

Dual Interest

Documento de Diseño del Juego

29 de septiembre de 2021

Rodrigo García Suárez
Mariano Jesús De Biase Rodríguez
Roberto García Martín
Pablo Pomares Crespo



Introducción	3
Concepto del juego	3
Características principales	3
Género	3
Propósito y público objetivo	4
Jugabilidad	4
Estilo visual	4
Alcance	4
Mecánicas de juego	5
Jugabilidad	5
Niveles:	5
Puntos:	5
Salto	5
Empuje	5
Desplazamiento lateral	6
Trampas y obstáculos	6
Tiempos	6
Personajes	6
Movimiento y físicas	7
Colisiones	7
Las colisiones producidas son:	7
Controles	7
Interfaz	9
Diagrama de flujo	9
Menú principal	10
Nivel	11
Fin de nivel	12
Arte	12
Arte 2D	12
Audio	13

Introducción

Este es el documento de diseño de juego de *Dual Interest*. En este hablaremos de la idea original del juego de plataformas y competición que está en desarrollo.

Concepto del juego

Dual Interests es un videojuego multijugador de dos personas en el que cada jugador controla a un personaje y combinando fases cooperativas y de duelo compiten por la superioridad en una serie de minijuegos en los que deberán recolectar calaveras que les darán puntos.

Te interesa colaborar con el enemigo para poder ganar.

Características principales

El juego se centra en los siguientes puntos:

- **Competitividad:** El juego te hace entender que tu objetivo es ganarle al otro jugador, aunque se tenga que colaborar, por lo que siempre se tiene que tener un ojo avizor a lo que hace el oponente.
- **Colaboración:** Te interesa colaborar con el enemigo porque sino no puedes ganar, ya que para acceder a la fase de competición es necesario desbloquearla junto al oponente.
- **Fácil de entender:** El hecho de no tener trama narrativa hace que el juego posea una gran facilidad para entender sus mecánicas y su estructura.
- **Frenético:** Al ser una carrera contra el tiempo las acciones tomadas por los jugadores han de ser rápidas y eficientes, transmitiendo ansiedad e intensidad.

Género

Dual Interest es un party game con mecánicas de juegos de plataformas y puzzles. Respecto a los *party games* tiene relación el uso de minijuegos como forma de gameplay, aunque por regla general, y al contrario que en este juego, se ofrecen más alternativas en los *party games* en cuanto a modo de juegos se refiere. Sin embargo al no tener tanta variedad se ofrece una profundidad de las mecánicas similar a los *juegos de plataformas*, ya que están más pulidas y desarrolladas. Finalmente se incluyen los *puzzles* en las fases de colaboración.

Propósito y público objetivo

El objetivo de este juego es crear un ambiente divertido en el que los jugadores tengan una experiencia intensa, al mezclar cooperación e interés, donde participen en minijuegos rápidos con amigos.

El juego está pensado para cualquier tipo de jugador capaz de soportar violencia moderada (14+). Al ser un juego sin trama, no es necesario el entendimiento de una historia, quedando éste reducido a la comprensión de las normas por parte del jugador.

Jugabilidad

La jugabilidad de *Dual Interests* está determinada por varios factores que se mencionan a continuación:

- **Desplazamiento y movilidad:** El movimiento se realiza con las teclas W,A,S,D y se salta con la tecla espacio, además de otras mecánicas de movimiento.
- **Interacción con el oponente:** Es posible agarrar, empujar y subirse sobre el oponente para completar el nivel.
- **Escenario:** El escenario del juego será de estética minimalista y colorida.

Estilo visual

El estilo visual de Dual Interest es minimalista y colorido, siendo el nivel ilustrado con colores planos y una estética simple. Los personajes son seres geométricos, coloridos con estética similar al escenario.

Alcance

La prioridad se centrará en ofrecer al jugador suficiente variedad de mapas y de objetos en la versión base para que la experiencia sea lo más innovadora posible.

De cara al futuro se añadirán nuevos mapas y objetos, ofreciendo así variedad al jugador y mecánicas (agarrar, agacharse, entre otras) para que los nuevos contenidos y los previos puedan experimentarse de diferentes maneras.

