**Ánima**

**Design Document**

**Carlo Rodríguez Penney**

**Roberto Feliú Maldonado**

**Félix Cortés Rodríguez**

**Luis Rosa**

**José Vélez Arocho**

**Rafael Vargas Correa**

**Concepto del juego**

Cuando los habitantes de Rio Piedras despiertan de un misterioso sueño, se encuentran entre edificios destruídos, calles sucias y una sociedad perdida. Su misión: Restaurar su ciudad y no dejarla recaer en ese terrible y descolorido pasado. Tu deber: que esto se haga posible. Aprenderás de la ciudad y cómo fue en tiempos más alegres mientras tendrás la oportunidad de convertirla en la mejor ciudad del mundo… o de desaparecerla por completo.

Animar a Rio Piedras estará en tus manos… literalmente.

**Moraleja del juego**

Si algo más se quiere lograr aparte de hacer un juego divertido con personajes agradables a la vista sería crear conciencia sobre la ciudad a la que pertenecemos y a cómo decae ante nuestros ojos. La sociedad se duerme en espera de algún cambio positivo en vez de actuar por sí misma y lograr un cambio. La intención es que a través de un aparato electrónico las personas se percaten del cambio que pueden hacer con sus manos como metáfora de que son ellos quienes pueden hacerlo en colaboración con otros miembros de la ciudad que comparten.

**Control y plataforma***:*

Para poder ser fiel a la metáfora, el juego se jugaría en dispositivos-móvil android con pantallas *touchscreen* donde el jugador moverá al *animoso* al lugar que desee y podrá interactuar con objetos y otros personajes con tocar la pantalla.

**Características del juego**

*Género:*  Single Player Side-scroller

*Punto de vista:* 2D

*Audiencia:* Everyone

*Plataforma:* Android

*Game Engine:*  Unity

**Trayectoria del Diseño**

Cada miembro del equipo (comunicaciones, arquitectura y ciencias de cómputos) trajo fórmulas variadas para el proceso de diseño. La experiencia previa de los programadores, en conjunto con las ideas del resto del grupo, sirvieron como base para construir algo concreto sin necesidad de un líder entre los miembros. Cada compañero se especializó en algún área importante, entre ellas se encuentran la narrativa, el estilo, la interfaz gráfica, espacio y escala, programación de personaje y programación de escena. Sin la experiencia de los miembros del grupo el diseño estaría incompleta. Los diferentes puntos de vista ayudan a tener una experiencia más variada y mejor no solo para el jugador, también para los creadores del juego. Respetar las habilidades que tenemos y confiar en el tipo de trabajo que hacen los otros ha sido fundamental para la química del equipo. Con esta dinámica, todos los miembros pueden enfocarse en sus respectivos puestos para llevar a cabo una mejor experiencia a los jugadores al final del proceso.

*Desarrollando ideas:*

Comenzamos a trabajar ideas siguiendo unas guías propuestas por los profesores y el equipo. Nuestro propósito principal es proveerle al jugador el impulso de mejorar a Rio Piedras de un modo educativo, profundo y divertido. La audiencia a la que va dirigido el juego debería ser ilimitado para que pueda llega a todo género y edad y evadir el dicho de que los videojuegos son exclusivamente para hombres. El poco tiempo que tuvimos para poder crear el juego nos llevo a diseñar lo más minimalista posible en términos del diseño y gameplay. Cada idea para el juego pasó por nuestro juicio, asegurándonos de que se mantuviera fiel a la meta planificada.

El propósito inicial de este juego es crear conciencia sobre el descuido de la ciudad de Rio Piedras de una manera divertida y agradable al expectador. Seamos claros en una cosa: Un mero juego educativo sobre cómo restaurar una ciudad que fue hermosa en antaño suena aburrido a primera instancia para cualquier tipo de jugador. Así que el plan inicial consistía en crear una historia, un diseño y un *gameplay* que se sintiera atractivo para el expectador sin necesidad de agobiarlo con un mensaje sobre restauración. Esa idea no fue descartada en ningún momento. Sin embargo, el diseño, la historia y el juego en sí se han encontrado cambios constantemente, buscando una estética agradable, efectiva y entretenida que pueda llevar el mensaje sin parecer un sermón.

