

# Esqueleto General de Game Document Design

## Descripción General:

El mundo se ve amenazado ante las irónicas venganzas de bichos que adquirieron tamaños humanos y colosales, ante el caos que hay por dichas amenazas se alza nuestro héroe. Un chico de 10 años inspirado por los héroes de sus series y comics favoritos y la percepción de la realidad totalmente alterada agarra su patineta y parte en una frenética aventura para detener a estos insectos.

El juego será un plataformero 2D con controles muy sencillos, el movimiento del personaje será automático y el jugador únicamente tendrá control de dos acciones del personaje: barrido y salto. Los niveles tendrán características de plataformero y exploración gracias a una mecánica de cambio de dirección automático.

Inspiración de niveles gracias al juego de Sonic Mania.

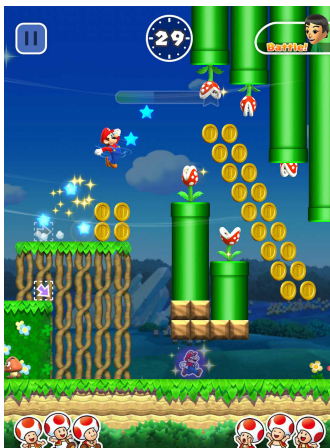
//Descripción que abarque mecánica de juego, argumento narrativo, diseño de personaje; referencias generales de arte, juegos, etc.

## Genero del juego:

Plataformero en 2D.

## Inspiraciones:

Mario Run: Plataformero de una sola mano.



Sonic Mania: Diseño de niveles con su rejugabilidad respectiva.



Ambos juegos son pilares para el diseño de mapas y mecánicas, nuestro objetivo es hacer un plataformero sencillo e intuitivo con sus controles al estilo de Mario Run, pero que tuviera una jugabilidad más grande como los niveles de Sonic Mania de modo que adaptamos los controles de Mario Run para que ampliara las posibilidades de diseño de niveles.

//Géneros de los cuales tomara inspiración las mecánicas principales del juego y que se adaptaran de forma que adopte una identidad nueva.

## Estilo Artístico:

El juego será diseñado mediante sprites con una resolución de 32x32 pixeles para un mayor nivel de detalle.



//Descripción visual de los elementos artísticos del juego sprites y/o modelos 3D de personajes, escenarios, objetos, etc. Muy importante agregar referencias visuales para mayor información.

## Diseño de Personajes:

Personaje principal:



- Psicología: Mentalidad de un niño. Es eufórico, enérgico y un fanático muy grande de los comics y series de superheroes, busca replicar los comportamientos de sus idolos ficticios.
- Edad: 10 años.
- Género: Masculino.
- Forma: Humano.
- Medidas: Escala a la altura de un niño.
- Historia: Es un niño normal con gran habilidad para la patineta que a dedicado su vida a cómics y series de superhéroes.
- Metas: Convertirse en el héroe de su propio mundo para honrar a sus idolos ficticios.

//Diseños completos de personajes protagonistas, antagonistas y NPC importantes para la trama por medio de los elementos principales. Muy importante agregar bocetos iniciales de personajes.

- Psicología – ¿Cómo piensa?
- Edad- ¿Qué tan viejo o joven es?
- Género - ¿Hombre, mujer, quimera?
- Forma - ¿Humano, cubo, animal, cosa?
- Medidas - ¿Tamaño y dimensiones dentro de su mundo?
- Historia - ¿Qué le ha pasado antes de iniciar el juego?
- Metas - ¿Qué quiere hacer?

## Diseño de enemigos:

### Mosca Lvl1:



- Personalidad: Comportamientos agresivos contra los humanos y todo aquello que los representa. Suele solo cumplir los deseos de su amo, pero comparte su sed de venganza y es lo que le hace mantener algo de individualidad.
- Movimientos: Desplazamiento horizontal por la pantalla de izquierda a derecha.
- Apartado gráfico: Mosca de 32x32 píxeles con animación en sus alas para movimiento.
- Sonidos: Contará con un sonido al momento de perecer.
- Zonas de existencia: Zona 1 del juego y su respectivo nivel de jefe.
- Estadísticas: Infligirá 1 punto de daño al protagonista.