Mecánicas de juego

Aquí se hablará más en profundidad de las mecánicas y funcionamiento de las mismas en *Dual Interest*. Principalmente nos centraremos en ampliar los conceptos que ya han sido introducidos previamente y expandirlos con el fin de que se comprenda mejor su estructura.

Jugabilidad

Niveles:

Los jugadores tendrán que superar un total de entre 3 y 5 niveles. Los niveles tendrán unos momentos en el que ambos jugadores cooperarán para poder acceder a la siguiente fase, en la que competirán entre ellos para ganar puntos.

- **Fase de cooperación:** En esta fase deberán ayudarse ambos oponentes para poder desbloquear los puntos. Habrá un puzzle que tienen que resolver, inicialmente sencillo aumentando su dificultad en los niveles más avanzados
- **Fase de competición:** El siguiente paso para el jugador será competir y conseguir más puntos que el otro, a la vez que impedirle obtener puntos mediante métodos como el empuje, que se tratará más adelante.

Puntos:

Se otorgarán puntos a los jugadores al recolectar calaveras azules y colaborar con el jugador, estos puntos serán el principal indicador de victoria para cada partida. Dichos puntos se guardarán a lo largo de la partida, compuesta por varias rondas. Estos puntos ganados por la recolección de calaveras y acciones cooperativas serán constantes como regla general, pudiendo ser cambiados mediante modificadores en forma de objetos o penalizaciones en las fases de colaboración.

Salto

La mecánica del salto está pensada de forma que de juego a un desplazamiento entre plataformas y hacia ellas de manera eficiente y rápida. Está pensado de forma que la distancia de salto sea constante, sin depender de la fuerza con la que se presiona la tecla o el tiempo pulsado, que sin embargo puede ser cambiada usando el terreno y objetos. Asimismo el salto puede ser sobre otro jugador, lo cual está pensado tanto para las fases de cooperación como las de competición.

Empuje

El empuje está diseñado como una mecánica de competición, cuyo propósito es el impedimento o la obstaculización de las acciones del oponente. Sin embargo esta acción estará disponible también en la fase de cooperación, con el fin de que si lo ven necesario los

jugadores hagan uso de ella. Al igual que con el salto, el empuje desplazará al oponente una distancia determinada y constante, modificable en pocos casos.

Desplazamiento lateral

El jugador podrá desplazarse en un solo plano, pudiendo moverse a lo ancho (eje horizontal) y a lo alto (eje vertical) mediante el uso de las mecánicas de movimiento previamente definidas y elementos del escenario.

Trampas y obstáculos

Las trampas y obstáculos son mecanismos presentes en el escenario que dificultan el avance a los jugadores durante ambas fases, siendo tanto modificaciones del terreno de difícil acceso como mecanismos que aturden o ralentizan al jugador.

Tiempos

Los jugadores tendrán un límite de tiempo para completar los diferentes objetivos. Hay un tiempo para las tareas en la fase cooperativa, y otro para la fase competitiva.

En la fase cooperativa si un jugador no colabora con el otro en el tiempo indicado se penalizará en la cantidad de puntos obtenidos en esa tarea, recompensando al jugador que si la haya realizado. Con esto se evita que cualquiera de ellos decida no completar la tarea haciendo que el juego no continúe.

Personajes

Los personajes presentes en el juego son controlados por los jugadores, sin NPC's al ser exclusivamente multijugador. Dichos personajes tienen una complexión pequeña y ágil acorde con el espíritu frenético del juego, además de que un tamaño grande sería una molestia a la hora de desplazarse.

En cuanto al aspecto físico se distinguen dos personajes geométricos diferenciables. Ambos con formas distintas y brazos, piernas y ojos.

Movimiento y físicas

Colisiones

Las colisiones producidas son:

- Jugador - Escenario
- Jugador - Obstáculo
- Jugador - Jugador
- Jugador - Calavera (puntos)

Cada escenario contará con paredes y plataformas que tendrán colisión con el jugador.

