



# RUSHED AIRLINES

## 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>Level design</b>	15
<b>Enemigos</b>	18
<b>Datasheets</b>	19
<b>Flowchart</b>	22
<b>Cambio estética</b>	23

# 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

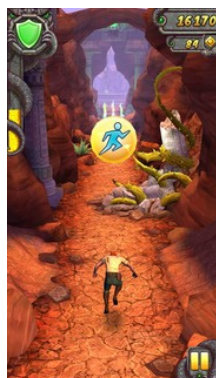


Esquivar der.

## 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.**



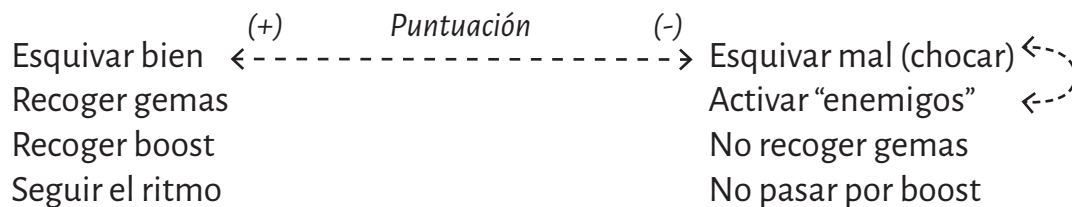
# RETROALIMENTACIÓN

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

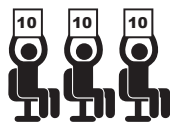
La decisión principal del jugador es escoger el “carril” que seguirá el personaje, escoger un camino u otro tendrá las siguientes consecuencias:

## 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 centra 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

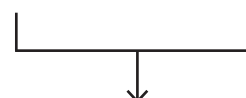
Carro maletas  
Viajeros apresurados  
(aparecen en un lado  
y salen por otro)

### ACTIVADORES

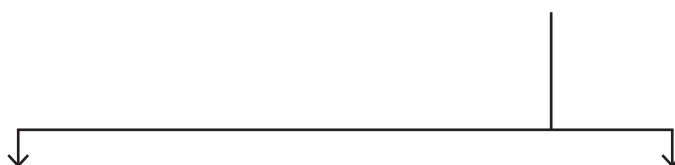
Charco  
Detector metales  
(pasar por ellos  
activa enemigos)



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.

# LEVEL DESIGN DOCUMENT

---

**Ambientación:** El nivel se ambientará en una terminal del aeropuerto de xxxx (país a concretar) junto con todas sus características/detalles y objetos.

