

Vagrant's Tower

Game Design Document

Índice

1.	Introducción.....	4
1.1.	Elevator Pitch.....	4
1.2.	Concepto de juego.	4
2.	Género	4
3.	Plataformas	4
4.	Alcance del proyecto	5
5.	Narrativa y personajes	5
5.1.	Sinopsis.....	5
5.2.	Trasfondo general	5
5.3.	Personajes	5
6.	Controles e Interfaz	6
6.1.	Interfaz	6
6.1.1.	Splash Screen.....	6
6.1.2.	Intro Cutscene.....	7
6.1.3.	Menú principal (Pantalla de Título).....	7
6.1.4.	Menú de opciones	8
6.1.5.	In Game HUD.....	8
6.1.6.	Menú de pausa	9
6.1.7.	Pantalla de Game Over	10
6.1.8.	Pantalla de puntuaciones	10
6.1.9.	Pantalla de créditos	10
6.2.	Controles	10
6.2.1.	Controles en PC	10
6.2.2.	Controles en móvil	11
7.	Estilo visual	12
8.	Experiencia de juego objetivo	13
9.	Mecánicas	14
9.1.	Mecánicas núcleo.....	14
9.1.1.	Movimiento y vuelo	14
9.1.2.	Apuntar y disparar	14
9.1.3.	Límite de tiempo.....	14
9.1.4.	Puntos de vida.....	15
9.1.5.	Energía.....	15
9.2.	Mecánicas auxiliares	15
9.2.1.	Eventos especiales	15
9.2.2.	Munición especial / Upgrades	16

10.	Niveles	17
10.1.	Macroestructura de niveles.....	17
10.2.	Estructura individual de niveles	17
10.3.	Elementos que conforman un nivel.....	17
11.	Enemigos	17
11.1.	Enemigos terrestres	17
11.2.	Enemigos aéreos.....	17
11.3.	Jefe final – D42K-H	17
12.	Flujo de juego	18
13.	Estilo visual.	19
14.	Referencias y anexos	19

1. Introducción

Éste es el documento de diseño de juego (GDD por sus siglas inglesas) para el juego desarrollado por *Kilonova Studios* para el proyecto de juego W3C de la asignatura de ‘Juegos para Web y Redes Sociales’ del cuarto año de la carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, cuyo nombre temporal es ‘*Vagrant’s Tower*’¹. A continuación, se describirán todos los aspectos del juego, desde su concepto hasta sus detalles de implementación. Téngase en mente que este es un documento en constante evolución, y, por lo tanto, todo lo aquí escrito está sujeto a cambios:

1.1. Elevator Pitch.

Vagrant’s Tower es un shooter sidescroller 2D de acción dinámica similar a la de ‘My Friend Pedro’ y de estética pixel art, donde el jugador debe subir hasta la cima de una torre antes de que se le acabe el tiempo, y decidir si quiere y puede ayudar a otros durante el camino.

1.2. Concepto de juego.

Vagrant’s Tower es un shooter sidescroller 2D donde el jugador tiene como objetivo subir hasta lo alto de una torre antes de que ‘se le acabe el tiempo’. Por el camino, el jugador tendrá que pelear contra distintos enemigos para sobrevivir y obtener los recursos necesarios para continuar su ascenso, durante el cual se le presentará en varias ocasiones la oportunidad de ayudar a otros personajes que, a cambio de la ayuda del jugador, otorgarán mejoras o “power ups” a éste.

Esta propuesta plantea un gameplay divertido y adictivo de shooter, mezclado con un componente importante de gestión de tiempo y resolución del ‘macropuzle’ que plantea el juego, ya que ayudar a otros personajes gastará tiempo y recursos, que dificultarán que el jugador cumpla con la meta establecida de llegar a tiempo a la cima de la torre. Estas decisiones, a su vez, determinarán el final del juego y el mensaje de la historia.

2. Género

Vagrant’s Tower es un shooter sidescroller 2D de acción de estética pixel art con un fuerte componente de gestión de recursos y resolución de puzzles a gran escala.

3. Plataformas

Vagrant’s Tower es un juego web, disponible en:

- Chrome.
- Firefox.
- Móvil (Android).

¹ Filósofo danés considerado como el padre del existencialismo, rama de la filosofía que explora este juego.

4. Alcance del proyecto

El alcance de este juego es, primordialmente, el del contexto de la asignatura ‘Juegos para Web y Redes Sociales’, pero no está limitado éste. Nuestro objetivo como equipo es crear el mejor juego posible; un producto de calidad que llame la atención del jurado y sea un componente atractivo en nuestro portfolio de cara a la entrada al mercado profesional.

5. Narrativa y personajes

5.1. Sinopsis

‘En un futuro lejano y una tierra cuyo nombre se ha olvidado, una torre se alza hasta lo alto del cielo. Se dice que aquellos individuos que se vean infectados por el virus de la angustia existencial peregrinarán a esta torre, con la intención de llegar a su cima y hallar el sentido a su vida inmortal’.

