

Hoy Pepino

Documento de Diseño

Richard Hector Orihuela Gil

Abril del 2020

Índice

1. Introducción

1.1. Concepto del juego	1
1.2. Características principales	1
1.3. Género	1
1.4. Propósito y público objetivo	1
1.5. Jugabilidad	1
1.6. Estilo visual	2

2. Mecánicas de juego

2.1. Jugabilidad	2
2.2. Personajes	2
2.2.1. Pepino	2
2.2.2. Simio	2
2.3. Movimiento y físicas	2
2.3.1. Interacción entre elementos	2
2.3.2. Controles	3

3. Interfaz

3.1. Diagrama de flujo	3
3.2. Menú principal	4
3.3. Créditos	4
3.4. Nivel	5
3.5. Fin de nivel	5

4. Arte

4.1. Arte 2D	6
--------------------	---

1. Introducción

Documento de diseño de Hoy Pepino. El pepino carnavalero, simbolo y patrimonio nacional del Estado Plurinacional de Bolivia, está ordenado para dirigirse en contra del simio blanco Yom, el desarrollo del videojuego en 2D.

1.1. Concepto del juego

El simio blanco Yom, un simio de nieve que se encuentra en las montañas del Illimani; tiene secuases simios que intentaran matar el espiritu carnavalero del Pepino. Pero la alegría del Pepino con el objetivo de llevar la diversion, se libra de los simios con su poderoso chorizo y llega hasta el sitio donde se encuentra el simio jefe Yom y finalmente lo derrota.

1.2. Características principales

El juego se basa en los siguientes pilares.

Tiene límites: no se trata de una actividad continua, sino que tiene un lugar determinado. Estos límites permiten que, mientras el juego se desarrolla, los comportamientos del jugador se rijan por leyes.

-Planteamiento llamativo: el juego se justifica porque produce placer, los graficos trabajados son muy interesantes y se presenta una historia con un personaje enigmática y muy representativo.

-Nivel: trabajado con gran dedicación, siguen las pautas de colores y decorados propios. Como novedad, el juego nos ofrece una combinacion de enemigos y un reto durante el recorrido del juego hacia nuestro objetivo.

-Dinamismo: destacar que la fluidez será una constante en todo su desarrollo, por más que los golpes de enemigos y todos los eventos del juego ocurran.

1.3. Género

Se listan los géneros de los que toma:

-Corre y mata: el protagonista se desplaza a pie, con la posibilidad de saltar. Estos juegos usan perspectivas de desplazamiento.

-Mata a todos: el jugador controla un personaje u objeto solitario, que golpea contra hordas de enemigos que van apareciendo en pantalla.

-Arcade: se caracterizan por su jugabilidad simple, repetitiva y de acción rápida.

1.4. Propósito y público objetivo

El principal objetivo de Hoy Pepino es uno ser un arcade divertido. Cabe destacar que el creador del juego en sí se inspiro ampliamente en el pepino clasico y representativo del carnaval en Bolivia, así como en el simio del Oriente Boliviano, Hoy Pepino está dirigido a jugadores de un amplio rango de edades. Por ello, se apuesta por una partida corta, las mision es sencillas lo que permite poder jugar de forma esporádica.

1.5. Jugabilidad

El jugador debe golpear constantemente a una corriente continua de simios enemigos para llegar al final del nivel. En este punto, el jugador se enfrenta a un simio jefe , que generalmente es considerablemente más grande y más duro que los enemigos normales. En el camino a través del nivel, el jugador encontrara unas rocas flotando que permitan moverse a traves del mapa. El jugador puede realizar ataques cuerpo a cuerpo utilizando su chorizo. El jugador no muere simplemente al entrar en contacto con enemigos, y en consecuencia, las tropas enemigas también tienen ataques cuerpo a cuerpo.

