

A decorative graphic on the left side of the page consisting of two overlapping parallelograms. The front one is blue and the back one is a light green. They are positioned diagonally, with the blue one partially covering the green one.

# BUBBLE ERNIE

GAME DESIGN DOCUMENT



# CONTENIDO

- Especificaciones del juego
- Referencias
- Objetivo del juego
- Estructura del ciclo del juego y controles del juego
- Cámara y HUD
- Jugador
- Estados de animación del jugador
- Enemigos
- Arte
- Diseño de nivel
- Audio
- Primer boceto del juego
- Links

# EQUIPO DE DESARROLLO

- ❑ Emmanuel Madrigal
- ❑ Daniel López
- ❑ Johny Ospina
- ❑ Juan Hernández

# ESPECIFICACIONES DEL JUEGO

BUBBLE ERNIE es un juego en 2D en donde el jugador es un pequeño dinosaurio que utiliza burbujas para dormir a quien se interponga en su camino.

ERNIE recorre un camino para llegar a la Gran Estrella, mientras se encuentra con otros dinosaurios los cuales le dificultará el camino a nuestro pequeño amigo , además de ello, Ernie se alimenta de dulces encontrados en el camino para llegar más rápido.

- ❑ Título: BUBBLE ERNIE
- ❑ Plataforma: WEBGL - itch.io
- ❑ Género: Juego de plataformas
- ❑ Público objetivo: Jugador casual a partir de los 4 años
- ❑ Lanzamiento: Marzo 8, 2024



# REFERENCIAS



BUBBLE BOBBLE - 1986

[https://www.youtube.com/watch?v=O49OgQ\\_kogw](https://www.youtube.com/watch?v=O49OgQ_kogw)



Team Fortress 2 - 2007

<https://www.youtube.com/watch?v=WUhOnX8qt3I>



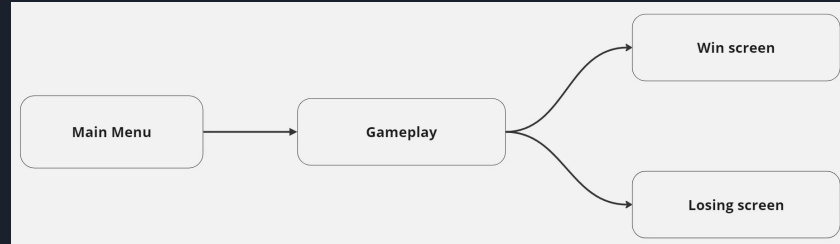
# OBJETIVO DEL JUEGO

Ayudar a Ernie a llegar a la Gran Estrella en el menor tiempo posible, evitar a los demás dinosaurios y comer dulces. Para esto Ernie tiene un tiempo objetivo y no se debe caer del camino.

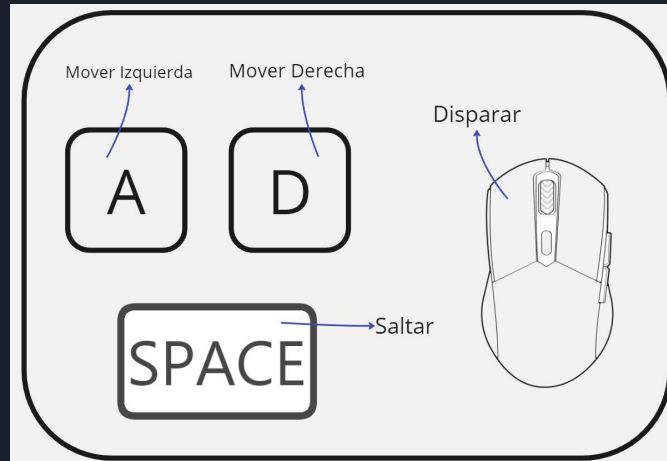
# REGLAS DEL JUEGO

El jugador tiene 3 vidas y un tiempo de 150 segundos para llegar a la Gran Estrella al final del camino, si es tocado por algún otro dinosaurio el jugador pierde una vida. Además si las vidas del jugador llegan a cero o el jugador se cae del camino pierde.

# ESTRUCTURA DEL JUEGO



# CONTROLES DEL JUEGO



# CAMARA DE JUEGO

Vista: "Side-scrolling" o "Desplazamiento lateral": La vista de desplazamiento lateral se caracteriza por mostrar la acción en un plano bidimensional mientras el personaje principal se desplaza de izquierda a derecha.

## HUD

Vidas del jugador:

Muestra la cantidad de vidas restantes que tiene el jugador

Contador de tiempo restante:

Muestra el tiempo restante que tiene el jugador para completar el nivel.



# JUGADOR

Jugador:

ERNIE El Burbujas, es un dinosaurio en busca de una Gran Estrella.

Métricas del jugador:

Vidas: 3

Ratio de disparo: 1 ataque por segundo.

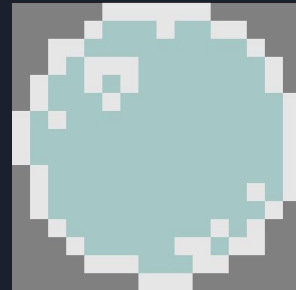
Daño de ataque: 1

Arma del jugador:

Burbuja, dispara una burbuja en dirección a donde el jugador está mirando, duerme a los dinosaurios que impacta



Don ERNIE



Burbuja





# ESTADOS DE ANIMACIÓN DEL JUGADOR

- Idle: Una animación en ciclo que se ejecuta cuando el jugador no está haciendo ningún movimiento.
- Correr: Animación en ciclo donde el jugador mueve los pies.
- Salto: Un estado de animación donde el jugador toma un impulso y se abalanza hacia arriba.
- Ataque: Estado del jugador don abre la boca y dispara una burbuja hacia adelante.
- Caída: Una animación que refleja la sensación de caer.
- Muerte: Cuando el jugador se queda sin puntos de vida se muestra una animación donde el personaje se recuesta contra el suelo.

