AIR FORCE FIREFIGHTER:

A Rescue Adventure

Documento de Diseño

NEA Games

**Revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versión** | **Fecha** | **Autor** | **Cambios** |
| 1.0 | 11/09/2013 | Todo el equipo | Definición de:  nombre del juego, narrativa general |
|  | 26/09/2013 | Juan Ignacio Silva Casanova | Correcciones y ampliación de la descripción del juego y narrativa. |
|  | 17/10/2013 | Leandro Maro  Juan Ignacio Silva Casanova | Ampliación del índice del documento de diseño.  Modificación del contexto del juego. |

**Tabla de Contenidos**

**Contenidos**

1. Nombre del Juego..................................................................................................................1

2. Revisiones.............................................................................................................................2

3. Tabla de Contenidos..............................................................................................................3

4. SECCION I- Resumen del Juego...............................................................................................4

4.1. Concepto del Juego

4.2. Características principales

4.3. Resumen del flujo del juego

4.4. Look and feel

5. SECCION II – Gameplay y Mecánica del juego

5.1. Gameplay

5.1.1. Progresión del juego

5.1.2. Estructura de las misiones

5.1.3. Objetivo del juego

5.1.4. Flujo del juego

5.2. Mecánica

5.2.1. Física

5.2.2. Movimientos

5.2.3. Objetos

5.2.3.1. Tomando objetos

5.2.3.1. Moviendo objetos

5.2.4. Acciones

5.2.4.1. Interruptores y botones

5.2.4.2. Tomando, llevando y arrojando

5.2.4.3. Hablando

5.2.4.4. Leyendo

5.2.5. Combate contra el fuego

5.3. Transiciones de pantalla

5.3.1. Diagrama de transición de pantalla (máquina de estados)

5.3.2. Descripción de pantallas

5.3.2.1. Pantalla de Menú Principal

5.3.2.2. Pantalla de Créditos

5.3.2.3. Pantalla de Ayuda

5.3.2.4. Pantalla de Intro

5.3.2.5. Pantalla del Juego

5.3.2.6. Pantalla de Pausa

5.4. Continuando juego

5.4.1. Contraseñas

6. SECCIÓN III - Historia, Escenario  y Personajes

6.1. Historia y Narrativa

6.1.1. Historia de Fondo

6.1.2. Elementos de la trama

6.1.3. Progresión del juego

6.1.4. Escenas

6.2. Game World

6.2.1. Look and feel general del mundo

6.2.2. Nivel #1

6.2.2.1. Descripción General

6.2.2.2. Características físicas

6.2.2.3. Conexiones con otros niveles

6.2.3. Nivel #2

6.3. Personajes

6.3.1. Rubens Feuersbrunst

6.3.1.1. Historia de fondo

6.3.1.2. Personalidad

6.3.1.3. Look

6.3.1.3.1. Características físicas

6.3.1.3.2. Animaciones

6.3.1.4. Habilidades especiales

6.3.1.5. Relevancia en la historia del juego

6.3.1.7. Relación con otros personajes

6.3.2. Cadence Feuersbrunst

6.3.2.1. Historia de fondo

6.3.2.2. Personalidad

6.3.2.3. Look

6.3.2.3.1. Características físicas

6.3.2.3.2. Animaciones

6.3.2.4. Habilidades especiales

6.3.2.5. Relevancia en la historia del juego

6.3.2.7. Relación con otros personajes

6.3.3. Patrick Feuersbrunst

6.3.3.1. Historia de fondo

6.3.3.2. Personalidad

6.3.3.3. Look

6.3.3.3.1. Características físicas

6.3.3.3.2. Animaciones

6.3.3.4. Habilidades especiales

6.3.3.5. Relevancia en la historia del juego

6.3.3.7. Relación con otros personajes

6.3.4. Víctimas

6.3.4.1. Profesor de la facultad

6.3.4.1.1. Historia de fondo

6.3.4.1.2. Personalidad

6.3.4.1.3. Look

6.3.4.1.3.1. Características físicas

6.3.4.1.3.2. Animaciones

6.3.4.1.4. Habilidades especiales

6.3.4.1.5. Relevancia en la historia del juego

6.3.4.1.6. Relación con otros personajes

6.3.4.2. Conserje de la facultad

6.3.4.2.1. Historia de fondo

6.3.4.2.2. Personalidad

6.3.4.2.3. Look

6.3.4.2.3.1. Características físicas

6.3.4.2.3.2. Animaciones

6.3.4.2.4. Habilidades especiales

6.3.4.2.5. Relevancia en la historia del juego

6.3.4.2.6. Relación con otros personajes

6.3.4.3. Alumno de la facultad

6.3.4.3.1. Historia de fondo

6.3.4.3.2. Personalidad

6.3.4.3.3. Look

6.3.4.3.3.1. Características físicas

6.3.4.3.3.2. Animaciones

6.3.4.3.4. Habilidades especiales

6.3.4.3.5. Relevancia en la historia del juego

6.3.4.3.6. Relación con otros personajes

6.3.4.4. Perro de la facultad

6.3.4.4.1. Historia de fondo

6.3.4.4.2. Personalidad

6.3.4.4.3. Look

6.3.4.4.3.1. Características físicas

6.3.4.4.3.2. Animaciones

6.3.4.4.4. Habilidades especiales

6.3.4.4.5. Relevancia en la historia del juego

