

# Dog Radio

*Documento de diseño*

Versión 1.0

Alicia Guardeno Albertos

2 de Noviembre de 2013

# 1 Introducción

Este es el documento de diseño de *Dog Radio*. El videojuego para PC que ejemplifica los conocimientos enseñados por el taller de *Introducción al desarrollo de videojuegos* de la *Universidad Internacional de Andalucía*. Este documento servirá para describir todos los elementos que se incluirán en el juego.

## 1.1 Concepto del juego

El juego nos presenta a *Puff* y su dueño *Timmy*, en el que el perro se escapará de su dueño para perseguir a un coche, al que *Puff* tendrá que superar diversos obstáculos al ritmo de la música de la radio del coche, y así, alcanzarlo finalmente.

## 1.2 Características principales

El juego se basa en las siguientes cualidades:

- **Historia sencilla:** Su única función es ponernos en el contexto del juego y darnos un objetivo marcado dentro de este.
- **Coordinación:** Tendremos que pulsar los botones en orden según el obstáculo que nos aparezca y en el tiempo justo, logrando coordinarse con la música.
- **Dinamismo:** Al aparecer los obstáculos de uno en uno, tendremos que estar pendientes de la música y del próximo botón que haya que pulsar en cuanto aparezca el obstáculo a sortear.

## 1.3 Géneros

*Dog Radio* mezcla un par de géneros distintos. A continuación los géneros de los que recoge elementos:

- **Musical:** El juego va al ritmo de la música y tendremos que hacer combinaciones de botones al ritmo de la música.
- **On-rail runner:** Subgénero del género de plataformas, en el que tenemos un personaje que no para de correr hasta llegar al final de fase. En este caso *Puff* es quien desempeña dicho papel.

## 1.4 Propósito y público objetivo

*Dog Radio* se ha realizado con motivo de llevar a la realidad las nociones aprendidas sobre la herramienta *GameMaker* que se enseñan en el taller de *Introducción al desarrollo de videojuegos* de la *Universidad Internacional de Andalucía*.

El público objetivo de este juego es una gran variedad de edades, pero principalmente jugadores *casual*, al ser de poca duración y de características sencillas.

# 2 Mecánicas

En esta sección explicaremos con más detalle las mecánicas comentadas en el anterior apartado. Hablaremos con más profundidad sobre los elementos que fundamentan la jugabilidad, se detallarán más las acciones que puede realizar el jugador mediante *Puff* y los diversos obstáculos a encontrar dentro de una partida típica.

## 2.1 Jugabilidad

El nivel del que dispone *Dog Radio* se sitúa en una carretera que transcurre por una ciudad cualquiera. En la que controlando a *Puff* sortaremos diversos obstáculos al ritmo de la música para poder llegar al final de la fase, donde alcanzaremos el coche que es nuestro objetivo en el juego. El juego constará de los siguientes elementos:

- **Movilidad continua:** *Puff* siempre está corriendo y no podremos hacer nada para que cambie de dirección o se detenga.
- **Habilidades:** *Puff* tiene las siguientes habilidades:
  - **Ladrar** para llamar la atención.
  - **Saltar** para esquivar obstáculos del suelo.
  - **Agacharse** para esquivar obstáculos altos.
- **Obstáculos:** En los que si *Puff* falla en esquivarlos perderá una vida u obtendremos *Game Over* si ya hemos perdido todas las vidas y volvemos a chocar. Hay de 3 tipos:
  - **Obstáculos vivos** que debemos ahuyentar con el ladrido de *Puff*
  - **Obstáculos en el suelo** que debemos saltar
  - **Obstáculos altos** que debemos esquivar agachándonos.

## 2.2 Niveles

*Dog Radio* solo cuenta con un nivel, con la posibilidad de tener más niveles si el tiempo para realizar el proyecto lo permite.

En este nivel iremos desde un barrio residencial, pasando por calles en obras y barrios con algo de vidilla, hasta por calles abandonadas. Dependiendo del tipo de calle, los obstáculos variarán acorde a la temática de la calle.

## 2.3 Intensidad

Al principio el juego pondrá pocos obstáculos para que el jugador vaya familiarizándose con los controles y el ritmo de la canción, conforme esta avance, las combinaciones de las habilidades son más complejas y al final estaremos en un combo continuo de teclas hasta el final.

## 2.4 Personajes

Al ser *Dog Radio* un juego corto, solo está compuesto por pocos personajes significativos a los que podemos identificar.

### 2.4.1 *Puff*

Es el personaje protagonista que reencarna al jugador, *Puff* es un perro marrón normal y corriente con un collar rojo al que le encanta ladrar y sacar la lengua, entre sus aficiones está el perseguir coches, ladrar a gatos, y ligar con perritas monas.

- **Vida:** 3, que se quitan al chocar contra un obstáculo y si alcanza el valor 0 es *Game Over*.
- **Habilidades:** *Puff* consta de las habilidades que hemos hablado antes durante el juego:
  - **Ladrar** para llamar la atención.
  - **Saltar** para esquivar obstáculos del suelo.
  - **Agacharse** para esquivar obstáculos altos.

### 2.4.2 *Timmy*

Es el dueño de *Puff*, un niño de 8 años con pelo marrón oscuro con una camiseta blanca y pantalones azules. Aparece cuando *Puff* pierde todas sus vidas y es *Game Over*, para ponerle la correa y llevarse de vuelta a casa.

### 2.4.3 Coche

Es un coche rojo, modelo clásico, y con una radio antigua. Poco después de que *Puff* empiece a perseguir el coche, la radio entona una canción con un poco de ruido. Dicha canción es la que tenemos que seguir el ritmo.

## 2.5 Obstáculos

Son los elementos que nos encontraremos por el camino al ritmo de la música, si *Puff* no los esquiva debidamente le quita un punto de vida. Existen los siguientes tipos:

### 2.5.1 Obstáculos del suelo

*Puff* los esquiva saltando.

- **Bache:** Cuando la carretera esta en mal estado, veremos un agujero negro en el suelo.
- **Charcos de agua:** Si ha llovido en una zona, veremos un círculo azul en el suelo.
- **Plantas rodadoras:** En las calles deshabitadas son comunes, veremos una bola de color amarillo pajizo corriendo hacia nosotros.

### 2.5.2 Obstáculos altos

Se esquivan agachándose.

- **Vallas:** Vallas de advertencia de obras, veremos una valla gris con la franja amarillo y rojo por arriba.
- **Ganchos de grúas:** Los ganchos de grúas de obras o que estan construyendo en una calle cercana, veremos un gancho negro colgando desde arriba.

### 2.5.3 Obstáculos vivos

*Puff* tiene que ladrarles para que se quiten.

- **Obrero:** Obrero en las zonas de obras, con pantalon azul, casco amarillo y chaleco naranja, el cual está distraído.
- **Gato:** Suelen estar por todas partes, pero más por las zonas deshabitadas. Los veremos como un gato blanco posando en el suelo.

## 2.6 Controles

Las acciones de *Puff* son realizadas con los siguientes botones:

- *Salto:* Teclas *W* o  $\uparrow$ .
- *Agachar:* Teclas *S* o  $\downarrow$ .
- *Ladrar:* Tecla *espacio*.