

# *Game Design Document*

Daniel Atienza  
Alessandro Bonfanti  
Marc Puente  
Nil Martín  
2A

7 LIVES - DAMN WORKS

# Ficha del juego

- **Nombre:** 7 Lives
- **Idioma:** Inglés
- **Desarrollador, diseñador, distribuidor:** DAMN Works
- **Género:** Plataformas 2.5D
- **Versión:** 1.0
- **Consolas:** PC
- **Lanzamiento:** 2019
- **Jugadores:** Un jugador
- **Media:** Digital
- **Clasificación según PEGI:** +7

# Sinopsis de la historia

Mushü pierde su sexta vida y la muerte le advierte que solo le queda la última vida. Decide perseguirla y ella lo guiará hasta su dimensión, dónde tendrá que superar dificultades y trampas hasta conseguir sus 6 vidas y volver al mundo de los vivos.



# Resumen general

Un gato siempre tiene 7 vidas, pero ¿qué sucede si un dia la muerte te avisa que solo te queda una?

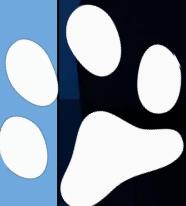
Mushü sufre un accidente y entra en un sueño profundo donde se le presenta la muerte, esta le advierte que le queda una última vida. Al despertar ve la muerte que se aleja con sus 6 vidas, y decide perseguirla, así que tiene que superar un seguido de niveles con diferentes dificultades y trampas. En el mundo de los muertos están todas las vidas guardadas de los habitantes de “Lazar” (el pueblo de los animales, dónde vive Mushü).

El objetivo final, recuperar las 6 vidas restantes que la muerte tiene escondidas en su dimensión y volver al mundo de los vivos. (*Al final del juego el jugador verá como Mushü perdió las vidas, incluso la vida numero 6, ya que el juego en el inicio no te lo muestra.*)

# Características principales del proyecto

puntos fuertes del videojuego son las diversas trampas y plataformas dentro de los niveles que dificultan la misión de pasarse el nivel.

Este videojuego es especial por la estética y la historia que hay detrás del personaje principal y su misión.



A diferencia de otros plataformas el videojuego es un 2.5D con una estética diferente, gracias al estilo “Stylized” que usaremos para que el ambiente sea más cartoon.

Otra característica del videojuego es la historia, la cual a partir de un viejo dicho se ha creado una trama donde el personaje se encuentra envuelto.



# Tipos de diversión

Se divide en los siguientes tipos de diversión:

**Reto:** Al pasar el nivel y superar todas las dificultades que tiene.

**Descubrimiento:** Al final descubres el motivo de porqué Mushü se encuentra en esta situación.

**Fantasía:** El jugador se envuelve en un mundo ficticio donde los animales tienen sentimientos.

**Triunfo Fiero:** Sensación de satisfacción y felicidad al pasar los niveles.

**Triunfo Kvell:** El jugador puede escoger distintos caminos con tal de tener una mayor satisfacción si elige el correcto.

# Tipos de jugadores

Es de tipo Explorer ya que el jugador quiere entender con profundidad cómo funciona el juego y encontrar sus particularidades.

# Las 3C - Character

**Mushü:** el nombre viene del gato de un miembro del equipo.

Es un gato masculino, de 20 años, soltero, que habita en “Lazar” un pueblo donde los animales comparten lugar. Viste con un pantalón ancho, con un cinturón y unas cajas/bolsas, camina de manera bípeda y es de color azul/turquesa.

És un gato atrevido que le gusta la aventura, su vida se basa en estar siempre al límite de cada situación, por eso sufre accidentes inesperados. Cualquier persona le vería como si fuera un héroe pero rudo al mismo tiempo. Su fobia principal es morir por causas fortuitas.



# Las 3C - Character

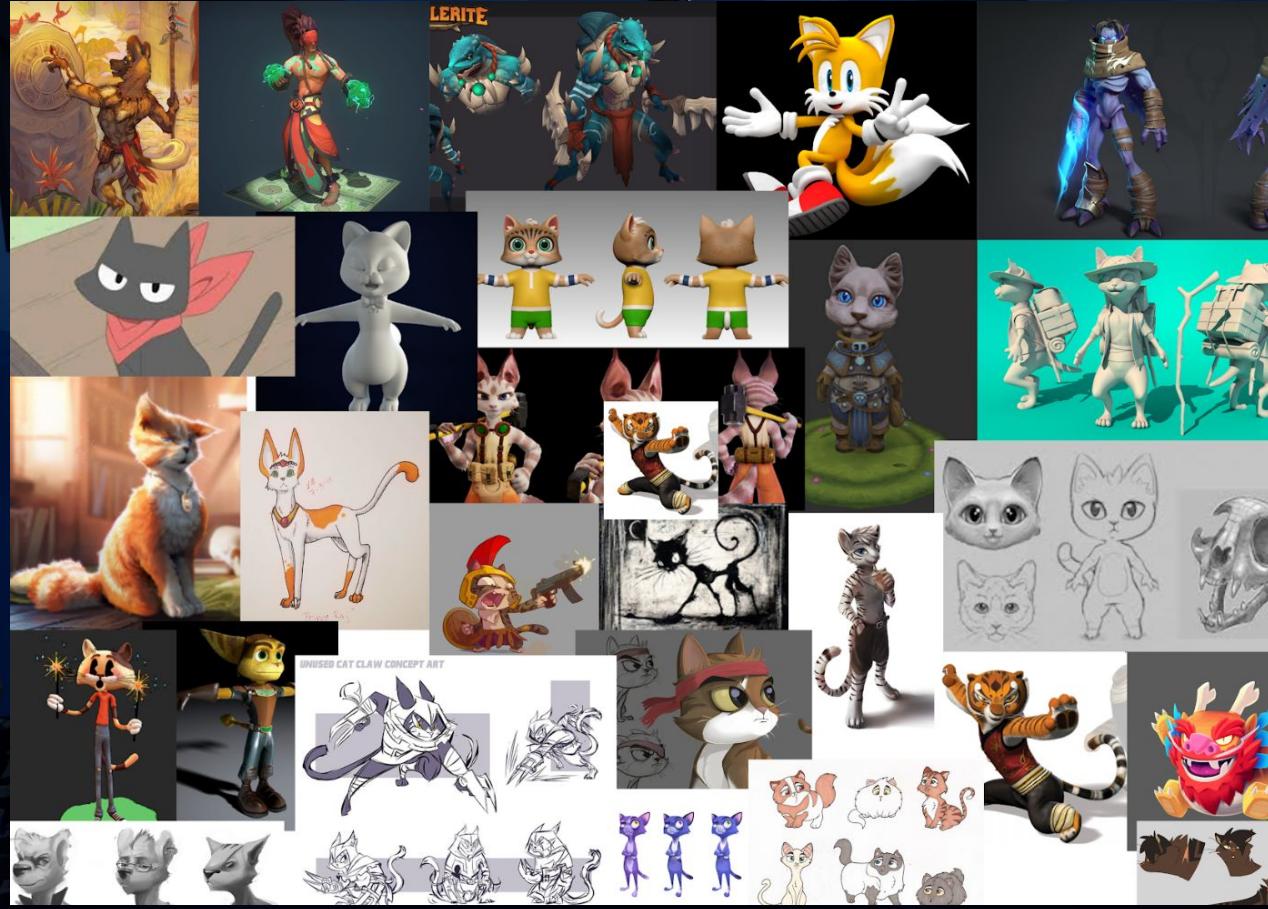
Respeto a sus rasgos característicos, presenta una gran cabeza acompañada de una barriguita, brazos flojos pero firmes y piernas robustas, su estatura es pequeña.