6.3.4.4.6. Relación con otros personajes

7. SECCION IV – Niveles

7.1. Nivel #1

7.1.1. Sinópsis

7.1.2. Objetivos

7.1.3. Descripción física

7.1.4. Mapa

7.1.5. Encuentros

8. SECCION V – Interface

8.1. Sistema visual

8.1.1. HUD- Qué controla

8.1.2. Cámara

8.2. Sistema de control

8.3. Audio y Efectos de Sonido

8.3.1. Sonidos del medio ambiente

8.3.2. Sonidos de armas

8.3.3. Sonidos de interface

8.4. Música

8.4.1. Ambiente

8.4.2. Acción

8.4.3. Victoria

8.4.4. Derrota

8.5. Efectos de sonido

9. SECCION VI – Inteligencia Artificial

10. SECCION VII – Aspectos técnicos

10.1. Hardware objetivo

10.2. Hardware y Software de desarrollo

10.3. Motor del juego

10.4.

11. SECCION VIII – Arte del juego

11.1. Arte de concepto

11.2. Guías de estilo

11.3. Personajes

11.4. Ambientes

11.5. Equipamientos

11.6. Misceláneo

# 4. SECCIÓN I - Resumen del Juego

## 4.1. Concepto del Juego

El juego consiste en manejar a Rubens, personaje principal, retirado de la Fuerza Aérea que acude al incendio ocurrido en la facultad de Ingeniería de la ciudad Volcano City. El objetivo del juego es rescatar al hijo de Rubens que se encuentra en el último primer nivel del edificio y escapar. Para ello deberá encontrar y ayudar a escapar del edificio a otras personas, y recorrer el edificio nivel a nivel. Si el personaje principal no sale del edificio antes de que se termine su nivel de oxígeno, se produce el game over. El nivel de oxígeno podrá ser recuperado consiguiendo tanques de oxígeno o plantas que se encuentran dentro del edificio en ciertos lugares.

El personaje puede adquirir ciertos ítems que le brindarán habilidades como incrementar la velocidad con la que puede recorrer el escenario, máscaras, etc.

El juego constará de varios niveles, los cuales se inician a través de una causa diferente que origine el incendio en dicho nivel.

* Existirán distintos tipos de fuego, cada uno con un color característico (azul-rojo, verde-rojo, naranja-rojo) : dependiendo del tipo de fuego se necesitará algo específico para apagarlo, y habrán varios elementos para extinguir cada tipo de fuego.
* Si el personaje hace una mala elección en el uso de un elemento para extinguir un tipo de fuego, el fuego aumentará y lo quemará, quitándole energía.

## 4.2. Características principales

Los pilares de juego son:

* **Sencillez**: la historia del juego es muy simple pero el jugador tiene un objetivo preciso y explícito dentro de un contexto de aventuras.
* **Táctica**: es importante extinguir cada tipo de fuego con su elemento de extinción correspondiente para no empeorar la situación entre otras cosas. Además, el jugador deberá rescatar a las víctimas de cada nivel del edificio.
* **Dinamismo**: el juego debe proponer un desafío para el jugador en cada nivel ya que su desempeño condiciona el éxito en cada nivel.

## 4.3. Resumen del flujo del juego

El jugador desplaza al personaje del juego en las direcciones de los cuatro puntos cardinales, es decir, norte, sur, este y oeste, o más bien. El personaje ingresará a cada una de las habitaciones de la facultad, en las que sea posible, directamente, sin utilizar ningún objeto para la apertura de ellas.

Para pasar desde un nivel al siguiente, el personaje deberá atravesar una escalera o una puerta que lo conducirá al siguiente nivel. Estas escaleras y puertas estarán correctamente identificadas como tal dentro del juego. El personaje no podrá atravesar el fuego, paredes o cualquier objeto o personajes con los que se tope.

# 5. SECCION II – Gameplay y Mecánica del juego

## 5.3. Transiciones de pantalla

## 5.3.1. Diagrama de transición de pantalla (máquina de estados)



# 6. SECCIÓN III - Historia, Escenario  y Personajes

## 6.1. Historia y Narrativa

*Air Force Firefighter: A Rescue Adventure* es un juego en el que manejamos a *Rubens,* un rescatista retirado tras haber sufrido la muerte de su esposa en un incendio que lo dejó al borde de la muerte. Ahora, *Rubens* da clases de rescatismo y primero auxilios, y  se dedica a dar charlas de concientización sobre incendios. A partir de un gran explosión del tablero eléctrico en la facultad de Ingeniería de Volcano City, donde su hijo asiste, se produce un feroz incendio. *Rubens* deberá ingresar al edificio y recorrerlo para salvar a su hijo y lograr salir con vida de él, pero para ello, deberá enfrentar un escenario tan violento como su peor recuerdo.

