



HIT ON THE BEAT

VERSIÓN ALFA

Índice

1. Introducción	2
1.1. Descripción breve del proyecto	2
1.2. Género	2
1.3. Propósito, público objetivo y plataformas	2
2. Monetización y Modelo de Negocio	2
2.1. Modelo de monetización	2
2.2. Conoce al equipo	3
2.3. Estimación temporal del desarrollo.....	3
2.4. Modelo de negocio	4
3. Mecánicas de juego y elementos de juego.....	4
3.1. JUGABILIDAD	4
3.3. Modos de Juego.....	5
3.4. Controles.....	5
3.5. Personajes	6
3.6. Entornos y lugares	7
4. Arte.....	7
4.1. Estética general del juego.....	7
4.2. Apartado visual.....	7
4.3. Música y Efectos de sonido.....	7
4.4. Herramientas usadas	7
5. Interfaz.....	8
5.1. Diseños básicos de los menús.....	8
5.2. Diagrama de flujo	9
5.3. HUD in-game.....	10

1. Introducción

1.1. DESCRIPCIÓN BREVE DEL PROYECTO

Hit on the beat es un juego multijugador basado en el ritmo que consiste en expulsar a los jugadores contrarios de la zona de juego. Para ello, los jugadores se moverán a través de celdas hexagonales y realizarán ataques al ritmo de la música.

1.2. GÉNERO

Toma elementos de las siguientes categorías de juegos:

- **Party Game:** juego casual para jugar con amigos, son partidas rápidas y cortas.
- **Juego de Roll:** cada jugador escoge su propio personaje, cada uno con una técnica única.
- **Táctico:** al distribuirse el escenario en casillas se podrá adoptar diferentes estrategias para derribar a los contrincantes.
- **Ritmo:** la acción de los jugadores no es por turnos, sino que deben seguir el ritmo de la música para realizar acciones.

1.3. PROPOSITO, PÚBLICO OBJETIVO Y PLATAFORMAS

El propósito *Hit on the beat* es brindar a los jugadores una experiencia frenética, divertida y rápida.

- **Frenética** porque al introducir el factor del ritmo, el jugador no solo estará concentrado en pulsar los botones en el momento correcto, sino que además deberá esquivar ataques, enviar los tuyos y pensar su siguiente movimiento.
- **Divertido** porque se busca crear un *party game* al que jugar con amigos, el cual no sea muy exigente mecánicamente.
- **Rápido** porque se realizará un juego en el que las partidas sean cortas, lo que ayudará a que se jueguen muchas partidas. Esto se verá reforzado por el revanchismo de los jugadores, que hará que se quiera jugar una y otra vez con los amigos.

Las plataformas en las que se podrá jugar a *Hit on the beat* son PC y móvil.

