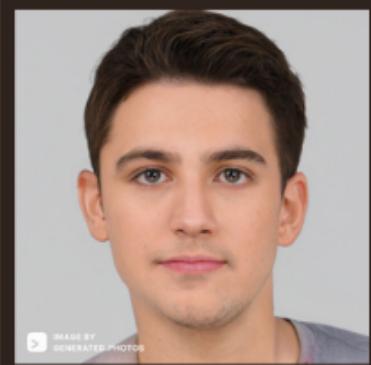


Documento de Diseño de *Bombstruction*

1. Introducción

- Plataformas posibles de despliegue (Web, consola, móviles): Móviles
- Público objetivo

Target Player Persona



Julián
Jugador casual

Información del jugador

Nombre: Julián
Género: Masculino
Edad: 21
Educación: Bachillerato
Ocupación: Estudiante universitario
Estado: Soltero
País: Colombia
Videojuegos preferidos: UNO (Móvil), Battlelands (Móvil), Bullet League (Móvil)

Motivaciones de juego

- La historia general de los personajes y del videojuego es larga y lo desmotiva a no jugar más.
- Algunos videojuegos de su interés son demasiado pesados para su smartphone.
- Le es difícil avanzar en los niveles más complejos y lo hace enojar.

Frustraciones con juegos existentes

- La historia general de los personajes y del videojuego es larga y lo desmotiva a no jugar más.
- Algunos videojuegos de su interés son demasiado pesados para su smartphone.
- Le es difícil avanzar en los niveles más complejos y lo hace enojar.

Objetivos de experiencia

- Competir con jugadores hábiles y derrotarlos de forma que lo reten y lo propongan a mejorar en su forma de juego.
- Disfrutar de los estilos visuales de los personajes y del videojuego en general por su toque llamativo y animado.
- Emocionarse por ganar y darlo todo en el momento en que finalice la partida.

Necesidades y expectativas

- El videojuego debe ser ligero.
- La interfaz gráfica puede ser colorida y animada.
- El videojuego no puede tener una historia de juego larga ni compleja.

- Clasificación ESRB: TEEN
- Género del juego: Acción

2. Descripción de juego

- **Sumario**

Un personaje víctima de un grupo mafioso decide saciar su sed de venganza, enfrentándose a ellos en diferentes partidas de bombardeos. Para ello tendrá que sobrevivir a sus contrincantes, acabar con sus enemigos y obtener recompensas en los enfrentamientos uno a uno con los personajes de la mafia objetivo.

- **Historia**

Un equipo guerrillero con poder e influencia en la mafia decide atacar a diferentes personajes de un grupo enemigo, con este objetivo diseñan su plan de ataque en diferentes lugares que frecuentan dichos personajes y escogen una persona para el trabajo. El protagonista principal es reclutado por el equipo guerrillero para asesinar a los cuatro miembros en áreas comunes de la ciudad usando bombas, es así como tendrá que enfrentarse a ellos, derrotarlos en los enfrentamientos de bombardeo uno a uno y asesinarlos para recibir su recompensa: un hogar para su familia.