## 6.1.1. Historia de Fondo

Esta es la historia de Rubens Feuersbrunst, retirado de la Fuerza Aérea, 1.80 de altura, 45 años, un hijo, viudo porque el destino así lo quiso.

En el año 1970 con 18 años de edad se enlista en la Fuerza Aérea, lugar donde forja aptitudes únicas en mantenimiento de instalaciones Contraincendio: Comprende las funciones que se refieren a la prevención, control y/o extinción de todos los tipos de fuego en tierra, salvamento en aeronaves e instalaciones, incluyendo las operaciones y mantenimiento de todo el material y equipos, sistemas de equipamiento y medidas para control del fuego. Además, recibe instrucción en clases de combate, tiro y de Instrucción Militar.

En 1998, es enviado a la Isla Vatra para rescatar a un grupo de soldados que se encontraban atrapados por las llamas dentro del fuselaje del avión que los llevaba, que había caído tras la erupción inesperada del Volcán Fuogo de aquella isla. No había, tiempo que perder ya que debido a la erupción, la lava se expandía por toda la isla. Las cualidades de Rubens fueron indispensables, para combatir contra las llamas, explosiones y la lava que cada vez se encontraba más cerca de las víctimas. Gracias a su brillante labor realizada en aquella oportunidad, la Fuerza Aérea lo condecora con la Medalla de Valentía y Honor y desde ese entonces es recordado por ello.

En 2008, en un día de servicio normal como cualquier otro, Rubens recibe un llamado de emergencia de su vecino...su casa se estaba incendiando y su esposa Cadence se encontraba allí con su hijo Patrick de 13 años. El acude rápida y desesperadamente a su hogar infestado de llamas y humo, sorpresivamente encuentra a su hijo tirado en el suelo del jardín pidiendo auxilio, había podido escapar de las llamas pero sin posibilidad de encontrar a su madre. Rubens ingresa a la casa en llamas, buscando desesperadamente a su mujer. Luego, llegan bomberos y colegas de Rubens para ayudarlo. En ese momento, tras una búsqueda intensa y desesperada, finalmente encuentra a su mujer atrapada entre escombros, a lo que intenta abrirse paso a través de ellos para poder liberarla, pero el humo y el calor aumentaban cada vez más y él no lograba sacarla de allí aún. Con la casa a punto de desplomarse, sus colegas ingresan a buscarlo para evitar más pérdidas de vida. Rubens escucha que su mujer le dice que huya y salve su vida y se encargue de su hijo, que ya no había oportunidad para ella. El no desistía, seguía intentando con lágrimas en los ojos, sin importar lo que pasara. De pronto, sus colegas lo ven debajo de unas vigas  a punto de desplomarse sobre él, lo advierten con un grito feroz, a lo que él no reacciona por lo tanto deciden sacarlo por la fuerza, dejando a su esposa atascada y ya fallecida.

Pasaron 5 años después de aquel incidente, pero Rubens nunca pudo olvidarse de lo ocurrido, sufre por el remordimiento y la culpa de no haber podido salvar la vida de su mujer y por las medidas de prevención que tuvo que tener en cuenta para la protección de su hogar, siendo el un profesional contra incendios. Ya no pudiendo resistir más esa culpa, decide abandonar la Fuerza Aérea y retirarse ya que su desempeño no era el mismo, y él tampoco.

## 6.1.2. Elementos de la trama

## 6.1.3. Progresión del juego

El juego transcurre en la facultad de Ingeniería de Volcano City, lugar donde reside Rubens Feuersbrunst. Esta facultad es un edificio muy grande que consta de 10 niveles, en cada nivel se encuentran distintas aulas y habitaciones en las cuales se encuentran potenciales focos de incendio como así también los instrumentos y herramientas adecuadas y no tan adecuadas para combatirlo. En cada nivel trabajan ciertas personas que pertenecen a la institución y además asisten a clases los alumnos.

El juego propone el ingreso de Rubens a través de la azotea del edificio a partir del cual ingresa al último nivel (nivel 10), ya que el acceso principal al edificio se encuentra bloqueado por feroces llamas y escombros muy peligrosos, y éste deberá descender en por el edificio, nivel a nivel , rescatando y anulando adecuadamente los focos de incendio. Al final, deberá encontrar a su hijo que se encuentra atrapado en el primer nivel para luego lograr salir con vida y así evitar otra tragedia más en su vida.

Seria copado que la universidad se la FRRe, que les parece? hacer los niveles los mas parecido a los lugares que hoy conocemos... Por lo demas perfecto hasta aca...