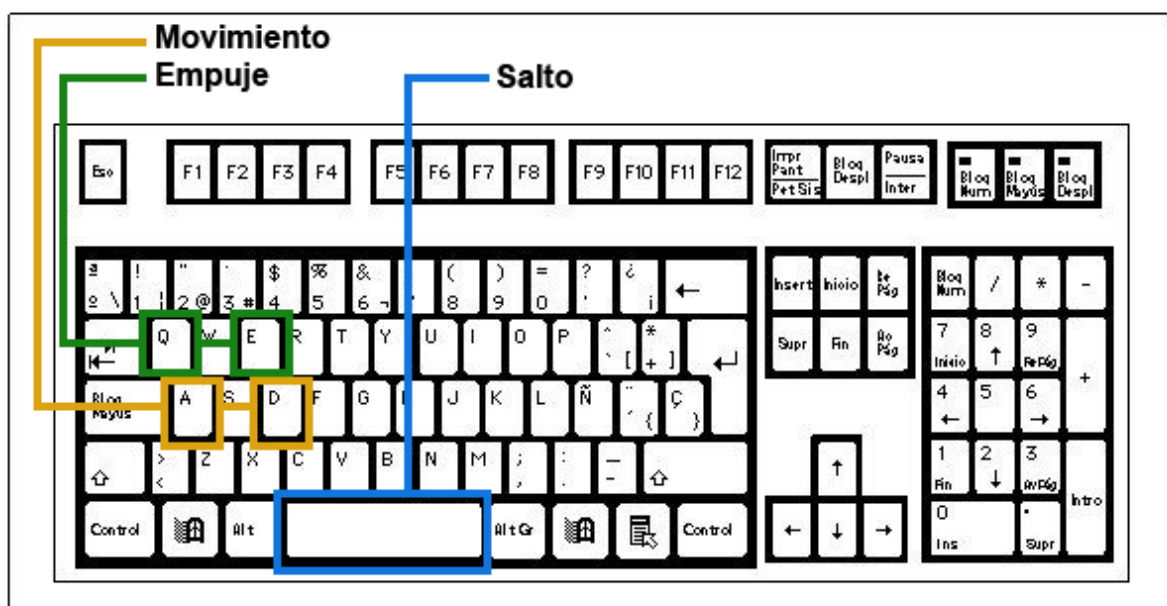
Los jugadores entre sí también tendrán colisión.

Por otro lado, los puntos podrán ser tocados por los jugadores para ser obtenidos, una vez obtenido, desaparecerá.

