

# Esqueleto General de Game Document Design

## Descripción General:

El mundo se ve amenazado ante las irónicas venganzas de bichos que adquirieron tamaños humanos y colosales, ante el caos que hay por dichas amenazas se alza nuestro héroe. Un chico de 10 años inspirado por los héroes de sus series y cómics favoritos y la percepción de la realidad totalmente alterada agarra su patineta y parte en una frenética aventura para detener a estos insectos.

El juego será un plataformero 2D con controles muy sencillos, el movimiento del personaje será automático y el jugador únicamente tendrá control de dos acciones del personaje: barrido y salto. Los niveles tendrán características de plataformero y exploración gracias a una mecánica de cambio de dirección automático.

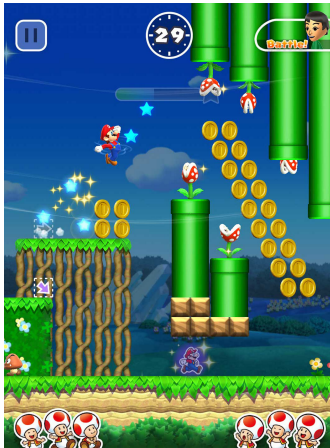
Inspiración de niveles gracias al juego de Sonic Mania.

## Genero del juego:

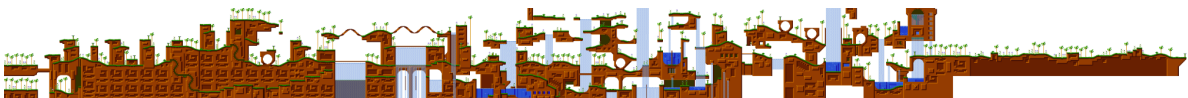
Plataformero en 2D.

## Inspiraciones:

Mario Run: Plataformero de una sola mano.



Sonic Mania: Diseño de niveles con su rejugabilidad respectiva.



Ambos juegos son pilares para el diseño de mapas y mecánicas, nuestro objetivo es hacer un plataformero sencillo e intuitivo con sus controles al estilo de Mario Run, pero que tuviera

una jugabilidad más grande como los niveles de Sonic Mania de modo que adaptamos los controles de Mario Run para que ampliara las posibilidades de diseño de niveles.

## Estilo Artístico:

El juego será diseñado mediante sprites con una resolución de 32x32 pixeles para un mayor nivel de detalle.



## Diseño de Personajes:

Personaje principal:



- Psicología: Mentalidad de un niño. Es eufórico, energético y un fanático muy grande de los comics y series de superheroes, busca replicar los comportamientos de sus idolos ficticios.
- Edad: 10 años.
- Género: Masculino.
- Forma: Humano.
- Medidas: Escala a la altura de un niño.
- Historia: Es un niño normal con gran habilidad para la patineta que a dedicado su vida a cómics y series de superhéroes.
- Metas: Convertirse en el héroe de su propio mundo para honrar a sus idolos ficticios.

## Diseño de enemigos:

Mosca Lvl1:



- Personalidad: Comportamientos agresivos contra los humanos y todo aquello que los representa. Suele solo cumplir los deseos de su amo, pero comparte su sed de venganza y es lo que le hace mantener algo de individualidad.
- Movimientos: Desplazamiento horizontal por la pantalla de izquierda a derecha.
- Apartado gráfico: Mosca de 32x32 píxeles con animación en sus alas para movimiento.
- Sonidos: Contará con un sonido al momento de perecer.
- Zonas de existencia: Tutorial, zona 1 del juego y su respectivo nivel de jefe,.
- Estadísticas: Inflige 1 punto de daño al protagonista.

## **Diseño de obstáculos:**

### Nivel 1:

- Sección lenta del nivel:
  - ❖ Tipo de objeto: Zona de mapa.
  - ❖ Efecto en el jugador: Seguir esta sección del nivel hará que el jugador llegue más fácilmente a la meta, pero de manera más lenta.
  - ❖ Aspecto gráfico: Suelo de ciudad con pocos enemigos y obstáculos.
- Sección normal del nivel:
  - ❖ Tipo de objeto: Zona de mapa.
  - ❖ Efecto en el jugador: Seguir esta sección del nivel hará que el jugador llegue a la meta, su dificultad será moderada con algunos enemigos y obstáculos.
  - ❖ Aspecto gráfico: Suelo de ciudad con moderados enemigos y obstáculos.
- Sección rápida del nivel:
  - ❖ Tipo de objeto: Zona de mapa.
  - ❖ Efecto en el jugador: Seguir esta sección del nivel hará que el jugador llegue a la meta, su dificultad será moderada con algunos enemigos y obstáculos.
  - ❖ Aspecto gráfico: Suelo de ciudad con varios enemigos y saltos largos.
- Precipicios:
  - ❖ Tipo de objeto: Ausencia de piso en algunas secciones de mapa.
  - ❖ Efecto en el jugador: Eliminar todas las vidas del jugador o llevarlo a secciones de mapa más lentas.
  - ❖ Aspecto gráfico: Precipicio.
- Enemigos:

El enemigo característico de este nivel serán las moscas.

