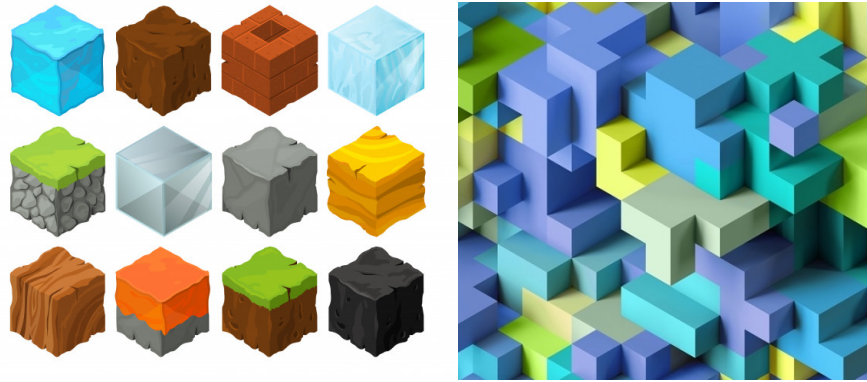
Si el jugador cae al vacío o no llega a la posición final antes de que el tiempo acabe automáticamente perderá y el nivel se reiniciará.

Niveles

Al ser un juego Puzzle, mientras más niveles tenga el juego mejor. Sin embargo el diseño de niveles lleva un tiempo para diseñarlo y ensayar la dificultad de los mismo, por lo que en un principio como juego para Pruebas con jugadores el ideal serían 6 niveles, abarcando un amplio nivel de dificultad (desde muy fácil hasta muy difícil) y a partir del resultado de las pruebas diseñar más niveles.

Arte

- Juego 3D
- Vista Isométrica



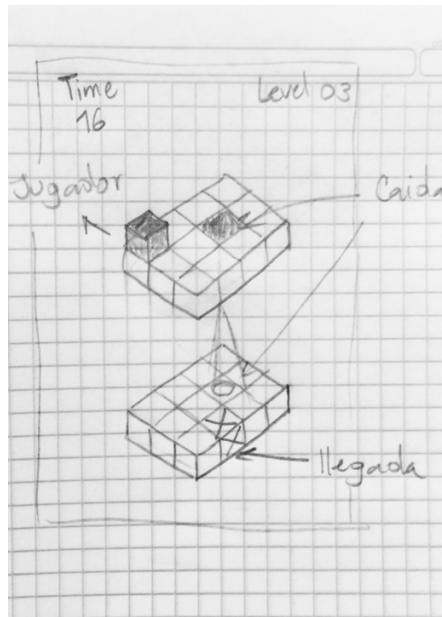
(Imágenes de referencia)

Música y Sonido

- La música de fondo del juego crea la sensación del tiempo corriendo.
- Idealmente sería bueno tener diferentes tipos de música de acuerdo al grado de dificultad del nivel.
- Para probar con el público se utiliza música propia para ver como reaccionan los jugadores con la música y el juego.

Interfaz:

- En la parte izquierda superior se muestra la cuenta de regresiva del tiempo restante
- En la parte superior derecha se muestra el nivel en el que se encuentra el jugador



(Boceto de Referencia)