

Neon Beat

Documento de diseño de juego

Contenido

1.	Introducción	3
1.1.	Concepto de juego	3
1.2.	Características principales	3
1.3.	Género	3
1.4.	Plataforma objetivo	3
1.5.	Público objetivo	3
2.	Mecánicas de juego	3
2.1.	Jugabilidad	3
2.2.	Objetivo del juego	4
2.3.	Controles y cámara	4
3.	Arquitectura del juego	4
4.	Apartado artístico	5
4.1.	Interfaz	5
4.2.	Audio	6
5.	Equipo desarrollador	6

1. Introducción

Este documento tiene como objetivo principal plasmar el diseño y los elementos que debe incluir el videojuego *Neon Beat*. Este videojuego está pensado para ser jugado en navegadores web, cualquier dispositivo móvil y redes sociales.

1.1. Concepto de juego

Neon Beat es un juego musical en el que tienes que completar niveles siguiendo la melodía y el ritmo de la canción.

1.2. Características principales

Las características principales de *Neon Beat* son:

- **Estilo visual:** La característica principal de *Neon Beat* es el uso de efectos visuales que acompañan al gameplay.
- **Variedad y ampliación:** Una característica que hace único a *Neon Beat* es la posibilidad de permitir que el jugador puede jugar a sus canciones preferidas, haciendo que el gameplay sea distinto en función de la canción.
- **Dinamismo:** El juego se vuelve frenético con las canciones más rápidas.
- **Relajante:** El jugador puede relajarse con canciones lentas.

1.3. Género

- **Musical:** género que se basa en seguir una canción o melodía para continuar en el juego.
- **Arcade:** el objetivo del juego es acumular la mayor cantidad de puntos en partidas cortas.

1.4. Plataforma objetivo

Navegadores web tanto en ordenadores como en móviles, tablets y en redes sociales.

1.5. Público objetivo

El alcance de *Neon Beat* es muy amplio ya que es un juego para todas las edades, solo necesita gusto por la música y conexión a internet.

2. Mecánicas de juego

2.1. Jugabilidad

La jugabilidad de *Neon Beat* consiste en seguir la melodía al ritmo de la música. Para ello ya sea mediante la tecla espacio o clicks del ratón se podrá surfear la onda musical generada por un algoritmo. Dicha onda corresponderá a la melodía de la canción seleccionada por el usuario.

Para avanzar correctamente deberás seguir la onda de la canción pulsando en el momento adecuado sumarás puntos, combo y vida, por el contrario, si pulsas muy pronto o muy tarde perderás el combo y vida, de tal forma que si fallas muchas veces tendrás que volver a empezar de cero la canción.

2.2. Objetivo del juego

El objetivo del juego es superar las canciones seleccionadas con la mayor puntuación posible.

2.3. Controles y cámara

Dependiendo del dispositivo utilizado se usarán el ratón o la pantalla táctil para moverse entre los menús y jugar.