- **Flujo de juego**

Objetivos	Reglas	Recompensas
-----------	--------	-------------

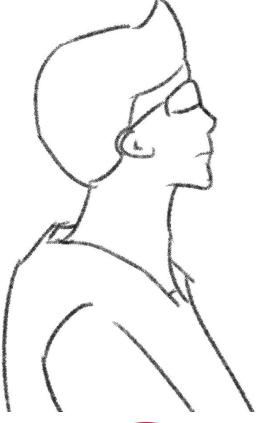
<ul style="list-style-type: none"> • Disparar bombas y acabar al jugador enemigo en el área de juego. El jugador obtendrá una cantidad de puntos por cada golpe que acierte en el contrincante. • Protegerse de las bombas utilizando como escudo los elementos del área de juego. • Esquivar las bombas utilizando las habilidades de movimiento y salto del personaje. • Obtener las habilidades adicionales que aparecen aleatoriamente en el área de juego para aumentar la vida del personaje, aumentar su velocidad, crear un escudo protector por 5 segundos o enviar una bomba con un nivel de incidencia mayor. • Avanzar de nivel y obtener diferentes beneficios en su vestuario, emoticones y armas. 	<ul style="list-style-type: none"> • La dinámica de la partida es de 1v1. • No puede incidir la bomba ni los objetos afectados sobre el jugador. Dependiendo del nivel de afectación se le reducirá su cantidad de vida. • Cada partida tiene una duración de 5 minutos. • La primera manera de ganar la partida es matando al oponente. • La segunda manera de ganar la partida es obteniendo la mayor cantidad de puntos por incidencias realizadas a su contrincante, pasado el tiempo de la partida. • Cada personaje tendrá un límite de 3 habilidades para utilizar en la partida. • El uso de una habilidad del jugador establecerá un temporizador para volver a utilizar otra de ellas. • Las habilidades se obtienen en cada partida y no son acumulables. • Cada skin provee un nivel de protección diferente al jugador. 	<ul style="list-style-type: none"> • La cantidad de experiencia obtenida en las partidas otorgará al usuario diferentes skins a medida que avanza de nivel. • La cantidad de experiencia obtenida en las partidas permitirá que las acumule y pueda utilizarlas en la tienda de skins protectores y armas. • La recompensa en el último nivel es un apartamento lujoso en el barrio más rico de la ciudad.
---	---	---

2.1. Personajes

- Describa de manera detallada cada uno de los personajes que intervienen en su juego (incluyendo protagonistas y enemigos) Tenga en cuenta los siguientes elementos:
Edad, sexo, apariencia, de dónde viene, temores, poderes, aspiraciones, construya una biografía para cada uno de ellos. ¿Cuáles son sus habilidades y debilidades?

Personajes de selección por el jugador principal:

Nombre del personaje	Descripción general	Principales habilidades
<p>Rocco</p>   Tomado de: https://co.pinterest.com/pin/707628160189988214/	<p>Es el personaje principal. Rocco es un joven atlético, de piel morena y ojos claros. Nació y se crió en Afganistán, donde vivía en una casa de escasos recursos con sus padres y 3 hermanos. El 23 de agosto del 96, el hogar de Rocco quedó completamente destruido por una bomba de un ataque terrorista, la cual asesinó a toda su familia. Desde entonces, busca venganza contra los que atacaron su hogar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede disponer de 5 segundos más de tiempo de escondite que los demás personajes en los primeros 40 segundos del juego. • Tiene la posibilidad de obtener habilidades de cada enemigo durante 10 segundos si obtiene el power up en la partida. <p>https://docs.google.com/document/d/1y0YJuK6ebMk3vXOFZAlmOmV-Kbmee9CUIWoJ6CsYkiY/edit</p>
<p>Andy</p>	<p>Personaje de 19 años, robusto y de gran fuerza, miembro de la mafia dubaití. Su padre murió en el ataque terrorista del 96, del que pronto se dará cuenta que el objetivo no era causar terror en la población, sino que, precisamente era su padre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Su primera habilidad es movilizarse más rápido que los demás jugadores en el campo de juego durante el primer minuto. • Contiene un líquido especial que utiliza para aumentar su vida si no recibe daño durante 20 segundos.

 		
<p>Tomado de: https://tournament.brawlstars.com/event/d739316c-4c66-96f0-17f1-1f30e7fab7c6</p>	<p>Terry</p> <p>Personaje de 22 años y miembro de la mafia. Es considerado el “líder de las calles” y tiene habilidad en el robo y esquivar disparos. Sus mayores enemigos, el clan malvado, ha estado cazando a sus compañeros y eso ha puesto a Terry furioso y con sed de venganza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Su habilidad es saltar más alto que los demás personajes en los primeros 20 segundos de juego. • Tiene una capa que lo oculta durante máximo 10 segundos del juego y puede ser utilizada máximo 2 veces por partida.