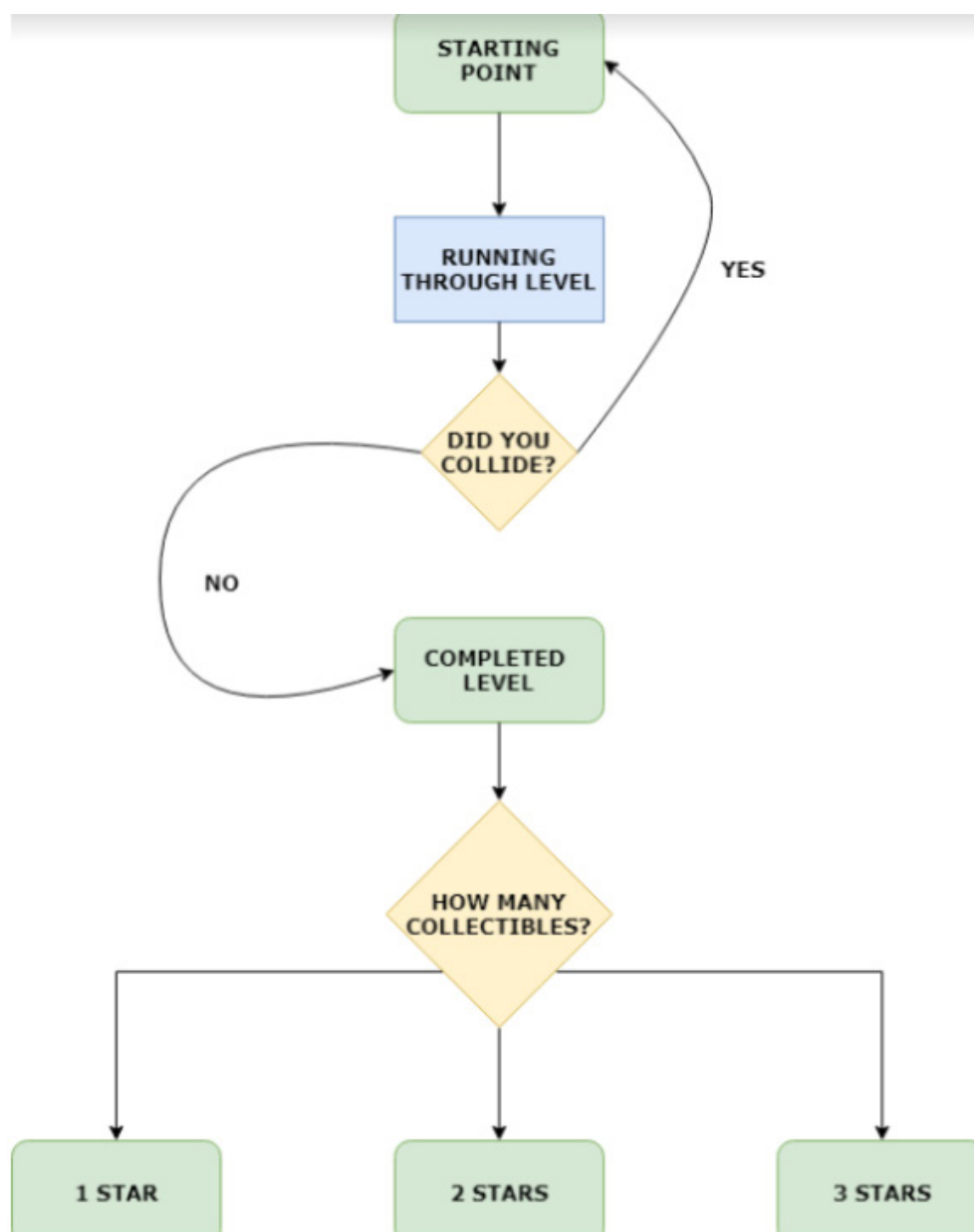
**Breve Historia:** En el nivel 1 el protagonista se encontrará muy apurado para llegar a la puerta de embarque correspondiente para su próxima destinación, así que deberá correr por la terminal esquivando a toda clase de objetos, personas y obstáculos que entorpecen su camino.

**Objetivo de Nivel:** El objetivo del nivel será llegar a la meta de éste, ya que será un nivel lineal donde tendremos que ir esquivando los obstáculos. No habrá tiempo límite ya que el personaje irá corriendo automáticamente hacia delante y nosotros nos encargaremos de cambiar de carril. El objetivo principal será llegar a la meta sin chocar con ningún obstáculo, aunque habrán objetivos secundarios como coleccionables/power ups y cada nivel tendrá una duración aproximadamente una duración de 1-2 minutos.

**Objetivos respecto al Jugador:** Terminar el nivel obteniendo la máxima puntuación, ya que cada nivel estará completado de 1-3 estrellas dependiendo de los coleccionables que hayamos recogido durante el nivel.

**Sensaciones producidas por el nivel al jugador:** Al ser el primer nivel del juego el nivel transmitirá una sensación de prisa al jugador para completar el nivel, ya que el juego irá avanzando aunque el jugador no pulse ni haga nada, por lo tanto se le obliga a estar atento e interactuar con el juego de primeras. Aún así el primer nivel será el más sencillo de todos y no habrán tantos obstáculos como en los otros niveles ni tantos coleccionables para no transmitir tanto frenetismo de golpe a los nuevos jugadores.

# FLOWCHART DEL NIVEL



**Toma de Decisiones:** El jugador tendrá pocas opciones para superar el nivel, aún así tendrá diferentes caminos/rutas para llegar al final, por lo tanto podrá elegir la ruta difícil consiguiendo más objetos coleccionables que luego podrá intercambiar por personajes/objetos/skins o elegir la ruta fácil consiguiendo por lo tanto menos puntuación.



