

TETRIS A-Z - Game Design Document

PRESENTACIÓN/RESUMEN

Título: Tetris A-Z

Concepto: Tetris A-Z es una versión moderna del clásico juego de rompecabezas Tetris, con nuevas mecánicas y características que ofrecen una experiencia de juego fresca y emocionante.

Género: Puzzle, Arcade

Público: Jugadores de todas las edades que disfrutan de desafíos de lógica y habilidad. Una version moderna del tetris de toda la vida.

Plataforma: Disponible inicialmente en PC, aunque desde el proyecto se podria hacer para cualquier plataforma.

Puntos Clave:

Mezcla de lo clásico con lo moderno.

Jugabilidad accesible para todos los públicos.

Dificultad escalable para desafiar a jugadores expertos.

Estilo visual minimalista pero vibrante.

Enfoque en la competitividad y la superación personal.

Público Objetivo

Jugadores de todas las edades que disfrutan de desafíos de lógica y habilidad. Desde aficionados casuales hasta entusiastas del Tetris, Tetris A-Z ofrece una experiencia divertida y desafiante para todos.

Experiencia de Juego

Los jugadores se sumergirán en un mundo abstracto de formas y colores vibrantes, donde la destreza y la rapidez mental son fundamentales para alcanzar la victoria. Con una mecánica sencilla pero adictiva, Tetris A-Z ofrece una experiencia de juego fácil de entender pero difícil de dominar.

DISEÑO

Metas de Diseño

Lograr un equilibrio entre accesibilidad y desafío.

Fomentar la competitividad y la superación personal.

Ofrecer una experiencia visual atractiva y moderna.

Garantizar una jugabilidad intuitiva y satisfactoria para todos los públicos.

Proporcionar opciones de personalización y ajuste de dificultad para adaptarse a diferentes estilos de juego.

GAMEPLAY

Objetivos: El objetivo principal del juego es completar líneas horizontales con las piezas que caen para eliminarlas y evitar que el tablero se llene hasta la parte superior. Los jugadores pueden competir por la puntuación más alta y así intentar demostrar quien llega a la puntuación más alta.

Jugabilidad: Los jugadores controlan la caída de las piezas y deben rotarlas y colocarlas estratégicamente para crear líneas completas. Hay sonido cuando una línea se completa para que se sepa aunque ya es bastante evidente.

Progresión: A medida que los jugadores avanzan, la velocidad de caída de las piezas aumenta, aumentando la dificultad del juego. Los jugadores

pueden modificar este modificador a la velocidad del aumento, en inicio es muy poco pero se puede ajustar.

GUI: La interfaz de usuario muestra información clave, como la puntuación actual, la puntuación máxima hasta la fecha y los controles de juego de forma clara y concisa.

MECANICAS DEL JUEGO

Núcleo de Juego:

Los jugadores deben colocar las piezas de Tetris de manera estratégica para completar líneas horizontales y evitar que el tablero se llene.

La velocidad de caída de las piezas aumenta gradualmente, desafiando la habilidad y la rapidez de los jugadores.

Flujo de Juego:

Inicio: Los jugadores comienzan con un tablero vacío y una velocidad de caída baja.

Desarrollo: A medida que avanza el juego, la velocidad aumenta y la dificultad se incrementa.

Fin: La partida concluye cuando las piezas se acumulan hasta la parte superior del tablero.

Fin de Juego:

Derrotas: El juego termina cuando las piezas se acumulan hasta la parte superior del tablero.

"Victoria" : Superar la puntuación Máxima anterior.

Física de Juego

La física del juego se centra en el movimiento de las piezas de Tetris

dentro del tablero, con una gravedad constante que determina la velocidad de caída de las piezas.

Controles

Los controles son simples e intuitivos, permitiendo a los jugadores rotar y colocar las piezas con precisión utilizando las teclas de flecha y la barra espaciadora.

ELEMENTOS DEL VIDEOJUEGO

Caracterización del mundo/entorno: Tetris A-Z se desarrolla en un mundo abstracto de formas y colores vibrantes, donde la lógica y la habilidad son fundamentales para el éxito. No hay una historia específica, ya que el enfoque principal está en la mecánica del juego.

Personajes: El juego no cuenta con personajes específicos, ya que el objetivo principal de este tipo de cosas es tener el mayor puntaje posible como en una recreativa de los años 90.

Niveles: No hay niveles en el sentido tradicional, pero los jugadores pueden enfrentarse a desafíos únicos y modos de juego adicionales a medida que progresan.

Elementos culturales o geográficos: Tetris A-Z presenta un diseño visual minimalista que se adapta a una amplia variedad de culturas y preferencias estéticas.

ASSETS

Música: La música de fondo es una canción sin copyright creada por el juego del tetris. La canción de la pantalla de introducción es la intro del famoso

videojuego Outer Wilds para hacer un contraste entre relajacion antes de la frenetica musica del juego.

Efectos de sonido: Los efectos de sonido nítidos y satisfactorios realzan la experiencia de juego, hay dos pistas principales a parte de las que suenan de fondo, la de cuando completas una fila y la musica caracteristica de Mario Bros para cuando pierdes y sale la pantalla famosa del GAME OVER.

Modelos 2D/3D: Los modelos de piezas y entornos son simples pero elegantes, con colores brillantes y animaciones suaves que dan vida al juego.

Detalles Técnicos

Plataformas Objetivo

Inicialmente, el juego estará disponible en PC, pero se considerará la posibilidad de expandirlo a otras plataformas en el futuro.

Herramientas de Desarrollo

El juego se desarrolla utilizando Unity como motor principal, con herramientas adicionales para el diseño de arte y la composición musical.