  <p style="text-align: center;">Tomado de: https://brawlstars.fandom.com/ /wiki/Edgar</p>		
<p style="text-align: center;">Red</p>   <p style="text-align: center;">Tomado de: https://www.deviantart.com/m</p>	<p>Personaje de 20 años miembro de la mafia. Es un desequilibrado mental que frecuenta los salones de videojuegos de acción. Es hábil en la observación. Disfruta haciendo daño físico a los demás, le encanta la sangre y el sonido de sus víctimas al sufrir. Mata por diversión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Su habilidad es ver por 30 segundos la posición exacta del personaje enemigo cuando está escondido. • En el segundo minuto su vida se regenera más rápido si no recibe daño durante 10 segundos.

agdamelia/art/psycho-boy-25 6896674		
<p>Lucy</p>   <p>Tomado de: https://wallpapersafari.com/w/UJFb6G</p>	<p>Hermana de Red, es una miembro de la mafia dubaití y frecuenta los edificios de la ciudad en su tiempo libre. Tiene habilidad en los movimientos. Es muy reservada, no habla con nadie y no tiene amigos, solo confía en su hermano y no permite que nada malo le pase. Misteriosa y muy fuerte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Su primera habilidad es movilizarse más rápido que los demás jugadores en el campo de juego durante el primer minuto. • En el segundo minuto su vida se regenera más rápido si no recibe daño durante 10 segundos. 	

2.2. Mundo de juego

Desarrolle este punto resolviendo estas inquietudes:

¿Cuáles son las características del mundo en el que tienen lugar las acciones del juego?

¿Con qué ambientes se encontrará el jugador?

Ambiente	Descripción general
Ambiente 1 - Cancha de baloncesto	El primer ambiente es en una cancha de baloncesto. Tendrá varios elementos de deporte que funcionarán como muros, todo el escenario será colorido y será un espacio amplio para que el jugador se movilice fácilmente. Tendrá una buena iluminación y los objetos se identificarán a simple vista.



Imagen tomada de:
https://co.pinterest.com/dennis_stevens/basketball-courts/

Ambiente 2 - Sala de cine



Imagen tomada de:
<https://www.eltiempo.com/datos/las-cifras-del-cine-colombiano-numero-de-peliculas-y-de-espectadores-579251>

El segundo ambiente lo conforma una sala de cine. La iluminación del lugar es oscura, utiliza los elementos del cine común como muros y tendrá rollers en cada escalera que tendrán una función de transportar al personaje automáticamente.

Ambiente 3 - Salón de videojuegos



Imagen tomada de:
<https://jesulink.com/noticias/4779/Un-sal%C3%B3n-recreativo-en-tu-s%C3%B3tano>

El tercer ambiente es un salón de videojuegos. Tendrá una iluminación buena para facilitar la identificación de los objetos, habrá mayor cantidad de elementos que funcionan como muros y será un espacio más estrecho que los anteriores. Habrán colores vibrantes de las pantallas de las máquinas.

<p>Ambiente 4 - Discoteca</p>  <p>Imagen tomada de: https://sp.depositphotos.com/5184763/stock-photo-colorful-dance-floor-with-several.html</p>	<p>El cuarto ambiente es el de una discoteca. La iluminación será menor y habrá parpadeos en diferentes momentos de la partida para dinamizar el nivel en que se usa el espacio. Tiene baldosas que cambian de colores y que cumplen una función en el juego y además traerá varios elementos que funcionarán como muros.</p>
--	---

2.3. Componentes para la experiencia de juego

Peligros (hazards):

- **Bomba del enemigo:** Hace que el jugador pierda su cantidad de vida.
- **Muros de escondite:** Al lastimar al jugador, hace que su cantidad de vida disminuya dependiendo del nivel de incidencia.

Aumentadores de poder (power up):

- **Escudo protector:** Protege al jugador de las bombas del enemigo durante 10 segundos.
- **Corazón de caramelo:** Aumenta el nivel de vida del jugador en un 20%.
- **Flechas de movimiento:** Aumenta el nivel de rapidez del jugador para movilizarse durante 15 segundos.
- **Conejo de chocolate:** Aumenta el salto del jugador para esquivar las bombas del enemigo.