5.2. Trasfondo general

El mundo de Vagrant’s Tower se establece en un futuro lejano, donde la humanidad ha sido reemplazada por máquinas y androides. Algunos de estos androides despiertan al uso de la razón, preguntándose de esta manera cuál es el sentido de la vida, y sintiendo la misma angustia que sus antecesores, los humanos, sentían al preguntarse cuál era su cometido en esta vida. Los androides, dotados de cuerpos inmortales, entienden este tipo de comportamiento como un virus informático.

Precisamente, la androide protagonista y su compañero sufren de este ‘virus’. El primero en partir en busca de la torre de Kierkegaard es este último, y ella le sigue hasta este lugar, bajo la premisa de que durante la noche deberá alcanzar la cima para presenciar un evento que finalmente le hará comprender el significado de la vida. De esta manera se plantea la premisa de la protagonista y su objetivo en el juego: **una androide desea alcanzar la cima de la torre de Kierkegaard para presenciar junto a su compañero un acontecimiento que dará sentido a sus vidas.**

Por el camino, la androide se podrá encontrar con otros androides en la torre que se encuentran sus mismas condiciones. Si decide ayudarles, éstos la ayudarán a ella a cambio, dándole una perspectiva diferente de la vida, que podría cambiar el desenlace de la historia.

5.3. Personajes

- **Androide 9ULS42:**

La androide protagonista, que controla el jugador durante el juego, es una de las víctimas del ‘virus existencialista’. Fue a la torre en búsqueda de su compañero, D42K-H, que le dijo que durante la noche en la que acontece el juego, en la cima de la torre tendría lugar un evento que les podía curar del virus y dar sentido a su existencia.

- **Androide D42K-H**

El androide compañero de 9ULS42, la protagonista. Fue el primero de los dos en ser infectado con el virus, y el primero en comenzar el peregrinaje a la Torre de Kierkegaard; pese a que está en las mismas condiciones que 9ULS42, tiene una mentalidad diferente a la suya. Es el jefe final del juego.

- **Androides desamparados**

Son androides infectados por el virus que también comenzaron el peregrinaje a la cima de la torre, pero que se vieron superados por las circunstancias en el camino. 9ULS42 tiene la opción de ayudarles y salvarles, a lo que ellos responderán entregándole mejoras para su armamento y ayudándola a ella misma a encontrar una cura para el virus.

- **Autómatas habitantes de la Torre.**

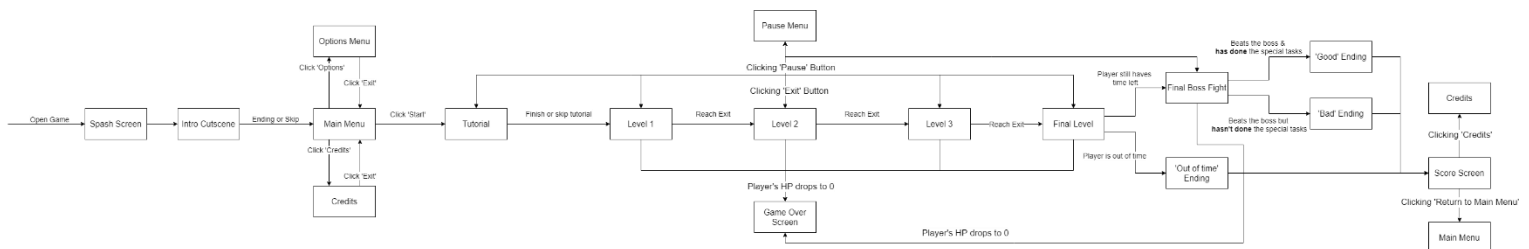
Son robots, andróides y autómatas habitantes de la Torre de Kierkegaard. No están infectados por el virus, y como guardianes de la torre, están configurados para eliminar a cualquier peregrino que se atreva a intentar llegar a la cima, ya que para ellos son sujetos infectados que deben ser eliminados. Conforman el grueso de los enemigos del juego.

6. Controles e Interfaz

La idea fundamental de la interfaz y controles de Vagrant's Tower es ofrecer un set de controles reducido y adaptable a las distintas plataformas en las que se presenta, manteniendo toda la profundidad de la jugabilidad. A continuación, se detallan los controles y la interfaz en cada plataforma:

6.1. Interfaz

En este apartado se definirá el aspecto esquemático de las distintas interfaces del juego, comenzando por el diagrama de flujo, que será común a ambas plataformas:



Se recomienda **encarecidamente** consultar visualizar este esquema en su versión **online**.

