



# Trick or Jingle

Game Design Document

---

*Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos*

*Curso 2020 - 2021*



**The Gamer Ferret team:**

Sergio Sánchez Martínez

Aurora García Raigón

Cecilia Garrido Cano

Iván García Martínez

Raúl Vives Guilló

## Índice

Identidad del juego / Mantra.....	3
Lanzamiento .....	3
Pilares del diseño .....	3
Resumen de género / Historia / Mecánicas .....	3
Reglas .....	4
Controles.....	4
Comunicación.....	4
Referencias artísticas .....	5
Escenarios / Niveles.....	7
Personajes .....	8
Música / Sonido .....	12
Autoría.....	13

## Identidad del juego / Mantra

Juego de estilo plataformas/acción que dará fin a la rivalidad Halloween contra Navidad en una *ÉPICA* batalla.

## Lanzamiento

**Plataformas:** Navegador (Chrome).

**Audiencia:** 16+

## Pilares del diseño

Rápido. Repleto de acción. Divertido.

## Resumen de género / Historia / Mecánicas

Se trata de un juego competitivo 2D en scroll lateral basado en ser el último jugador en pie dentro de un escenario de plataformas. Los jugadores aparecerán a la vez y podrán moverse por el escenario recogiendo diferentes armas para ser el ganador. Un solo golpe basta para matar a un jugador.

La temática principal gira en torno a la eterna lucha que aparece siempre alrededor de octubre cada año entre los amantes de Halloween y los de la Navidad sobre qué festividad es mejor. De esta manera se enfrentarían dos jugadores (*ampliable*), el primero elegiría su personaje entre los disponibles con temática de Halloween y el segundo de los de Navidad.

Los tipos de **armas** son 3, de usos ilimitados y diferenciados por su tipo de usabilidad:

1. **Pistola:** arma a distancia de una sola bala por disparo en línea recta y rango ilimitado.
2. **Escopeta:** arma a corta distancia con amplio cono de daño en área.
3. **Granada:** objeto lanzable que explota e inflige amplio daño en área allá donde se activa.

## Reglas

- Partidas de 5 minutos.
- Los jugadores tienen tres vidas.
- Los jugadores solo tienen disponible un arma a la vez.
- La partida finaliza una vez se termine el tiempo o uno de los jugadores se quede sin vidas.
- Gana el jugador con más vidas o que quede vivo.

## Controles

Teclado para movimiento/acción y ratón para apuntar.

- **Movimiento:** AD (izquierda, derecha), barra espaciadora (saltar).
- **Tecla de acción:** E (coger/soltar objetos).
- **Apuntado de arma:** posición del ratón en la pantalla (raycast desde el personaje hasta el puntero, 360°).
- **Disparo:** click izquierdo del ratón.

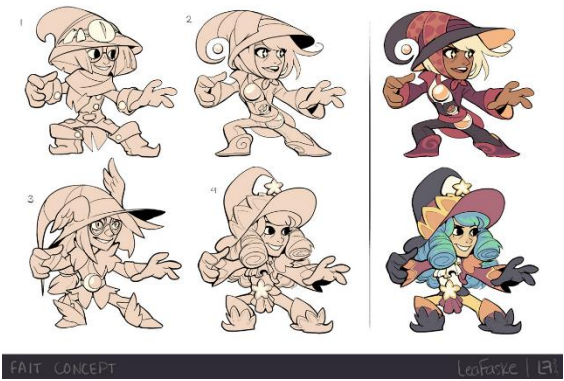
## Comunicación

Debido a que se trata de un juego en red, debe existir cierta comunicación entre los jugadores para el correcto desarrollo del *gameplay*. Ambos jugadores deben tener en todo momento la siguiente información en sus máquinas:

- Posición propia y del jugador rival.
- Estado propio, del entorno y del rival (vidas, posición de plataformas u objetos, tiempo, etc.)
- Eventos desencadenados (disparo del rival, explosión en el entorno).

De esta forma se pueden tener en cuenta todas las interacciones y calcularlas correctamente según posiciones y estados del juego.

