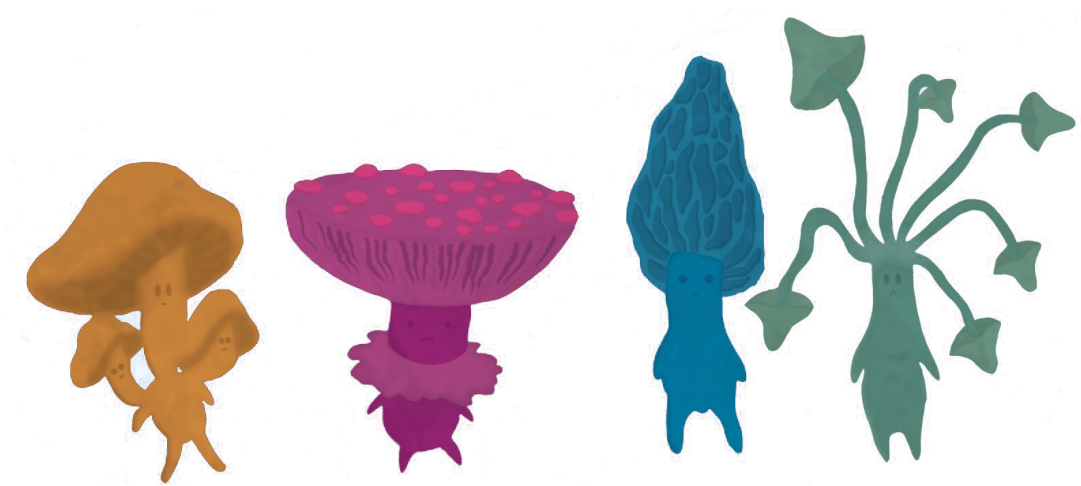


Documento de diseño de juego



CHANDERELLE



-Grupo D-

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. VISIÓN GENERAL	3
3. DINÁMICAS	4
4. FLUJO DE PANTALLA Y ESTADOS DE JUEGO	8
5. INTERFAZ	9
6. NIVELES	11
7. PERSONAJES	12
8. ARTE CONCEPTUAL	14

1. INTRODUCCIÓN

Este documento corresponde al documento de diseño del juego “Chanderelle”. En este se van a detallar todos los aspectos importantes del mismo, tanto técnicos como audiovisuales, con la finalidad de alcanzar un correcto y completo desarrollo del producto final.

Concepto: Chanderelle representa la lucha entre setas que han evolucionado, alcanzando consciencia propia. Estas setas serán controladas por dos jugadores que deberán enfrentarse a un duelo a muerte, quien logre reducir las vidas de su rival a cero, será el vencedor.

Género: Chanderelle adopta características propias de diversos géneros, descritas a continuación:

- **Plataformas:** cada nivel se compondrá de una pantalla estática con perspectiva lateral compuesta de diversas plataformas a distintas alturas a función de suelos o muros, a las que los jugadores podrán acceder saltando, añadiendo una dimensión vertical a la jugabilidad para una mayor complejidad.
- **Acción de disparos:** El objetivo de cada jugador es eliminar al rival, reduciendo su vida a cero a base de dispararle. Se pretende una jugabilidad rápida y frenética en la que la habilidad de cada jugador para moverse por el escenario y disparar al mismo tiempo suponga la diferencia entre la derrota y la victoria.

Público objetivo: Chanderelle está enfocado hacia jugadores de un rango de edad muy amplio, desde usuarios jóvenes aficionados a juegos de acción rápida con alta competitividad con los que poder poner a prueba sus habilidades con amigos, hasta jugadores experimentados en juegos de plataformas clásicos que se vean atraídos por apuestas más modernas del género. Debido a su naturaleza competitiva y violenta, Chanderelle no estará disponible para todos los públicos, siendo apto para mayores de 13 años.

Características: A continuación se detallan las características principales de Chanderelle:

- **Contexto sencillo:** Chanderelle sitúa a los jugadores en la piel de personajes con un objetivo muy simple, sobrevivir.
- **Frenetismo:** La rápida capacidad de los personajes para desplazarse por el escenario permite la aparición de persecuciones entre los jugadores que deberán usar su entorno para cubrirse de los disparos enemigos o para alcanzar una ventaja táctica.
- **Mejoras:** La aparición de power ups en el escenario permite que los jugadores obtengan una clara superioridad sobre el rival, ya sea para finalizar el enfrentamiento, o bien para igualar el mismo en caso de encontrarse en un punto crítico de la partida

2. VISIÓN GENERAL

En un remoto laboratorio escondido entre montañas bajo las frondosas copas de los árboles de aquellos bosques, un equipo de científicos trabajaba día y noche modificando genéticamente una criatura. De dicho ser, se esperaba obtener ciertos genes que, si se pudieran combinar con los de los seres humanos, darían lugar a humanos más longevos, más inteligentes y superiores físicamente.