Coleccionables (collectibles):

- **Monedas de oro:** Se emplean como monedas del videojuego, permiten comprar diferentes artículos exclusivos para jugadores, ya sean skins, emoticones o armas.
- **Experiencia:** Dependiendo de la cantidad obtenida por el jugador en sus partidas ganadas se acumulan para darle un regalo sorpresa al jugador, dentro de skins, emoticones o armas.

2.4. Niveles de juego

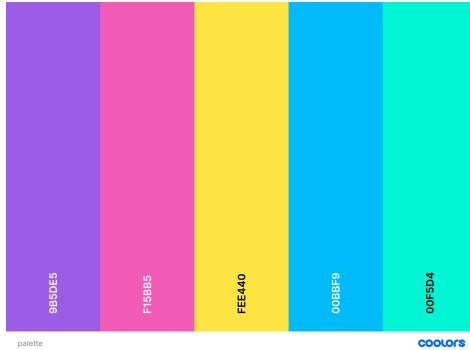
Niveles	
Nivel 1 - Primeros pasos 	<p>Describa brevemente los principales elementos que se presentan en el nivel. Ej: Hay dos enemigos. Hay dos "puzzles"...</p> <p>En ella habrá diferentes muros los cuales servirán de escondite, protección y amenaza para los personajes. No habrá más objetos peligrosos excepto por los muros cuando sean derribados.</p> <p>Es el nivel para los principiantes y es el más simple, para contextualizar y permitir que el jugador se adapte a la dinámica del videojuego.</p>
Nivel 2 - Películas y choques 	<p>Aquí se utilizarán como muros diferentes elementos del cine que funcionan como se mencionó antes. También habrá dos rollers ubicados en cada escalera, los cuales aumentarán la dificultad del juego haciendo que los jugadores se dejen arrastrar rápidamente al ubicarse sobre ellos. Además aparecerán bots espectadores en diferentes momentos que, al chocarse con los personajes, reducirán su velocidad durante unos segundos.</p> <p>En este nivel aparecerán más variedades de power ups en posiciones aleatorias para aumentar las habilidades de los usuarios y definir el ganador.</p>
Nivel 3 - Videojuegos 	<p>Los elementos que funcionarán de muros son varios e incluyen mesas de billar, máquinas de juegos y paredes.</p> <p>Los jugadores dispondrán de cuatro baldosas de teletransportación que ubicarán aleatoriamente al jugador sobre él en otra baldosa de las mismas. También habrá bots en forma de niños jugadores que, al chocarse con los jugadores, reducirán su velocidad por unos segundos.</p>

Nivel 4 - Disco 	<p>En este último nivel los jugadores deberán enfrentarse entre ellos de forma que tendrán que utilizar su habilidad para esconderse cuando algunas luces de la disco se apaguen en diferentes momentos de la partida. Las baldosas de colores en la disco harán que se reduzca la velocidad cuando cambien a un color específico, dificultando la movilidad de los jugadores y los elementos que funcionan como muros se moverán sólos.</p>
---	--

3. Estética del juego

Antecedentes gráficos

Paleta de color del juego



Esta paleta de color utiliza colores cálidos y fríos, los cuales son útiles para el contexto del videojuego, el cual está relacionado con violencia (bombardeo, colores cálidos), y al mismo tiempo utiliza colores llamativos y vivos, sin ser agresivos, que representan los personajes ya mencionados, que utilizan tanto tonos cálidos como fríos.

Estilo gráfico



El videojuego será en 3D con un toque animado tal como se ve en los antecedentes del lado izquierdo con los videojuegos Brawl Stars y el segundo Bomb it. Este estilo gráfico es fundamental porque no involucra tantos recursos para el videojuego, lo cual lo hace más liviano a comparación de otros con características más finas y detalladas y, al mismo tiempo, se adapta al público objetivo que está pensado.



