

GALAXY BREAK

Game Design Document

Víctor Fisac Fuentes

Introducción

Proyecto de videojuegos para móviles sencillo y corto, de gráficos minimalistas pero con un gran acabado y jugabilidad. La plataforma a publicar es Android para un público casual; es por eso que el control y la jugabilidad deben ser sencillas y fáciles de aplicar en cualquier situación de juego.

Menús / Flujo (Flow)

El flujo de juego estará compuesto por los siguientes elementos:

- **Menu:** punto de partida del jugador donde se ve el inicio del propio gameplay. Se debe empezar en el momento adecuado.
 - **Título.**
 - **Monedas.**
 - **Nivel.**
 - **Botones:** sin anuncios, compartir progreso, volumen, *Play Services* y tienda.
- **Tienda:** contiene una tabla de elementos que se pueden comprar con monedas. En la parte superior se muestran las monedas actuales.
- **Gameplay:** gameplay del juego. Se muestran las monedas en la parte superior. No hay pausa.

Mecánicas

La mecánica principal del juego es realizar un cambio de bando, atravesando la pared actual del gameplay. Como mecánica adicional, se puede mover horizontalmente el jugador dentro de unos límites.

Controles

Los controles generales se componen por los siguientes:

- **Tap:** realizar el cambio de bando.
- **Swipe horizontal:** mover el jugador dentro del bando actual.

Gameplay

El jugador deberá atravesar las paredes frágiles para avanzar en el objetivo, una vez cumplido se subirá de nivel y aumentará la dificultad. Algunas paredes serán especiales y recompensarán al jugador con monedas. Por último, las paredes duras hacen perder al jugador automáticamente y obliga a empezar de nuevo el conteo de objetivo desde el nivel actual.

Ítems

Durante el gameplay se pueden recoger monedas que aparecerán por los dos bandos.

Recompensas

Las recompensas del gameplay son las siguientes:

- Al avanzar de nivel se regalan al jugador 10 monedas.
- Al atravesar paredes especiales se recompensa al jugador con una moneda.
- Al recoger un ítem se recompensa al jugador con 5 monedas.
- Al ver un anuncio se recompensa al jugador con 15 monedas.
- Cada 5 niveles, se regala una bonificación de puntos dobles durante una partida.

Efectos (FX)

Los efectos visuales son los siguientes:

- **Partículas:** efectos de partícula al romper las paredes del mismo color de la pared. También al recoger un ítem.
- **Trails:** el jugador tiene un *trail* en la parte trasera para matizar su trayectoria.
- **Flash:** al cambiar de nivel crear un flash en la cámara sutil.
- **Shake:** al acabar una partida realizar un *shake* de la cámara.
- **UI:** los elementos de la interfaz tendrán efectos de escalado al ser utilizados.

Audio y sonidos

Los efectos de audio son los siguientes:

- **Atravesar:** según el tipo de pared se reproducirá un sonido diferente (recompensa o peligro).
- **Derrota:** al perder la partida se reproducirá un sonido de explosión del jugador.
- **Ítem:** al recoger un ítem se reproducirá un sonido de recompensa.
- **Nivel:** al avanzar de nivel se reproducirá un sonido de enhorabuena.
- **UI:** al utilizar un botón se reproducirá un sonido de *tap*.

Niveles

El juego es de tipo *endless* con lo cual solo hay un nivel. El jugador aumentará de nivel de dificultad al cumplir con los objetivos. Esto comportará a que las paredes avancen más rápido y las frágiles serán más estrechas y difíciles de atravesar sin equivocación. Los ítems saldrán de manera aleatoria sin importar el nivel de dificultad.

Tutorial

Ralentizar a cámara lenta para enseñar las mecánicas y mensajes en la interfaz. El tutorial se mostrará la primera vez que se juega.

Estilo

El estilo visual es minimalista utilizando gradientes, gráficos sin iluminación y una paleta de colores violetas y rosas. Las partículas y otros efectos mantienen el mismo estilo utilizando figuras geométricas.