La inteligencia del experimento llegó a ser la suficiente como para que fuera capaz de pensar y fuera consciente de su propia existencia, por lo que decidió huir en cuanto los científicos cesaron momentáneamente sus experimentos para descansar.

En plena noche, el experimento se escapó, corriendo por todo el bosque lo más lejos posible del laboratorio. Pero para su mala fortuna, se topó con dos cazadores que andaban por el bosque. Al verle, los cazadores le confundieron con un animal y se convirtió en su objetivo. Cuando consiguieron matarle de un certero disparo, fueron a ver qué habían cazado, y cuando le vieron, salieron corriendo asustados. La sangre del experimento fluía por toda la hierba, empapando la tierra alrededor del cadáver. La sangre también fluyó por el micelio que poblaba aquel sustrato, y en cuanto las lluvias llegaron a aquellos bosques, surgieron setas y champiñones del suelo que cobraron vida propia.

Eran seres inteligentes que no tardaron en darse cuenta de que había un problema: el efecto de la sangre que les daba la vida no era para siempre. Necesitaban más de aquella sangre, y la única forma de conseguir más era consumiendo la de los otros de su propia especie. Así, llegaron a la conclusión de que había que acabar con el resto para quedarse con toda la sangre, y ahí comenzó todo.

3. DINÁMICAS

Las dinámicas dentro de un videojuego son aquellos aspectos o valores que influyen a la persona que recibe la actividad, además de ser el resultado que producen las mecánicas.

Chanderelle es un juego en el que un grupo de personas controlan a diferentes personajes, y estos han de enfrentarse hasta la muerte sobre un escenario formado con plataformas.

Por ello, las **mecánicas** de *Chanderelle* son:

- **Eliminación del enemigo:** El objetivo principal de *Chanderelle* es el de derrotar al enemigo reduciendo su vida a cero y manteniéndose el jugador con vida
- **Puntuaciones:** Existirá un podium o ranking en el que se mostrará, en primera posición, aquel jugador que sobreviva frente al resto, y a partir de este, el resto de jugadores se mostrarán en orden de quien haya sobrevivido más o menos tiempo.
- **Supervivencia:** Se refiere a aquello que permite al jugador mantenerse en el juego, en *Chanderelle* la forma de derrota de un personaje viene dada por la pérdida completa de su salud, la salud está formada por un número X de vidas de tal forma que cada jugador contará con un número X de vidas que forman su salud.
- **Sistema de combate:** Para lograr arrebatar salud al enemigo se deberá impactar al mismo con ataques a distancia (disparos).
- **Salto sobre enemigo:** Los personajes podrán realizar un salto extra al caer sobre la cabeza de algún enemigo, esto no influye en la salud de ningún jugador.
- **Plataformas volantes:** El propio escenario del juego contará con piezas de terreno denominados “*plataformas*” los cuales no se sostienen sobre ninguna ley física y estos podrán flotar en el escenario, este concepto se utiliza para que el personaje pueda interactuar de mayor forma con el escenario cubriéndose o llegando a zonas más elevadas.
- **Elección de diferentes personajes:** Existe el modelo establecido de diferentes personajes, el cual se elegirá antes de comenzar la partida, dotando al jugador de una identidad propia frente al resto.