Tal y como se puede ver, el desarrollo de la experiencia de juego consiste en superar tres niveles antes de que el tiempo del jugador se acabe, tras lo cual les espera una ‘batalla final’ contra un jefe. Al superarla, obtendrá un final ‘bueno’ o un final ‘malo’ en función de si ha realizado una serie de tareas especiales por el camino.

Tras todo esto, al jugador se le presenta una pantalla de ‘resultados’ donde puede ver su puntuación, que estará medida en el tiempo que ha tardado, las tareas que ha realizado, los enemigos derrotados, etc.

A continuación, se define el ‘layout’ y funcionamiento de cada pantalla de juego:

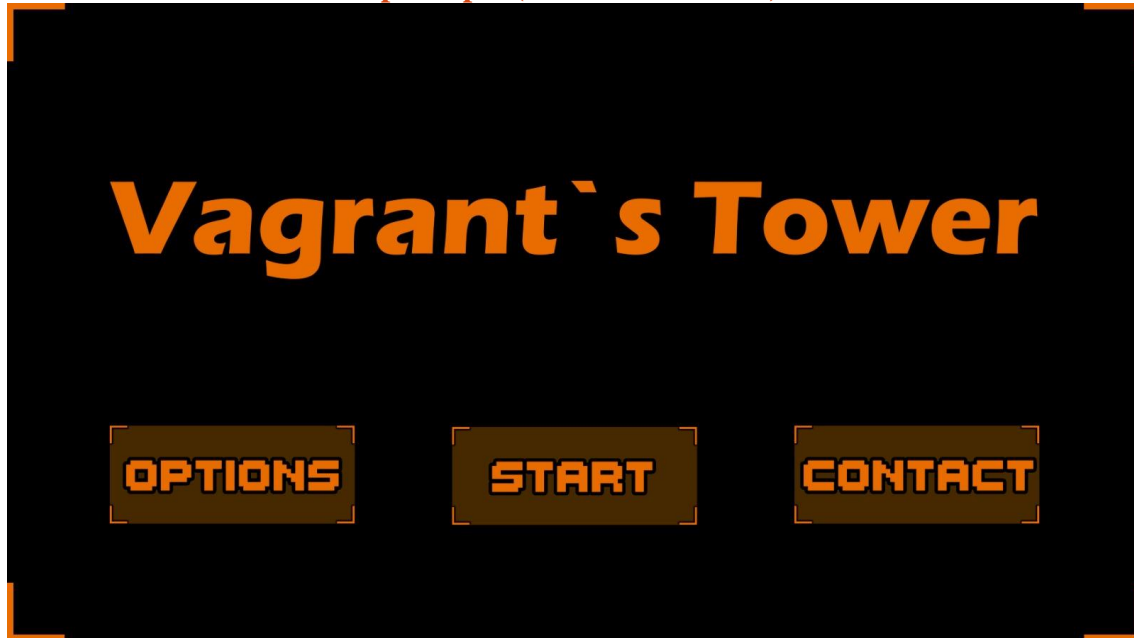
6.1.1. Splash Screen

La Splash Screen mostrará el logo del estudio brevemente, que vendrá seguido por una pantalla de carga donde se podrá ver una animación de la protagonista “corriendo” sobre la barra de carga, lo que posteriormente llevará a la Intro Cutscene cuando haya terminado el proceso de carga.

6.1.2. Intro Cutscene

Aún queda por confirmar si se podrán destinar tiempo y recursos a crear una serie de imágenes que sirvan como introducción y gancho al mundo y la experiencia de juego, pero en caso de hacerse, se introduciría entre la splash screen y el menú principal, preferiblemente con la opción a saltarse la escena.