Referencias artísticas







*Juego: Super Animal Royale*

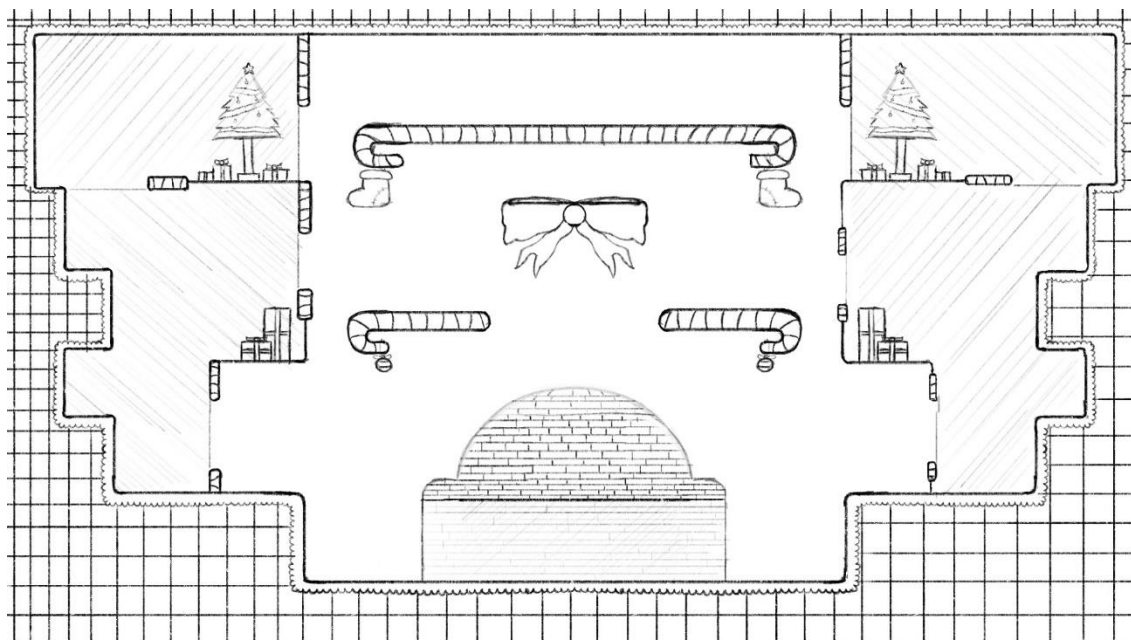
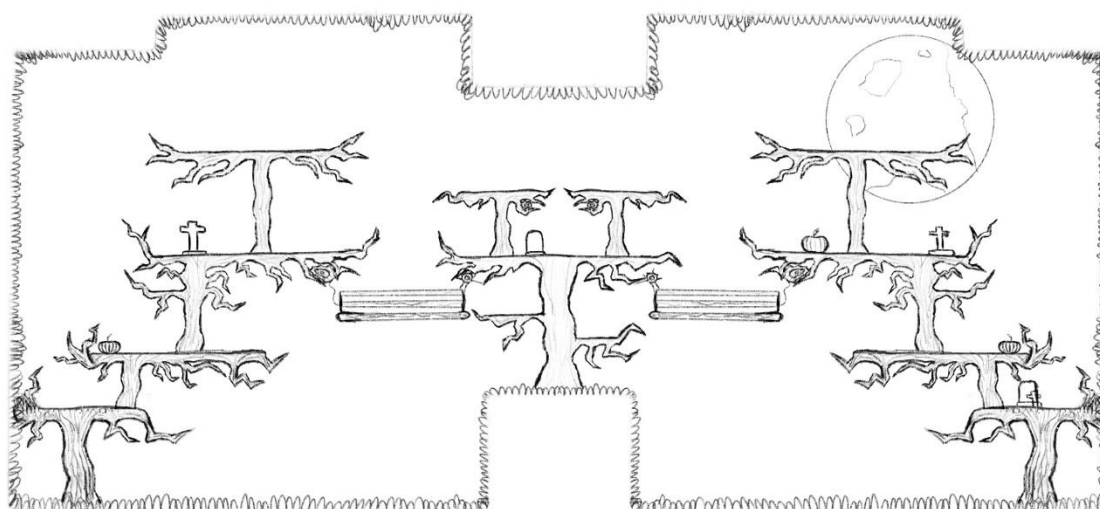


*Juego: Hell Yeah!*

## Escenarios / Niveles

Se incluirán 2 escenarios temáticos de cada festivo, uno representativo de Halloween y otro de Navidad, cada uno estará compuesto de un fondo y de diversas plataformas distribuidas por el nivel para poder moverse libremente por él.