Estética de los personajes



Referencias de interfaz de usuario



La estética de los personajes es caricaturesca debido a que cumple con los gustos del público objetivo, con la paleta de colores, la estética del videojuego y el propósito que tiene. El estilo de estos personajes es simple, colorido y divertido, lo que lo hace atractivo a los jugadores y su proceso de renderización es menor, lo que lo hace más ligero.

Distribución de los elementos en la interfaz de usuario: barras de vida, punto de vista del personaje...

Los elementos de la interfaz se crearán utilizando un color y una sombra que contraste con el fondo del videojuego, para que el jugador pueda comprender clara y rápidamente la información que necesita saber. Además, el punto de vista del jugador

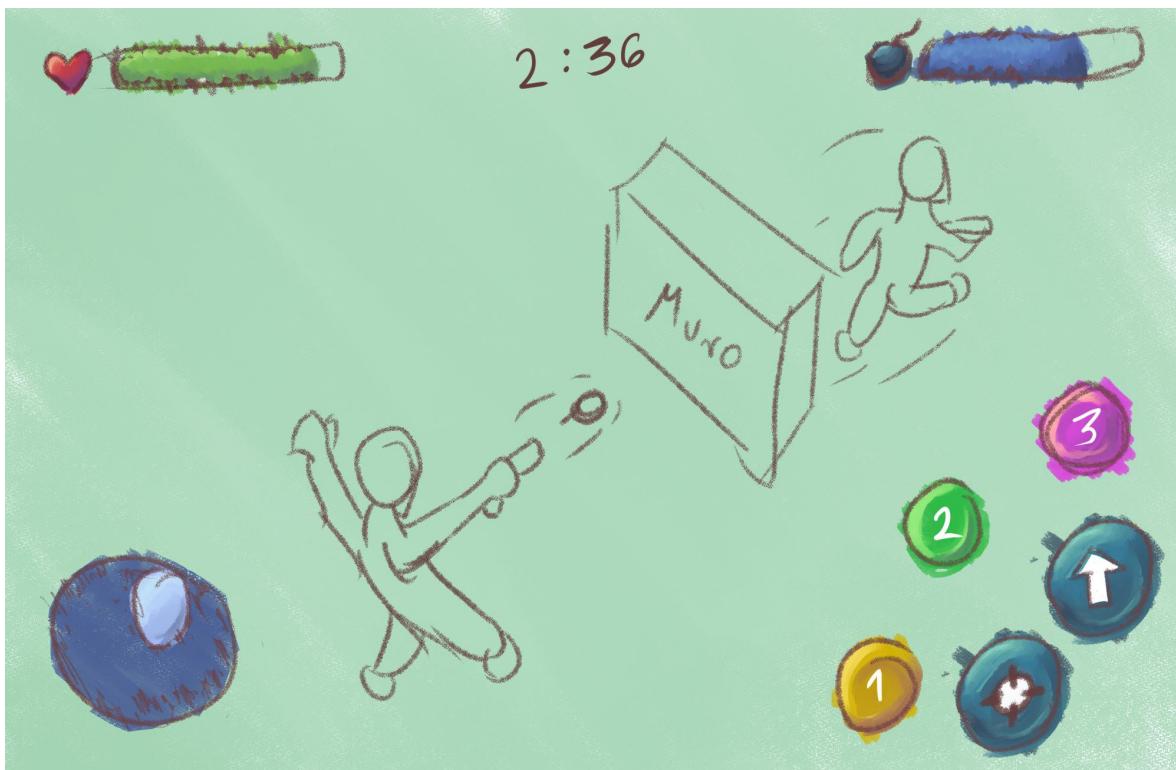
- Se tendrá una barra de vida en la esquina superior izquierda, la cual funciona para estimar al jugador el valor y mantenerlo pendiente de él.
- Una barra que indica la cantidad de bombas que se tienen disponibles en la esquina superior derecha.
- Un temporizador de la partida estará ubicado en el centro de la parte



- superior para indicarle al jugador la duración restante de la partida.
- Sobre los controles de salto y disparo estarán localizados en la esquina inferior derecha. Al lado derecho estará la rueda de movimiento como se ve en la referencia.
- Al lado derecho de los controles estarán las habilidades obtenidas en los power up por el jugador. Al utilizar una de estas, se creará un temporizador en forma circular que estime la duración restante de dicha habilidad.