1.6. Estilo visual

La principal razón por la que cuenta con un estilo visual propio es esa acción flashy que se refleja tanto en el gameplay como en lo visual... especialmente en lo visual, son juegos que estimulan los sentidos, muchas luces, muchos colores que combinado con un gameplay tan sólido es bastante obvio que llame la atención del jugador.

2. Mecánicas de juego

En esta sección entraremos más en detalle en lo que a las mecánicas de Hoy Pepino se refiere. Se comentaran todos los pilares que fundamentan su jugabilidad y se detallarán las acciones que podrá llevar a cabo el jugador dentro de una partida típica.

2.1. Jugabilidad

En Hoy Pepino, el jugador debe usar ataques cuerpo-a-cuerpo usando su chorizo constantemente contra hordas de enemigos continuas en orden para lograr llegar al final del nivel. Al final del nivel, el jugador debe confrontar un "Jefe" que es usualmente considerablemente más grande que los enemigos comunes y toma demasiados golpes con el chorizo para ser derrotado.

El jugador no muere simplemente al tener contacto con la mayoría de los enemigos, lo cual para ello, gran parte de las tropas enemigas tienen ataques cuerpo-a-cuerpo también. El movimiento de los personajes será sobre un plano (el suelo).

Estilo de juego Gamist (Lúdico, ludismo): Aquellos jugadores enfocados al aspecto más 'jugable', a las decisiones que reporten mayor beneficio al más bajo coste posible, ya sea optimizando un personaje mecánicamente o en opciones en la ficción, poniendo en segundo lugar la narrativa (o al menos, intentando encajar ambos factores).

Habilidades: Durante el avance del nivel, el jugador tiene la habilidad de salto y de golpear al enemigo con su chorizo.

2.2. Personajes

Por un lado esta el pepino, que representa la cultura Boliviana y por otro dos animales que llegaron a estar en peligro de extinción.

2.2.1. Pepino

El protagonista es un símbolo y patrimonio del carnaval dentro del Estado Plurinacional de Bolivia.

2.2.2. Simio

El gorila es mi simio favorito, es muy fuerte y lanza gritos aterradores; pese a su gran fortaleza natural, sufre la caza furtiva, la destrucción de su hábitat natural.

2.3. Movimiento y físicas

El juego tiene las físicas simples, cuenta con gravedad y colisiones entre todos los objetos; el golpe de los personajes afecta directamente a todos los involucrados en su alrededor. Los enemigos cuentan con inteligencia básica, como reconocimiento de barrancos, reconocimiento de enemigos y ataque al enemigo dentro del rango de ataque.

2.3.1. Interacción entre elementos

El pepino puede dañar y matar a los simios y viceversa, el jefe simio tiene una mayor cantidad de daño y mayor vitalidad; las rocas flotantes nos ayudan a llegar hasta nuestro objetivo final.

2.3.2. Controles

Antes de dominar el arcade, necesitamos saber los controles de teclado para manejar los eventos del Pepino. El control es la parte más importante si quieres terminar la misión. La siguiente imagen lo guiará en la configuración del teclado.



El juego cuenta con los siguientes movimientos:

Arriba: saltar.

Izquierda: moverse a la izquierda.

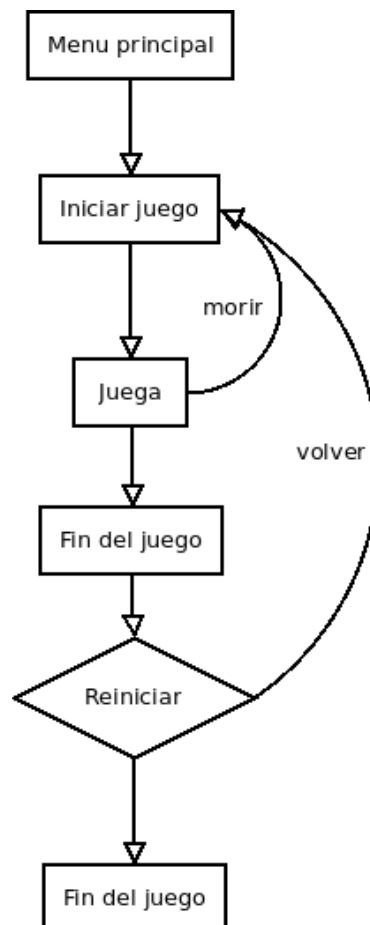
Derecha: moverse a la derecha.

