



# **GAME DESIGN DOCUMENT**

ENRIC BRUGAROLAS  
LAURA PADILLA

<b>ÍNDICE</b>	2
<b>Puntos fuertes</b>	3
<b>Ficha</b>	4
<b>Sinopsis</b>	4
<b>Características</b>	5
<b>Análisis</b>	6
<b>Las tres C</b>	7
<b>Tipos de Flow</b>	8
<b>Retroalimentación</b>	9
<b>Toma de decisiones</b>	10
<b>Reglas fundacionales</b>	11
<b>Gameplay</b>	12
<b>Sistemas</b>	13
<b>Elementos jugables</b>	14
<b>Enemigos</b>	15
<b>Flowchart</b>	16

# PUNTOS FUERTES

---

## ADICCTIVO

Rushed Airlines es un juego en el que el usuario no podrá jugar solo un nivel. Querrá avanzar y descubrir niveles.

## DESCONEXIÓN

El usuario entrará en el juego para desconectar de la rutina y dedicarse únicamente a esquivar, saltar y deslizarse por unos momentos. Los momentos de juego serán cortos pero intensos, el jugador se fijará exclusivamente en lo que ocurre en el nivel.

## MÚSICA

Esquivar al ritmo de la música ayudará a la anterior mencionada desconexión del usuario y mejorará su concentración.

## ARTE

El diseño y arte de Rushed Airlines destaca de lo existente en el mercado. Sigue una línea de arte sencilla y poco recargada con colores primarios y escala de grises. Utilizando los colores para indicar obstáculos, peligro o destacar objetos.

# FICHA DEL JUEGO

---

<b>Título del juego</b>	Rushed Airlines
<b>Género</b>	Runner musical
<b>Desarrollador</b>	AWOL Games
<b>Jugadores</b>	Un jugador
<b>Ambientación</b>	Mundo actual, aeropuerto
<b>Estética</b>	Minimalista, colores planos
<b>Plataforma</b>	Mobile (Android, IOS)
<b>Clasificación</b>	PEGI 3
<b>Engine</b>	Unity
<b>Fecha lanzamiento</b>	Verano 2019

## SINOPSIS

---

**Última llamada para el vuelo AW4461.**

**Diríjanse a la puerta de embarque.**

Oh no! Tu avión se dispone a alzar el vuelo sin ti! Deprisa! Concéntrate y esquiva los obstáculos para conseguir llegar a tiempo o perderás el viaje que tanto deseabas!

Sabemos que los aeropuertos pueden ser bastante caóticos y la puntualidad es un factor muy importante. No esperarán a nadie que llegue tarde y en **Rushed Airlines** tampoco. Utiliza tu destreza para esquivar y saltar los obstáculos que encontrarás en el camino a tu puerta de embarque.

# CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL PROYECTO

Juego para plataformas móviles para jugadores casuales que buscan desconectar con algo entretenido y con ritmo.

## RUNNER

Juego de plataformas en que nuestro personaje avanza de manera continua por un aeropuerto con el objetivo de embarcar a tiempo.

## OBSTÁCULOS

El usuario deberá esquivar elementos y barreras como postes de información, maletas, detectores... manteniendo al jugador en el escenario de un aeropuerto.

## RITMO

Los obstáculos se colocarán en el juego de manera que al ser esquivados sigan el ritmo de la música del juego.

## DESBLOQUEAR

Los niveles deberán desbloquearse de uno en uno, cada nivel será diseñado de manera diferente al anterior, cambiando la música, los obstáculos e incluso los aeropuertos (de diferentes partes del mundo).

## COLECCIONAR

A medida que recorramos los aeropuertos encontraremos "gemas" con las que podremos desbloquear diferentes personajes y otras mejoras visuales.

## MICROPAGOS/ADS

Encontraremos micropagos que permitirán al usuario desbloquear personajes de manera más rápida. Los anuncios no molestarán al jugador y se usarán para facilitar conseguir objetivos.

**Rushed Airlines** es un juego casual que pretende destacar de los ya existentes con una temática cercana a los jugadores, con mecánicas simples y divertidas mezcladas con ritmo y gráficos diferentes. Siempre pensando la manera en que los usuarios no se sientan agobiados con anuncios innecesarios que corten el flow del juego.