Ambos escenarios estarán totalmente cerrados de manera que resulte imposible caer al vacío o salir del mapa.



## Personajes

Todos los personajes tienen las mismas habilidades, ya que el gameplay se caracteriza por su rapidez y por las armas utilizadas que aparecen de manera aleatoria, pero el jugador debe tener las mismas oportunidades con cualquier personaje escogido. No obstante, uno de los mayores atractivos del videojuego es su peculiar temática, por lo que sí que es importante que la estética de los personajes sea atractiva y llame la atención de los jugadores. Por esto, para la creación de los personajes, se juega mucho con la posible viralización utilizando el humor conocido en Internet como *memes*.

- **Personajes navideños:**

**María Karei:** Mariah Carey es una cantante conocida mundialmente por su gran éxito navideño “All I Want for Christmas is You”. Desde que la canción salió en el año 1994 se puede observar cómo sus ventas crecen de manera exponencial al acercarse Navidad desde finales de septiembre y decrecen de manera drástica pasada la Navidad. Este es un meme muy conocido en Internet y por ello se ha decidido incluirla en el juego.





**Papá Noel:** Papá Noel es una de las figuras más conocidas de la Navidad, pero para encajar más con el humor de la temática del juego se ha decidido que este fuera un poco inusual, representando a un Papa Noel con problemas de alcohol.



**Pavo:** El pavo es una de las comidas navideñas más famosas. En el videojuego se ha querido representar con guantes de boxeo para mostrar que está listo para la pelea. Hace un par de años se viralizó en España un tweet sobre una fuente de pavo de Navidad destrozada tras caerse al suelo y el comentario “nos acabamos de quedar sin cena”. Por ello, al matar a este personaje sonaría “nos acabamos de quedar sin cena”.



- **Personajes de Halloween:**

**Edward Cullon:** Edward Cullen es el protagonista principal de las sagas adolescentes sobre vampiros “Crepúsculo”. Hace un tiempo se viralizó una imagen del actor en chándal por lo que se ha decidido incluir al personaje con esta estética en el juego.



**Vanessa:** En España se viralizó un audio de Whatsapp que se difundió por todas las plataformas en el que una tal “Vanessa” intentaba felicitar Halloween a un grupo de *WhatsApp* sin suerte para pronunciar el nombre de la festividad. Desde entonces las referencias a este audio y su mítico “Feliz Jabulín grupo soy Vanessa” son tradición y por ello lo hemos incluido en el videojuego. Como Vanessa es solo una voz, se ha decidido representarla como una persona calabaza, ya que estas también son muy conocidas por Halloween.



**Fantasma:** Uno de los disfraces más populares en Halloween es el de usar una manta con dos agujeros para representar un fantasma.



## Música / Sonido

Se utilizarán bibliotecas de sonido en su mayor parte. Habrá música dentro del escenario, así como efectos sonoros acorde a ciertos acontecimientos.

- Diferentes efectos sonoros:
- Aparecer en el nivel
- Disparar (dependiente de cada arma)
- Matar
- Morir
- Saltar



## Autoría

Proyecto creado enteramente por *Gamer Ferret*.



Integrantes del equipo:

Nombre	Apellidos	Correo	Github
Sergio	Sánchez Martínez	<a href="mailto:s.sanchezmart.2019@alumnos.urjc.es">s.sanchezmart.2019@alumnos.urjc.es</a>	<a href="https://github.com/Coexito">https://github.com/Coexito</a>
Aurora	García Raigón	<a href="mailto:a.garciarai.2019@alumnos.urjc.es">a.garciarai.2019@alumnos.urjc.es</a>	<a href="https://github.com/bdevainy">https://github.com/bdevainy</a>
Cecilia	Garrido Cano	<a href="mailto:c.garrido.2019@alumnos.urjc.es">c.garrido.2019@alumnos.urjc.es</a>	<a href="https://github.com/airiru">https://github.com/airiru</a>
Iván	García Martínez	<a href="mailto:i.garciam.2019@alumnos.urjc.es">i.garciam.2019@alumnos.urjc.es</a>	<a href="https://github.com/Igarmart">https://github.com/Igarmart</a>
Raúl	Vives Guilló	<a href="mailto:r.vives.2019@alumnos.urjc.es">r.vives.2019@alumnos.urjc.es</a>	<a href="https://github.com/Ailentejitas">https://github.com/Ailentejitas</a>