- Pasado, lleno de aventuras y diferentes situaciones que le han hecho perder sus otras 5 vidas.
- Presente, pierde su sexta vida y va a por ellas persiguiendo a la muerte, y consiguiendo entrar su dimensión.
- Futuro, conseguir sus vidas y volver a tener 7 de nuevo.

Mushü puede correr, saltar y rebotar en la pared. La interacción con las plataformas es muy importante ya que hay trampas que pueden matarlo. Si el contador de tiempo llega a 0 representa que Mushü pierde de vista a la muerte, se pierde y como no sabe regresar a su dimensión, se muere.



## REFERENCIAS



# CONCEPT



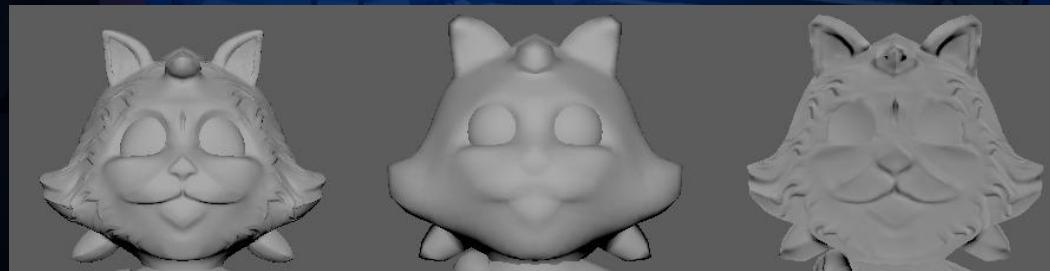
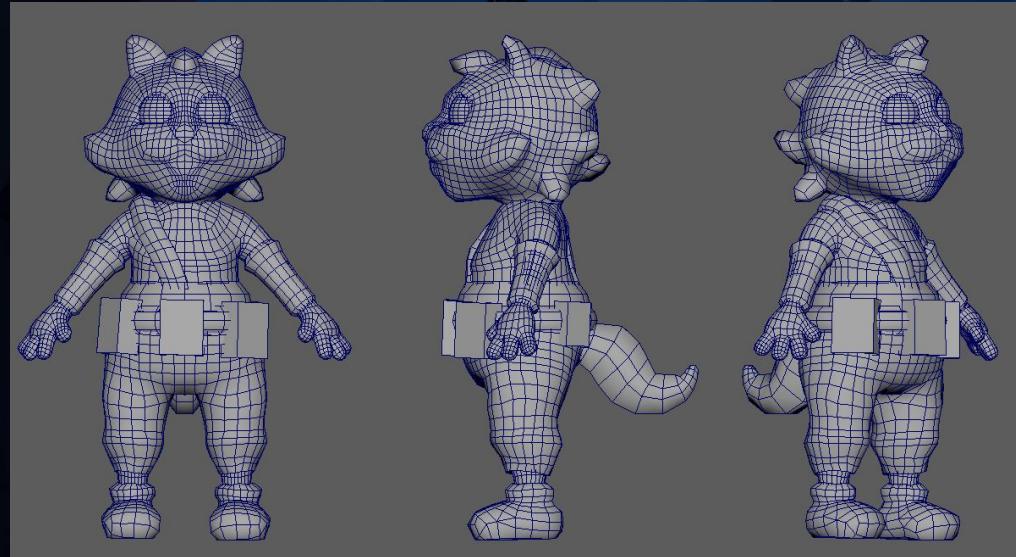
# LINE ART



# CONCEPT FINAL



## MODEL 3D



## LA MUERTE

**La muerte:** es un ser maquiavélico donde su papel principal es quitar las vidas de los habitantes de “Lazar”.

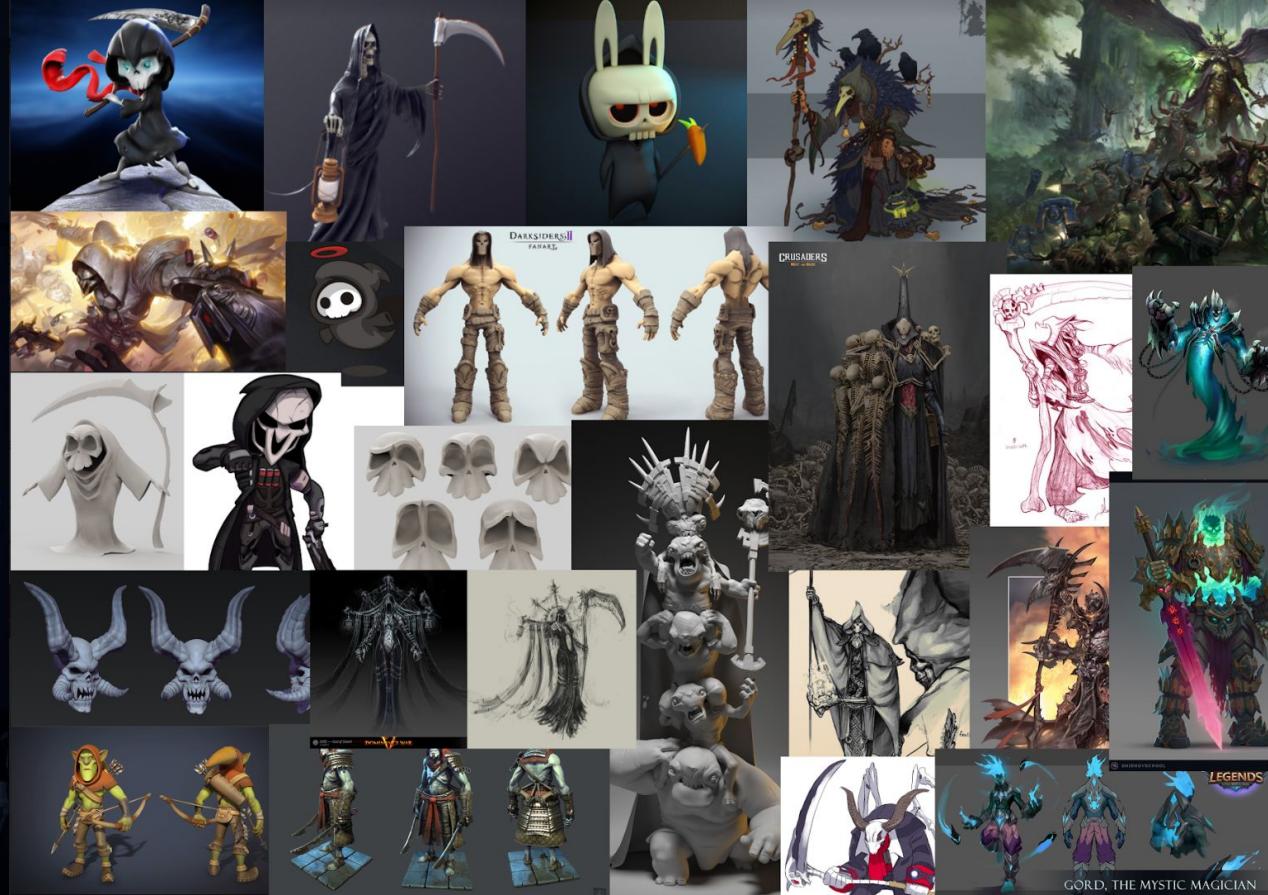


**La muerte:** es un ser maquiavélico donde su papel principal es quitar las vidas de los habitantes de “Lazar”.

Durante el juego no te hace daño, es en el nivel final donde la muerte te persigue para recuperar el bote de almas que le has robado, y si te alcanza mueres.