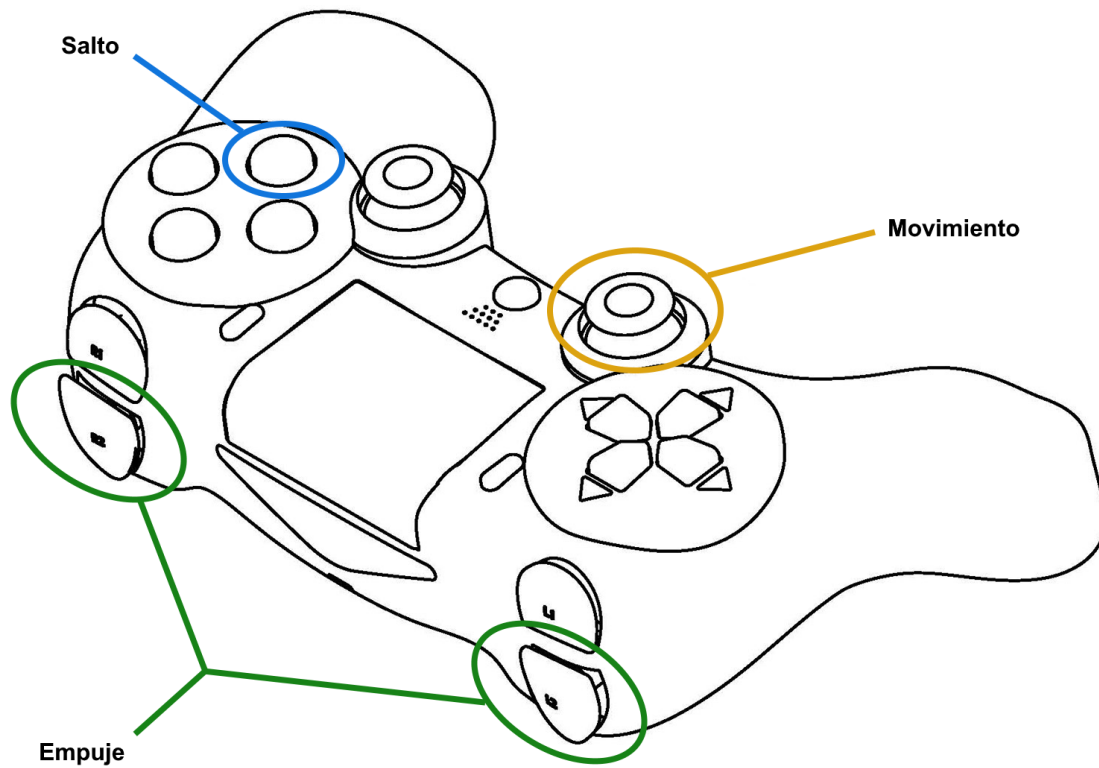
Controles

El control de movimiento se realiza con el teclado. El desplazamiento lateral se realizará con las teclas A y D para moverse a izquierda y derecha respectivamente. El movimiento de salto se realizará con el espacio.

El movimiento de empuje se realizará con la Q y la E, empujando y desplazándose el jugador hacia la izquierda o a la derecha respectivamente.



En caso de usar control por mando, la palanca izquierda permite mover al jugador, al pulsar el botón inferior derecho se produciría el salto y los botones R2 y L2 permitirían los movimientos de empuje.