6.1.3. Menú principal (Pantalla de Título)

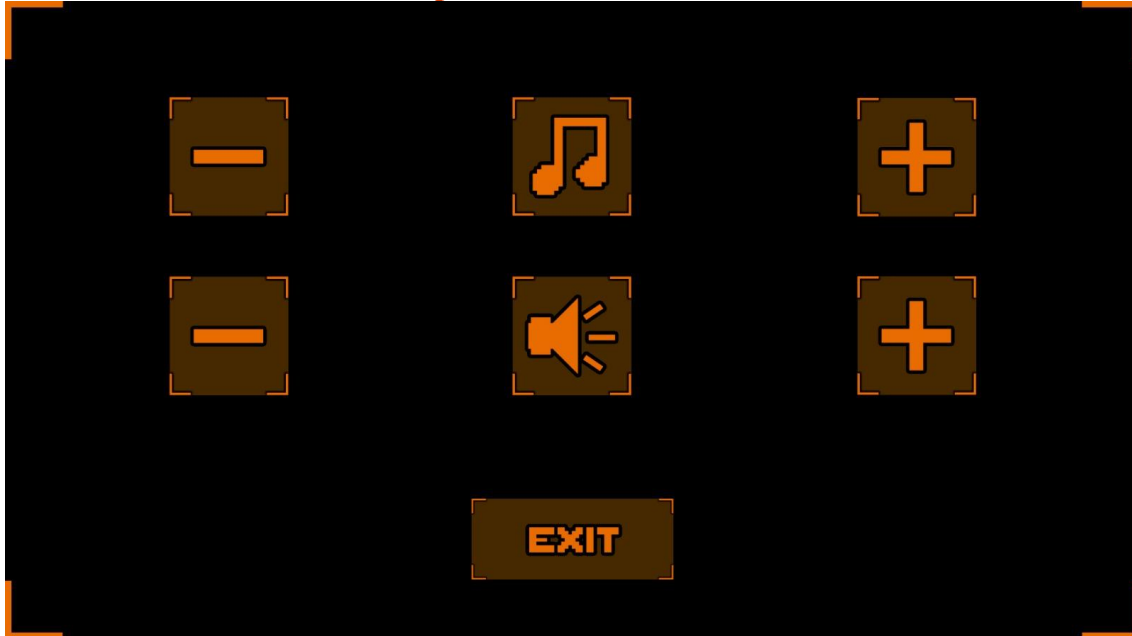


La pantalla de menú principal cumplirá varias funciones:

- Será el punto de partida para todas las partidas y el punto al que se volverá después de ellas, donde además el jugador podrá personalizar sus opciones y consultar los créditos del juego, en caso de que desee conocer más acerca de los desarrolladores.
- Además de todo lo anterior, el menú principal cumplirá la función de introducir al jugador al título del juego, causando una primera impresión que será crucial para retener su atención, motivo por el cual se creará una ilustración, preferiblemente animada, para ilustrar el menú principal del juego. Esta ilustración debe llamar la atención del jugador, a la vez que le da una idea sobre qué esperar cuando juegue al juego.²

² Como idea se propone crear una ilustración donde se pueda ver al androide protagonista a los pies de una imponente torre.

6.1.4. Menú de opciones



El menú de opciones cumple con el propósito de personalizar la experiencia del jugador. Debido a las características del juego y de la tecnología utilizada, por ahora solamente se podrá personalizar el volumen de la música y los efectos de sonido por separado, pero cualquier otra opción que se quisiera añadir se deberá hacer en esta pantalla, que será accesible tanto desde el menú principal como desde el menú de pausa del juego.

Adicionalmente, si el tiempo de desarrollo lo permite, se implementarán opciones de remapeado de controles para la plataforma de PC.

6.1.5. In Game HUD



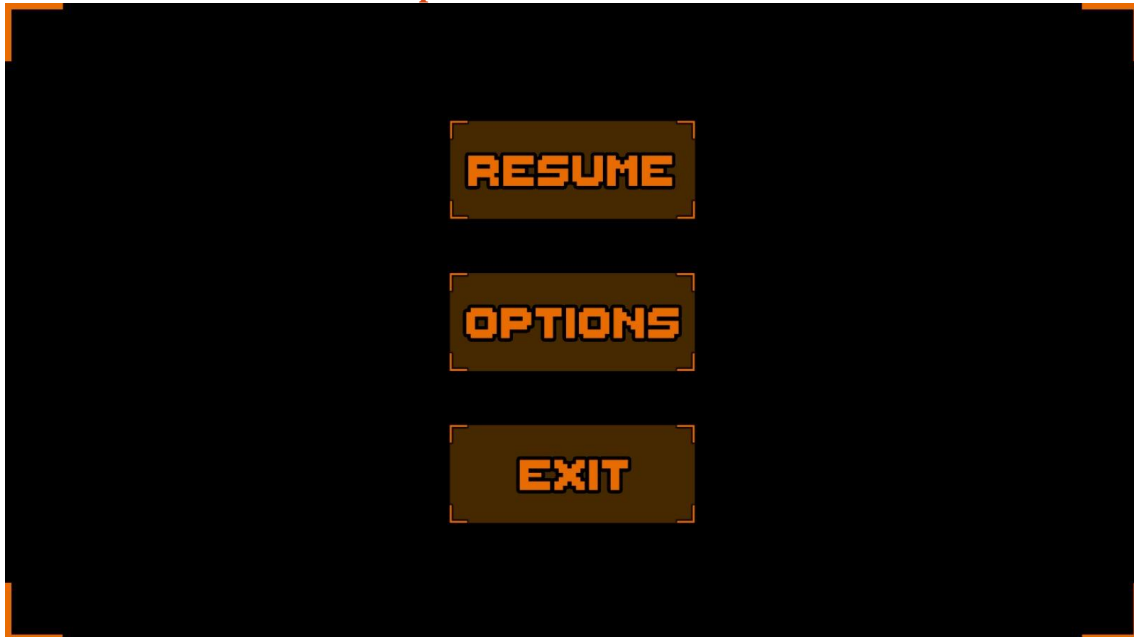
Este es el layout (que no aspecto final) de la interfaz de juego. A continuación, se describen los elementos uno por uno:

1. **Barra de HP:** La barra de vida del jugador. Si llega a 0, acaba la partida.
2. **Barra de energía:** La barra de energía del jugador. La energía se puede utilizar para varios propósitos: volar o usar munición especial.
3. **Selector de munición:** En esta ruleta (que podría tomar otra forma si es más conveniente para la implementación) se puede escoger qué tipo de munición disparará el jugador. Al principio del juego sólo estará disponible la munición normal, pero si el jugador realiza los eventos especiales, obtendrá nuevos 'poderes' para utilizar munición especial.