# ANÁLISIS DEL JUEGO

Rushed Airlines puede ser analizado según su tipo de diversión y su tipo de jugadores, explicados a continuación.

## TIPOS DIVERSIÓN

### Descubrimiento/Reto



Completar niveles con el objetivo de desbloquear más

### Fluidez



Esquivar obstáculos al ritmo de la música

### Coleccionar



Coleccionar tanto personajes como accesorios

### Triunfo



Conseguir llegar a la puerta de embarque

## TIPOS JUGADORES

### Triunfador



Busca superar niveles con la mejor puntuación posible

# LAS 3 C

---

## CHARACTER

El objetivo principal de nuestro personaje es llegar a tiempo a la puerta de embarque de su vuelo. Por ese motivo corre sin descanso por el aeropuerto (se mueve en 3 carriles) mientras esquivaba obstáculos.

- Desplazamiento lateral derecha e izquierda
- Saltar y deslizarse agachado

## CONTROLLER

La manera en que el jugador controla al personaje es mediante **gestos** intuitivos en la pantalla táctil de los dispositivos móviles.



Esquivar izq.



Mantener agachado



Saltar

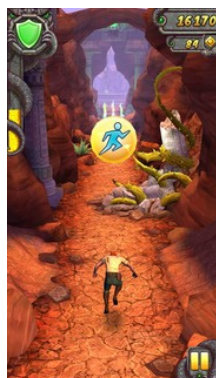


Esquivar der.

## CAMERA

La cámara se sitúa a las espaldas del personaje, permitiendo al jugador ver con claridad que obstáculos se acercan al personaje y poder decidir a que carril debe dirigirse. La cámara sigue a nuestro personaje cuando cambia de carril.

Temple Run



Run Forrest Run



# TIPOS DE FLOW

---

**Rushed Airlines** es un juego para desconectar en momentos no muy largos. Podemos imaginar a los usuarios jugando en el metro, durante la publicidad en televisión o en algún rato aburrido durante el día.

## FLOW

El usuario entra en el juego con la intención de desconectar del día a día y entretenerse por un rato. Desde la pantalla “Made with Unity” hasta que se cierre la aplicación, el jugador entra en el flow del juego. La duración de este flow puede durar aproximadamente entre **5-15 min.**

## FLOW - Nivel

Una vez el jugador ha pasado la Title screen del juego, deberá seleccionar nivel y una vez seleccionado, empezará el microflow del gameplay, donde el jugador entrará en “modo concentración” y por unos minutos lo único que le importará será no chocar con los obstáculos del juego. Cada nivel tendrá una duración de unos **1-2 min.**

## Shop

En la tienda el jugador se centrará en explorar los objetos o personajes a desbloquear, en cómo conseguirlos e incluso dedicar un poco de tiempo en ver anuncios que faciliten esas compras. La duración de esta acción puede ser entre **2-5 min.**



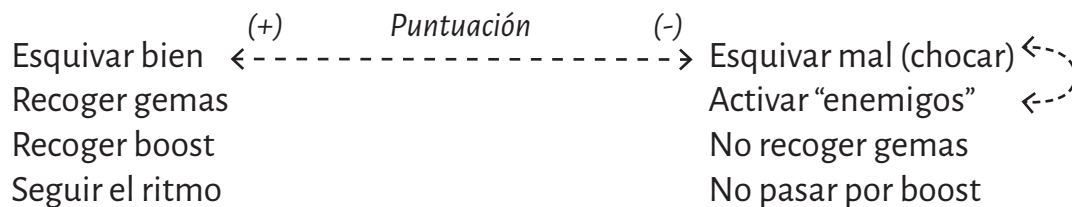
# RETROALIMENTACIÓN

Los aspectos que balancean el juego se dividen entre positivos y negativos, a continuación se listan y se ve la relación entre cada uno.

