

## Esqueleto General de Game Document Design

**Descripción General:** Space Invaders horizontal con temática espacial, con género de miedo. El juego se situará en el espacio donde el jugador, un defensor espacial, tendrá que proteger su casa de los ataques de aliens mientras protege también su vida. El juego se conformará de un solo nivel infinito por el cual el jugador irá ganando puntos, conforme transcurra más tiempo aumentará la cantidad y variedad de enemigos mientras el fondo del nivel va cambiando a la par de la música tornándose más siniestra y oscura. (Pantallas de game over dependiendo de hasta dónde llegaste).

// Discutir: *MOSTRAR DESESPERACIÓN.*

### //Propuesta de niveles

*Descripción que abarque mecánica de juego, argumento narrativo, diseño de personaje; referencias generales de arte, juegos, etc.*

**Género del juego:** El juego será basado principalmente en las mecánicas de un matamarcianos, de modo que tendremos una serie de obstáculos que se moverán de arriba a abajo desde el final de la pantalla hasta la posición de nuestro jugador mientras este esquiva los obstáculos (moviéndose en un solo eje de dirección) o les dispara para destruirlos. En nuestro caso, cambiaremos la orientación convencional de los matamarcianos de arriba a abajo a derecha a izquierda, de modo que se genere una mayor sensación de proteger algo. A pesar de que las mecánicas principales que definirán nuestro juego será el de matamarcianos, también tomaremos ciertos elementos característicos de un end-less run para darle cierta identidad a nuestro juego: tomaremos la orientación de movimiento de los endless run, pero no sus mecánicas de movimiento, y su diseño de niveles infinitos. Debido a nuestra propuesta de juego, crearemos un solo nivel infinito al estilo de endless-run que tenga un cambio de fondo y música conforme el jugador avanza por el nivel.

*Géneros de los cuales tomara inspiración las mecánicas principales del juego y que se adaptaran de forma que adopte una identidad nueva.*

### **Estilo Artístico:**

Pixel Art con modelos 2D para todos los sprites. Diseño de personajes inspirado en la saga Metroid.

//Definir

*Descripción visual de los elementos artísticos del juego sprites y/o modelos 3D de personajes, escenarios, objetos, etc. Muy importante agregar referencias visuales para mayor información.*

### **Diseño de Personajes:**

#### Protagonista:

- Astronauta con traje especial, inspirado en Samus Aran.
- Pensamiento
- Adulto
- Género
- Forma humana
- Pequeño, aproximadamente  $\frac{1}{8}$  de la pantalla.



- Humano viviendo en una pequeña y pacífica colonia espacial que es amenazada con ser arrasada por monstruos espaciales.
- Su misión es defender la pequeña colonia espacial, para proteger su hogar y a quienes ama.

*Diseños completos de personajes protagonistas, antagonistas y NPC importantes para la trama por medio de los elementos principales. Muy importante agregar bocetos iniciales de personajes.*  
*Psicología – ¿Cómo piensa? Edad- ¿Qué tan viejo o joven es? Género - ¿Hombre, mujer, quimera?*  
*Forma - ¿Humano, cubo, animal, cosa? Medidas - ¿Tamaño y dimensiones dentro de su mundo?*  
*Historia - ¿Qué le ha pasado antes de iniciar el juego? Metas - ¿Qué quiere hacer?*

### **Diseño de enemigos:**

Monstruos espaciales con diseños muy variados, inspirados en los modelos de los enemigos del primer Metroid. Conforme avance el nivel y el fondo se torna más oscuro, los diseños de los nuevos monstruos espaciales serán más terroríficos y grotescos:

Ideas para INSPIRACIÓN:



-Enemigo\_1: Mismo tamaños que el protagonista. Movimiento recto, normal. 1 disparo. 1 punto por eliminarlo



-Enemigo\_2: Mismo tamaños que el protagonista. Movimiento recto, más rapido. 1 disparo. 2 puntos por eliminarlo

Meteorito



-Enemigo\_3: Mismo tamaños que el protagonista. Movimiento sinusoidal abarque 3 filas. 1 disparo. 3 puntos por eliminarlo



-Enemigo\_4: Doble del tamaño del protagonista. Movimiento sinusoidal abarque toda la pantalla. 3 disparos. 4 puntos por eliminarlo