3. Arquitectura del juego

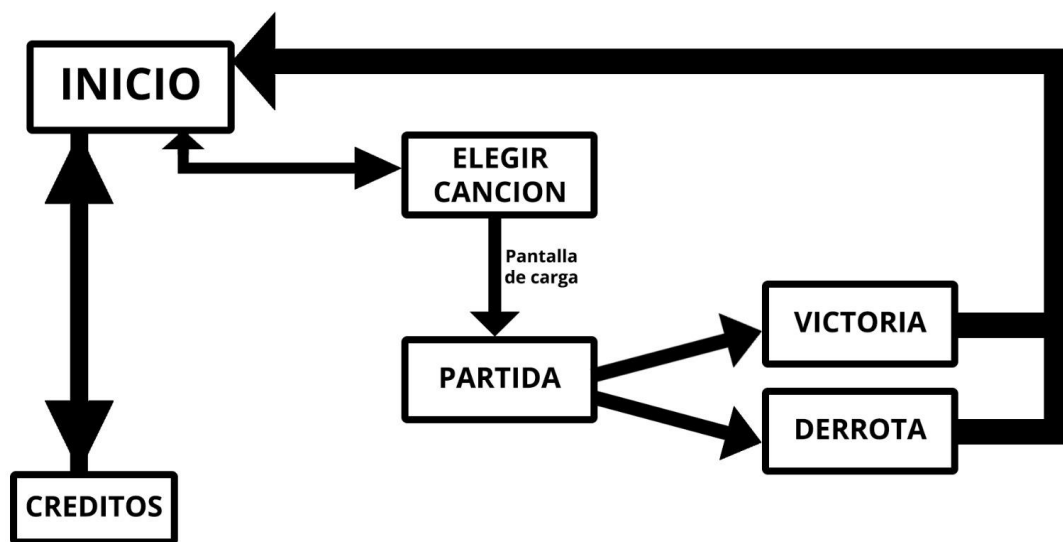


Imagen 1. Diagrama de flujo de *Neon Beat*

Como se puede ver en la imagen superior, Neon Beat consta de 6 pantallas en total. Tras iniciar el juego se habrá un menú de inicio en el cual se podrá acceder a la pantalla de selección de canción, a la de créditos y mediante un botón se podrá contactar con los desarrolladores del juego.

En la pantalla de créditos figurarán los nombres, redes sociales y puesto de todas las personas implicadas en *Neon Beat*.

En la pantalla de selección de canción, como su nombre indica, se escogerá la canción a jugar, así como el nivel de dificultad, siendo estos fácil, normal y difícil. Una vez escogida la canción y tras una pantalla de carga que hará las veces de tutorial comenzará el juego.

Al finalizar el juego, ya sea con la victoria o con la derrota se abrirá una pantalla auxiliar, en la cual, en el caso de la victoria, te mostrará la puntuación conseguida, y te permitirá reintentar para superarla. Esta funcionalidad, y la posibilidad de salir al menú principal se ofrecen también en la pantalla de derrota.

4. Apartado artístico

En *Neon Beat* se busca recrear un espacio futurista y abstracto en el cual es jugador se ve envuelto de luces y neones que van sincronizados con la música y el *gameplay*. Esto se ve reflejado en los assets del propio juego y en la interfaz.