# MOODBOARD



# CONCEPT



# CONCEPT FINAL



## ESBIRROS

Los primeros fueron creados por la muerte para ayudarle a proteger su dimensión de posibles intrusos. Estos seres no tienen corazón por lo que no sienten ninguna lastima ni remordimiento por todo aquello que pueda suceder. Hay leyendas que dicen que si eres atrapado por uno de ellos, te conviertes en uno de ellos.



# ESBIRROS

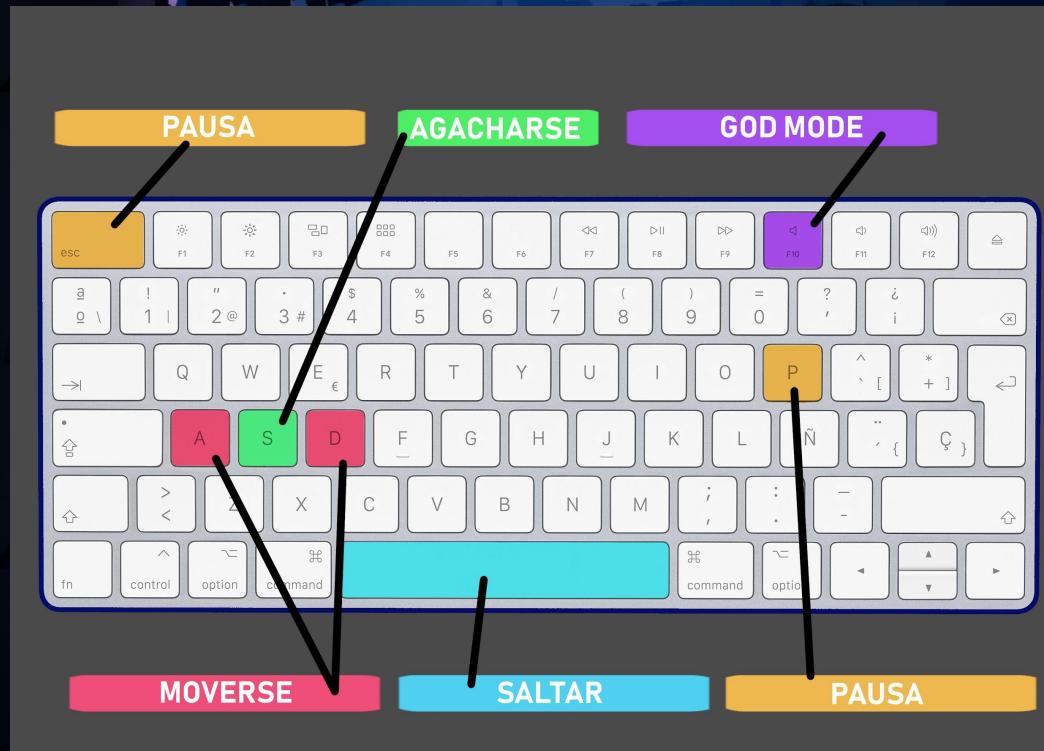


# Las 3C - Controller

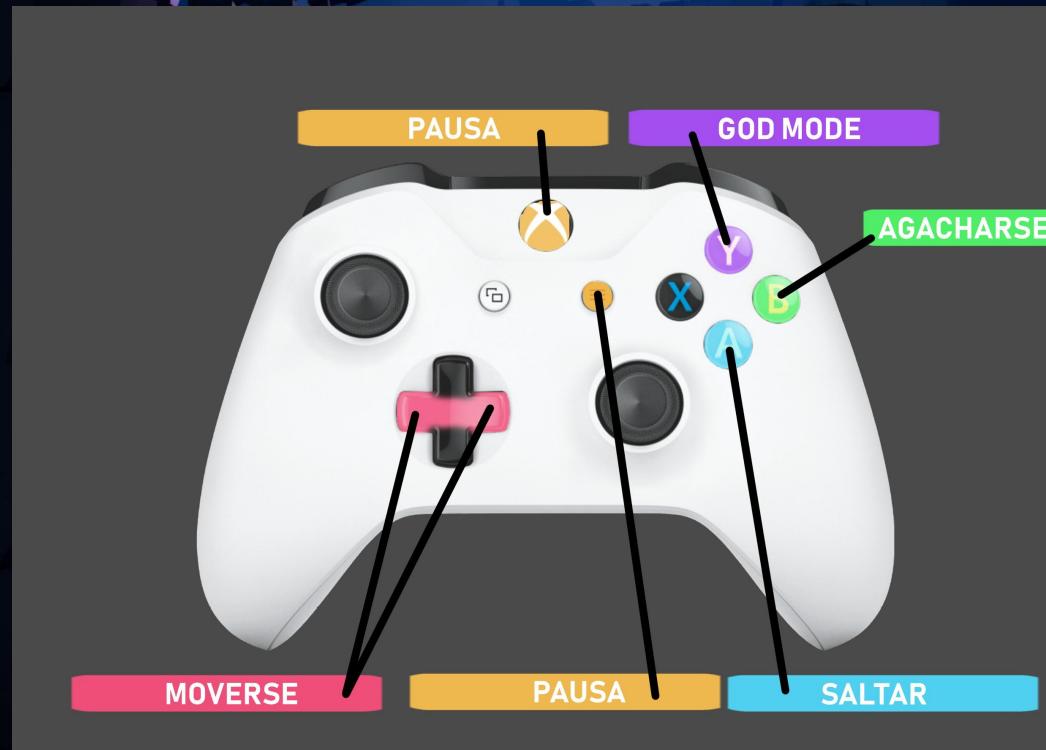
El player va a correr/moverse con las teclas **A-D**, saltar con la tecla **SPACE**, agacharse con la tecla **S**, saltar/rebotar en la pared con las teclas **A-D + SPACE**, empujar (acercarse objeto) con las teclas **A-D**, pause con la tecla **P**.

Dentro los menús del juego in game, como el pause o fuera de in game, el jugador podrá moverse entre las diferentes opciones de cada menú con el ratón o con el teclado.

