

Documento de Diseño

Grupo: “Gallo”



PERDIDO

Integrante:

- Gallo, Jonathan

Docentes:

- Nicolás Nocete
- Federico Degiovanni

Universidad Nacional de Rafaela
Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital.
Programación 1.
2022.

ÍNDICE

Datos técnicos.	3
Descripción del juego.	3
0. Navegación de escena	3
1. Escena de Inicio.	4
2. Créditos.	5
3. Jugar.	5
4. Escena de juego.	6
4.1.1 Escena Nivel Nº1.	6
4.1.2. Escena Nivel Nº2.	7
4.2. Estructura general de etapas.	8
4.3. Escena de etapa superada.....	8
4.4. Escena de etapa perdida.	8
4.5. Escena de juego superado.....	¡Error! Marcador no definido.
4.6. Elementos del escenario.	9
4.6.1. Cámara.	9
4.6.2 Superficie normal.	9
4.6.3 Obstáculos.	9
4.6.4 Efectos visuales. ¿?	¡Error! Marcador no definido.
4.6.4 Carteles informativos.	9
4.7. Filosofía de diseño de etapas	10
4.8. Interfaz	10
4.9. Música	10
4.10. Sonido.....	10
4.11. Puntaje.	10
4.12. Controles.	10

Datos técnicos.

Género: Plataformas.

Modo de juego: Un jugador.

Plataforma: Web.

Público: 10 a 18 años.

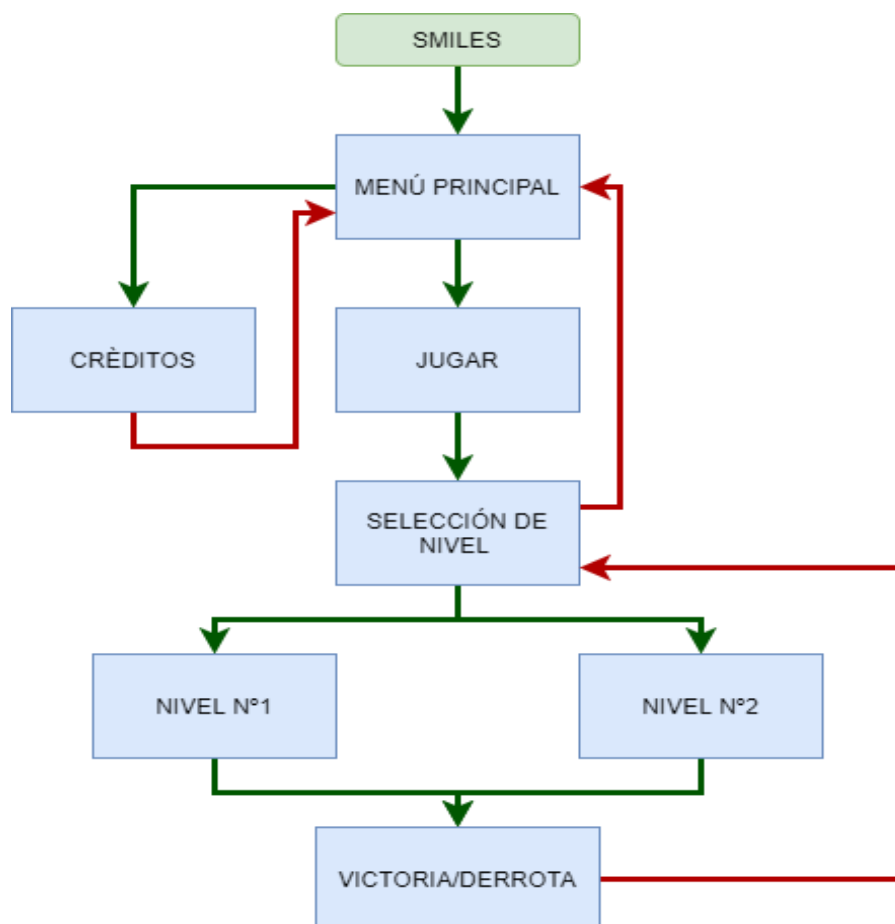
Objetivo: entretenerte tratando de completar los laberintos.

Descripción del juego.

El juego está inspirado en un personaje Zoro de la serie animada One piece, el cual tiene un muy mal sentido de la orientación, el juego trata de encarar este tema teniendo que ayudarlo a completar un laberinto el cual estará ambientado con escenarios que se presentan en la serie, el objetivo del juego es terminar los laberintos y recolectar diferentes objetos en que se encuentran en el escenario.