- ❖ Tipo de objeto: Elemento del mapa.
- ❖ Efecto en el jugador: Reducir en un punto la vida del personaje y hacerlo retroceder una pequeña distancia.
- ❖ Aspecto gráfico: Mosca de casi la altura del jugador.

## **Diseño de escenarios:**

El videojuego contará con tres niveles con una temática, mecánicas y enemigos únicos, buscando diferenciarse entre sí, y cada uno contará con una zona de jefe final que cambiará un poco el modo de juego para ofrecer una experiencia más frenética.

### Nivel 1-Ciudad:

Nivel de inicio, tendrá su ambientación en la ciudad. Los enemigos característicos de esta zona serán moscas con movimiento aéreo horizontal. Aquí podremos encontrar la mecánica única de hidrantes usados como trampolín para acceder a distintas zonas del mapa.

Este nivel estará conformado por 3 secciones horizontales del mapa el cual le permitirán al personaje llegar más o menos rápido dependiendo del nivel de habilidad del jugador. La jugabilidad en este nivel será más que nada horizontal y las secciones correspondientes serán: arriba sección difícil y rápida, en medio sección con dificultad y velocidad moderada, suelo sección lenta y fácil.

### Nivel 2-Fábrica de botas:

El segundo nivel, tendrá su ambientación en una fábrica de botas abandonada. Los enemigos característicos de esta zona serán arañas con movimiento semi-aéreo vertical. Aquí podremos encontrar la mecánica única de activación de plataformas por botones.

Este nivel tendrá mucha jugabilidad vertical escalando entre plataformas y haciendo que aparezcan nuevas para llegar a la meta.

### Nivel 3-Hormiguero:

El tercer nivel, tendrá su ambientación en un hormiguero gigante. Los enemigos característicos de esta zona serán hormigas con apariciones en partes raras de plataformas.

Este nivel tendrá una jugabilidad amplia, pareciéndose a la exploración de un metroidvania.

## **Diseño de interfaz de usuario:**

### Menú principal:

- Título del juego
- Botón para jugar.
- Botón para ajustes.
- Botón para créditos.

### Selección de nivel:

- Botón para jugar.
- Botón para ajustes.
- Botón para créditos.

### Interfaz de juego:

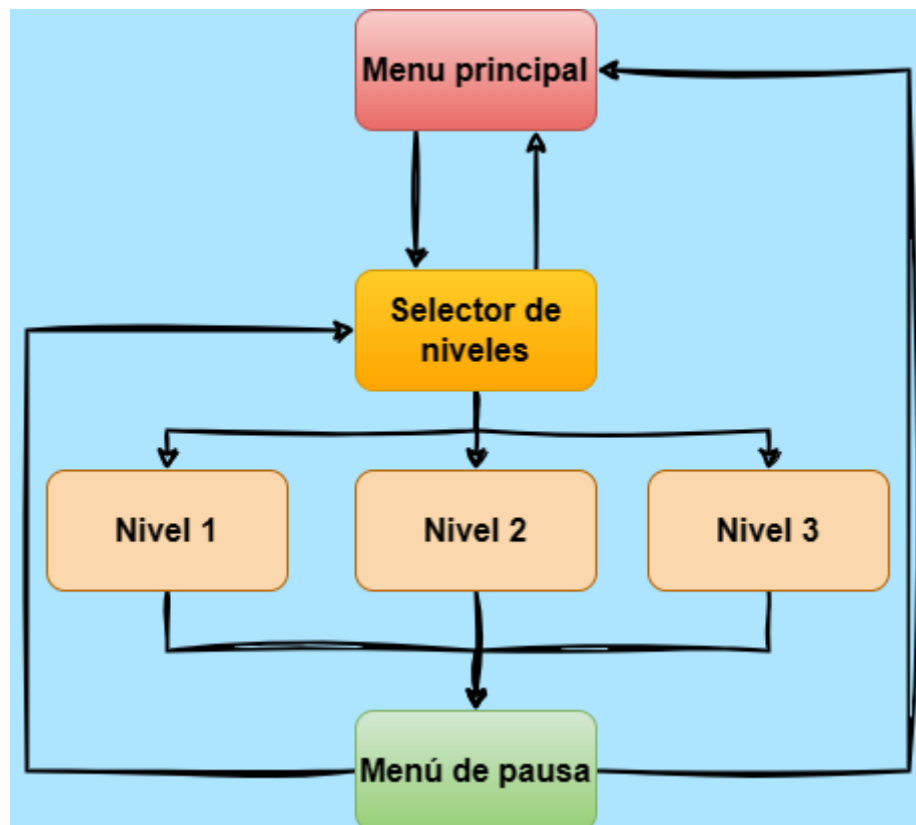
- Vidas (esquina superior izquierda).
- Tiempo en el nivel (zona media superior).
- Botón de pausa (esquina superior derecha).
- Puntaje (esquina inferior izquierda).
- Coleccionables (esquina inferior derecha).