# Las 3C - Controller



# Las 3C - Controller



# Las 3C - Controller



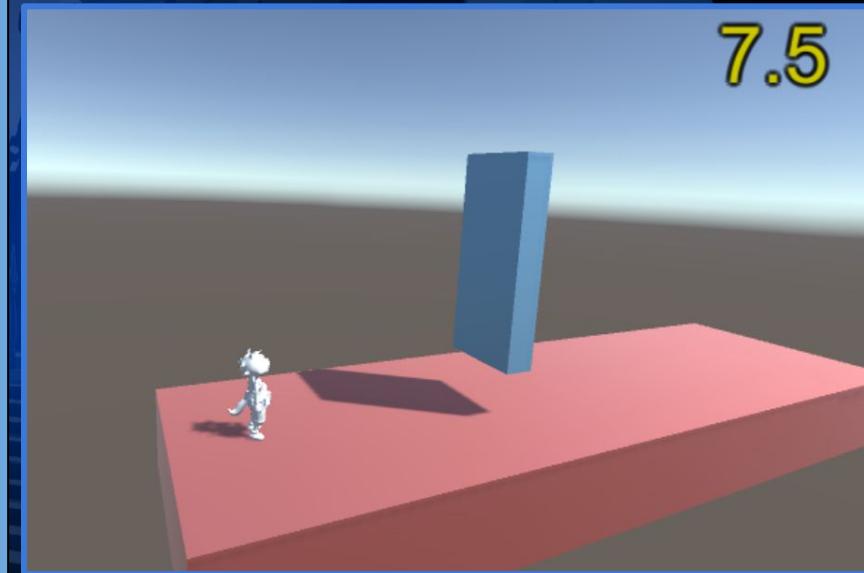
# Las 3C - Cámara

Cámara lateral un poco inclinada hacia el suelo, suficiente alejada para ver las dificultades más inminentes que presenta el mapa. Cuando sea necesario la cámara estará ligeramente hacia arriba o abajo dependiendo hacia donde debe dirigirse el jugador o con un leve zoom cuando pase agachado por “tuneles”.

Será una visión 2.5D, el jugador tendrá una visión lateral del juego que está modelado en 3D.

La cámara se mueve con el movimiento del jugador, el player siempre quedará un poco a la izquierda pero más o menos centrado en la pantalla.

En el momento que muere el personaje la cámara hará un ligero zoom hacia el player (muerto).



# Las 3C - Cámara

Cuando el player esté quieto durante un periodo de tiempo superior a 3 segundos la cámara hará un zoom in al personaje principal. Una vez el player vuelva a la acción la cámara retrocede lentamente hasta la posición inicial.

Cuando el jugador coge un power up de hielo la cámara cambiará a un color azulado durante un periodo de tiempo.

Cuando el jugador coge un power up de tiempo la cámara cambiará a un color amarillento durante un periodo de tiempo.

Cuando el jugador coge un checkpoint la cámara cambiará a un color blanco durante un periodo de tiempo.

# Reglas de Inicio

- Contador en la esquina superior derecha con 35 segundos
- Mushu está en el lado izquierdo de la pantalla en idle
- Empezar con 5 intentos



# Reglas de Progresión

- Empieza la cuenta atrás
- Mushu ligeramente en el lado izquierdo de la pantalla
- Al pasar por encima la plataforma de salto te impulsa
- Al pasar por el check point se activa
- Al coger el *power up* cubo de hielo, se para el tiempo durante 3 segundos
- Al coger el *power up* reloj, se suman 15 segundos al tiempo total

# Reglas de Finalización

- El contador llega a 0 o te toca una trampa y te quedas sin intentos, mueres y tienes que volver a empezar
- Pasarte los niveles
- Muerte

# Reglas de Constitutivas

- El jugador se puede mover a la izquierda y derecha.
- El jugador puede hacer un salto simple o un doble salto.
- El player tiene tiempo limitado para completar los distintos niveles.
- Al llegar al checkpoint se establece un nuevo punto desde donde comenzar en caso de perder un intento más adelante.
- Para completar el juego tiene que pasar por todos los niveles hasta conseguir las 6 vidas que la muerte te a quitado y escapar de la mazmorra.
- Las trampas te quitan intentos de un golpe/hit.

# Reglas de Implicitas

- El tiempo va hacia atrás
- Activar el menú de pausa
- Cuando vas corriendo y te agachas, te deslizaras cogiendo velocidad y perdiendo el control del personaje.

# Condiciones de Victoria

- Pasar los niveles antes de que el tiempo llegue a 0 y quedarte sin intentos.
- En el último nivel escapar de la muerte y llegar al final
- Pantalla de victoria con el tiempo conseguido

# Definición de Objetivos

Conseguir las 6 vidas que la muerte a quitado al protagonista y regresar al mundo de los vivos.

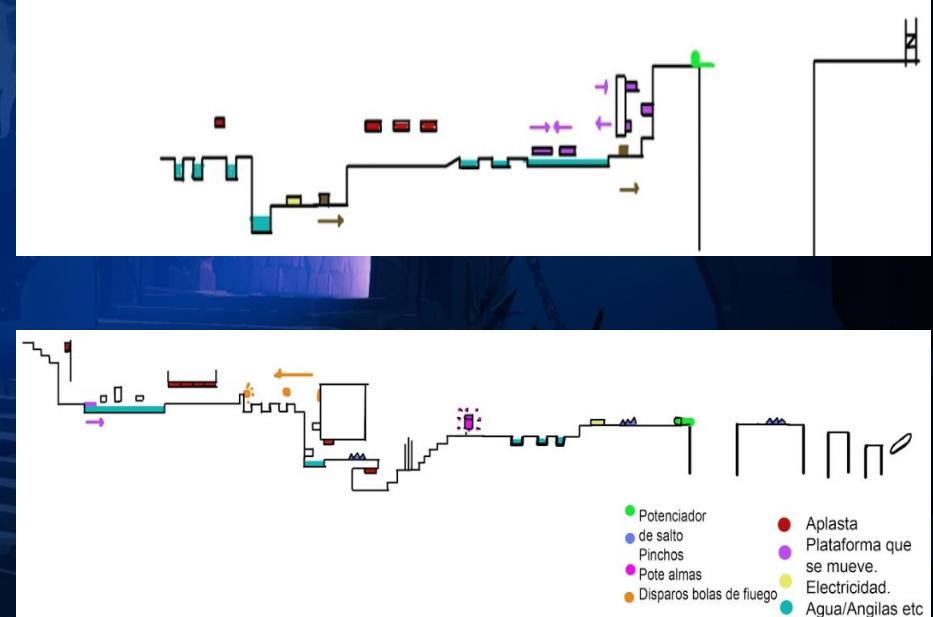
Conseguir pasar el nivel antes que se acabe el tiempo, porque representa que si se termina el tiempo pierdes a la muerte de vista, entonces te pierdes en su dimensión y mueres allí dentro.



# Aspectos básicos del juego en su Gameplay

Los niveles consistirán de ir de un punto A a un punto B a contrarreloj persiguiendo al antagonista, antes de que se te agote el tiempo porque eso significa, en el juego, que lo has perdido de vista y por lo tanto no puedes recuperar tus vidas lo que hace que pierdas la partida.

Para que esto no ocurra y ayudar al jugador a lo largo del nivel estará la posibilidad de conseguir algo de tiempo o pararlo mediante unos objetos (relojes de arena) que se encuentran en el mismo nivel.



