

# GAME DESIGN DOCUMENT



# SANDY ESCAPED

## TABLA DE CONTENIDO

<b>ANÁLISIS DEL JUEGO.....</b>	<b>4</b>
<b>DECLARACIÓN DE OBJETIVOS .....</b>	<b>4</b>
<b>TIPO .....</b>	<b>4</b>
<b>PLATAFORMAS.....</b>	<b>5</b>
<b>PÚBLICO OBJETIVO .....</b>	<b>5</b>
<b>HISTORIA Y PERSONAJES .....</b>	<b>6</b>
<b>JUEGO .....</b>	<b>8</b>
<b>VISIÓN GENERAL DEL JUEGO .....</b>	<b>8</b>
<b>EXPERIENCIA DEL JUGADOR .....</b>	<b>8</b>
<b>DIRECTRICES DE JUEGO.....</b>	<b>8</b>
<b>OBJETIVOS Y RECOMPENSAS DEL JUEGO .....</b>	<b>9</b>
<b>MECÁNICA DE JUEGO .....</b>	<b>9</b>
<b>DISEÑO DE NIVEL.....</b>	<b>10</b>
<b>CONCEPT ART.....</b>	<b>11</b>
<b>ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA .....</b>	<b>12</b>



## Análisis del juego

Los seres humanos te tienen cautivo, tú eres el comandante de una tripulación extraterrestre, los Kenclap. Tus tripulantes lanzaron una bomba que destruiría todo excepto a ti, ahora eres libre, corre y no dejes que te atrapen, tus habilidades especiales están defectuosas debido a la explosión, destruye si quieres, pero no toques a los niños.

## Declaración de objetivos

Bienvenido Sandy, es el momento de escapar, no tienes control total de tu cuerpo, eres un Kenclap, una raza extraterrestre en vía de extinción, no dejes que te atrapen de nuevo, destruye lo que desees, pero recuerda que no puedes tocar a los niños

## Tipo

- **Plataformas:**  
Se caracterizan por manejar un personaje a través de un escenario, donde el jugador utiliza sus habilidades para realizar desplazamientos laterales hacia la izquierda o hacia la derecha, recorrer, saltar o escalar una serie de plataformas, obstáculos o acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el videojuego.
- **Aventura:**  
Son videojuegos en los que el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos, este género de juego se desarrolla siguiendo un guion donde el jugador deberá tomar decisiones, resolver acertijos, explorar el escenario, investigar, etc. llevándolo por distintos niveles ya sean 3D o 2D con distintos retos, muchos de estos lógicos.
- **Estrategia**  
Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos.
- **Lucha:**  
Los videojuegos de pelea o lucha son todos aquellos que incluyen combates directos entre personajes virtuales, son juegos basados en el combate cuerpo a cuerpo, usando los puños o armas, estas últimas engloban cualquier objeto imaginable, que se presente que van desde recoger y utilizar objetos del entorno para ser lanzados como rocas, deposito, cajas, etc.



## Plataformas


El videojuego será jugable para dispositivos móviles con sistema operativo Android.

## Público objetivo

Tomando de referencia los juegos que se utilizaron de inspiración para este desarrollo como Subway Surfers, Geometry Dash y Flappy bird el público objetivo ronda de los 10 años en adelante, capaces de entender instrucciones básicas para la solución de algunos retos dentro del juego y con acceso a un dispositivo móvil, que gusten de los géneros de plataforma y aventura principalmente, atracción por el dinamismo y la resolución de acertijos o problemas lógicos.

## Historia y personajes

Carácter	Descripción	Características	Información extra
Sandy 	Es el personaje principal del video juego, comandante de una tripulación extraterrestre conocida como los Kenclap, la cual se encuentra en vía de extinción, fue capturado por los seres humanos y su tripulación lo ayudo a escapar, ahora debe arreglárselas para no volver a ser capturado, ahora ya no le agradan los seres humanos, pero prometió que no dañaría a los niños, buscara cualquier cosa que pueda ayudarle a escapar y volver a su hogar.	Los Kenclap son una masa acuosa parecida al slime, así que Sandy puede cambiar de forma aumentar de tamaño o hacerse más pequeño, pero sus habilidades se encuentran defectuosos por lo tanto no duran mucho tiempo en otro estado diferente al original	
Carácter	Descripción	Características	Información extra
Agente secreto 	es un NPC del juego programado para atrapar a Sandy	los agentes secretos están dotados con una pistola que lanza una red eléctrica, la única debilidad de Sandy.	el arma solo cuenta con 3 municiones y demora un tiempo en recargarse, cuando los agentes secretos se quedan sin municiones utilizan los niños de escudo.
Carácter	Descripción	Características	Información extra

<p>Niños</p> 	<p>Es un NPC del juego que se debe evadir a toda costa, aparecen muy de vez en cuando aleatoriamente o cuando los agentes los usan de escudo.</p>	<p>lo único que hace este personaje es servir de escudo o correrá aleatoriamente dentro del mapa cuando aparece</p>	
--	---	---	--

## Juego

### Visión general del juego

Sandy Escaped es un juego de plataformas en 2D que narra la aventura del escape del personaje principal, estará disponible gratis, para dispositivos móviles con sistema operativo Android, con disponibilidad para un solo jugador.

### Experiencia del jugador

Hola Sandy, ahora que escapaste deberás evitar que te atrapen de nuevo, no puedes tocar a los niños y, por cierto, si vas a atacar a un agente secreto debe ser antes que utilice a un niño como escudo. Recuerda que debes saltar, en algunas ocasiones deberás volar e incluso cambiar de tamaño; regresa a casa a Sandy.