Cabe mencionar que en PC se puede seleccionar la munición pulsando las teclas numéricas, mientras que en móvil se ha colocado el selector en la parte baja derecha de la pantalla para que sea fácilmente accesible al tacto.

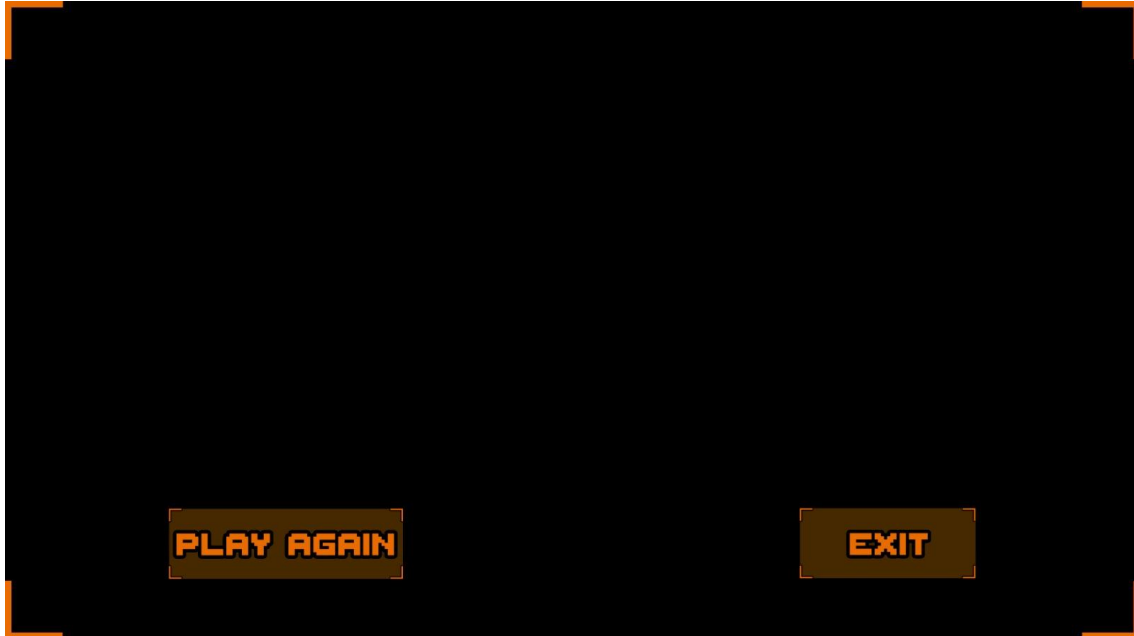
Para el caso de los seleccionables, queda pendiente buscar un feedback visual que permita al usuario saber rápidamente y con exactitud qué objetos del escenario son interaccionables.

6.1.6. Menú de pausa



La pantalla de pausa será accesible desde cualquier nivel del juego, y cumplirá con la función de detener el juego para que el jugador pueda reajustar las opciones, volver al menú principal, o ausentarse del juego durante un tiempo para poder volver y continuar cuando él lo desee.

6.1.7. Pantalla de Game Over



El jugador llegará a la pantalla de game over solamente cuando su HP llegue a 0, ya que aunque se acabe el tiempo, podrá seguir jugando para alcanzar el final 'out of time'. En esta pantalla, el jugador tiene dos opciones: volver a empezar desde el primer nivel (pasado ya el tutorial), o volver al menú principal.

Además, esta pantalla debe cumplir con el propósito de 'castigar' al jugador, ofreciéndole una vista de la androide protagonista tirada en el suelo, pero al mismo tiempo animándolo a intentarlo otra vez, sea a través de elementos visuales, o sonoros.

6.1.8. Pantalla de puntuaciones

6.1.9. Pantalla de créditos

6.2. Controles

Los controles, según plataforma, son los siguientes:

6.2.1. Controles en PC

Durante el juego:

- **Moverse:** Teclas direccionales/WASD
- **Entrar en modo 'volar':** Espacio
- **Volar:** Teclas direccionales/WASD
- **Apuntar:** El ratón tomará la forma de una cruceta en la pantalla; entre la cruceta y el arma del jugador se dibujará una línea roja para mejor visualización del disparo.
- **Disparar:** Click izquierdo del ratón
- **Interaccionar:** Tecla E

- **Cambiar tipo de munición:** Utilizando la rueda, los números o haciendo click en el icono visual del tipo de munición deseada.
- **Abrir menú de pausa:** Tecla ESCAPE.