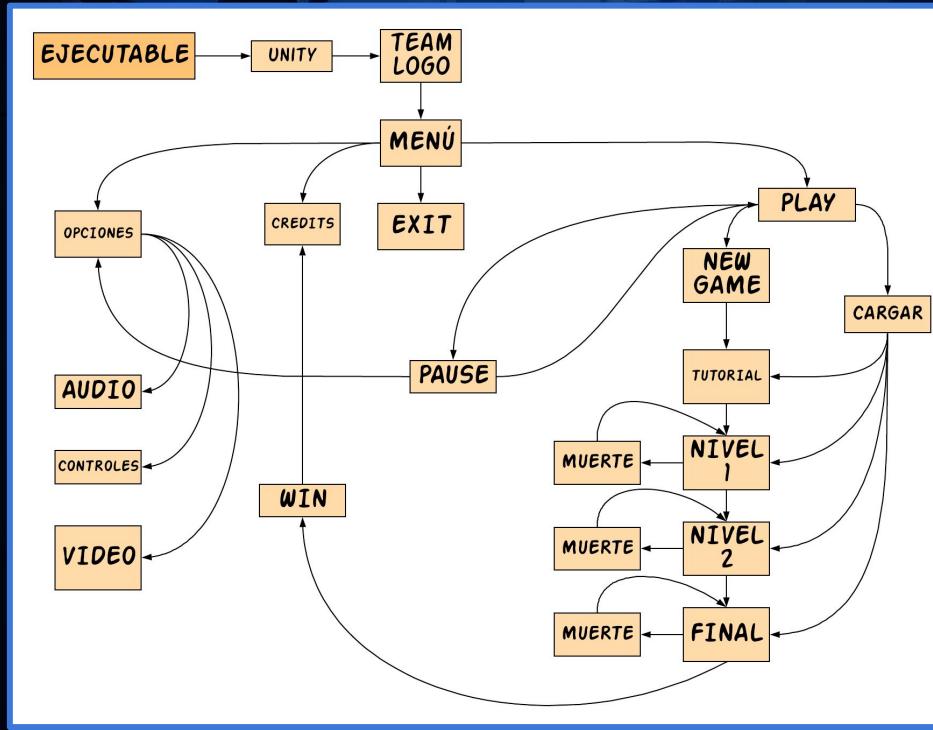
# Aspectos básicos del juego en su Gameplay

Los objetos de ayuda (relojes de arena) se encontraran en lugares de difícil acceso, con alto nivel de riesgo , donde deberás tomar una decision rapida y escoger si arriesgarte para conseguir algo de tiempo o continuar sin cogerlo.

A medida que avanzas los niveles la dificultad del juego aumenta, haciendo la probabilidad de morir o perder de vista al objetivo (antagonista) más alta y obligando al jugador a poner más atención en el juego.



# Diagrama de flujo



# Definición de mecánicas

## Personaje principal

- Correr → Va a una velocidad constante
- Saltar → 6 metros
- Doble salto → Una vez en el aire puede saltar otra vez, 12 metros
- Agacharse → Se agacha la mitad de la altura del protagonista
- Deslizarse → Deslizarse frontalmente, se desplaza 3 metros
- Agarrarse → En algunas paredes diferenciadas con las demás
- Empujar → Mientras empuja su velocidad es la mitad



# Definición de mecánicas

## Antagonista

La única mecánica que va a tener es avanzar hacia ti para recuperar lo que es suyo (el bote de almas).

- Velocidad lateral constante → un poco mas rapida que la del player
- Vuela
- No le afectan las trampas
- Tiene el poder de matarte



# Definición de mecánicas

## Esbirros

Cada enemigo tiene una velocidad diferente y un objetivo.

- Rojo → persigue al jugador a 10km/h - no puedes escapar de él hasta que no llegues al checkpoint o acabes el level.
- Morado → está quieto sin moverse, al detectar al player lo persigue a 15km/h puedes escapar alejándote de él 30 metros.
- Blanco → van de punto A al punto B sin que el player le afecte
- Morado → fantasma que le afecta la luz, se desactiva cuando le da.



# Objetivos del proyecto

A diferencia de otros plataformas el videojuego es un 2.5D con una estética diferente, gracias al estilo “Stylized” que usaremos para que el ambiente sea más cartoon.

Otra característica del videojuego es la historia, la cual a partir de un viejo dicho se ha creado una trama donde el personaje se encuentra envuelto.

Consiste en un juego que supone un verdadero desafío para cualquier jugador , frenético, abrumador, con niveles prácticamente imposibles. A la vez este será acompañado con muchos momentos humorísticos que apaciguarán un poco la situación de estar en el verdadero infierno.

Es un juego simple pero muy dinámico, capaz de crear una leve adicción a superar los distintos niveles y a uno mismo sus propias marcas.

## Plataformas

Las plataformas y trampas forman un papel muy importante del juego ya que complican el nivel y le dan diversidad. Todas las trampas tienen en común una cosa, matan al jugador de un solo un hit o colisión.



Hay diferentes tipos de plataformas:

**Plataformas horizontales**- plataformas con movimiento.

**Plataforma de salto** - al pisar te impulsa por 2 el salto.

**Plataformas verticales** - para decidir si ir por arriba o por abajo.

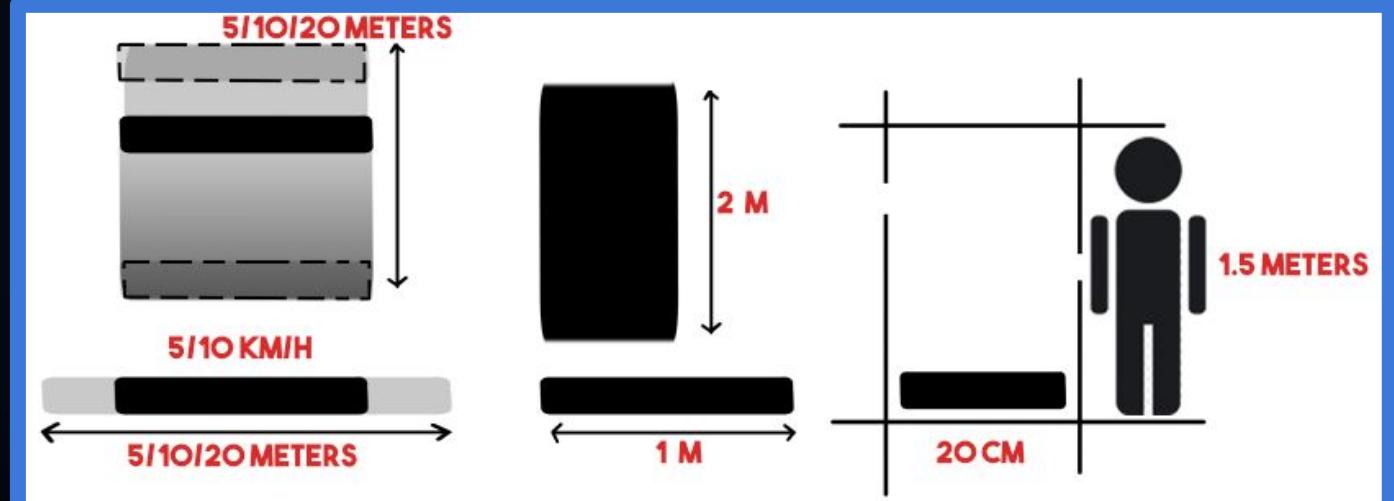
**Checkpoints** - plataforma que al pasar se guarda el checkpoint.