# LEVEL DESIGN REFERENCIAS

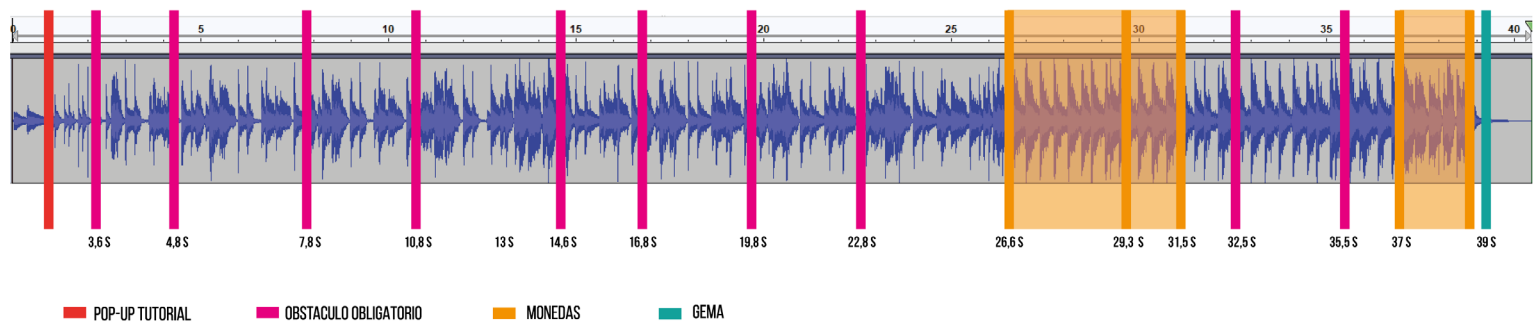


**Eventos o Situaciones:** Durante el nivel nos encontraremos con diferentes eventos dependiendo de cada nivel. Cada uno nos resultará más difícil o más fácil superarlos. Serán ciertos obstáculos dinámicos y que se irán moviendo para llamarnos la atención, algunos más rápidos que pondrán a prueba nuestros reflejos y nuestra concentración mientras que algunos serán más lentos por lo que podremos anticipar con más tiempo.

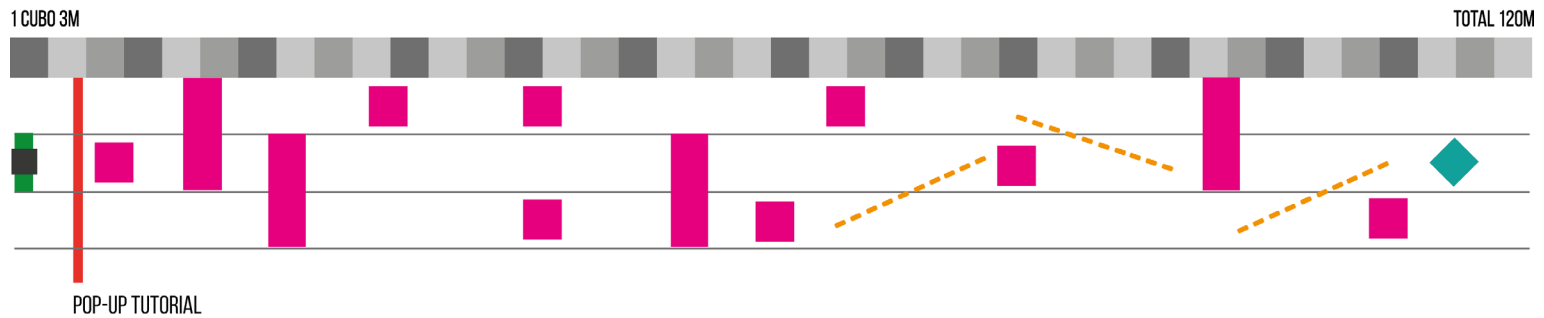
**Pacing Level:** El ritmo del nivel irá incrementando, al ser el primer nivel jugable el ritmo del nivel será más pausado para que el jugador aprenda todas las mecánicas del juego. Al final del nivel el ritmo incrementará el ritmo para que el jugador demuestre que ha aprendido las mecánicas y se mueve con soltura para proceder al siguiente nivel.