X: golpear con el chorizo.

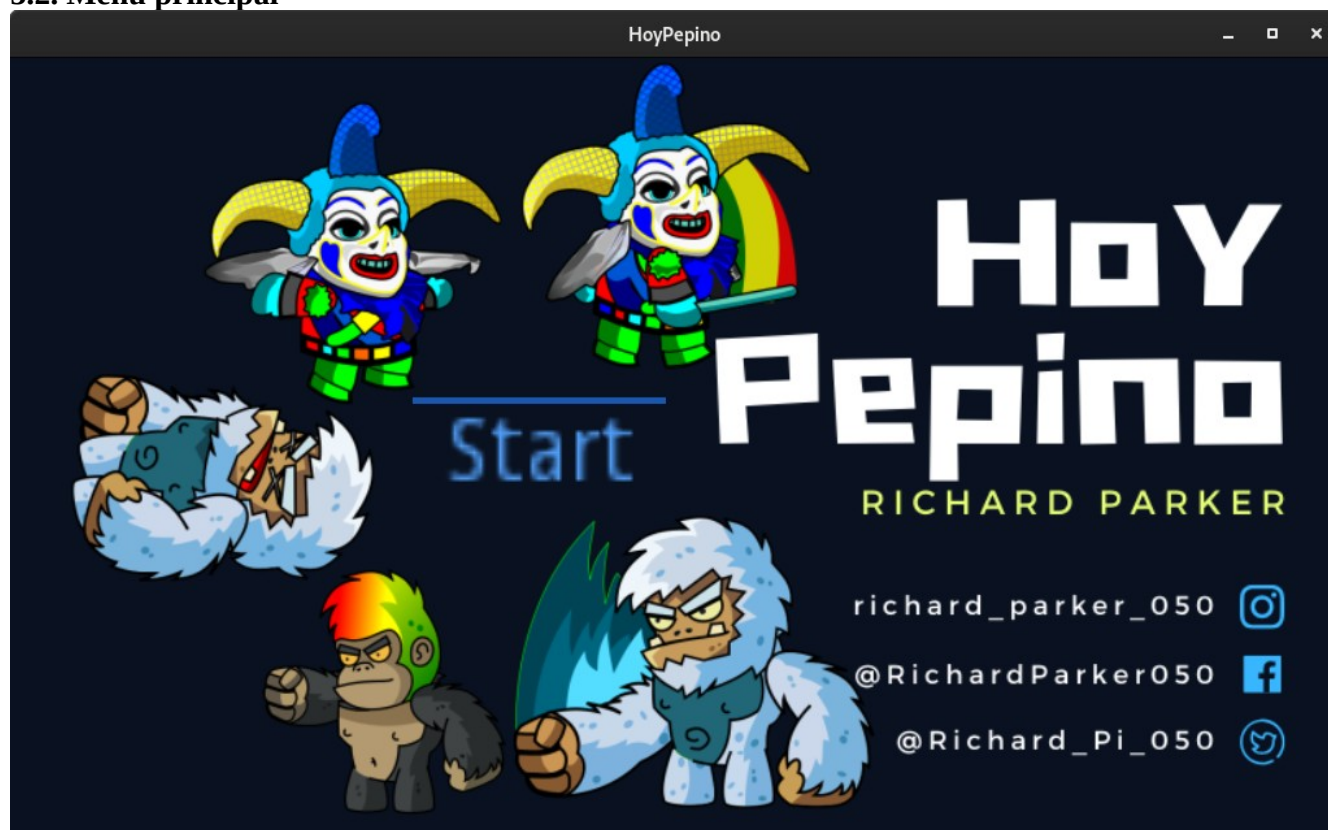
3. Interfaz

Lo que en Hoy Pepino se realiza es un diseño 2D vectorizando cada pixel, y el escenario que posee; esto quiere decir que los graficos se pueden transformar a cualquier dimension sin perder calidad.