Recuerda que los agentes secretos irán tras de ti y adecuaron las zonas con redes eléctricas hasta donde dio el presupuesto del gobierno en ciertos puntos.

### Directrices de juego

No sobrepasara los estándares de la violencia de fantasía de los juegos.

- No se mostrará sangre de ningún tipo
- Si Sandy toca un niño, explota como un globo y vuelve a comenzar; y si los agentes secretos son atacados por Sandy, parpadearan y desaparecen
- Los personajes son 100% mudos y el juego está regido por sonidos de ambientación y música de fondo
- El juego está hecho en idioma español



## Objetivos y recompensas del juego

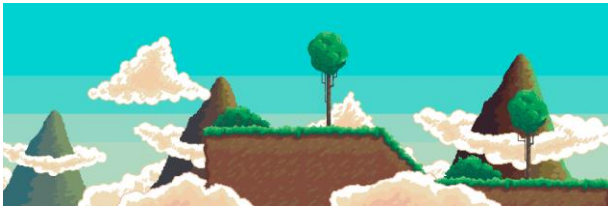
Recompensas	Sanciones	Niveles de dificultad
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El juego otorgara 10 puntos por cada agente secreto neutralizado</li> <li>2. 5 puntos por cada trampa eléctrica superada</li> <li>3. 1.000 puntos por superar un nivel</li> <li>4. 20 puntos por cada 5 metros recorridos volando</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ser atrapado por un agente secreto</li> <li>2. Tocar un niño</li> <li>3. Caer en una trampa eléctrica</li> </ol>	El juego solo tendrá un nivel de dificultad estándar

## Mecánica de juego

Atributos de carácter	
Carácter	Habilidades de movimiento / Acciones disponibles
Sandy	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tocar la pantalla, como se ve en el video juego flappy bird, mantendrá el personaje volando.</li> <li>2. El personaje se mantiene en movimiento constante hacia adelante.</li> <li>3. Si el personaje cae sobre un agente secreto que está recargando, lo neutralizara.</li> </ol>
Agente secreto	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apunta a Sandy y dispara una red eléctrica en esa trayectoria.</li> <li>2. La recarga dura 1.5 segundos</li> <li>3. Después de lanzar el tercer proyectil utiliza un niño como escudo.</li> </ol>
Modos de juego	

Dificultad única	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Las trampas eléctricas horizontales aparecerán en el suelo y arriba del mapa de forma y con tamaños aleatorios.</li> <li>2. La probabilidad de que aparezca un niño corriendo en la sección del mapa es solo de un 10%.</li> <li>3. Los agentes secretos tienen jet packs y puede aparecer de forma aleatoria al principio, en la mitad y en la parte superior del mapa.</li> <li>4. La cantidad máxima de agentes que puede aparecer cada 3 secciones, es máxima de 5, siendo esta ultima la de menor probabilidad.</li> </ol>
Sistema de puntuación	
Puntos/Monedas/Estrellas/Grados/Etc.	Cómo se otorga y beneficia
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El juego otorgara 10 puntos por cada agente secreto neutralizado,</li> <li>2. 5 puntos por cada trampa eléctrica superada</li> <li>3. 1.000 puntos por superar un nivel</li> <li>4. 20 puntos por cada 5 metros recorridos volando</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Al saltar sobre un agente secreto que se encuentre recargando.</li> <li>2. Esquivar una trampa eléctrica.</li> <li>3. superar el nivel</li> <li>4. no tocar el suelo por cada 5 metros recorridos</li> </ol>

## Diseño de nivel

Niveles	
<p>Nivel 1</p> 	<p>El nivel se desarrolla en un escenario diurno, el piso del nivel es de tierra, nubes de fondo y sol, se pueden encontrar trampas eléctricas aleatorias, agentes secretos y niños.</p>

<p>Nivel 2</p> 	<p>El nivel se desarrolla en un escenario de media tarde, ya no se encuentra el sol y el piso del nivel es de tierra, nubes de fondo, se pueden encontrar trampas eléctricas aleatorias, agentes secretos y niños.</p>
<p>Nivel 3</p> 	<p>El nivel se desarrolla en un escenario nocturno, el piso del nivel es de tierra, nubes de fondo, luna y estrellas, se pueden encontrar trampas eléctricas aleatorias, agentes secretos y niños.</p>

## Concept Art

Píxel art: Diseño de personajes y nivel

## Análisis de la competencia

Positivos	Negativos
<b>Fortalezas:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. el juego es 100% gratuito</li><li>2. Puede jugarse desde cualquier dispositivo con Sistema operativo Android</li><li>3. Sin restricción por edad (familiar)</li><li>4. Maneja conceptos de los juegos más descargados y virales en su momento, como lo son Flappy bird, Subway Surfers y Geometry dash</li></ol>	<b>Debilidades:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. El juego no es compatible con otros dispositivos móviles ajenos al Sistema operativo Android</li><li>2. El juego no está disponible para otra Plataforma distinta a la móvil</li></ol>
<b>Oportunidades:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Al ser gratuito puede llamar la atención de los usuarios.</li><li>2. La historia y el Desarrollo del juego puede llamar la atención del espectador que busca un juego nuevo.</li></ol>	<b>Amenazas:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Al no ser un concepto lo suficientemente novedoso, puede que carezca de interés por parte de los usuarios.</li><li>2. Al no ser conocido, ni hacer ninguna inversión publicitaria puede carecer de audiencia.</li></ol>