0. Navegación de escena

0.1. Imagen de referencia



1. Escena de Inicio.

1.1. La escena de inicio muestra una ilustración fija de elementos de la serie de one piece

1.2. En la escena vemos 2 botones: Iniciar y Créditos.

1.2.1. Jugar: permite acceder a la escena de selección de niveles

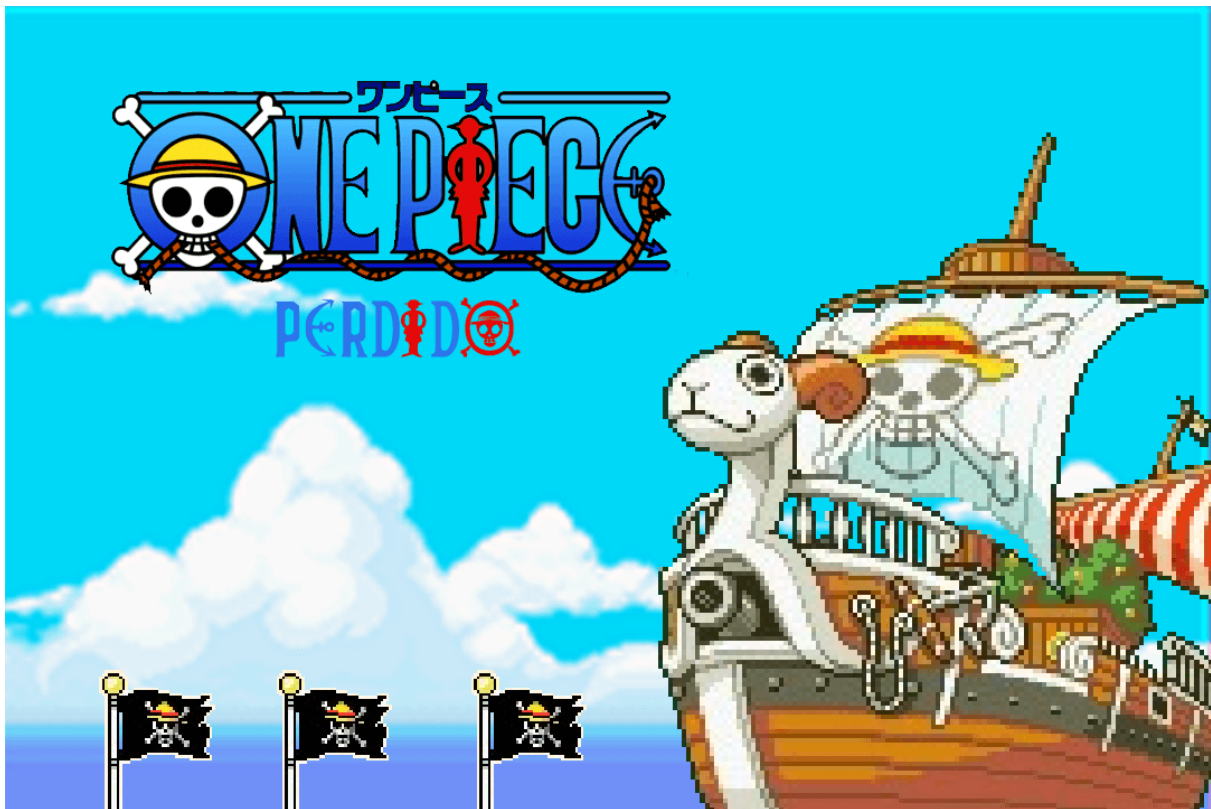
1.2.1.1. El botón emitirá un sonido al ser presionado.

1.2.2. Créditos

1.2.2.1. El botón emitirá un sonido al ser presionado.

1.3. La música en la escena de inicio es un loop que tiene relación con la serie.

3.4. Imagen de referencia.



2. Créditos.

2.1. En la escena se observa: La persona la cual lo desarrollo.

2.2. Imagen de referencia



3. Jugar.

3.1. Se accede a la escena de Selección de nivel.

3.1.1. imagen de referencia



3.2. En la escena se presenta los niveles como botones, nivel N°1 y N°2 los cuales estarán en el centro de la pantalla.

3.3. La escena contará con un fondo de un color simple que hará destacar los botones de los niveles.

3.4. Imagen de referencia



4. Escena de juego.

4.1. En la escena del juego manejaremos al personaje principal y el escenario estará definido por el nivel.

4.1.1 Escena Nivel N°1.

4.1.1.1 En esta escena se contralará a Zoro.

4.1.1.2. La vista del nivel es seguirá al personaje mientras trata de completar el laberinto, en la parte superior se podrá ver la vida con la cual cuenta el personaje si pierdes saltaras al game over.