4.1. Interfaz

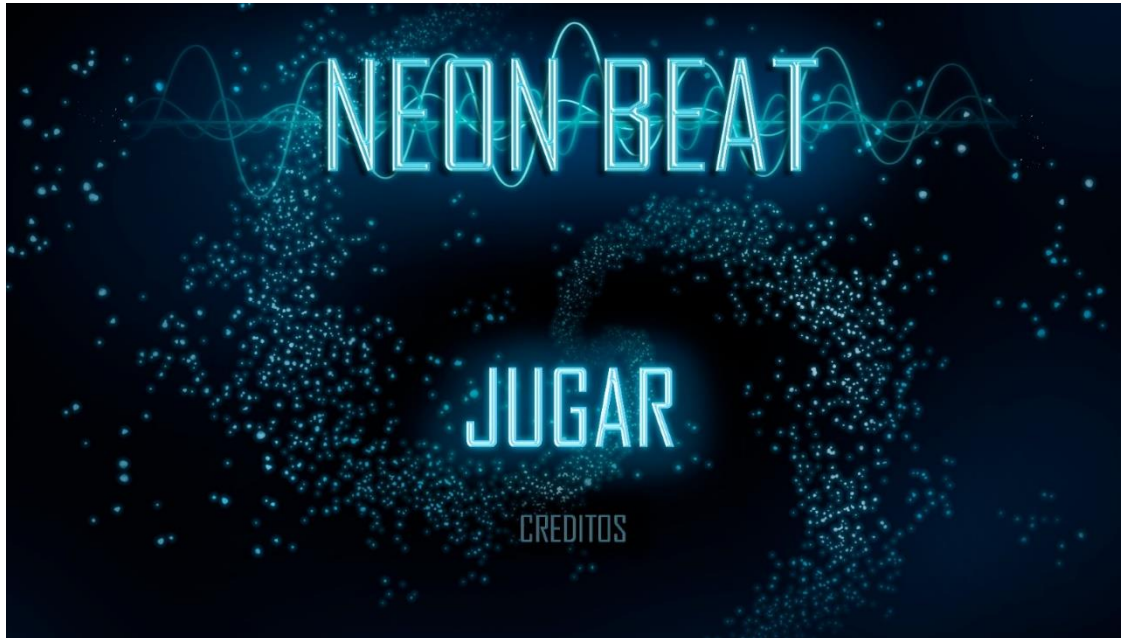


Imagen 2. Menu principal

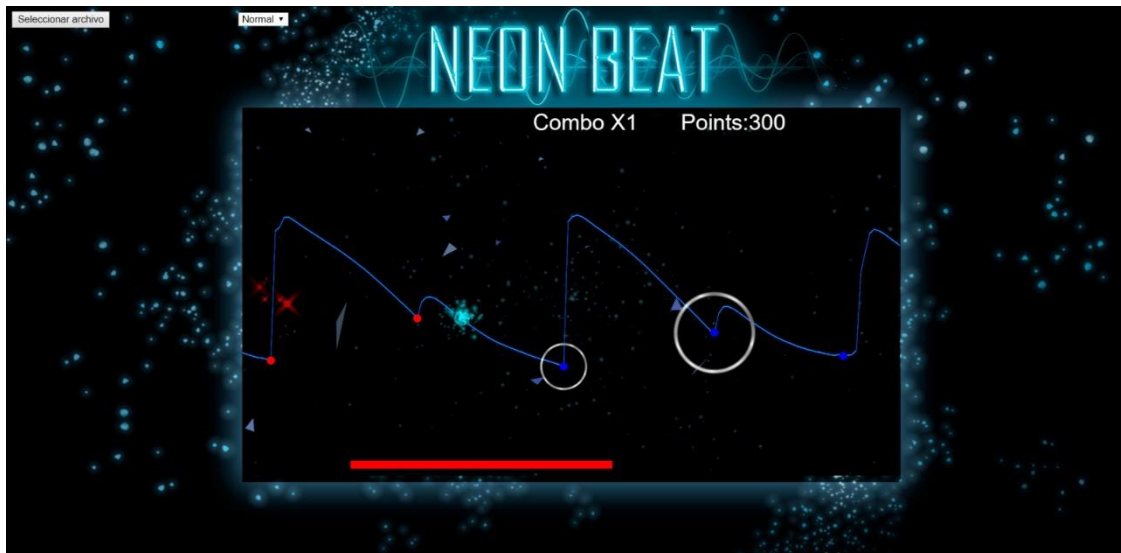


Imagen 3. Screenshot del gameplay

Como se puede ver en las imágenes superiores, *Neon Beat* opta por una interfaz minimalista, muy colorista que busca dar esa sensación abstracta y etérea al conjunto.

4.2. Audio

Con la OST y los efectos de sonido se busca reforzar este efecto sensorial que se busca con *Neon Beat*, para ello se opta por unos sonidos y canciones electrónicas, sin instrumentos tradicionales que ayuden y acompañen al jugador por esta experiencia.

5. Equipo desarrollador

Neon Beat es un juego desarrollado por NyaGames, estudio de desarrollo indie creado y formado por:

- Daniel Dávila Perez: gameplay programmer.
- Diego "Jusi" Sanchez Ramirez: concept artist y UI designer.
- Jaime Bárzano Enrique: VFX programmer.
- Jaime Rodriguez Aguado: VFX artist and 2D animator
- Pablo Martínez Domingo: wave engineer.