### Menú de pausa:

- Botón de reinicio de nivel.
- Botón de reanudar juego.
- Botón de salir a selección de niveles.
- Botón de opciones.

## Diseño de menús:



### Características artísticas:

- Animación 2D en pixel art de 32x32
- Game designer
- Cómic
- Encargado: Jorge Guitierrez

### Mecánicas de juego principales:

- Forma de ganar un nivel:

El nivel consiste en un plataformero en 2D por lo cual para pasar un nivel debes llegar del punto A, zona del mapa donde apareces, al punto B, zona del mapa con la meta.

La meta estará colocada en diferentes posiciones dependiendo del nivel, en el primer nivel estará hasta el final horizontal del mapa.

- Formas de perder en un nivel:

En el juego encontrarás distintos obstáculos que te quitarán vida, si tus tres vidas se reducen a 0 desapareces y regresas al último checkpoint que alcanzaste. Las formas de perder vida son:

- ❖ Interactuando con enemigos que te bajen puntos de vida hasta reducirse a 0.
- ❖ Cayendo por un precipicio hasta el vacío te reducirá todas tus vidas a 0 sin importar que tantas tenias.

- Checkpoints:

A lo largo del nivel se encontrarán check points que te permitirán regresar a una zona más adelantada del mapa en caso de que pierdas tus 3 vidas.

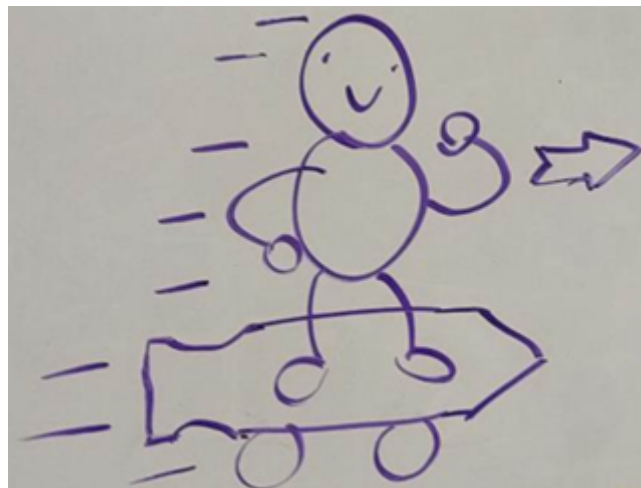
- Recolectables:

A lo largo del juego se encontrarán 2 tipos de recolectables. El primero será un aro de colores que te dará puntos extras en el nivel y te ayudará a propulsarte un poco. El segundo será un recolectable especial que te dará puntos y te dará cierta ventaja sobre los jefes finales.

- Movimiento:

Existirán varias mecánicas que permitirán alterar tu movimiento durante el nivel para una sensación de plataformero con algo de exploración:

- ❖ Avanzar: Al iniciar el nivel el jugador podrá decidir entre 2 direcciones para iniciar su nivel, una vez haya decidido la dirección a la que se moverá este no podrá detenerse o cambiar su dirección a menos que interactúe con objetos que le permitan esto. Activo todo el tiempo.



- ❖ Saltar: El jugador al dar clic en la parte superior de la pantalla podrá ejecutar un salto que le permitirá esquivar enemigos, saltar plataformas y recolectar objetos. Se puede usar indefinidamente mientras estés en el suelo.