## POSITIVOS

## NEGATIVOS

### GAMEPLAY



### NIVELES



### COLECCIONAR



# TOMA DE DECISIONES

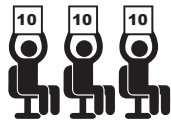
La decisión principal del jugador es escoger el “carril” que seguirá el personaje, escoger un camino u otro tendrá las siguientes consecuencias:

## BUEN CARRIL

Avanzar



Mayor puntuación



Recoger gemas



Encontrar boosts



Llegar a la meta



## MAL CARRIL

Chocar con obstáculo



Menor puntuación



No recoger gemas



No encontrar boosts



No acabar el nivel



Activar enemigos



# REGLAS FUNDACIONALES

---

## INICIO

Después de la pantalla de título encontraremos un nivel tutorial, después de éste, desbloqueamos el mapa de niveles. Si el jugador ya ha pasado el tutorial, la próxima vez que inicie el juego, después de la title screen aparecerá con el mapa de niveles abierto en su nivel actual.

## PROGRESIÓN

En cada nivel el personaje aparece de espaldas en el carril del medio y un contador (3... 2... 1...) avisa al jugador de que la ronda va a empezar. Al avanzar en el nivel podemos progresar bien o mal, a continuación se describen ambos casos:

**Buena progresión:** buena puntuación, no chocamos o muy poco, conseguimos gemas y conseguimos pasar de nivel.

**Mala progresión:** mala puntuación, chocamos hasta fallar el nivel. Podemos revivir con gemas o mirando un anuncio y volveríamos al mismo lugar, empezando con el contador dando tiempo al jugador para prepararse.

## FINALIZACIÓN/VICTORIA

El nivel finaliza y el jugador ve en pantalla su puntuación valorada de 1 a 3 estrellas. Después de la valoración se redirige al jugador al mapa de niveles.

## CONSTITUTIVAS

En el mapa de nivel existe la posibilidad de entrar en la tienda para comprar gemas y desbloquear mejoras estéticas y personajes.

## IMPLICITAS

- Si el usuario desbloquea 3 personajes, únicamente puede jugar con uno a la vez.
- Los accesorios pueden equiparse de uno en uno (uno cabeza, uno espalda y una camiseta).

# GAMEPLAY

---

## NIVELES

Rushed Airlines se basa en el desbloqueo de niveles. El jugador explorará un mapa que desbloqueará poco a poco a medida que pase niveles con buena puntuación. La misión principal del usuario será esquivar obstáculos en cada nivel moviéndose por tres carriles.

## PUNTUACIÓN

Como se ha explicado anteriormente, en cada nivel el usuario recibirá una puntuación según lo habilidoso que haya sido esquivando obstáculos. Cuantos más choques, menos puntuación, llegando incluso a tener que repetir el nivel. Al final del nivel el jugador obtendrá una puntuación de 1 a 3 estrellas.

## RECOLECCIÓN

Esta mecánica se centrará en los jugadores coleccionistas. En los niveles o comprando en la tienda recibimos gemas que nos permitirán desbloquear personajes que se podrán intercambiar por el personaje principal. En principio serán cambios únicamente estéticos, no proporcionarán otras mejoras.

# SISTEMAS

## MONETIZACIÓN

En Rushed Airlines contamos con un sistema de monetización basado en dos elementos principales, monedas y gemas. Y estos elementos se refuerzan mediante anuncios.

**Monedas:** se consiguen en los niveles. Mínimo 0 y máximo 50 monedas por nivel. Desbloquean o permiten comprar accesorios para los personajes (sombreros, mochilas, camisetas...).

**Gemas:** se consigue una por nivel o una por la visualización de un video. También existen packs de compra de gemas (10 gemas -> 2,99€, 50 gemas 8,99). Las gemas desbloquean o compran monedas (1 gema -> 50 monedas) o te permiten revivir una vez por nivel.

**Anuncios:** se utilizan para revivir durante un nivel o para conseguir gemas, una por anuncio. En todo caso, los anuncios serán opcionales y decisión del usuario verlos o no.