En menús:

- **Pulsar/confirmar:** Click izquierdo del ratón o ENTER.
- **Navegación/selección:** Movimiento del ratón, o teclas direccionales.

Nótese que, si el tiempo lo permite, sería conveniente incluir la posibilidad de remapear los controles del juego.

6.2.2. Controles en móvil

Durante el juego:

- **Moverse:** Joystick virtual
- **Entrar en modo ‘volar’:** Mover el joystick virtual hacia arriba (Tap).
- **Volar:** Joystick virtual:
- **Apuntar:** La cruceta aparecerá cuando el jugador arrastre el dedo sobre la pantalla, dibujándose una línea entre ella y el arma del sprite del jugador.
- **Disparar:** En esta plataforma, esta acción sucede al mismo tiempo que el apuntado (no se pueden realizar por separado). Siempre que el jugador toque en cualquier lugar de la pantalla que no sea un botón o un interaccionable, se disparará en esa dirección. Si se mantiene pulsado, se seguirá disparando.
- **Cambiar tipo de munición:** Tapeando sobre el icono de tipo de munición que se desee utilizar.
- **Abrir menú de pausa:** Tapeando sobre el botón de PAUSE.

En menús:

- **Pulsar/confirmar:** Tapear sobre el botón. **Sólo se confirmará la acción al TAPEAR el botón, de manera que si se arrastra el dedo sobre él no se activará.**
- **Navegación/selección:** Dadas las características de la plataforma, esta acción no es necesaria. Un botón se pondrá en modo ‘seleccionado’ mientras se mantenga el dedo sobre él. Al libera el dedo, se confirmará la acción.

Dadas las características de esta plataforma, no se puede ofrecer la opción de remapear los controles.

7. Estilo visual

Dada la escasez de artistas en el equipo, se ha optado por una estética pixel art que pueda aprovechar los assets ya existentes y para la que además sea fácil producir otros nuevos, utilizando tilesets de 32x32 pixeles de definición por bloque para crear unos escenarios visualmente impactantes y al alcance de nuestra capacidad de desarrollo artístico.

8. Experiencia de juego objetivo

La experiencia de juego objetivo es la siguiente:

El jugador tendrá que resolver un puzle en el tiempo muy similar a los problemas que nos encontramos en la vida misma, donde tenemos un tiempo limitado para conseguir nuestros objetivos, pero al mismo tiempo nos encontramos con personas que necesitan nuestra ayuda por el camino.

Este constante dilema entre el egoísmo, el altruismo y nuestro limitado tiempo es el núcleo que mueve la experiencia de juego buscada en Vagrant's Tower.

9. Mecánicas

Esta sección se dividirá en dos subsecciones en base a la importancia de las mecánicas que la componen en relación al diseño del juego, es decir, en mecánicas núcleo y en mecánicas auxiliares:

9.1. Mecánicas núcleo

Las mecánicas núcleo son aquellas que definen el centro de la experiencia de juego, y como tales, son las que más atención deben recibir en el desarrollo:

9.1.1. Movimiento y vuelo

La premisa del juego, subir hasta la cima de una torre, incita implícitamente al movimiento vertical, que de hecho es una componente clave para la manera en que se desplazará el jugador:

El jugador puede correr en tierra, pero también puede utilizar sus botas propulsoras para despegar y volar por el escenario en cualquier dirección. Esta será la principal mecánica de avance en el juego: el jugador comienza en la parte más baja del nivel, y debe volar hasta la salida, que se encuentra en algún punto superior, para pasar al siguiente nivel.

El mecanismo de vuelo es muy sencillo: basta con pulsar lo que sería el botón de ‘salto’ en cualquier otro plataformero (o mover el joystick hacia arriba en la versión de móvil) para comenzar a volar. Esta mecánica reemplaza a la mecánica de salto tradicional, que no es necesaria en este juego.

9.1.2. Apuntar y disparar

La mecánica núcleo del combate en este juego es apuntar y disparar. El jugador puede apuntar y disparar en cualquier dirección, lo que separa este juego de los shooters 2D tradicionales como Metal Slug, para explorar el espacio de juego de otra manera.

Para mejorar la visibilidad y el feedback, una línea roja se dibuja entre el cañón el jugador, que se alinearán con ésta, y el lugar donde el jugador esté apuntando o disparando, donde además aparecerá una cruceta. Para favorecer la naturaleza arcade de este juego, la munición es infinita y el desvío de las balas es muy pequeño.