2. Monetización y Modelo de Negocio

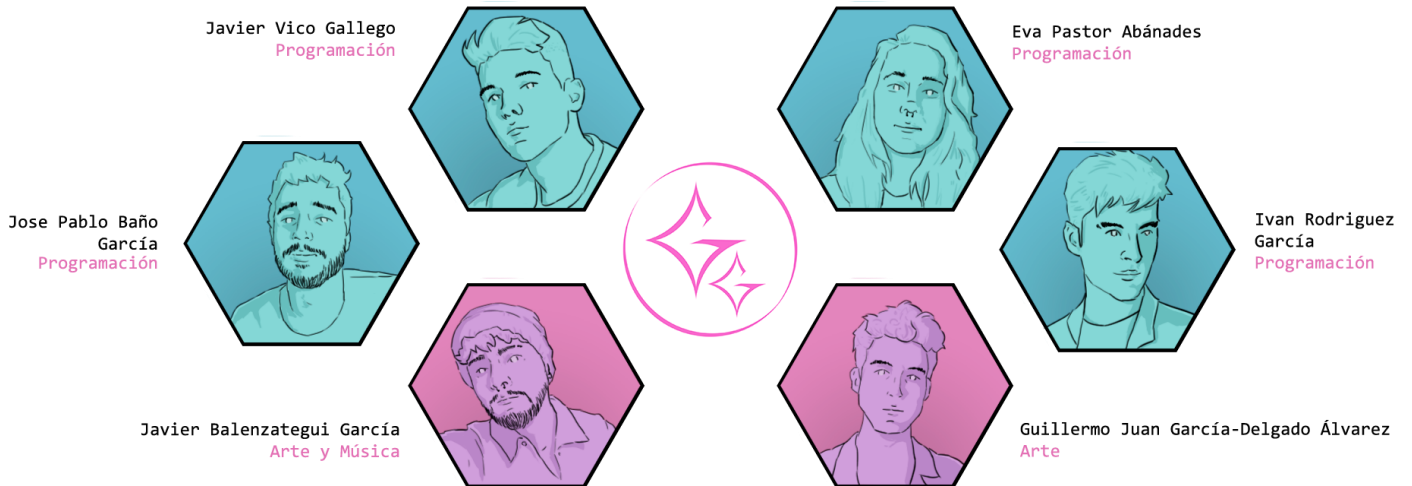
2.1. MODELO DE MONETIZACIÓN

El juego será *Free to play*, aunque se implementará la opción de conseguir monedas del juego mediante pago. Estas monedas sirven para conseguir recursos del juego, bien sean *skins*, nuevos personajes, nuevos escenarios, nuevas habilidades, etc. Esta moneda se podrá conseguir de manera gratuita jugando al juego. Además, también se plantea la posibilidad de meter anuncios o banners en el juego.

2.2. CONOCE AL EQUIPO

El equipo de *Glitter Games* está compuesto por 6 personas:

- **Eva Pastor Abánades:** Programación
- **Javier Vico Gallego:** Programación
- **Iván Rodríguez García:** Programación
- **Jose Pablo Baño García:** Programación
- **Guillermo G^a-Delgado Álvarez:** Arte
- **Javier Balenzategui García:** Arte y música



2.3. ESTIMACIÓN TEMPORAL DEL DESARROLLO

El tiempo total para el desarrollo completo del juego será de dos meses y medio, aunque se seguirá trabajando en actualizaciones y mantenimiento del mismo después del lanzamiento oficial.

2.4. MODELO DE NEGOCIO

MODELO DE NEGOCIO: GLITTER GAMES

SOCIOS CLAVE

Dado el reducido tamaño de nuestra empresa, todos los integrantes de la misma son socios clave.

ACTIVIDADES CLAVE

Mantenimiento y mejora del producto principal.

PROPUESTAS DE VALOR

Nuestra propuesta de valor es crear un juego fácil de jugar , con partidas rápidas, cortas y frenéticas.

RELACIÓN CON EL CLIENTE

Desde Glitter Games buscamos mantener una relación de cercanía con los clientes. Ser una empresa en la que puedan confiar.

SEGMENTOS DE CLIENTES

Nuestros clientes mas importantes son jugadores casuales que busque pasar un buen rato y echar unas partidas con sus amigos.

RECURSOS CLAVE

Los recursos necesarios para llevar a cabo nuestro trabajo son, principalmente, productos tecnológicos: ordenadores , internet, tabletas de dibujo...

CANALES

Twitter y youtube son los principales canales de comunicación que usaremos, así como itch.io para la publicación de juegos.

ESTRUCTURA DE COSTOS

Actualmente no tenemos una estructura de costos definida.

FUENTES DE INGRESOS

La principal fuente de ingresos de la empresa serán los ingresos por publicidad , aunque se implementará una moneda virtual para ser usada en el juego y que se puede conseguir pagando.

3. Mecánicas de juego y elementos de juego

3.1. JUGABILIDAD

El concepto del juego es sencillo: realizar acciones al ritmo de la música para empujar a los rivales fuera del terreno de juego.

El terreno de juego está compuesto de celdas hexagonales, con lo que hay seis movimientos posibles. Con estas sencillas mecánicas tendremos diferentes formas de tirar a los jugadores contrarios de la zona de juego:

Si vamos encadenando movimientos correctos (siguiendo el ritmo de la música) de manera consecutiva, el jugador ganará puntos de combo.

Si dos jugadores coinciden en una misma casilla, el jugador con más puntos de combo desplazará a su oponente tantas casillas como puntos de combo de diferencia tengan. A continuación, ambos jugadores perderán sus puntos de combo.