-Enemigo\_5: Doble del tamaño del protagonista. Movimiento recto. Puede disparar al jugador, disparos no destruibles 5 disparos.  
Navesota. 5 puntos por eliminarlo

*Diseños completos y variados de todos los enemigos que existirán en el juego con los siguientes elementos; esta descripción ayudara a las áreas de arte, diseño de niveles y programación. Importante acompañar la descripción con bocetos de ideas iniciales. Personalidad - ¿Qué actitud tiene? Movimientos - ¿Qué acciones realizara? Apartado grafico - ¿Cómo se ve el enemigo? ¿Cuántas animaciones tiene? Sonidos - ¿Produce algún ruido? Zonas de existencia - ¿En dónde aparecerá? Estadísticas - ¿Cuánta vida, daño, defensa, velocidad, etc. tendrá?*

### **Diseño de obstáculos:**

Enemigos: Movilidad de derecha a izquierda, distintos patrones de movimiento, diseños variados. Dañan al protagonista al contacto con él y a la colonia espacial al cruzar del otro lado del escenario.

*Los obstáculos son elementos del escenario que nos ayudaran a realizar una dificultad en cuestión de movilidad estos no solo se refieren a objetos dañinos, sino también a zonas de difícil movilidad, menor visibilidad, etc. Todos los obstáculos deberán contar con la siguiente descripción: Tipo de objeto Efecto en el jugador Aspecto gráfico*

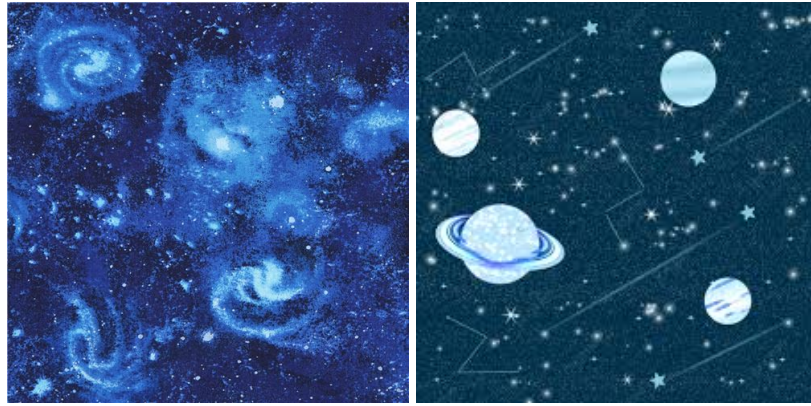
### **Diseño de escenarios:**

Un solo nivel con escenarios de fondo cambiantes mientras transcurre el nivel linealmente.

#### Primer escenario:

-Representa la paz inicial de la colonia espacial.

-Colores claros y brillantes con música pacífica para representar la belleza del universo.



Bocetos del primer escenario

Segundo escenario:

Tercer escenario:

N escenario:

//Discutir cantidad y estilo de escenarios

*Es toda la planeación previa de la cantidad de niveles, escenarios, mapas que se vayan a encontrar en todo el juego, así como la organización de cómo se irán desbloqueando cada uno de ellos. Estos pueden incluir bocetos iniciales de cómo se conformaran cada uno de estos.*

**Diseño de interfaz de usuario:** Elementos visuales que se tendrán en cada una de las pantallas de los menús del juego como: Botones Barras deslizadoras Casillas de selección Casillas de selección múltiples Cuadros para texto También se deberá especificar que se verá en el fondo de cada pantalla siendo imágenes estáticas, escenarios modelados, fondos planos, etc. Se recomienda ampliamente agregar bocetos de las pantallas y/o los elementos que los componen.

**Diseño de menús:** Especificación del funcionamiento y relación de cada una de las pantallas existentes en el juego por medio de uno o varios diagramas de flujo que expliquen cómo se podrá acceder entre ellos.