# TUTORIAL LEVEL MAP

## NIVEL TUTORIAL CANCIÓN (SEGUNDOS)



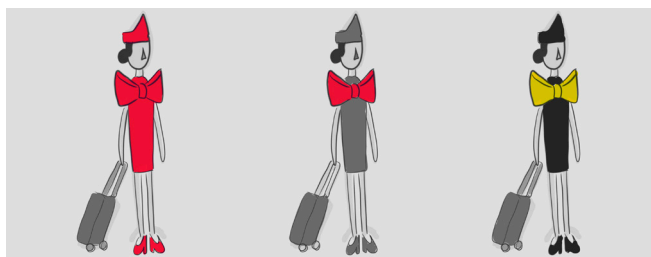
## DISTANCIA/METROS



# ENEMIGOS

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

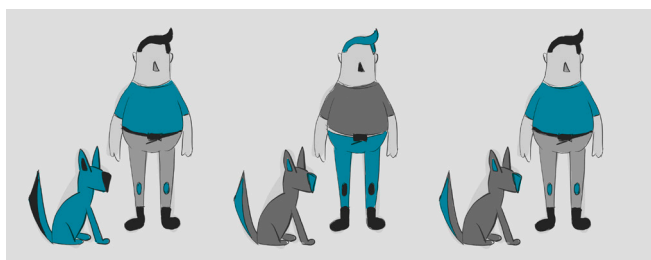
## ENEMIGO 1



### Azafatas

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

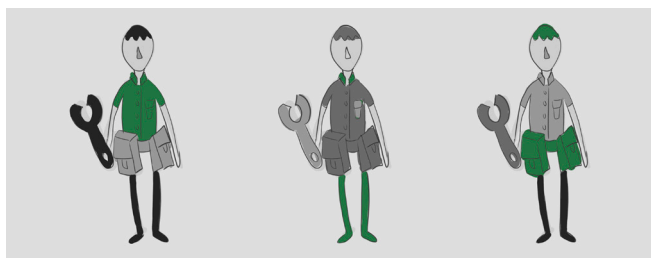
## ENEMIGO 2



### 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.

# MAIN CHARACTER - DATASHEET



Principal	Movimientos	No debería...
Es un turista	Moverse de carril en carril	Saltar 2 carriles
Impersonal	Movimiento suave	Salirse de la pantalla
No tiene edad definida	Le sigue la cámara	Caminar hacia atrás
Desbloquear personajes	Camina recto hacia delante	Rotar sobre su eje
Personalizable (accesorios)	Coge monedas y gemas	Contabilizar más gemas/monedas de las que recoge
	Desplazamiento lateral	Traspasar geometría
	Choca con obstáculos	Seguir "vivo" tras 3 intentos
	Revive con micropagos	Revivir "gratis"
	Coge powerups	Ignorar powerups

# ENEMIGOS - DATASHEET

Enemigos personaje	Movimientos	No debería...
Trabajadores del aeropuerto	Se activan "pisando" algo	Activarse sin "pisar"
Tienen mismo funcionamiento	Persiguen al jugador	Seguirte más tiempo
	Desaparecen al rato	Adelantar al jugador
	Cambian de carril con el player	Cambiar más de dos carriles
	Se activan de uno en uno	Activar más de uno a la vez
	"Matar" al jugador si tropieza	Traspasar al jugador al tropezar

Enemigos estáticos	Acciones	No deberían...
Elementos aeropuerto	No se mueven	Moverse
Elementos países	Bloquean el paso	Poder traspasarse
	Chocar quita una "vida"	No quitar "vida"

Enemigos en movimiento	Acciones	No deberían...
Elementos aeropuerto	Se cruzan frente al player	Ser estáticos
Elementos países	Bloquean el paso	Poder traspasarse
	Chocar quita una "vida"	No quitar "vida"

# PICK UPS - DATASHEET



Gemas	Acciones	No deberían...
3D	Se acumulan	Sumar más de la cuenta
	Hay una por nivel	Aparecer más de una
	Pueden conseguirse viendo videos	Conseguirse sin videos
	Desbloquean personajes	Desbloquear accesorios
	Permiten revivir	No revivir