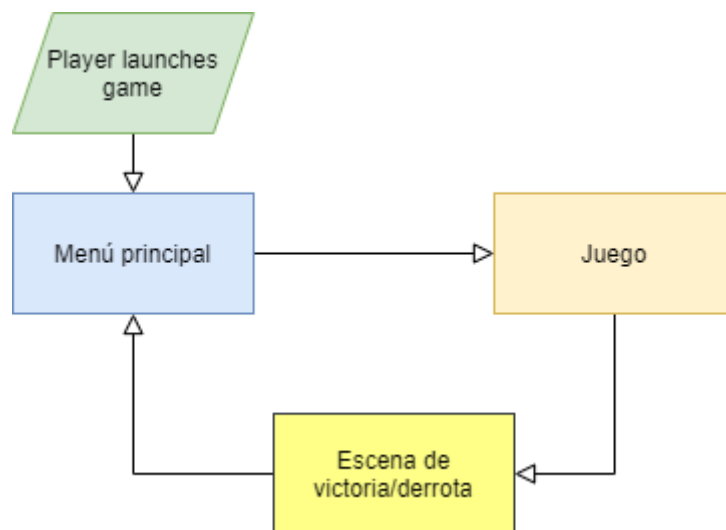


Interfaz

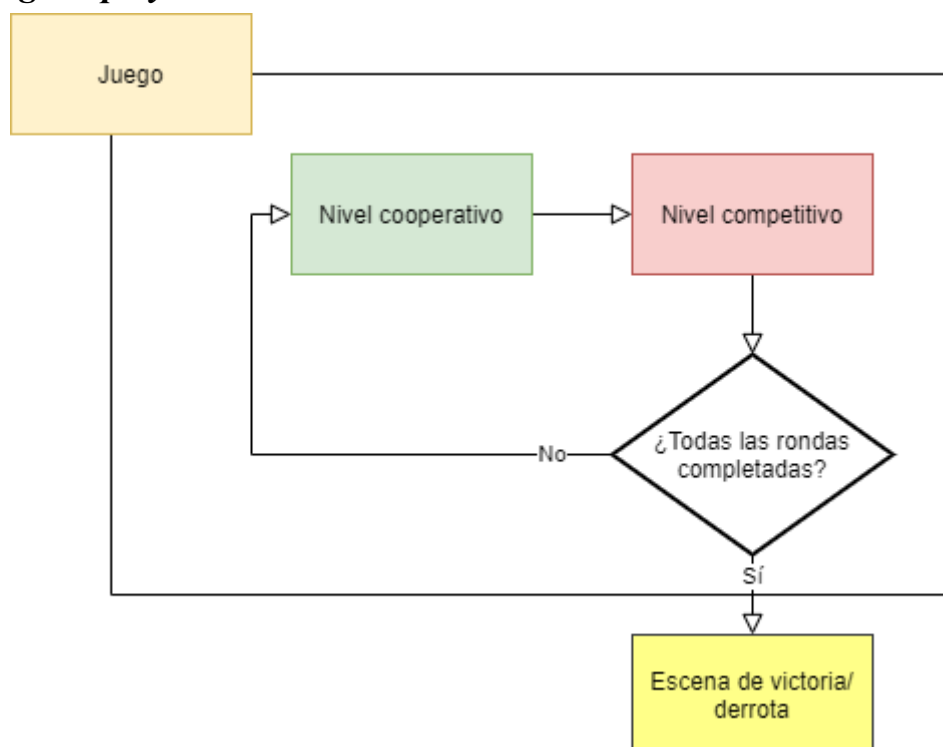
Diagrama de flujo

Se desarrollarán varios diagramas para mostrar: transición de escenas, flujo de *gameplay*, *game-loop*.

