

# Esqueleto General de Game Document Design

## Descripción General:

El juego será un Endless Runner, donde la mecánica será saltar obstáculos y recoger ítems que nos permitan sumar puntos. Tendrá un escenario dinámico que cambiará entre día y noche, donde también cambiarán los obstáculos y enemigos. El arte que se eligió será Pixel Art, ya que es un estilo muy asociado con juegos de este estilo.

La trama del juego es acerca de una caballera que, al enterarse que hay una bruja en su pueblo, busca la manera de protegerlo. Para ello, intenta recuperar un arma que tiene la bruja, que es capaz de derrotarla, y así salvar a su pueblo.

## Género del juego:

El juego toma inspiración de géneros como fantasía, ciencia ficción y un toque de terror psicológico.

## Estilo Artístico:

El estilo artístico es tipo Pixel Art, esto para facilitar el diseño del juego. Además, se decidió optar por los 8-bits, ya que su diseño es más sencillo y mantiene una estética más casual, sin perder lo que se quiere transmitir.

## Diseño de Personajes:

Personaje principal: Cassandra

- Psicología – Es una chica que vive en la edad media, vive en un reino cerca del bosque, en una cabaña. Es alguien que recién empieza como caballera y busca demostrar su valor. Es valiente, fuerte y aventurera. Tiene un gato y le gusta la pizza.
- Edad- Es joven, tempranos 20 años
- Género - Mujer
- Forma - Humano
- Medidas - ¿Tamaño y dimensiones dentro de su mundo? 1.65m, tamaño
- Historia - Busca luchar contra una bruja
- Metas - Buscar un arma resguardada por una bruja y la bruja intenta detenerla, con el objetivo de matar a la bruja y salvar a su pueblo.

## Diseño de enemigos:

### Bruja

- Personalidad - Es un ser insensible que busca causar un gran daño para su propio placer.
- Movimientos - Colocará obstáculos a lo largo del camino.
- Apartado gráfico - No tiene un aspecto definido, ya que sólo se mantiene como concepto en la trama.
- Sonidos - Tendrá una pequeña risa que ocasionalmente aparecerá dentro del juego, con la finalidad de que el jugador no olvide que está presente.
- Zonas de existencia - Sus ataques serán cuando el bosque se encuentre de noche.
- Estadísticas - No tiene una barra de vida. El daño lo realiza a través de sus ataques, los cuales con uno sólo es fatal para el jugador.

## Diseño de obstáculos:

### Listado de obstáculos en el día:

- Tipo de objeto: piedra
- Efecto en el jugador: al tocarla, perderá
- Aspecto gráfico:



- Tipo de objeto: tronco
- Efecto en el jugador: al tocarlo, perderá
- Aspecto gráfico:



- Tipo de objeto: charco
- Efecto en el jugador: al tocarlo, perderá
- Aspecto gráfico:



- Tipo de objeto: arbusto
- Efecto en el jugador: al tocarlo, perderá
- Aspecto gráfico:



- Tipo de objeto: hiedra venenosa
- Efecto en el jugador: al tocarla, perderá
- Aspecto gráfico:



Listado de obstáculos en la noche:

En este apartado se incluyen obstáculos que tienen apariencia de enemigos, pero por su apariencia y naturaleza, sería más conveniente colocarlos como obstáculos.

- Tipo de objeto: charco con tiburón
- Efecto en el jugador: al tocarlo, perderá
- Aspecto gráfico:



- Tipo de objeto: murciélago
- Efecto en el jugador: al tocarlo, perderá
- Aspecto gráfico:



## Diseño de escenarios:

Se contará con un escenario principal, el cual cambiará de ambientación conforme avanza el juego. Se trata de un bosque, el cual irá cambiando con un ciclo de día-noche. En el día se mostrará el bosque con varios árboles y habrá obstáculos que se encontrarían normalmente en un bosque. Conforme pase un tiempo cambiará a ser de noche en el bosque, donde tendrá una iluminación más oscura y habrá obstáculos relacionados con seres de terror o nocturnos.