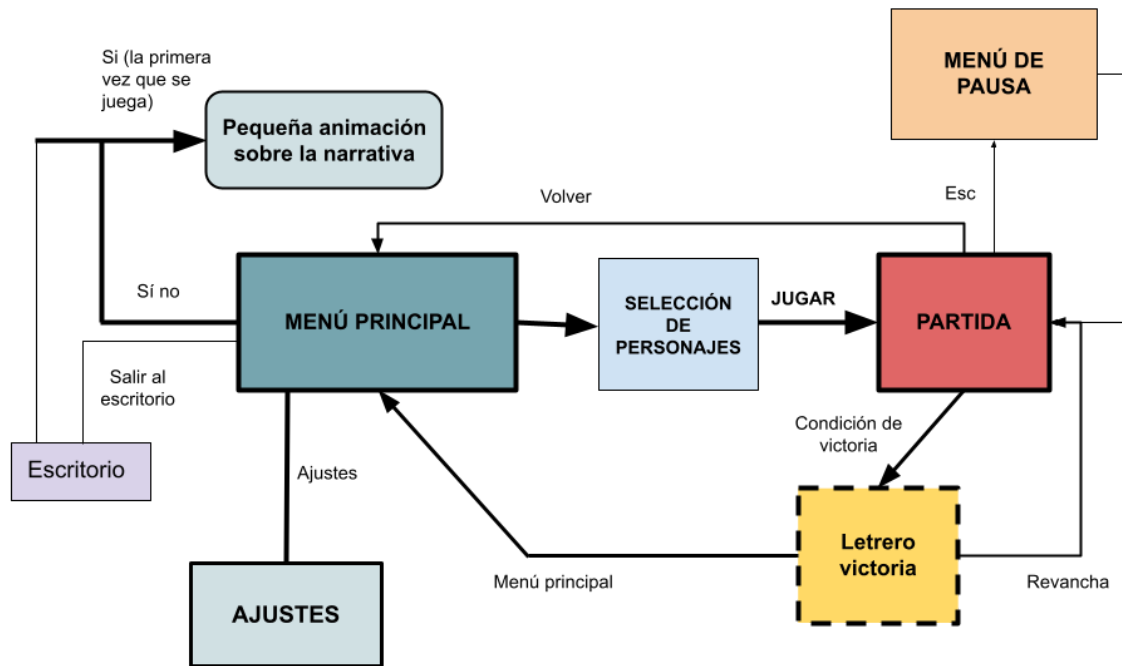
- **Controles del personaje:** Se refiere a aquellas leyes a las que el personaje está sujeto para poder moverse e interactuar con el escenario, de tal forma el personaje dotará de un movimiento en cualquiera de sus ejes en dos dimensiones (*x e y*), tendrá la capacidad de poder saltar y agacharse, y a su vez podrá interactuar realizando ataques a distancia (*disparos*) o ataques físicos (*cabezazos*)
- **Sistema de recuperación de salud:** El jugador será incapaz de poder recuperar salud en ningún momento, dificultando así la capacidad de supervivencia.
- **Progresión:** la progresión del juego aumenta a medida que se derrotan al resto de los personajes, pudiendo definir que en una partida de 4 jugadores, la derrota de uno de ellos supone el 33% de la progresión del jugador victorioso.
- **Power Up's:** En el escenario del juego se dispondrán diferentes “*power up's*” los cuales dotarán de habilidades y ventajas únicas durante un tiempo determinado.

Una vez mencionadas las ***mecánicas***, mencionaremos las ***dinámicas*** de *Chanderelle*:

- **Poder:** Aquella reacción en el jugador de alzarse con la victoria derrotando al resto y demostrando quien posee el mayor poder, la victoria. Se puede definir que el poder forma parte de la **recompensa** por lograr la victoria.
- **Estatus:** Esta dinámica se logra por el sentido público del juego, se establece una jerarquía real y una jerarquía ficticia, aquella jerarquía real es la propia que posee el juego, la cual indica el vencedor de la partida y el orden de cada jugador (*podium*), sin embargo, existe además una jerarquía ficticia creada por los propios jugadores por la cual se establece quién de ellos es “el mejor” frente al resto (aquel que se desenvuelve mejor dentro de las partidas y por consecuencia se lleva mayor número de victorias)
- **Socialización:** A pesar de que el objetivo principal del juego sea vencer al resto y salir victorioso, se ofrece la capacidad de socialización debido a que el juego ha de ser jugado por más de un jugador.
- **Honor:** Se produce una doble reacción entre los jugadores, haciendo que aquel jugador derrotado degrade su nivel honorífico personal frente a aquel que sale victorioso, el cual se produce lo contrario, se puede definir que el honor forma parte de la **recompensa** por lograr la victoria.

- **Destrucción:** El objetivo principal del juego es el de derrotar al resto de jugadores de forma individual.
- **Persecución y/o evasión:** Consiste en aquella dinámica por la cual un jugador es capaz de perseguir a otro para enfrentarse a él, o por ende huir de aquel jugador que le persigue.
- **Competición:** Esta dinámica se forma debido al enfrentamiento en cada partida por parte de los jugadores que se ven envueltos en el desarrollo de la partida.