Otra forma de empujar o hacer perder puntos de combo a los contrarios será mediante las diferentes habilidades que se desbloquean con los puntos de combo. Cada personaje tendrá habilidades diferentes.

Otra mecánica a comentar son los power ups, poderes especiales que irán apareciendo (de forma habitual) por el mapa y que desencadenará algún evento o mejora para el jugador.

Para evitar que las partidas se alarguen, a medida que avance el juego la música se acelerará y partes del escenario empezarán a caer. De esta forma conseguimos que los jugadores más inexpertos cometan errores.

3.2. MÉCANICAS

Los jugadores deben pinchar en las casillas al ritmo del beat para moverse. Mantener el ritmo aumenta tu fuerza y finalmente carga la habilidad única de cada personaje. Cuando dos o más personajes acceden a la misma casilla y colisionan, el que mayor fuerza haya acumulado empujará al otro con un ataque básico. Cuando un personaje tenga cargada la habilidad única, el jugador podrá activarla pulsando el botón de "habilidad especial" de la pantalla.

Cuanta más diferencia haya entre la fuerza de los dos personajes que colisionan, más casillas empujará el ganador del asalto al perdedor, es decir, la cantidad de desplazamiento es proporcional a la diferencia de fuerza acumulada.

Por otro lado, si se pierde el ritmo o se es derrotado en una colisión, la fuerza acumulada se perderá. El vencedor de cada colisión mantendrá la diferencia de fuerza tras el choque.

3.3. MODOS DE JUEGO

El objetivo de la partida siempre será ser el último en pie en el escenario.

Todos contra todos. Las partidas podrán estar compuestas por:

- 2 Jugadores
- 3 Jugadores
- 4 Jugadores

Por equipos. La partidas estarán compuestas por 4 jugadores (2 vs 2). En este modo existirá el fuego amigo, es decir, podrás empujar y eliminar a tu compañero de equipo, con lo que la comunicación será muy importante.

3.4. CONTROLES

Se utilizará el método *point and click*, es decir, pulsaremos en la casilla a la que nos queremos mover.

Cuando tengamos cargada la habilidad definitiva pulsaremos un botón que hay en pantalla para lanzarlo.

3.5. PERSONAJES

La versión alfa de *Hit on the Beat* cuenta con tres personajes jugables, aunque las habilidades especiales de cada uno aún se encuentran en desarrollo. Se planea seguir añadiendo personajes para la versión beta.

Frank

Habilidad especial: Invisibilidad.

Por un corto periodo de tiempo Frank es indetectable al resto de jugadores, pudiendo reposicionarse o realizar un ataque sorpresa.

Descripción: fantasma de un señor de mediana edad que murió durante sus vacaciones de verano.

Frank salio de vacaciones con su familia de difuntos, Frank vio interrumpidas sus vacaciones.

Frank no está contento.



Punch Princess

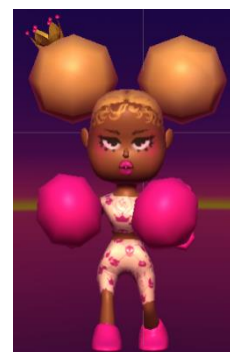
Habilidad especial: Mega Puño

El siguiente ataque tiene una bonificación de fuerza, desplazando más casillas al enemigo.

Descripción: princesa boxeadora que ha decidido salir de fiesta.

"Esta mañana me he hecho el eye-liner para pegarte una paliza."

El perreo hasta el suelo y los ganchos bien arriba.



XXColor

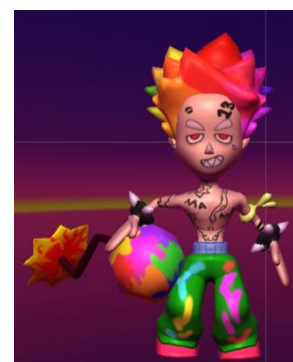
Habilidad especial: Bomba Graffiti

Puedes pinchar en cualquier casilla del tablero y crear una onda que empuje una casilla a todos los enemigos a su alrededor.

Descripción: cantante y productor de trap adicto al consumo de pintura.

Se rumorea que XXColor consume botes de pintura antes de grabar sus temas trap.