4.1.1.3. El personaje avanzara por donde decida hacerlo.

4.1.1.4. El personaje puede dar saltos, correr.

4.1.1.5. En el mapa habrá diferentes obstáculos que impedirán el avance del personaje.

4.1.1.5. Se presenta una música en loop que tiene relación con la serie.

4.1.1.6. Imagen de referencia.



4.1.2. Escena Nivel N°2.

4.1.2.1. En esta escena se contralará a .

4.1.2.2. La vista del nivel es seguirá al personaje mientras trata de completar el laberinto, en la parte superior se podrá ver la vida con la cual cuenta el personaje si pierdes saltaras al game over.

4.1.2.3. El personaje avanzara por donde decida hacerlo

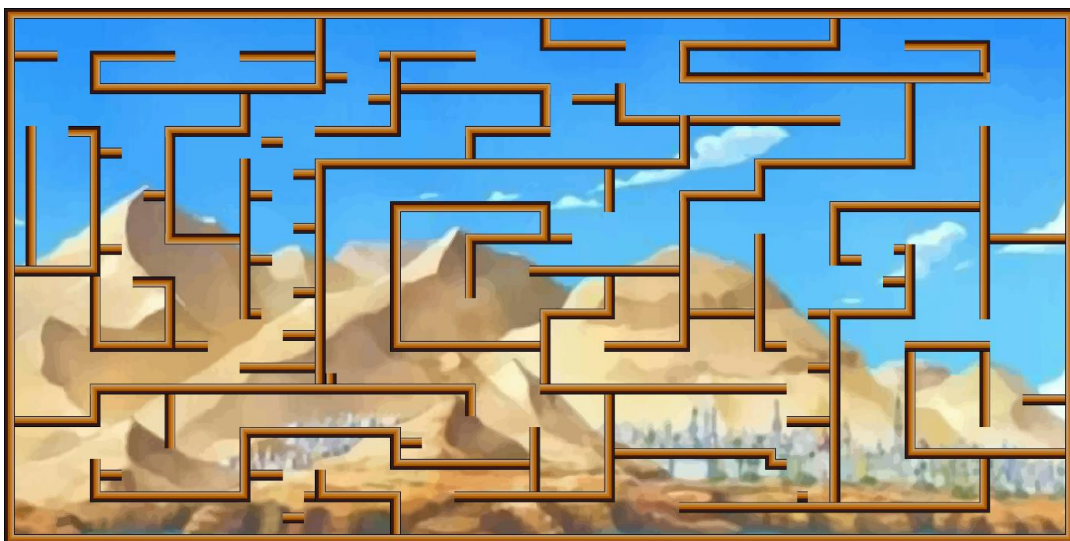
4.1.2.4. El personaje puede dar saltos, correr.

4.1.2.5. En el mapa habrá diferentes obstáculos que impedirán el avance del personaje, este deberá golpearlos para avanzar

4.1.2.6. Al alcanzar el final de del mapa aparecerá un enemigo final el cual deberás derrotar para ganar el juego.

4.1.2.7. Se presenta una música en loop que tiene relación con la serie.

4.1.2.8. Imagen de referencia.



4.2. Estructura general de etapas.

4.2.1. Cada escena de juego comienza con el personaje principal en el punto izquierdo de la pantalla.

4.2.2. El objetivo de cada nivel es avanzar para completar los laberintos.

4.2.2.1. Al final de la primera etapa saltara una imagen de victoria, pero que demuestre que aún falta un nivel más.

4.2.2.2. Como objetivo secundario es recoger la mayor cantidad de objetos que encuentres al avanzar en el nivel, recordar que manejamos a un pirata. .