9.1.3. Límite de tiempo

Junto a las dos mecánicas anteriores, ésta es la última pieza que define la experiencia núcleo de juego: existe un límite de tiempo para que el jugador supere el juego. La premisa se basa en que un acontecimiento tendrá lugar durante la noche en la que tienen lugar los hechos, y si ya ha amanecido para cuando el jugador llegue a la cima, habrá perdido la oportunidad (leer apartado de trasfondo para más información).

El objetivo de esta mecánica es que el jugador sienta una constante presión que le empuje a seguir subiendo, y para eso, es conveniente que exista un indicador visual de que el tiempo está pasando, pero que no sea tan exacto como un reloj: **la solución ideal para este problema es disponer de un background animado, que sea visible en todo momento**, que muestre el avance de la noche utilizando la rotación de la luna (de una manera similar al popular juego ‘Minecraft’, donde se puede ver claramente como pasa la noche observando a luna salir y bajar por el cielo).

Tomando eso como medida, pueden pasar dos cosas cuando el jugador llegue a la cima de la torre:

1. **Si aún queda tiempo y no ha amanecido todavía**, la androide protagonista se encuentra con D42K-H, el androide al que estaba buscando y el que le invitó a subir la torre esa misma noche. Tras una breve conversación, D42K-H ataca a la androide protagonista, dando comienzo a la batalla final.
2. **Si no queda tiempo y ya es de día cuando el jugador llegue a la cima**, se obtendrá un ‘final malo’ para la historia, donde la androide se encuentra con que el evento (una kilonova) ya ha tenido lugar, dando paso a un agujero negro. En este escenario no hay batalla final.

9.1.4. Puntos de vida

El jugador tendrá unos puntos de vida, que se verán representados en todo momento en una barra del HUD ingame (consultar apartado de interfaz). Cuando reciba daño de ataques enemigos o del entorno, esos puntos de vida bajarán, y si llegan a cero, el jugador perderá la partida.

9.1.5. Energía

La energía, al igual que los puntos de vida, se representa como una barra en la pantalla. Es la moneda de cambio más importante del juego, ya que el método de avance del juego, el sistema de vuelo, gasta energía de manera exponencial.³

Por otra parte, la energía también será necesaria para utilizar la munición especial, que será un componente importante para el combate. Es posible que se le den más usos si los tiempos de desarrollo lo permiten, como moneda de cambio para usar atajos, o cualquier otra cosa. La energía es la moneda de cambio de este juego: se puede usar para todo.

Por otro lado, la energía se puede obtener también de varias maneras: el principal método será derrotar enemigos, que soltarán cápsulas de energía que el jugador podrá recoger, pero dichas cápsulas también podrían encontrarse por el escenario, dentro de cofres o escondidas en sitios difíciles de ver o de alcanzar.

9.2. Mecánicas auxiliares

Como su nombre indica, las mecánicas auxiliares existen para potenciar las mecánicas núcleo, dándole más usos a éstas o creando un efecto que ayude a crear la experiencia de juego deseada.

9.2.1. Eventos especiales

En cada nivel habrá un lugar algo apartado donde tendrá lugar un evento especial, si el jugador lo visita. Estos eventos especiales consisten en ayudar a androides desamparados (consultar sección 5.3, Personajes), bien sea acabando con enemigos que les están hostigando, o pasando algo de tiempo con ellos. A cambio, estos androides le regalarán a la androide protagonista unos chips de software que servirán como ‘power up’, desbloqueando un nuevo tipo de munición especial para el jugador. Queda pendiente definir cuántos eventos distintos puede haber, pero debe existir al menos uno por nivel.

El objetivo de esta mecánica es forzar al jugador a tomar la decisión de si quiere gastar su precioso tiempo ayudando a los demás, sin saber si eso le costará el no llegar a tiempo a la cima de la torre. Esto enfatiza mucho la experiencia juego objetivo. (Consultar apartado 8, experiencia de juego objetivo)

³ Esto quiere decir que volar durante pequeños periodos de tiempo gastará poca energía, pero volar durante periodos de tiempo más largos (los requeridos para avanzar por el nivel) gastará mucha más energía.

9.2.2. Munición especial / Upgrades

Como se ha mencionado en la mecánica anterior, la munición especial o ‘upgrades’ son objetos recibidos de los androides desamparados a los que ayuda el jugador en los eventos especiales, y que añaden nuevas funciones al arma del jugador. Lo ideal sería que existieran como mínimo tantos power-ups como eventos especiales haya, o incluso más.