**Primer Plan**

Desde un principio se había decidido que el juego sería un 2D Side Scroller con un solo jugador que consistiría de tres niveles en diferentes partes de Rio Piedras: La avenida Universidad, la plaza y el Paseo de Diego. En estos, el jugador cumpliría misiones sobre re-ubicar oficinas del gobierno, pavimentar calles y crear actividades sociales entre los personajes que componían el juego. Cada nivel tendría ciertas fases en las que el jugador debía cumplir con ciertas misiones para poder pasar al próximo nivel del juego.

**Segundo Plan**

La idea anterior se descartó por ser extensa y poco atractiva. Se necesitaba una manera de capturar a todo tipo de audiencia de un modo más sencillo sin perder el mensaje de vista. Muchas ideas corrieron en la mesa, algunas muy buenas pero complejas, algunas muy sencillas, pero mediocre. Entre tanta discusión se llegó a una decisión. El *gameplay* se mantendría intacto, pero se enfocaría solo en un nivel con tres fases que pudieran llevar el mensaje más difrazado pero igualmente presente con un toque fantasioso para apelar más a los jugadores.

**Estética y Elementos del juego**

**El Mundo: Rio Piedras**

La ambientación de Anima es, posiblemente, la parte más fundamental del juego. El arte del juego funciona como una alusión abstracta y minimalista de varios lugares de Rio Piedras. Al principio de cada nivel nos encontraríamos con areas desoladas y aburridas que van ganando color, vida y sonido mientras el jugador cumple con las misiones del juego. Una paleta de colores diferente se utilizará para cada nivel que comenzaría con tonos monocromáticos. Durante el juego, el ambiente de cada nivel se mantendrá en constante cambio en base a los logros o fracasos que se tengan durante el nivel, dando una sensación de dinamismo.

**Los personajes: animosos**

La intención con estos personajes es que se notaran simples, pero a la vez, adorables. El color gris es una representación de cómo se sienten los ciudadanos ante una ciudad perdida. El personaje protagónico, Ani, carece de género para evitar llegar a un solo tipo de audiencia. Su “a” virada podría pasar por un moño o una gorra, bajo el criterio del jugador.

**Elementos**

El primer nivel ocurriría en la Avenida Universidad. Entre los elementos positivos se encuentran los ciudadanos de la ciudad, entre los negativos se encuentran los escombros y la basura. El tiempo es básicamente el enemigo mayor del juego. Si no se logran los objetivos del juego en un tiempo límite se pierde el nivel. La cámara en el juego se desplazaría de derecha a izquierda o de arriba hacia abajo dependiendo la dirección a la que se dirija el jugador.

**El espacio**

Al inicio del juego, en la primera fase, el personaje se puede mover por cualquier parte de la ciudad, rompiendo con las leyes de la gravedad. Una vez se concluye esa fase, el personaje se mueve por la ciudad hacia la derecha o izquierda.

**Sonido**

El sonido es otro factor que ayudaría en el ambiente del juego. Igual que con el ambiente y el tiempo el sonido sería un factor para causar tensión en el jugador cuando no logre las tareas que debe cumplir.

**Como jugar el primer nivel**

El primer nivel del juego consiste en tres fases: Caos, Limpieza y Renovación.

En Caos, el jugador tiene un tiempo limitado para salvar a los demás ciudadanos de Rio Piedras y reconstruir algunas estructuras de la ciudad. No hay gravedad, por lo que el personaje debe deslizarse por los cielos y llevar a los demás animosos al suelo mientras acomodas los pedazos destruidos de los edificios en su lugar.

En Limpieza, la cantidad de personajes que lograste salvar en la primera fase te ayudarán a limpiar la ciudad. Tu tarea es desechar una cierta cantidad de basura antes que termine el tiempo.

La tercera fase, Renovación, consiste en limpiar las manchas que dejarán la basura que no lograste desechar a tiempo en la previa fase. Una vez que acabes eso, el juego determinará cuantas estrellas te mereces dependiendo de tu desempeño a través del nivel entero.