- ❖ Giro: Al tocar la parte inferior de la pantalla el jugador podrá ejecutar un movimiento de giro independientemente de la acción o el lugar en el que se encuentre en ese momento. Ese giro le dará al jugador unos segundos de invulnerabilidad y le permitirá destruir enemigos. Tiene una duración de 2 segundos y se podrá usar cada 2 segundos después de usarlo



- ❖ Cambio de dirección: La única forma de cambiar la dirección escogida al inicio es chocando con un objeto especial en el mapa que tendrá el sprite de una roca. Este cambio de dirección le permitirá al jugador cambiar la ruta que está siguiendo e incentivar la exploración del mapa.
- Tiempo y puntos:

- ❖ El jugador tendrá un cronómetro al iniciar el nivel que se detendrá hasta que llegue a la meta, de este modo el jugador podrá tener una noción de cuánto se tarda en recorrer el nivel y cuanto puntaje obtuvo para superarse al reintentarlo.

## **Mecánicas de juego secundarias:**

- Bloques aceleradores:

Al patinar sobre dichos bloques el jugador recibirá un impulso de velocidad extra temporal.

- Aros:

Serán objetos recolectables en el mapa que le darán puntos al jugador y también le darán un impulso de velocidad extra. Su distribución en el mapa ayudará a guiar al jugador a encontrar mejores caminos y coleccionables.

- Nivel 1: Hidrantes.

Cuando el jugador salte sobre un hidrante este le dará al jugador un impulso vertical que le permitirá saltar super alto y acceder a zonas más altas del mapa.

## **Características técnicas:**

Plataformas de publicación:

Dispositivos móviles, android.

## **Característica de la narrativa:**

El juego al ser un plataformero enfocado en la sensación de movimiento no tendrá una historia muy desarrollada o profunda, solo la necesaria para darle cierta consistencia y coherencia al juego dentro de su propio mundo.

La narrativa será directamente contada desde un narrador omnisciente.

## **Argumento narrativo:**

Argumento:

Nuestra historia comienza en un mundo común y corriente como el nuestro. Los adultos se encargan de sus preocupaciones y responsabilidades diarias y los niños disfrutan de cómics y series de su héroe favorito: Beetle-man. Un día, entre la cotidianidad de este mundo,

sucedió algo inverosímil, algo extraordinario: de la nada insectos de todo el mundo empezaron a crecer hasta llegar al casi el tamaño humano, otros superaron esta barrera y llegaron al tamaño de casas. Desafortunadamente no solo el tamaño de los insectos creció, si no también su inteligencia y se dieron cuenta que los suyos habían sido asesinados de maneras horribles y dolorosas por años así que ahora se vengarían para que sintiéramos el mismo dolor que sufrieron sus compañeros.

A lo largo del mundo agrupaciones de insectos se organizaban para destruir a la humanidad de diferentes formas:

- Las moscas en la ciudad se organizaban para exterminar a la humanidad aplastándola con un matamoscas gigantes. Nos harían sentir el mismo dolor que sintieron sus compañeras aplastadas.
- Las arañas en las orillas de la ciudad, con su capacidad de usar 8 patas a la vez tomaron posesión de una fábrica de botas para construir la bota más grande del mundo y pisar a la humanidad con ella. Nos harían sentir el mismo dolor que sufrieron sus compañeras pisadas.
- Finalmente, las hormigas, con su gran fuerza y trabajo en equipo crearon un hormiguero lejos de la ciudad. Su guarida serviría para resguardar su proyecto de aniquilación de la humanidad: una manguera gigante capaz de succionar agua del océano para inundar todas las zonas terrestres en las que habita la humanidad.

Todo estaba perdido: las fuerzas militares habían sido dismanteladas por ataques coordinados de los insectos y la poca resistencia que había por civiles fue apagada rápidamente por el miedo colectivo. Ante el caos y la desesperación producida por la situación surge un pequeño rayo de esperanza de entre la oscuridad. Nuestro héroe emergía desde el patio de una casa normal, no era más que un niño de 10 años, pero con un enorme corazón forjado a través de las enseñanzas de Beetle-man. Impulsado por el heroísmo de su personaje ficticio favorito se pone el casco de su héroe, agarra su patineta y procede a hacerle frente a esta colosal amenaza.

Al salir del patio de su casa encara al enemigo local más cercano: las moscas que aterrorizaban la ciudad donde él había estado creciendo así que se dirige al jefe mosca para derrotarlo a través de increíbles trucos de patineta.

Después de acabar con las moscas emprenderá una pequeña travesía para salir de la ciudad y llegar a la fábrica de arañas donde logrará frustrar sus planes.

Finalmente haría una más larga travesía para enfrentarse a su último y más difícil rival: la colina de hormigas, pero del cual saldría vencedor.

## **Público objetivo del juego:**

Juego apto para todo público.