4.2.3.0. También se contará con un botón de resetear en los niveles que te ayudaran a reiniciar el nivel.

4.3. Escena de etapa superada.

4.3.1. Al pasar el nivel aparece una interfaz.

4.3.2. Indicara la cantidad de objetos recolectados.

4.3.3. Se mostrará una imagen que represente la victoria.

4.3.4. Se mostrará un botón el cual nos llevará a la etapa de selección de nivel.

4.3.5. imagen de referencia.



4.4. Escena de etapa perdida.

4.4.1. Al perder el nivel aparece una interfaz.

4.4.2. Indicara la cantidad de tesoros recolectados.

4.4.3. Se mostrará un botón el cual nos llevará a la etapa de selección de nivel.

4.4.4. Se presenta una música de derrota.



4.6. Elementos del escenario.

4.6.1. Cámara.

4.6.1.1. La cámara seguirá al personaje durante el recorrido del mapa.

4.6.2 Superficie normal.

4.6.2.1 Cada nivel tendrá una superficie distinta a la vista.

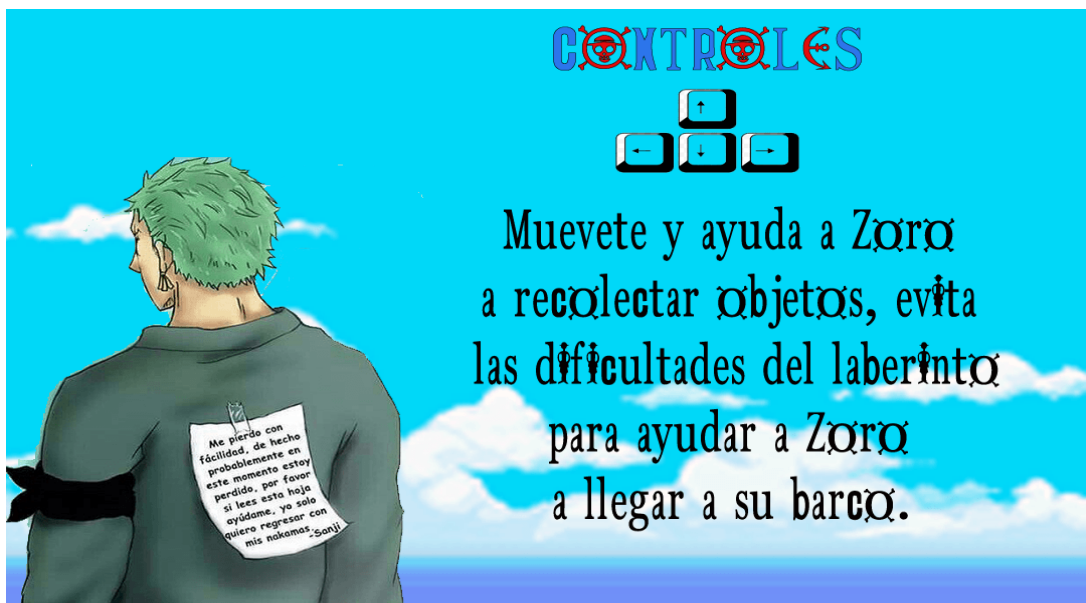
4.6.3 Obstáculos.

4.6.3.1. Se presentan enemigos que impedirán el avance.

4.6.3.2 Al perder los corazones el jugador pierde el juego.

4.6.4 Interfaz de ayuda.

4.6.4.1. imagen de referencia



4.7. Filosofía de diseño de etapas

4.7.1. Los niveles serán sencillos.

4.7.2. Se busca que el nivel n°2 aumente la dificultad.

4.7.3. Se busca que el jugador también recolecte los objetos que aparecen en el nivel.

4.8. Interfaz

4.8.1. Se contará con un botón de reiniciar nivel

4.8.2. se contará con un cronometro

4.9. Música

4.9.1. En todas las escenas se utiliza música relacionada con la serie.

4.9.2. Cada escena presentara una música diferente.

4.10. Sonido.

4.10.1. Salto

4.10.1.4. recolección de objetos.

4.10.1.5. recolección de carne.

4.11. Puntaje.

4.11.1. El puntaje se calcula al superar cada nivel según: $\text{PUNTAJE TOTAL} = \text{OBJETOS RECOLECTADOS} + \text{EXTRA BONUS} + \text{PUNTAJE TOTAL}$.

4.11.2. Se mostrarán los corazones que tiene el personaje.

4.12. Controles.

4.12.1. Salto/Correr: Flechas del teclado.