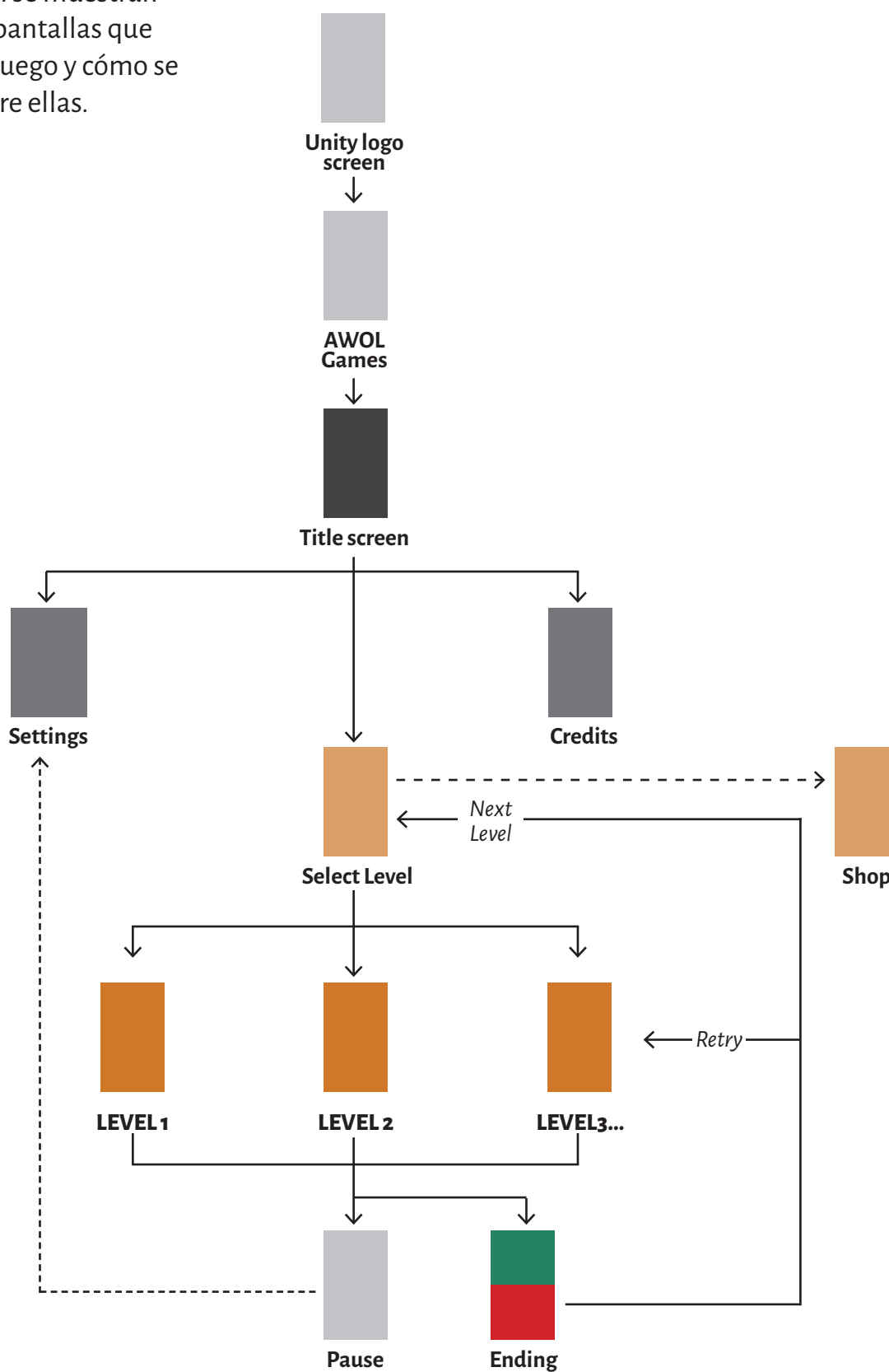


Monedas	Acciones	No deberían...
3D	Se acumulan	Sumar más de la cuenta
	Hay 50 por nivel	Aparecer más de 50 por nivel
	Se consiguen en niveles	Conseguirse sin jugar
	Se pueden comprar con gemas	Desbloquear personajes
	Permiten comprar accesorios	

Power-ups	Acciones	No deberían...
Cinta	Aumenta velocidad personaje	No hacer nada
	Se activa al pasar por encima	Activarse sin pisar

# FLOWCHART

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



# CAMBIO ESTÉTICA