4. FLUJO DE PANTALLA Y ESTADOS DE JUEGO



5. INTERFAZ

Menú de inicio

Cuando se inicie el juego, en la mitad de la pantalla y casi arriba del todo, aparecerá el nombre del videojuego, con un tamaño de letra de 100 y en color blanco desteñado. Debajo del título de juego aparecerán las distintas opciones que el jugador podrá seleccionar. De arriba hasta abajo: JUGAR, AJUSTES, SALIR DEL JUEGO, el tamaño de texto será inferior que el del título. La fuente de todos los textos será “Springtime Romance”, ya que es una fuente de estilo cómic, lo cual hace amigable la atmósfera, acorde con los personajes. Sin embargo, el fondo será un bosque sin apenas luz, con tonos verde y morado oscuro y negro, con el objetivo de darle un toque siniestro.

Menú de selección de personaje

Cuando se encuentre contrincante se procederá a elegir personaje. A la izquierda de la pantalla, elegirá el jugador uno, y a la derecha el dos. Para el jugador uno aparecerá el listado de personajes entre los que el jugador podrá elegir pegado a la izquierda y habrá una ilustración del personaje que está seleccionado y una breve descripción un poco a la derecha. Para el jugador dos el listado estará pegado a la derecha y las ilustraciones estarán a la izquierda de este. Abajo y en medio de la pantalla habrá un botón donde ponga “LISTO”, cuando los dos jugadores lo estén listos comenzará la partida. La fuente de los textos será “Springtime Romance” y el color blanco desteñado.

Interfaz de juego

La interfaz de la partida será simple, sólo contará con las vidas que tiene el jugador y el enemigo en ese momento. Estas estarán representadas por pequeñas esferas situadas en las esquinas superiores, las del jugador 1 estarán a la izquierda, donde este aparece, y las del jugador dos a la derecha. Si el jugador las tiene todas estas aparecerán en verde y cuantas menos vidas tenga, el color se irá tornando a rojo. Cuando un jugador golpee a otro desaparecerá una vida. Cuando uno de los dos jugadores gane aparecerá un cartel que indique el nombre del jugador, seguido de “!...ha salido victorioso!”.

Menú de pausa

Cuando en medio de la partida el jugador presione la tecla “Esc”, el juego se parará para los dos jugadores, se opacará la imagen de ese momento y se mostrarán las opciones: “AJUSTES” y “SALIR”, de arriba abajo respectivamente. La fuente de los textos será “Springtime Romance” y el color blanco desteñado.

Menú de ajustes

En primer lugar habrá una opción para ajustar el brillo, otra para ajustar la música y otra para ver cuales son los controles. La fuente de los textos será “Springtime Romance” y el color blanco desteñado.

6. NIVELES

El juego contará con solo un nivel ,asociado a un escenario.

Chanderelle es un juego de plataformas, por lo que el escenario está compuesto por una serie de plataformas por las que los distintos jugadores se irán moviendo tratando de eliminar a los demás, al mismo tiempo que esquivan los ataques enemigos.

Este mapa tendrá una ambientación de naturaleza, ya que los personajes son setas de distintos tipos.

Cuando comienzas la partida, aparecerán los distintos jugadores repartidos por el mapa. Habrá un contador, que al llegar a cero, dará comienzo a la batalla entre los jugadores por ser el ganador de la partida. Esta condición de victoria viene dada por la eliminación de los demás jugadores.

En el nivel habrá una serie de objetos distintos en diferentes ubicaciones. Los jugadores podrán recogerlos, estos tendrán efecto de “*Power Up's*” , es decir, brindarán, al jugador que los recoja, una serie de atributos y nuevas funcionalidades durante un tiempo limitado.

Con respecto a la música, el nivel tendrá una música fondo que empezará a sonar al comenzar la partida. También habrá efectos de sonido que se reproducen cuando un personaje ataque.

7. PERSONAJES

Ahora hablaremos de las protagonistas de *Chanderelle*, las **setas**.

Habr  cuatro tipos diferentes de setas a elegir.

- **False Honey Mushrooms:** hablamos de un tipo de setas las cuales tendr n 3 cabezas, y se podr  atacar con cada una de ellas, pero nunca con las tres a la vez. Son de tama o mediano y tienen un color marr n anaranjado.