## PUNTUACIÓN

Cada nivel se puntúa de 1 a 3 estrellas. El sistema que se sigue para conseguirlas es el siguiente:

- Durante el nivel se consiguen monedas (máx. 50) y gemas (1 por nivel).
- Cuantas más monedas más puntuación.
- La tercera estrella se consigue únicamente si se ha obtenido la gema, que habrá sido colocada estratégicamente en cada nivel.

0 monedas	0 estrellas
1-25 monedas	1 estrella
25-50 monedas	2 estrellas
50 monedas + gema	3 estrellas

# ELEMENTOS JUGABLES

Durante los niveles encontraremos diversos tipos de obstáculos. A continuación se listan los diferentes tipos:

## TIPOS DE OBSTÁCULOS

### ESTÁTICOS

Sillas (esquivar)  
Paneles info (saltar)  
Papeleras (esquivar)  
etc.

### EN MOVIMIENTO

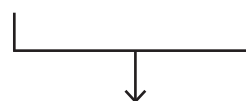
Carro maletas  
Viajeros apresurados  
(aparecen en un lado  
y salen por otro)

### ACTIVADORES

Charco  
Detector metales  
(pasar por ellos  
activa enemigos)



Si el jugador falla uno de estos obstáculos "muere"



Si el jugador falla uno de estos obstáculos activa un enemigo durante 7 segundos.



Si el jugador vuelve a fallar es atrapado y "muere"

Si no falla el enemigo desaparece

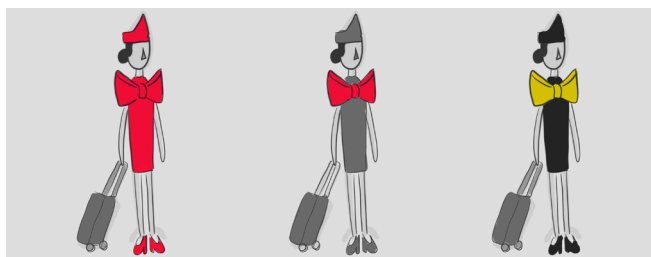
## POWER-UPS

Las cintas son elementos jugables que al pasar por ellas hacen que nuestro personaje vaya un 25% más rápido de los normal.

# ENEMIGOS

Como se ha mencionado anteriormente, ciertos obstáculos activan enemigos. Todos ellos con la misma mecánica pero con estética diferente.

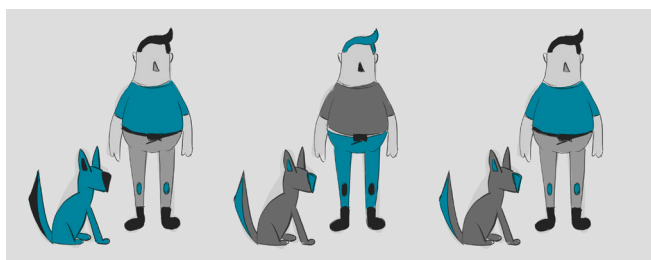
## ENEMIGO 1



### Azafatas

Cruzar y tropezarse con una de ellas hará que todo un séquito te persiga por unos instantes.

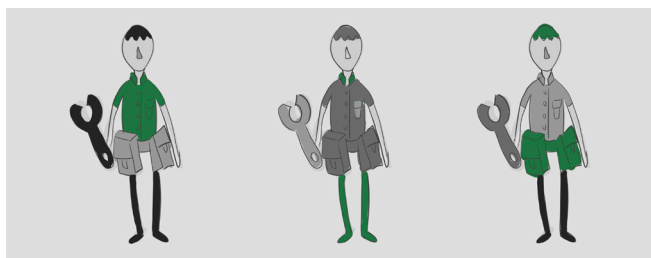
## ENEMIGO 2



### Seguridad

Los detectores de metales pueden ser traicioneros, pasar por uno de ellos hará que el perro del vigilante te persiga.

## ENEMIGO 3



### Mantenimiento

Desconcentrar a un manitas en plena reparación no es aconsejable. Intenta esquivarlos!

## ENEMIGO 4



### Limpieza

La única cosa que enfada al pobre Jade es que le pisen lo fregao. So please, don't.

# FLOWCHART

A continuación se muestran las diferentes pantallas que conforman el juego y cómo se relacionan entre ellas.