**Características artísticas:** Descripción profunda del tipo y calidad de arte que se requerirá para el juego tales como: Cuadros por animación (sprites 2D) Programa para generación de sprites Cantidad de polígonos por modelo Programa de modelado, riggin y animación Tipo de texturas (Modelos 3D) Diseño para interfaces de usuario Tiempos de entrega Encargados de áreas Tiempo de desarrollo Tipos de formatos para imágenes, modelos y animaciones

**Mecánicas de juego principales:**

- El juego se maneja en 2 dimensiones.
- El control de movimiento del personaje solo será en el eje y, arriba y abajo.
- El jugador tendrá la posibilidad de lanzar disparos de energía con un solo botón.

- No se puede ganar el nivel, el objetivo consiste en resistir la mayor cantidad de tiempo posible, se añadirá un marcador de puntaje.
  - Dos barras de vida diferentes: Una para el personaje, otra para la colonia a proteger.(Defensor solo tendrá 3 impactos indiferentemente del enemigo que les pegue,).
  - Una vez consumida la barra de vida, morirás definitivamente y tendras que comenzar desde cero.
  - Habilidades: Disparo de energía estandar
  - Recolección: ???
  - Limitaciones: 11 filas de desplazamiento vertical
  - Estilo de juego, parecido a gradius de Konami
  - Sistema de puntuación: Combinación entre el tiempo en segundos que te mantienes vivo y los puntos que te dan los monstruos al morir
- #s + #enemigo1(1) + #enemigo2(2) + #enemigo3(3) + #enemigo4(4) + #enemigo5(5)

*Descripción clara del funcionamiento de las mecánicas de juego en las que se desarrollara principalmente el jugador, los puntos más importantes a cubrir en este ramo son: ¿Cómo se gana el juego? ¿Cómo se pierde? ¿Cuántas vidas tengo? ¿Pierdo de forma definitiva o revivo? ¿Tengo que recolectar algo? ¿Puedo conseguir algo? ¿Cómo me moveré? ¿Se tienen habilidades? ¿Cada cuánto puedo usarlas? ¿Se pueden combinar? ¿Tengo límite de tiempo?*

### **Mecánicas de juego secundarias:**

Existencia de power-ups recogibles durante el transcurso del nivel. Los power ups tendrán un cierto tiempo (30 segundos de propuesta, hacer pruebas para eso). 3 power ups:

- Inmunidad:
- Disparo triple: Tres ondas de energía que se iran disperzando en diagonal y horizontal
- Clones de sombra: Copias del personaje en la misma columna, de modo que se pueda disparan en tres filas a la vez, mueren de un golpe

*Descripción de cada una de las mecánicas secundarias del juego, estas son habilidades que apoyan a la forma de jugar como habilidades adicionales de movilidad, ataque, etc. No se llegan a presentarse como fundamentales para acabar el juego pero complementan a tener una mayor y mejor experiencia de juego. Pueden llegar a ser minijuegos. //Discutir*

### **Progresión de personaje:**

No habra progresión de personaje

*En caso de que el personaje vaya evolucionando a través del juego adquiriendo nuevas estadísticas o habilidades se deberá especificar cada cuanto subirá de nivel o en qué momento de la historia, nivel o tiempo adquirirá las nuevas habilidades.*

**Características técnicas:** Es la descripción precisa de todas las cuestiones del área de programación tales como: Regulador de versiones Encargados de áreas Tiempos de entrega Controles de juego Modos de juego Plataforma de publicación Tiempo de desarrollo Motor gráfico a usarse Cantidad de logros y coleccionables

### **Característica de la narrativa:**

Directa, a través de cinemáticas y gameplay.

//Discutir por la narrativa

*Dependiendo del tipo de historia que se quiera contar se realizara de forma directa o indirecta; esto es importante ya que en caso de que no sea directa se deberá pensar con cuidado que elemento del juego se utilizara para contar la historia.*

**Argumento narrativo:**

//Discutir

*Se debe especificar si se realizara algún tipo de desarrollo profundo de la narrativa a lo cual se deberá tener mínimo los siguientes elementos: Argumento – Escritura de la historia completa  
Estructura – División de toda la historia para saber en qué momento se mostrara al jugador.  
Información adicional en caso de requerir mayor planeación*

**Público objetivo del juego:**

//Discutir

*Publico pensado para que juegue principalmente el juego, esto ayudara definir mucho el estilo artístico, la musicalización del mismo y mucho otros detalles del diseño de la progresión del juego, así como de la forma de jugar en general.*