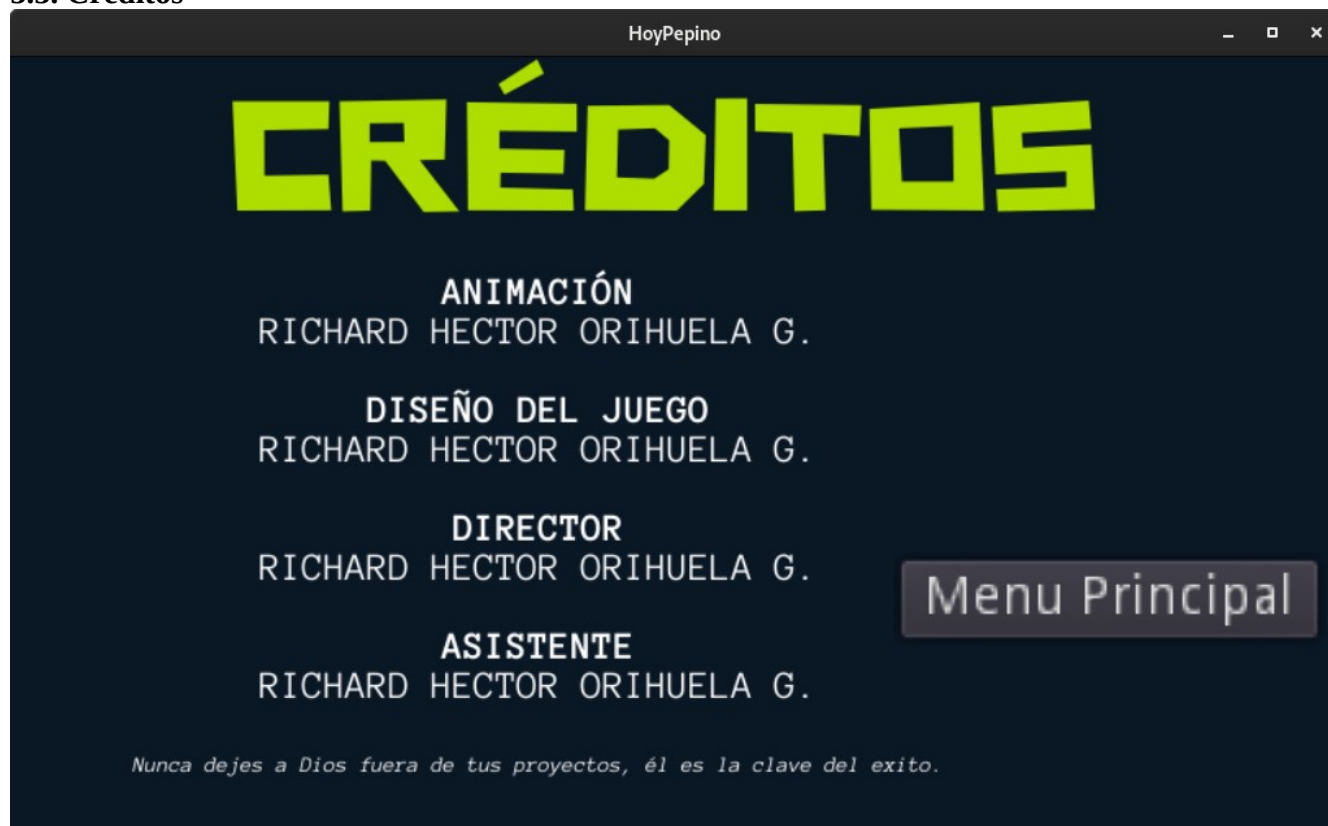
3.1. Diagrama de flujo



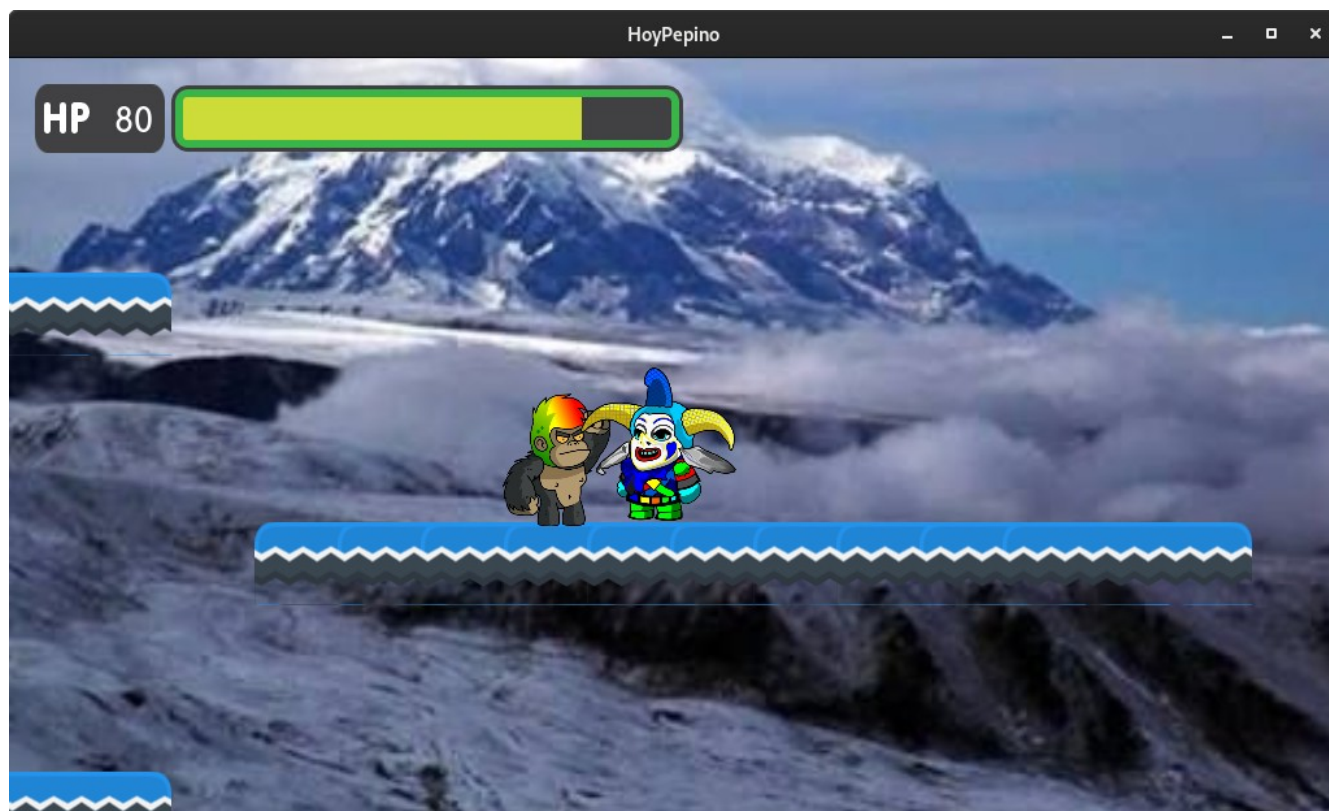
3.2. Menú principal



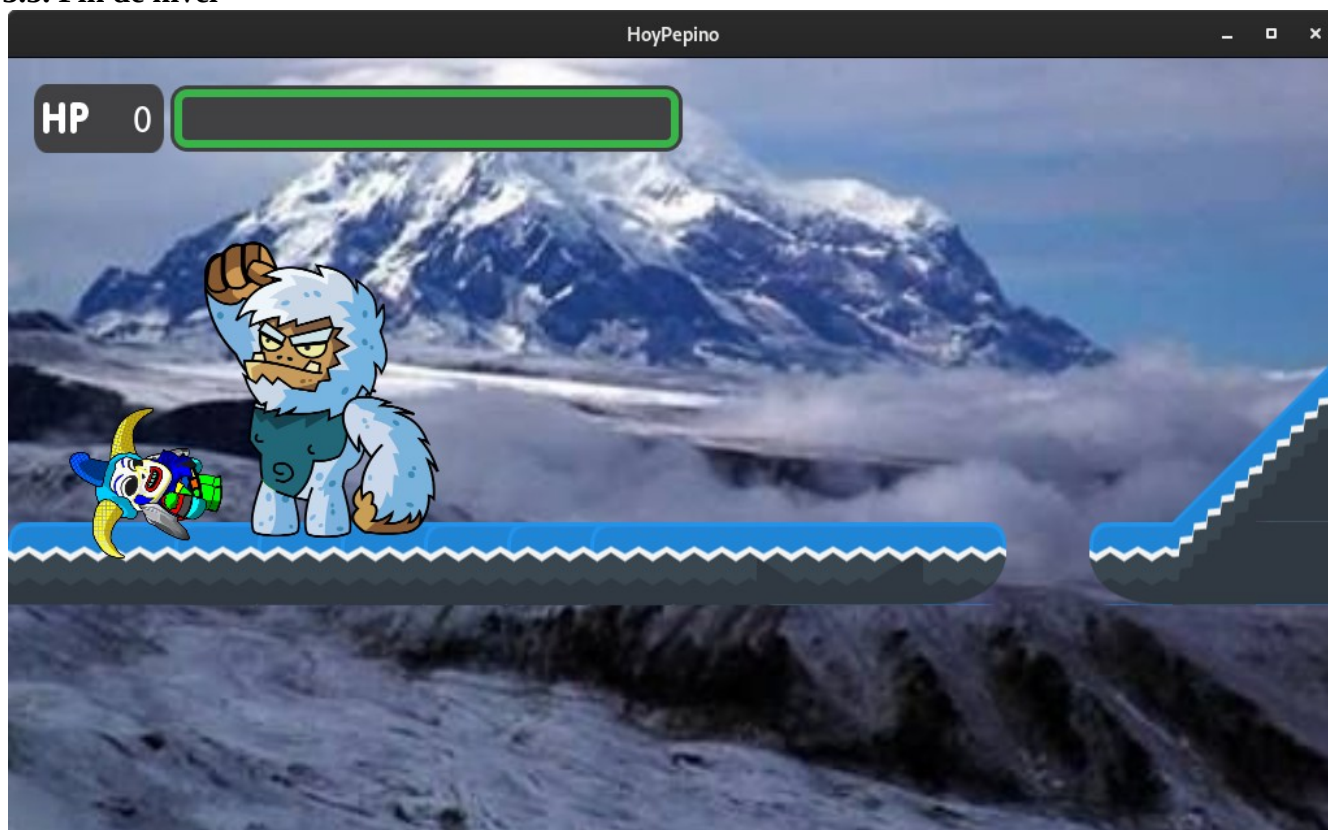
3.3. Créditos



3.4. Nivel



3.5. Fin de nivel



4. Arte

Los gráficos del juego fueron diseñados en Inskape, software libre de vectorizado; tomando como modelos la foto de un pepino clasico, dos simios muy intimidantes y realizado a partir de cero las imagenes para los distintos movimientos añadiendo la mayor cantidad de detalles a los personajes.

4.1. Arte 2D

- Movimiento del personaje
- Golpee con el chorizo
- Efecto de respiración del personaje
- Simios que patrullan un area
- Golpee de los simios
- Figura de personajes muertos
- Jefe Simio
- Golpee del Jefe Simio
- Muerte del Jefe Simio
- Rocas Flotantes
- Illimani pintura al oleo