A continuación, se hace una lista de las posibilidades que hay. Se realizarán prototipos de todas y finalmente se implementarán solamente en el juego aquellas que sean viables y estén bien balanceadas:

Balas rebotantes

Como su nombre indica, la característica de estas balas es que pueden rebotar en las paredes, dando muchas oportunidades de combate al jugador. **Su daño será estándar, su cadencia de fuego será normal y su consumo de energía será bajo.**

Balas de agujero negro

Estas balas tienen la peculiaridad de que allá donde impacten, crearán un pequeño agujero negro que atraerá hacia sí mismo a los enemigos, e incluso a las balas. Se podría utilizar tanto con objetivos ofensivos (atrapar a enemigos en un sitio o lanzarlos por precipicios), como con objetivos defensivos (las balas enemigas pueden ser absorbidas por el agujero negro). **No causan daño, tienen muy muy baja cadencia de fuego y su consumo de energía es muy alto.**

Munición explosiva

Este tipo de munición especial creará una pequeña explosión allá donde impacte, causando daño a todos los enemigos que estén en ese radio. Su principal uso vendrá dado por su daño de área. **Tendrá una baja cadencia de fuego, un daño moderado y un consumo también moderado de energía.**

Balas megatón

Estas balas de grandes dimensiones ofrecerían una gran potencia de impacto, empujando a los enemigos a los que golpean y causándoles mucho daño. **Su daño sería muy elevado, su cadencia de fuego sería muy baja y su consumo de energía sería alto.**

Balas ultrasónicas

Este tipo de balas podría verse como una actualización de la munición estándar: **son más rápidas y tienen mucha cadencia, pero hacen algo menos de daño que la munición normal. Su consumo de energía sería bajo.**

9.2.3. Sistema de dialogo.

Un sistema de diálogo básico será necesario para llevar la narrativa de la historia, los eventos especiales y el tutorial del juego.

En un principio, solo será necesario un sistema básico con una caja de diálogo que muestre el nombre de la persona que está hablando y el texto, junto a un botón de continuar para que el jugador pueda llevar su propio ritmo en la conversación.

10. Niveles

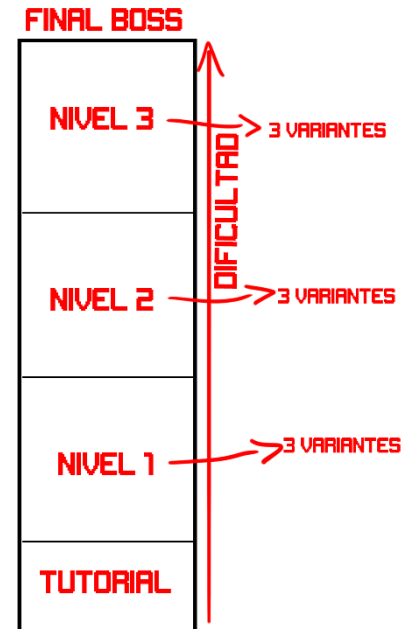
En esta sección se describirá todo lo relacionado con los niveles del juego: cuántos hay, qué estructura tienen y qué elementos contienen.

10.1. Macroestructura de niveles

La torre estará dividida en cinco niveles: el tutorial, tres niveles de ascenso que conformarán el grueso del juego, y la cima, que sirve únicamente como escenario para la batalla final del juego.

Cada nivel será más difícil que el anterior, y en pos de añadir rejugabilidad, los niveles variarán en cada partida, existiendo 3 variantes de cada nivel. Esto nos da un total de 9 niveles (3 niveles de dificultad con 3 variantes cada uno), y 27 posibles configuraciones distintas. Este número podría disminuir en función de las dificultades de desarrollo, pero no aumentar.

Para hacer el cambio entre niveles más evidente, cada nivel tendrá una estética única y enemigos nuevos que no se habían visto en el anterior nivel, así como un evento especial distinto.



10.2. Estructura individual de niveles

10.3. Elementos que conforman un nivel

11. Enemigos

Este apartado consistirá en una descripción individual de todos los enemigos del juego, incluyendo dónde se les puede encontrar y cuáles son sus características. Convenientemente, se separarán enemigos terrestres y enemigos aéreos:

11.1. Enemigos terrestres

Nivel 1: Droid Zappers

Nivel 2: Sword Droid & Droid Zappers & Mechas.

Nivel 3: Sith Droid & Sword Droids & Mechas.

Extra: Torretas (possible sustito a mechas).

11.2. Enemigos aéreos

Nivel 1: Drone Zapper.

Nivel 2: Droid Gunner & Drone Zapper.

Nivel 3: Homing Bomb Droid & Droid Gunner.

11.3. Jefe final – D42K-H

12. Flujo de juego

En este apartado, tras haber descrito todas las mecánicas, niveles y enemigos del juego, se realizará un resumen condensado de toda esa información, describiendo el flujo de juego de una partida habitual y la experiencia que debería tener el jugador al jugar durante ese proceso:

13. Estilo visual.

Animaciones que se necesitan de la androide protagonista. Ambas con y sin brazo:

- Idle
- Correr
- Correr mientras se mira hacia atrás
- Idle en el aire
- Volar en las cuatro direcciones

Además de todo eso, es necesario disponer del sprite separado del brazo, para poder rotarlo en la dirección en la que disparará el jugador.

14. Referencias y anexos