# ENEMIGOS

SLEEPY ERNIES: Dinosaurios con insomnio que se encuentran en el camino a la Gran Estrella.

Métricas del enemigo:

Vidas: 1

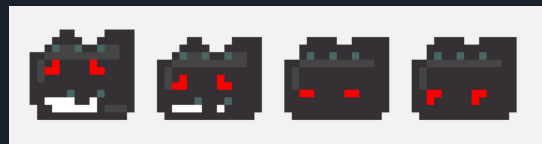
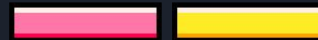
## ESTADOS DE ANIMACIÓN DEL ENEMIGO

- Correr: Animación en ciclo donde el jugador mueve los pies.
- Dormir: Cuando el enemigo se queda sin puntos de vida se muestra una animación donde el personaje se recuesta contra el suelo y se oscurece un poco.



SLEEPY "Evil" ERNIES

# ARTE



# DISEÑO DE NIVEL

El nivel consiste en una serie de plataformas y obstáculos distribuidos a lo largo del espacio, con power ups distribuidos y enemigos situados en lugares donde complican el progreso del jugador.





# AUDIO

NOMBRE	CATEGORIA	DESCRIPCION
M_Theme	Música de fondo	Se reproduce durante el juego
SFX_PlayerDeath	SFX	Se reproduce cuando el jugador muere
SFX_PlayerHeal	SFX	Se reproduce cuando el jugador recoge un power up de curación
SFX_PlayerJump	SFX	Se reproduce cuando el jugador salta
SFX_PlayerLand	SFX	Se reproduce cuando el jugador aterriza
SFX_PlayerHit	SFX	Se reproduce cuando el jugador experimenta impactos
SFX_PlayerShot	SFX	Se reproduce cuando el jugador realiza un ataque
SFX_UIButton	SFX	Se reproduce cuando el usuario presiona un botón de la UI

# PRIMER BOCETO DEL JUEGO

Un juego es un sistema capaz de generar emociones, a través de un agente en un espacio

**Emoción, mecánica y tema**

Quiero que la persona sienta Tranquilidad, engaño y sorpresa

Por lo tanto voy a:

Mecánicas principales

Limitar	Hacer	Mejorar
Forzar	Habilitar	Destruir

Permitir lanzamiento de proyectiles en un ambiente "chill" o leíste una propia!

¿el qué?

En un Nivel de tamaño definido.

**Nuestro personaje** ¡Dibujá aquí!

Consejo: No tiene que ser un humano, creatura o algo específico. ¡Piensa fuera de la caja!

Ernie

Descripción

Pejelagarto que dispara burbujas

¡PODERES!

"Burbujas" y "arcoirirs"

**Objetos**

Consejo: diseña un objeto interactivo. Puede ser un power-up o algo que se use recurrentemente

**Nombre**

Candy Power ups

Descripción

Da el poder del "arcoirirs"

USOS

- 1 Cambia burbujas por arcoirirs
- 2 Aumenta velocidad
- 3 Da vida

Cada objeto debe poder usarse de 3 maneras distintas

**Obstáculos**

Consejo: Pueden ser enemigos, objetos o algo abstracto como límites

**Nombre** Evil Ernie

**Descripción**

Sigue un camino definido y patrulla

**Nombre** Chuzos

**Descripción**

Peligro en el camino

**Nombre** Charco de líquido

**Descripción**

Resbaladizo

Describe cómo y por qué cada uno funciona

**Diseño de nivel** Sugerencia: use el espacio de abajo para dibujar el nivel

**¡A DARLE!**

Haz la lista de las primeras 20 cosas que necesitas para hacer tu prototipo. ¡Haz una por día!

- ☐ Movimiento de jugador
- ☐ Mecánica de ataque (Burbujas y arcoirirs)
- ☐ Items
- ☐ Enemigos y comportamiento
- ☐ Encontrar arte
- ☐ Diseño de nivel - Plataformas y obstáculos
- ☐ Flujo de juego (Menu -> Nivel -> Pausa)
- ☐ Animaciones
- ☐ Audio
- ☐ UI

¡Levántate temprano y hazlo realidad!

<http://tinygotool.urustar.net>

Si te gustó esto, por favor hazmelo saber! Puedes encontrarme en twitter como @kural

Que tengas un feliz  
Diseño de Juego

CC BY NC ND

¿Necesitas instrucciones? ¡Visita nuestra web! (es muy fácil, solamente corta la línea punteada y dóblala como si fuera un folleto)

The tiny Game Design tool

un librito pobre para llevar.

Written by Federico Fasce



# LINKS

Link del juego en itch.io:

<https://offsetdev.itch.io/bubble-ernie>

Link del repositorio en GitHub:

<https://github.com/DannteLPZ/Game-Jam-1>

Link de la planeación de tareas en Trello:

<https://trello.com/b/wM8een8l/primer-game-jam>