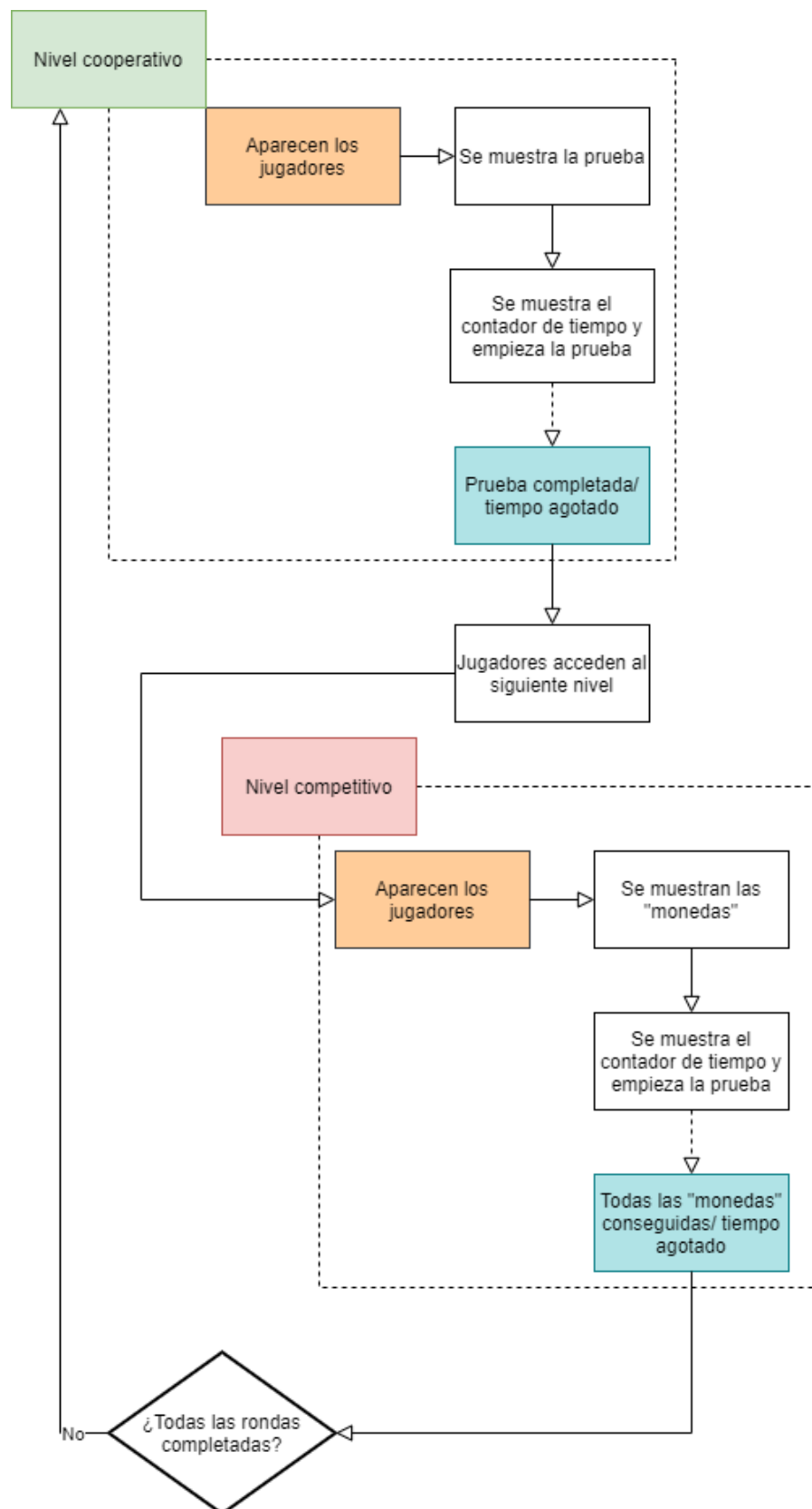
Transición de escenas



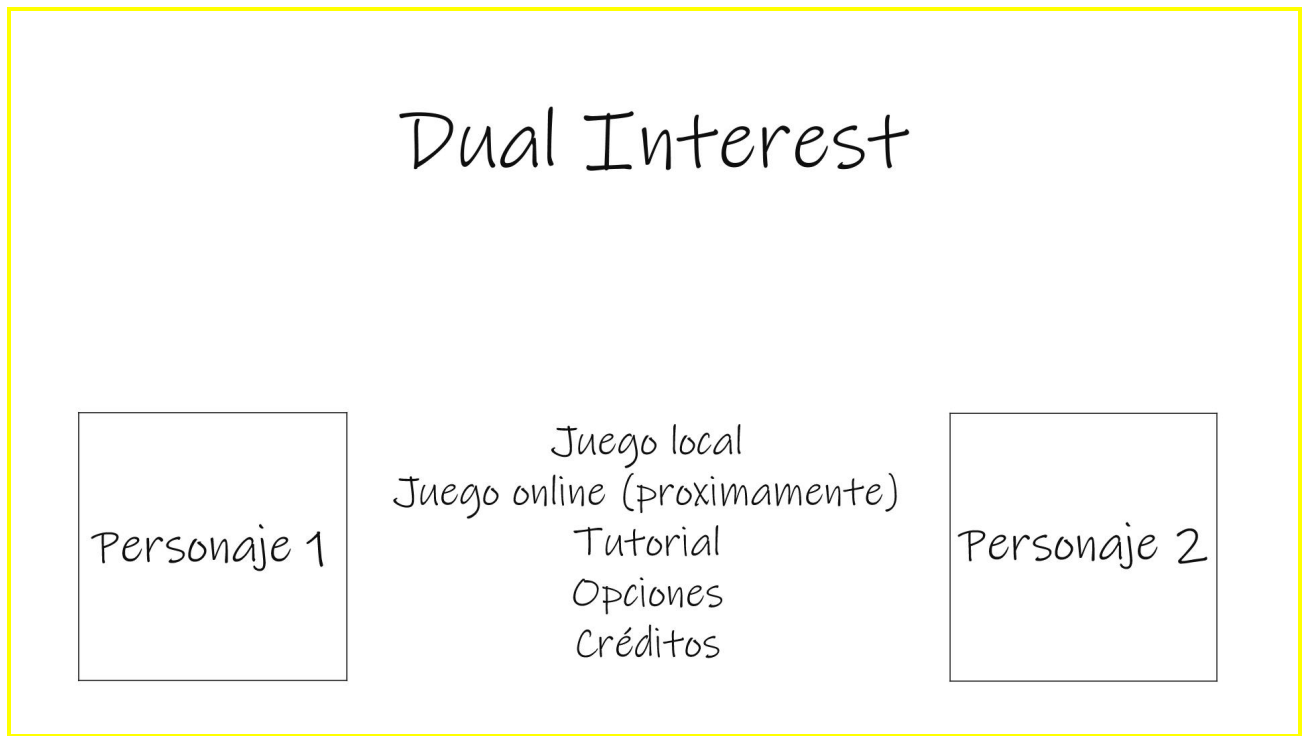
Flujo de *gameplay*



Game-loop



Menú principal



Descripción del menú principal:

- **Botón juego local:** Al ser pulsado entra en la pantalla de carga del juego.
- **Botón juego online:** Al ser pulsado entra en el modo online (por definir).
- **Botón tutorial:** Al ser pulsado entra en un nivel especial de tutorial.
- **Botón opciones:** Al ser pulsado abre la personalización de los ajustes del juego.
- **Botón créditos:** Al ser pulsado nos lleva a la pantalla de créditos.