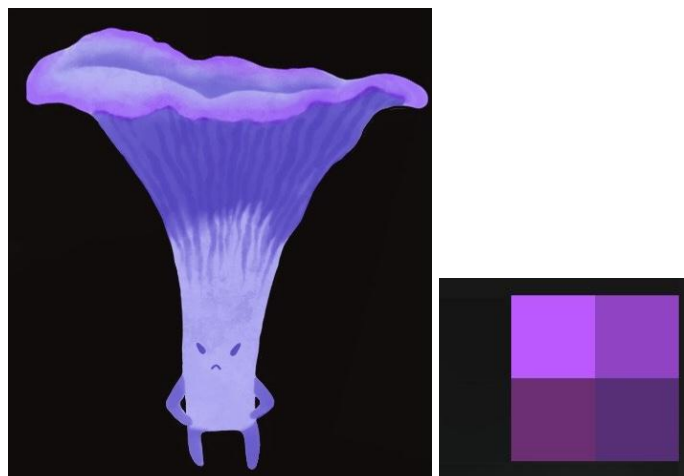
- **Amanita Muscaria:** este tipo de setas tienen una caracter stica que salta a la vista, su cabeza plana. Con ella esta seta se defiende lanzando las esporas que contiene. Tienen un color rosado oscuro.



- **Champignon:** esta seta destaca por su altura, lo que la ayuda para defenderse y poder aplastar a los que la intenten atacar. Su color es blanquecino con pequeños detalles grises y amarillos.

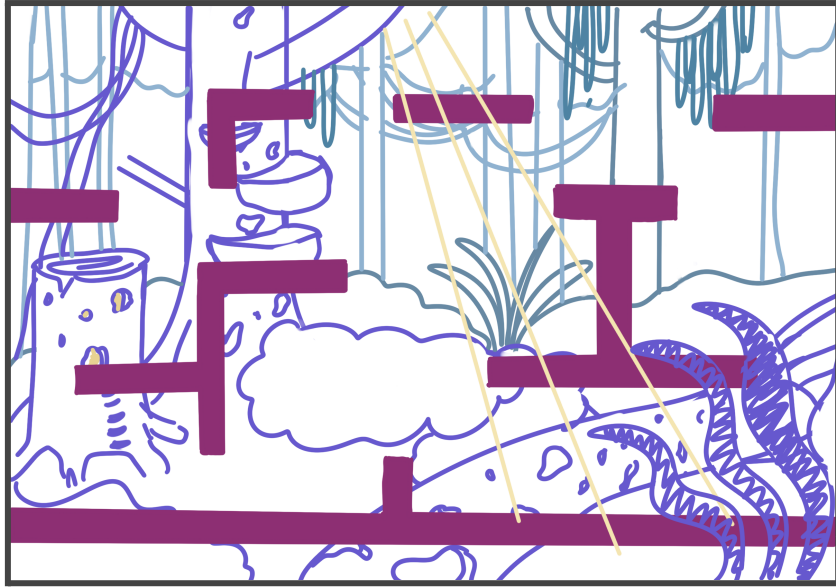


- **Chanterelle:** lo primero que vemos es su forma y como por arriba se abre. Esto le sirve para defenderse del resto. Tiene un aspecto pequeño, jugando con una paleta de colores morados.



8. ARTE CONCEPTUAL

- **Estética general:** el juego va a seguir una estética tenebrosa y lúgubre. Se hará abundante uso de elementos naturales y orgánicos, puesto que la acción se desarrollará en un bosque, y se buscará el contraste entre los elementos macabros propios de la trama y un diseño de personaje tierno, adorable e inofensivo.
- **Coloración:** se optará por una paleta de color oscura, con azules, morados y tonos rosados como colores predominantes, reservando el amarillo brillante como tono altamente contrastante para guiar la atención del jugador a los elementos deseados.
- **Animática introductoria:** los elementos de la narrativa más básicos y relevantes para que el jugador comprenda el contexto se mostrarán a éste mediante una animática introductoria. Se buscará un nivel de detalle visual más elevado que en el resto del juego para favorecer una inmersión del jugador mediante la cinemática, ya que si se propiciara así durante el gameplay esto podría confundir al jugador, buscando de manera contraria una abstracción de los diseños de personajes y plataformas.
- **Escenario:** Se prestará particular atención a los pequeños detalles en el diseño del fondo del nivel, dado que éste permanecerá fijo durante el gameplay. Se desvelarán elementos de la narrativa en dicho fondo, como que las setas han construido hogares en los árboles del bosque y por lo tanto muestran cierto grado de inteligencia.



Concepto inicial del escenario.

- **Armas:** los personajes no poseerán armas, pero al atacar emitirán un proyectil basado en una espora.
- **Animaciones:** cada personaje tendrá su propia animación de ataque, de un ciclo de caminar y del estado idle.