**Portal** - para pasar del mundo de los vivos a la dimensión de la muerte.



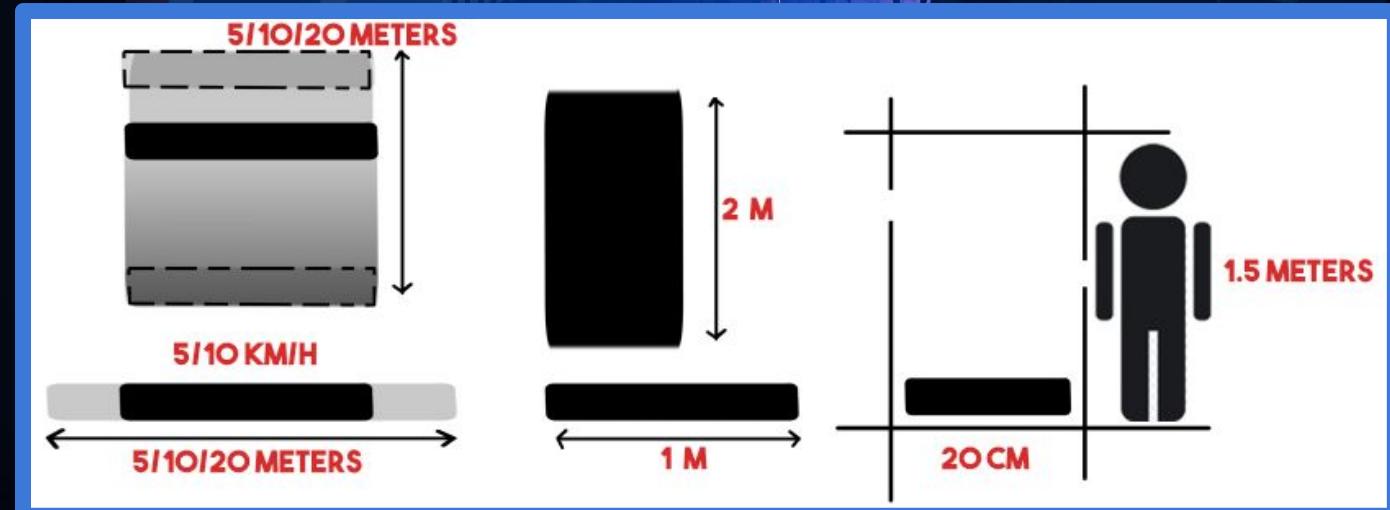
## Plataforma horizontal - Plataforma con movimientos laterales

- velocidad de desplazamiento 5/10 km/h
- distancia a recorrer 5/10/20 metros
- al llegar a cada uno de los extremos la velocidad se reduce un 80%.



## Plataforma vertical - Plataforma con movimientos verticales

- velocidad de desplazamiento 5/10 km/h
- distancia a recorrer 5/10/20 metros
- al llegar a cada uno de los extremos la velocidad se reduce un 80%



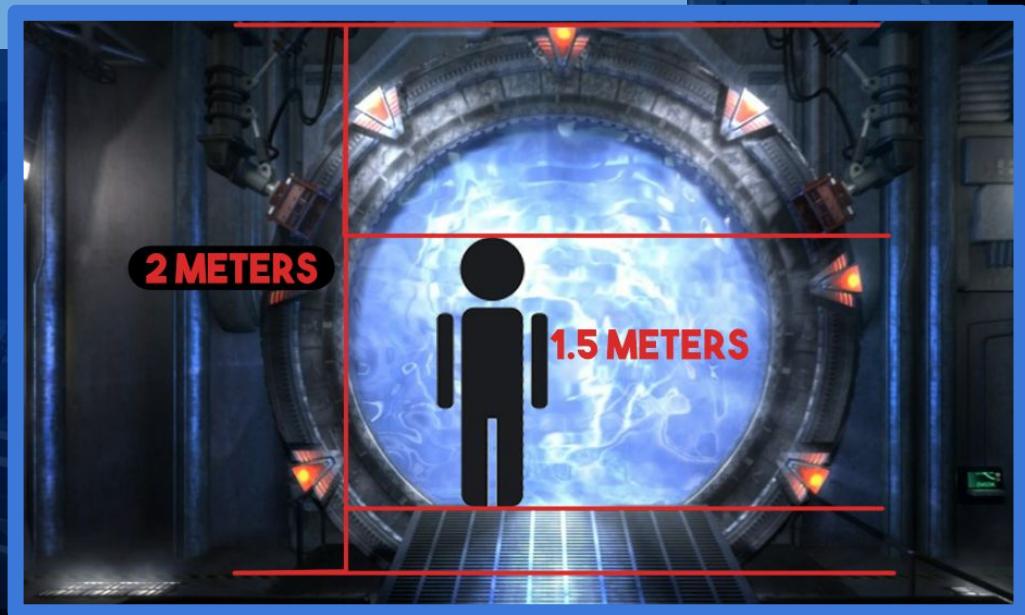
## Plataforma de salto - Plataforma que impulsa al jugador

- velocidad de desplazamiento 50 km/h
- distancia a recorrer 5 a 80 metros
- al pisar la plataforma impulsa al jugador al instante



## Portal - Sistema de teletransporte del jugador

- El portal mueve al jugador entre diferentes puntos del mapa y escenas
- Una vez el jugador se mete dentro del portal tarda 1 segundo en cambiar de lugar. Ese segundo es un fundido a negro para cambiar de escena



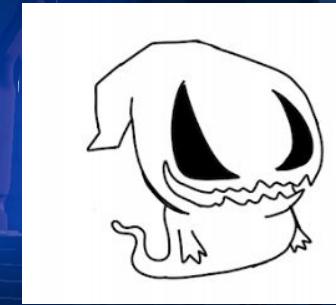
## **CheckPoint** - Sistema de guardado del jugador dentro de los diferentes niveles

- Checkpoint instantáneo, una vez el jugador pasa por encima se genera el checkpoint
- Si el jugador muere y ha pasado por encima de un checkpoint, comenzará ahí su siguiente intento, hasta que no le queden más intentos.



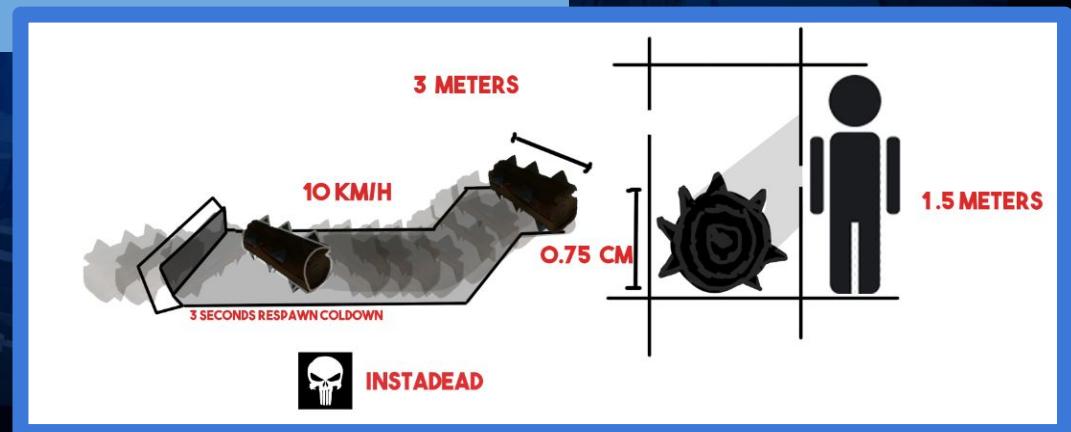
Hay diferentes tipos de trampas:

- Tronco
- Cuchillas
- Pinchos
- Pinchos fijos
- Muros
- Fantasmas
- Torretas
- Tubo de lava