//Diseños completos y variados de todos los enemigos que existirán en el juego con los siguientes elementos; esta descripción ayudara a las áreas de arte, diseño de niveles y programación. Importante acompañar la descripción con bocetos de ideas iniciales.

- Personalidad - ¿Qué actitud tiene?
- Movimientos - ¿Qué acciones realizara?
- Apartado grafico - ¿Cómo se ve el enemigo? ¿Cuántas animaciones tiene?
- Sonidos - ¿Produce algún ruido?
- Zonas de existencia - ¿En dónde aparecerá?
- Estadísticas - ¿Cuánta vida, daño, defensa, velocidad, etc. tendrá?

### **Diseño de obstáculos:**

### Nivel 1:

- Sección lenta del nivel:
  - ❖ Tipo de objeto: Zona de mapa.
  - ❖ Efecto en el jugador: Seguir esta sección del nivel hará que el jugador llegue más fácilmente a la meta, pero de manera más lenta.
  - ❖ Aspecto gráfico: Suelo de ciudad con pocos enemigos y obstáculos.
- Sección normal del nivel:
  - ❖ Tipo de objeto: Zona de mapa.
  - ❖ Efecto en el jugador: Seguir esta sección del nivel hará que el jugador llegue a la meta, su dificultad será moderada con algunos enemigos y obstáculos.
  - ❖ Aspecto gráfico: Suelo de ciudad con pocos enemigos y obstáculos.
- Precipicios:
  - ❖ Tipo de objeto: Ausencia de piso en algunas secciones de mapa.
  - ❖ Efecto en el jugador: Eliminar todas las vidas del jugador o llevarlo a secciones de mapa más lentas.
  - ❖ Aspecto gráfico: Precipicio.
- Piedra:

A pesar de que este elemento en el mapa en general ayudará a la exploración del mapa, también podrá ser usado para retrasar al personaje.

- ❖ Tipo de objeto: Elemento del mapa.
- ❖ Efecto en el jugador: Cambiar de dirección el movimiento del personaje.
- ❖ Aspecto gráfico: Piedra pequeña en el suelo o plataformas.

//Los obstáculos son elementos del escenario que nos ayudaran a realizar una dificultad en cuestión de movilidad estos no solo se refieren a objetos dañinos, sino también a zonas de difícil movilidad, menor visibilidad, etc. Todos los obstáculos deberán contar con la siguiente descripción:

- Tipo de objeto
- Efecto en el jugador
- Aspecto gráfico

### **Diseño de escenarios:**

El videojuego contará con tres niveles con una temática, mecánicas y enemigos únicos, buscando diferenciarse entre sí, y cada uno contará con una zona de jefe final que cambiará un poco el modo de juego para ofrecer una experiencia más frenética.

### Nivel 1-Ciudad:

Nivel de inicio, tendrá su ambientación en la ciudad. Los enemigos característicos de esta zona serán moscas con movimiento aéreo horizontal. Aquí podremos encontrar la mecánica única de hidrantes usados como trampolín para acceder a distintas zonas del mapa.

Este nivel estará conformado por 3 secciones horizontales del mapa el cual le permitirán al personaje llegar más o menos rápido dependiendo del nivel de habilidad del jugador. La jugabilidad en este nivel será más que nada horizontal y las secciones correspondientes serán: arriba sección difícil y rápida, en medio sección con dificultad y velocidad moderada, suelo sección lenta y fácil.

#### Nivel 2-Fábrica de botas:

El segundo nivel, tendrá su ambientación en una fábrica de botas abandonada. Los enemigos característicos de esta zona serán arañas con movimiento semi-aéreo vertical. Aquí podremos encontrar la mecánica única de activación de plataformas por botones.

Este nivel tendrá mucha jugabilidad vertical escalando entre plataformas y haciendo que aparezcan nuevas para llegar a la meta.

