

---

# *SNAKE !!*

## *Game Design Document*

---

*Gonzalo Sanmartín Maïssa*

### **1. PRESENTACIÓN**

#### 1.1. TÍTULO:

Snake !!

#### 1.2. CONCEPTO:

Arcade de jugabilidad simple pero adictiva, con una dificultad creciente en función del tiempo y puntuación logrados. Mecánica muy sencilla y alta rejugabilidad.

#### 1.3. GÉNERO:

Arcade de 2D para un jugador. Casual Game.

#### 1.4. PÚBLICO:

Público general. No requiere conocimientos concretos ni tiene mecánicas complejas. Para toda la familia -Casual-

#### 1.5. PLATAFORMA:

Actualmente disponible para PC/Windows. Versión Android en desarrollo.

## 2. GAMEPLAY

### 2.1. OBJETIVOS:

Conseguir la mayor puntuación posible pasando por encima de la comida que aparece en la pantalla y que hace aumentar el tamaño de la serpiente. A mayor puntuación, tiempo y tamaño, mayor es la dificultad. La partida finaliza al pasar por encima de alguna parte del cuerpo de la propia serpiente.

### 2.2. JUGABILIDAD:

El jugador puede escoger la dirección en la que avanza la serpiente, teniendo en cuenta la ubicación de la comida y de su propio cuerpo. Debe establecer una ruta o camino que le permita continuar moviéndose sin pasar por encima de su propio cuerpo. No es posible moverse hacia atrás.

### 2.3. PROGRESIÓN:

A medida que el jugador obtiene comida y puntos, su cuerpo aumenta de tamaño. La dificultad para no chocar con su propio cuerpo es mayor a medida que el jugador progresa.

### 2.4. GUI:

Al jugador se le muestra el mapa de juego por el que puede mover la serpiente, y en la parte superior la puntuación actual de la partida.

### 3. MECÁNICAS

#### 3.1. REGLAS:

El jugador puede mover la serpiente en cualquiera de las direcciones menos hacia atrás. La serpiente se mueve hacia adelante según la orientación de su cabeza de forma periódica e inevitable. El jugador decide esa orientación y el camino a tomar por la serpiente.

A medida que el jugador obtiene comida, su cuerpo aumenta de tamaño en una unidad, y su cuerpo avanza inmediatamente a continuación de la cabeza.

Pasar por encima, tocar o chocar con alguna parte del cuerpo de la serpiente supone el final de la partida.

#### 3.2. INTERACCIÓN:

Para indicar el movimiento de la serpiente, el jugador dispone de las cuatro direcciones básicas:

- Arriba
- Abajo
- Izquierda
- Derecha

Si el jugador intenta moverse en dirección contraria al movimiento, la serpiente continuará en su dirección actual.

Si la serpiente sale de los límites de la pantalla de juego, aparece nuevamente en el otro lado de la misma. No es posible morir o chocar con los límites de la pantalla.

### 3.3. PUNTUACIÓN:

Cada unidad de comida tiene un valor de 100 puntos. Los puntos se acumulan de forma constante y uniforme en el marcador del jugador.

### 3.4. DIFICULTAD:

La dificultad es progresiva de una forma orgánica; a mayor puntuación y tamaño de la serpiente, más complicado es continuar el juego sin pasar por encima del cuerpo de la serpiente.

## 4. ELEMENTOS DEL VIDEOJUEGO

El juego no incluye argumento, historia o elementos narrativos. Es un Arcade sencillo y adictivo que busca la máxima jugabilidad sin complicaciones.

En el futuro se incluirán niveles adicionales con obstáculos y diferentes diseños, que serán accesibles en función de la puntuación actual del jugador; también habrá distintos tipos de comida, con objetos que tendrán distintos efectos sobre la serpiente. *<En desarrollo>*

## 5. ASSETS

### 5.1. MÚSICA

El juego tiene una música ambiental repetitiva y constante adecuada para el gameplay escogido.

### 5.2. EFECTOS DE SONIDO

Se han incluido efectos de sonido para el movimiento continuo de la serpiente, para el momento de obtención de puntos/comida y para el final o muerte del jugador. *<En proceso de mejora>*

### 5.3. TEXTURAS

La serpiente dispone de texturas distintas para la cabeza y el cuerpo. El movimiento de la serpiente orienta las texturas en función de la dirección del movimiento, lo que mejora la sensación de movimiento del jugador.