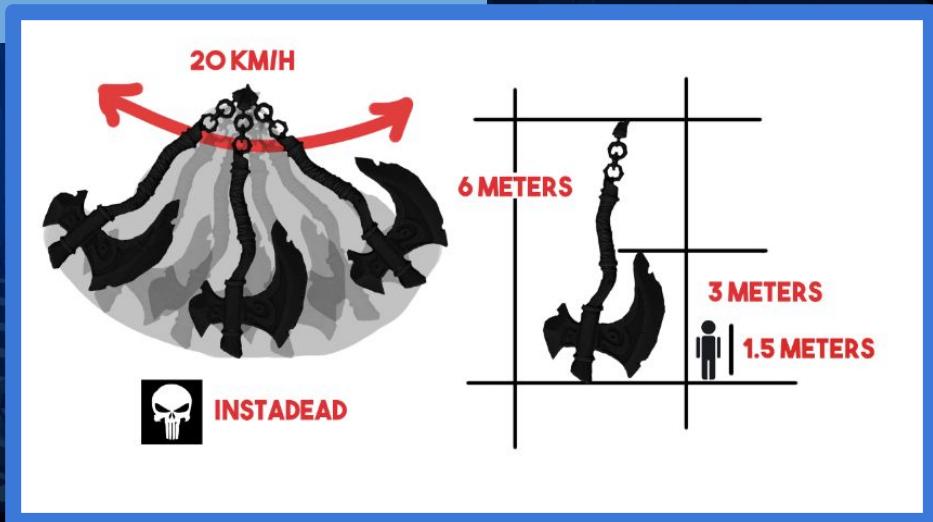
## Tronco - tronco de madera que va rodando sin fin hacia ti.

- 3 metros de longitud
- 0.75 metros de ancho
- 10 km/h
- daño : muerte instantánea
- Aparece por un spawn determinado en el mapa y desaparece pasando por una alcantarilla
- Spawn cada 3 segundos



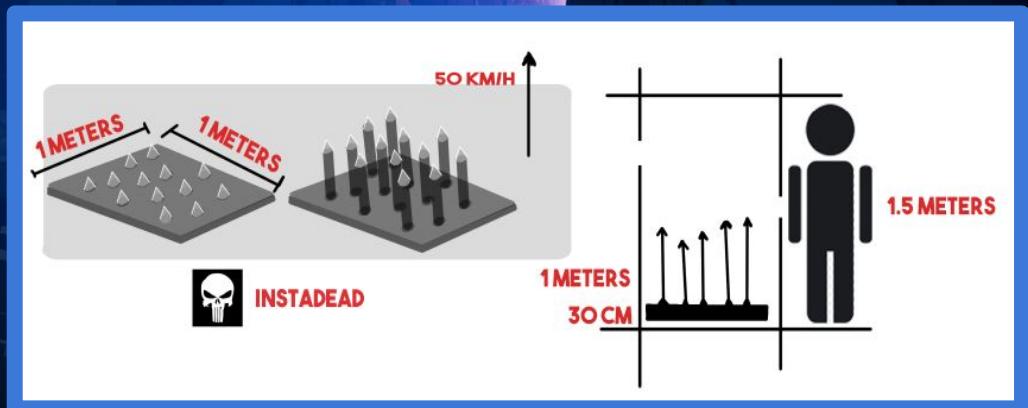
## Cuchillas - cuchilla que se va moviendo con un efecto de parábola a velocidad constante

- 6 metros de longitud
- 1 metro de ancho
- 20 km/h
- daño : muerte instantánea



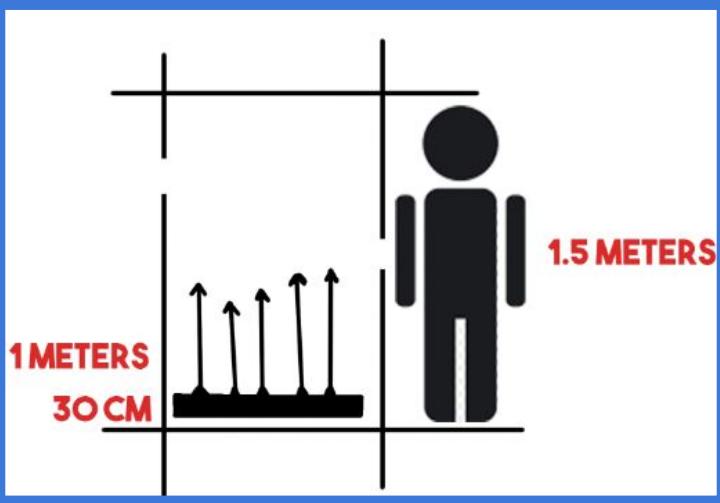
## Pinchos - un trampa que cada 2 segundos levanta unos pinchos.

- 1 x 1 metros
- 50 km/h de reacción - subida de la trampa
- daño : muerte instantánea
- plataforma con los pinchos escondidos 30 cm
- plataforma con los pinchos sacados 1m



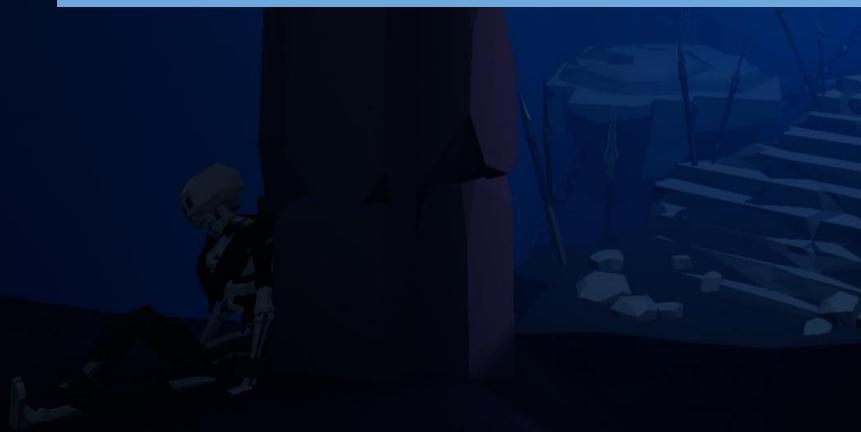
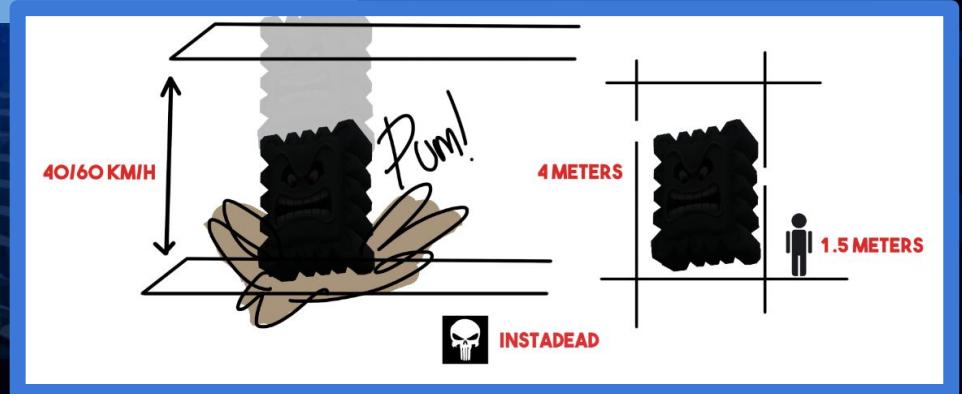
## Pinchos fijos- una plataforma con pinchos.