#### Nivel 3-Hormiguero:

El tercer nivel, tendrá su ambientación en un hormiguero gigante. Los enemigos característicos de esta zona serán hormigas con apariciones en partes raras de plataformas.

Este nivel tendrá una jugabilidad amplia, pareciéndose a la exploración de un metroidvania.

// Es toda la planeación previa de la cantidad de niveles, escenarios, mapas que se vayan a encontrar en todo el juego, así como la organización de cómo se irán desbloqueando cada uno de ellos. Estos pueden incluir bocetos iniciales de cómo se conformaran cada uno de estos.

## **Diseño de interfaz de usuario:**

//Elementos visuales que se tendrán en cada una de las pantallas de los menús del juego como:

- Botones
- Barras deslizadoras
- Casillas de selección
- Casillas de selección múltiples
- Cuadros para texto

También se deberá especificar que se verá en el fondo de cada pantalla siendo imágenes estáticas, escenarios modelados, fondos planos, etc. Se recomienda ampliamente agregar bocetos de las pantallas y/o los elementos que los componen.

## **Diseño de menús:**

//Especificación del funcionamiento y relación de cada una de las pantallas existentes en el juego por medio de uno o varios diagramas de flujo que expliquen cómo se podrá acceder entre ellos.

## **Características artísticas:**

- Animación 2D en pixel art de 32x32
- Game designer
- Cómic
- Encargado: Jorge Guitierrez

//Descripción profunda del tipo y calidad de arte que se requerirá para el juego tales como:

- Cuadros por animación (sprites 2D)
- Programa para generación de sprites
- Diseño para interfaces de usuario
- Tiempos de entrega
- Encargados de áreas
- Tiempo de desarrollo
- Tipos de formatos para imágenes, modelos y animaciones

## **Mecánicas de juego principales:**

//Descripción clara del funcionamiento de las mecánicas de juego en las que se desarrollara principalmente el jugador, los puntos más importantes a cubrir en este ramo son:

- ¿Cómo se gana el juego?

- ¿Cómo se pierde?
- ¿Cuántas vidas tengo?
- ¿Pierdo de forma definitiva o revivo?
- ¿Tengo que recolectar algo?
- ¿Puedo conseguir algo?
- ¿Cómo me moveré?
- ¿Se tienen habilidades?
- ¿Cada cuánto puedo usarlas?
- ¿Se pueden combinar?
- ¿Tengo límite de tiempo?

## **Mecánicas de juego secundarias:**

//Descripción de cada una de las mecánicas secundarias del juego, estas son habilidades que apoyan a la forma de jugar como habilidades adicionales de movilidad, ataque, etc. No se llegan a presentarse como fundamentales para acabar el juego pero complementan a tener una mayor y mejor experiencia de juego. Pueden llegar a ser minijuegos.

## **Características técnicas:**

//Es la descripción precisa de todas las cuestiones del área de programación tales como:

- Regulador de versiones
- Encargados de áreas
- Tiempos de entrega
- Controles de juego
- Modos de juego



- Plataforma de publicación
- Tiempo de desarrollo
- Motor gráfico a usarse
- Cantidad de logros y coleccionables

### **Característica de la narrativa:**

//Dependiendo del tipo de historia que se quiera contar se realizara de forma directa o indirecta; esto es importante ya que en caso de que no sea directa se deberá pensar con cuidado que elemento del juego se utilizara para contar la historia.

### **Argumento narrativo:**

//Se debe especificar si se realizara algún tipo de desarrollo profundo de la narrativa a lo cual se deberá tener mínimo los siguientes elementos:

- Argumento – Escritura de la historia completa
- Estructura – División de toda la historia para saber en qué momento se mostrara al jugador.

Información adicional en caso de requerir mayor planeación

### **Público objetivo del juego:**

//Publico pensado para que juegue principalmente el juego, esto ayudara definir mucho el estilo artístico, la musicalización del mismo y mucho otros detalles del diseño de la progresión del juego, así como de la forma de jugar en general.