Es irónico que sea daltonico.

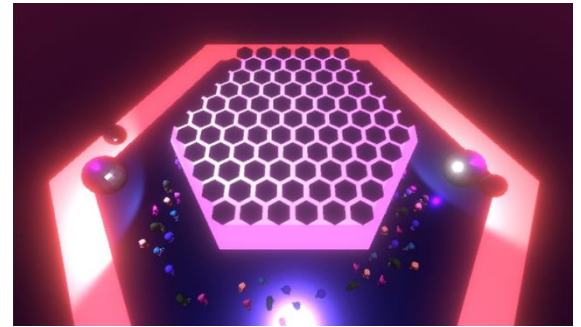


3.6. ENTORNOS Y LUGARES

Actualmente el juego cuenta con un escenario. Este consiste en una pista de baile elevada dentro de una sala de fiesta.

Entre la decoración encontramos bolas de discoteca y público que baila al ritmo de la música.

El equipo planea seguir añadiendo escenarios para la versión beta del juego.



4. Arte

4.1. ESTÉTICA GENERAL DEL JUEGO

El videojuego sigue una estética cartoon.

El objetivo del arte del proyecto es conseguir una estética colorida y animada, donde se prioriza los escenarios, ambientes y personajes divertidos y un poco aleatorios.

Los modelos de los personajes tienen una complexión física que dista de proporciones reales y se acerca más a un estilo *chivi*. Estos modelos se deforman en sus animaciones para transmitir fuerza y dinamismo.

4.2. APARTADO VISUAL

Dentro de la partida, el escenario principal y los personajes se encontrarán iluminados por fuertes luces directas de colores que simulan el ambiente de una discoteca.

Todos los modelados son *low poly* y con texturas coloridas, de albedo simple.

4.3. MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO

El sonido se basa en sintetizadores y baterías sintéticas para recrear una mezcla de musica techno y ochentera.

De momento las canciones usadas in-game tienen un ritmo de 60 BPM.

4.4. HERRAMIENTAS USADAS

Para el desarrollo del arte del videojuego se han utilizados las siguientes herramientas:

- **Modelado 3D:** Blender
- **Arte 2D e interfaces:** Adobe Photoshop 2021
- **Música:** Fruity Loops Studio 20

5. Interfaz

5.1. DISEÑOS BÁSICOS DE LOS MENÚS

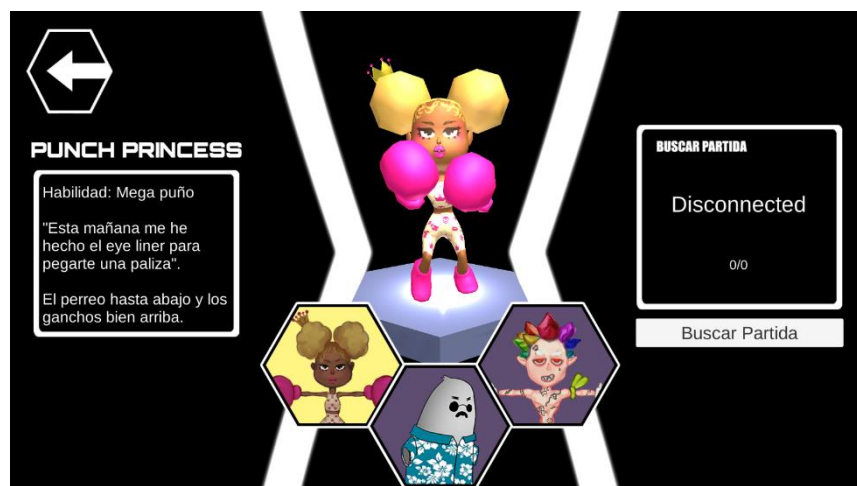
Main Menu:



Entre las opciones que se le presentan al jugador encontramos:

- **Jugar:** el jugador pasará a una pantalla en la que podrá elegir el personaje con el que desea jugar y buscar partida.
- **Creditos:** el jugador pasará a una pantalla en la que se acreditan a los miembros del equipo desarrollador.
- **Salir:** el jugador podrá salir del juego.