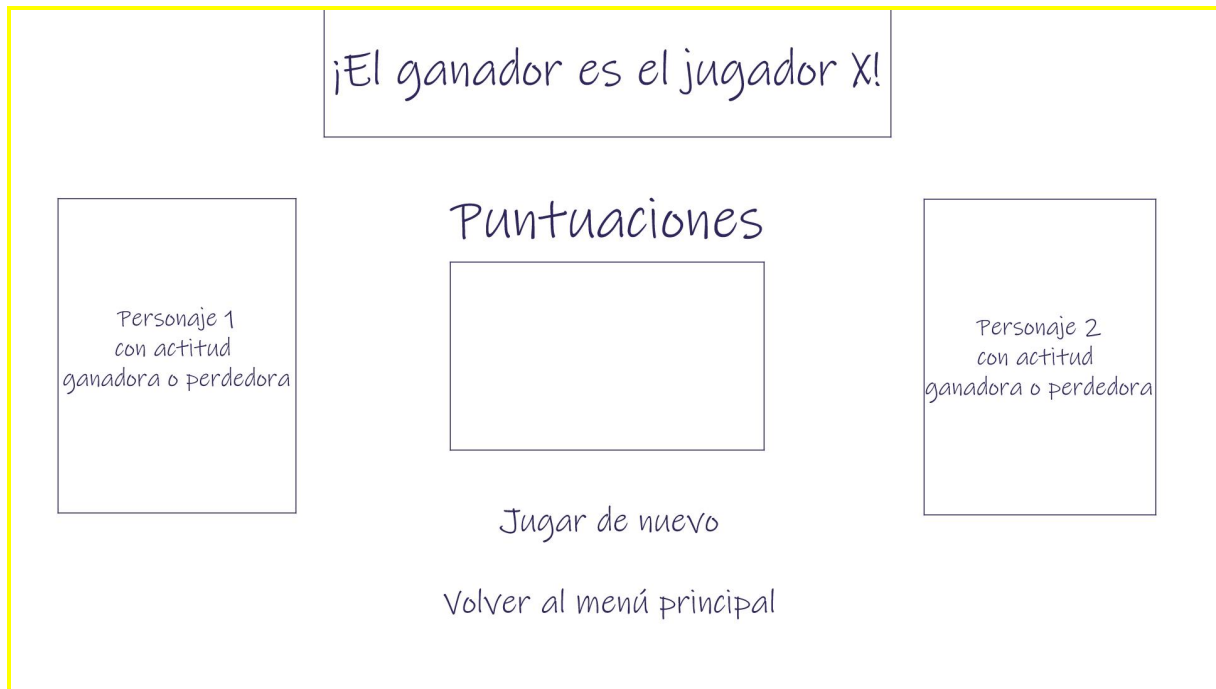
Nivel



Descripción de el nivel:

- **Puntos:** Muestra cuantos puntos posee en ese momento el jugador.
- **Ronda actual/restantes:** Indica en qué ronda de la partida se encuentra y cuántas quedan para el final de la partida.
- **Botones de acción:** Enseña los botones de acción de cada jugador. Son los mismos, pero existe la opción de mostrarlos en el lado de cada jugador o quitarlos del todo.
- **Cuenta atrás/Tiempo:** Zona en la que se muestra la cuenta atrás o el tiempo restante hasta el fin de la fase o la partida.

Fin de nivel



Descripción de la pantalla de fin de nivel:

- **Ganador:** Dice claramente quien es el ganador de la partida.
- **Personajes:** Muestra a los personajes de cada jugador con una actitud acorde al resultado de la partida, es decir, deprimidos o eufóricos.
- **Puntuaciones:** Muestra las puntuaciones de los jugadores.
- **Jugar de nuevo:** Al ser pulsado inicia una nueva partida.
- **Volver al menú principal:** Al ser pulsado te lleva al menú principal.

Arte

Dual Interest tendrá estilo 2D con un carácter visual intenso y cierta inocencia irónica, ilustrado con colores vivos que resalten a los personajes y escenarios. Estos últimos serán poco detallados con el fin de que el jugador centre su atención en los minijuegos.

Arte 2D

POR DEFINIR

Audio

La música en *Dual Interest* trata de amplificar la idea de la competitividad poniendo una música de acción en los niveles. El juego dispone de diversos sonidos cuando se interactúa con el entorno o con los otros jugadores.

POR DEFINIR