1. Interfaz gráfica

De acuerdo a la información de los elementos se hizo la siguiente interfaz, la cual se acerca a la idea que se tiene sobre el videojuego.



4. Análisis de competencia o inspiración

- **Bomb It 7**



Imagen tomada de: <https://www.1001juegos.com/juego/bomb-it-7>

El juego de Bomb It 7 es similar a la propuesta del videojuego ya que utiliza como elementos bombas a lanzar entre enemigos, lo cual se replica en la idea de videojuego. También es parecida porque utiliza en su interfaz gráfica elementos coloridos, personajes robóticos con un diseño atractivo y tierno como el que se busca y algunas habilidades en los jugadores como la del aumento de movimiento y teletransportación en las partidas.

La fortaleza de este videojuego es la sencillez de la dinámica que tiene, las reglas son simples, se cumplen con facilidad y además el juego es ligero de descargar, ya que fue lanzado en Adobe Flash Player. No obstante, la debilidad de él es que no contiene mucha variedad en sus niveles, ya que los personajes no cambian y ninguno tiene habilidades especiales que permitan aumentar la dificultad del juego.

- **Hide Online**



Imagen tomada de: <https://gamedva.com/hide-online>

Este videojuego es parecido a la propuesta porque la dinámica del juego también es fácil de comprender, los personajes y sus elementos son simples y sin detalles y utiliza poco almacenamiento en los teléfonos móviles a comparación de otros videojuegos. Este juego se trata de esconderse del grupo enemigo y sobrevivir toda la partida, o al contrario, encontrar a los personajes escondidos y matarlos, esto dependiendo del papel que sea asignado al jugador automáticamente. Las características que se pueden replicar son su simplicidad, la poca o nula historia que se necesita para jugar, lograr buenos resultados y la dinámica de esconderse de los enemigos durante un corto período de tiempo.

- **Super Mario Bomber**



Imagen tomada de: <https://mariogames.io/super-mario-bomber>

Finalmente, este videojuego es parecido a la propuesta por la dinámica que tiene de lanzar bombas y por el poco almacenamiento necesario para que se pueda ejecutar adecuadamente, ya que también fue lanzado con Adobe Flash Player. La dinámica de este videojuego es la de lanzar bombas a los enemigos utilizando los movimientos del teclado y lograr acabar con todos los objetivos. Las características importantes de este videojuego son la dinámica que tiene y el poco almacenamiento que necesita.

4.1. Análisis breve del mercado

Los resultados de videojuegos del género de acción han sido muy positivos por la variedad de dinámicas que tiene, las diferentes plataformas disponibles en las que están, el público objetivo que satisfacen y las emociones que producen a sus usuarios la posicionan en un género de videojuegos muy atractivo para el mercado internacional.

En el caso del videojuego propuesto se necesita un público objetivo igual o similar al descrito en el target persona, usuarios que disfrutan de videojuegos cortos y ligeros en sus dispositivos móviles y que tienen una dinámica sencilla, con el objetivo de adaptarse fácilmente y obtener resultados positivos en un breve período de tiempo. Teniendo esto en cuenta, los insights importantes para el diseño del videojuego están centrados en la dinámica fácil, el estilo de la interfaz y la experiencia positiva que produce en sus usuarios al momento de jugar una partida, utilizar power ups para mejorar sus habilidades y obtener diferentes skins como recompensas. Es así como la información anterior contribuye al posible desarrollo de la idea en un futuro, ya que se verifican los aspectos de posicionamiento en el mercado, su amplio público objetivo y los insights que ofrece.