Selección de personajes y búsqueda de partida:

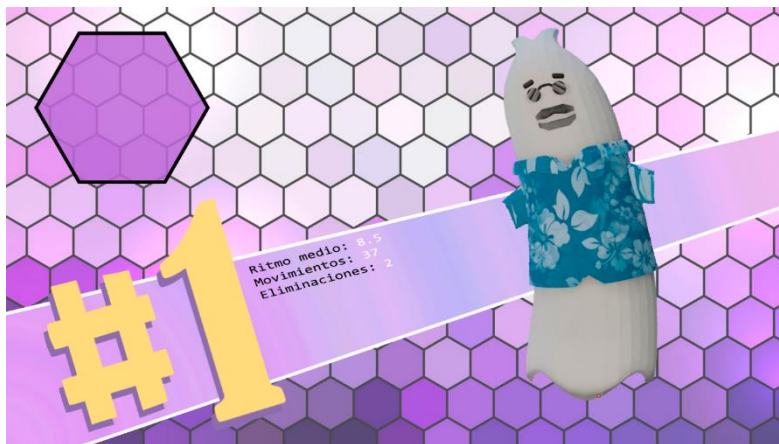


Entre las opciones y elementos que se le presentan al jugador encontramos:

- **Botón volver:** el jugador podrá retroceder de nuevo a la pantalla del menú inicial.
- **Personajes:** el jugador podrá seleccionar el personaje con el que desea jugar.

- **Información del personaje:** se mostrará información sobre las habilidades del personaje seleccionado. Además se aporta una pequeña descripción/biografía para conocer algo más al personaje.
- **Buscar partida:** el jugador podrá acceder a un servidor de juego. Podrá también visualizar de forma sencilla el estado del servidor al que va a unirse.

Pantalla de final de partida:

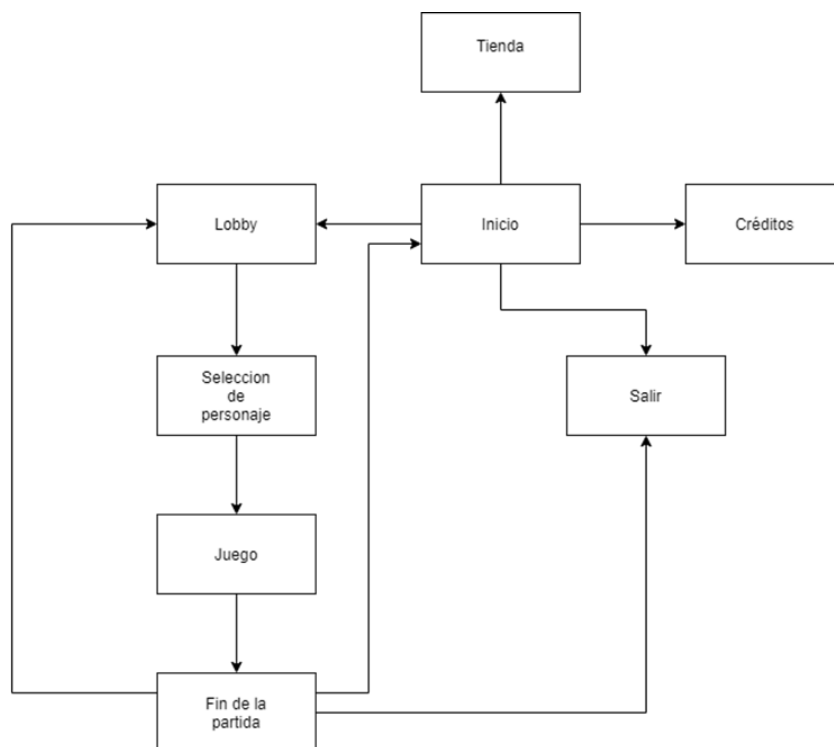


Entre las opciones y elementos que se le presentan al jugador encontramos:

- **Posición:** se informa al jugador de la posición en la que ha acabado la partida.

5.2. DIAGRAMA DE FLUJO

El sistema de pantallas del juego funciona mediante el siguiente diagrama de flujo.



5.3. HUD IN-GAME

El jugador dispondrá de un medidor de ritmo y un medidor de habilidad definitiva.