## Diseño de interfaz de usuario:

Las opciones en el menú se mostrarán sobre pergaminos. Será un botón principalmente que iniciará el juego. De igual forma los cuadros de texto se planean de la misma forma. Habrá botones más simples para pausar el juego, con la finalidad de que no se vea muy cargado el diseño.

## Diseño de menús:

El menú será bastante sencillo. Te daremos una pantalla inicial donde podremos iniciar o salir del juego. Al iniciar el juego nos saldrá la escena que narra la historia y posteriormente el juego.

Además el juego se podrá pausar y, de igual forma, tendrá un diseño sencillo, ya que sólo podrá reanudarse desde ese menú.

### **Características artísticas:**

El diseño principalmente estará inspirado en pixel art u 8-bit. La cantidad de sprites que se planea no es muy elevada, podemos ver el caso de los obstáculos que tienen entre dos y tres animaciones para que se vea un poco de movilidad en el mundo.

El tipo de formato se manejó con PNG, ya que son archivos fáciles de manejar y, por la estética del juego, era más conveniente. Aproximadamente cada semana se entregó un boceto de un elemento del juego, ya sea de elementos de recolección y obstáculos.

### **Mecánicas de juego principales:**

Al ser un Endless Runner no hay un fin del juego, sólo es cuando el personaje toca un obstáculo. Asimismo, cuenta con una sola vida y no hay límite de tiempo.

Para mantener un objetivo en el juego se contará con elementos, como comida, que otorguen puntos al recolectarlos. Dependiendo del objeto va a ser la cantidad de puntos que se obtenga. Además de la puntuación que se otorgue al ir avanzando por el juego con el tiempo.

Los movimientos son limitados, de forma que el personaje se mueva automáticamente y el jugador tenga que saltar.

### **Características técnicas:**

Se está desarrollando con el software Unity. Se encuentran archivos para los movimientos de cada ente, así como de su aparición. Se tienen sistemas de puntuación que incrementará cada que pase tiempo en el juego y se le sumará lo que recolecte por los objetos consumibles del juego.

La aparición de los objetos consumibles es aleatoria y en alguna posición dentro del escenario del juego, que puede implicar que el jugador tenga que saltar para recolectarlo. De igual forma la aparición de los obstáculos será aleatoria, pero en este caso se mostrarán en la parte de abajo del escenario.

Es un único modo de juego que se repetirá hasta que el jugador pierda o cierre la aplicación. No cuenta con logros y la puntuación que junte de los objetos de comida, será sumada al final para que el jugador tenga una noción de cuántos objetos recolectó.

En los tiempos de entrega, aproximadamente cada semana se entregó alguna mecánica básica, ya sea del personaje principal o de los diferentes elementos del juego.

## **Característica de la narrativa:**

La intención es que se cuente la narrativa antes de empezar el juego, con la intención de que el jugador sepa por qué razón está jugando, por lo que será de forma directa. Para ello se mostrará una pequeña escena antes de empezar el juego para contar la historia.

## **Argumento narrativo:**

Cassandra, nuestro personaje principal, vive en un bosque a las afueras de un reino, en una cabaña. Recientemente ha sido reclutada por el gremio de caballeros, por lo que su viaje apenas comienza, pero ella siempre ha buscado superarse en cada aspecto de su vida.

Un día, una bruja llega a atacar al reino, causando terror en él. Cassandra busca una forma de detenerla, y dicha forma es atacando a la bruja con un arma lo suficientemente poderosa. Sabe que esta arma la posee la misma bruja, por lo que su objetivo es ir por ella. La dificultad radica en que en su camino encontrará diversos obstáculos, ya sea de su ambiente o... ¿La bruja sabrá de su plan?

Después de la introducción del juego se empezará inmediatamente a jugar, por lo que interactuaremos con ella apenas empezar.

## **Público objetivo del juego:**

El público objetivo son aquellas personas que quieren disfrutar de un juego casual, no hay restricción de edades. Al igual que personas que disfrutan de juegos que vayan aumentando gradualmente su dificultad.

## **Fin didáctico de juego:**

En un Endless Runner es difícil que haya un fin o propósito, por cómo es el género del juego. Sin embargo, el propósito es que el jugador se sienta inmerso en este tipo de juegos por lo dinámico que se planea hacer.