- 1 x 1 metros
- daño : muerte instantánea
- estática



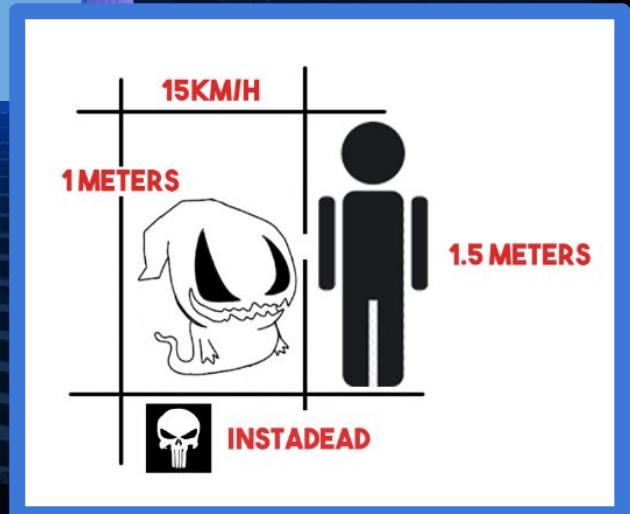
## Muros - muros que caen de la parte superior de la escena

- 4 metros de longitud
- 2 de grosor
- 40 - 60 km/h velocidad de reacción
- daño : muerte instantánea
- una vez haya caído estará estático 4 segundos. Después volverá a su posición pasados 8 segundos. Una vez arriba esperará 4 segundos y volverá a caer.



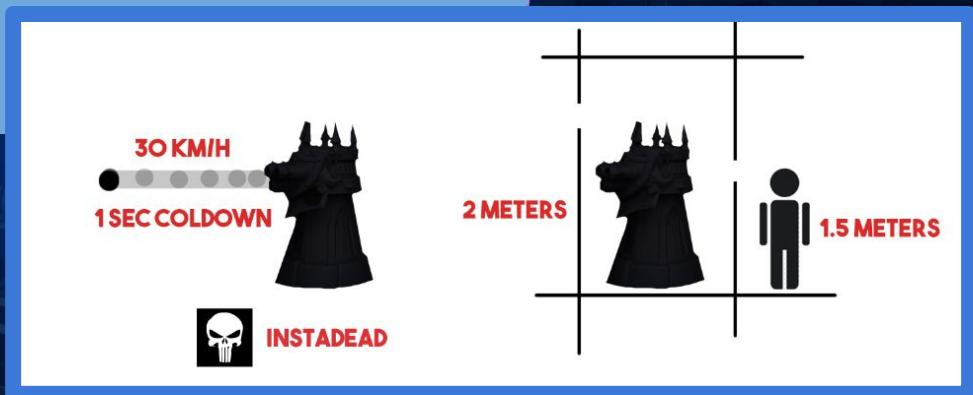
**Fantasmas** - fantasmas que aparecen a partir del segundo nivel y son invencibles.

- 1 metro
- 15 km/h velocidad
- daño : muerte instantánea
- Detecta al player a una distancia de 7 metros
- Si no detecta al player hará un recorrido fijo



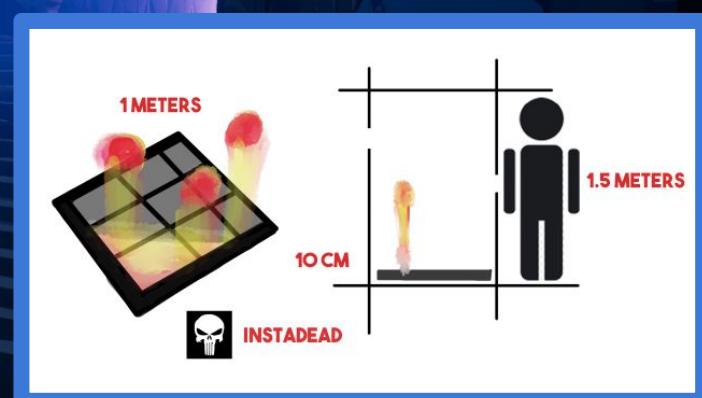
## Torretas - mecanismo que dispara bolas de fuego.

- daño : muerte instantánea
- Disparos de 30 km/h
- Una vez la torreta haya disparado no lo volverá hacer hasta dentro de 1 segundo
- Mide 2 metros
- 1 cañón
- Torreta fija

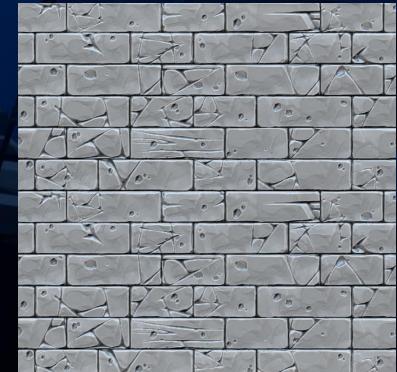
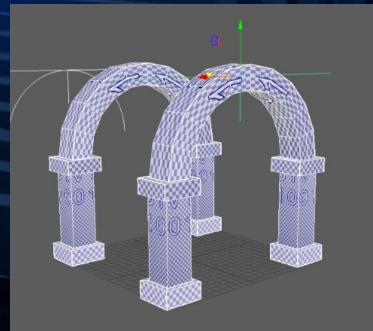
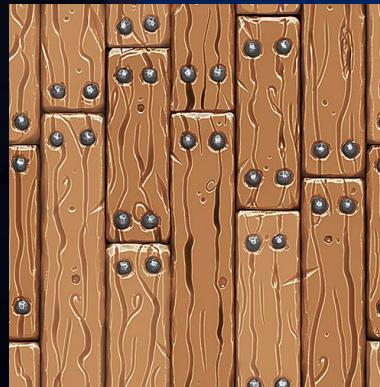
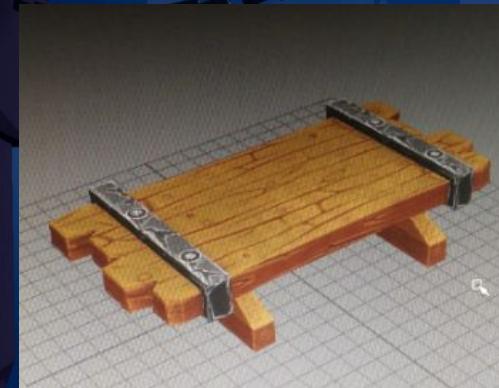
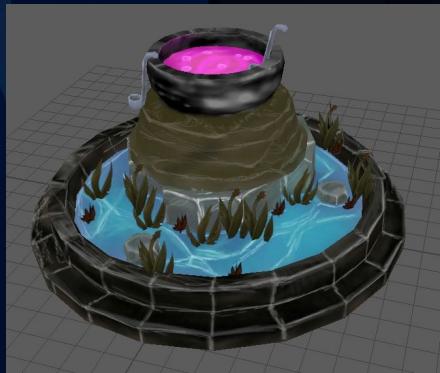


**Tubo de lava - Plataforma vallada del suelo, donde salta lava y te quema.**

- daño : muerte instantánea
- Tiempo entre disparos de 1 segundo
- La lava recorrerá 1 metro de altura y volverá a caer por donde ha salido



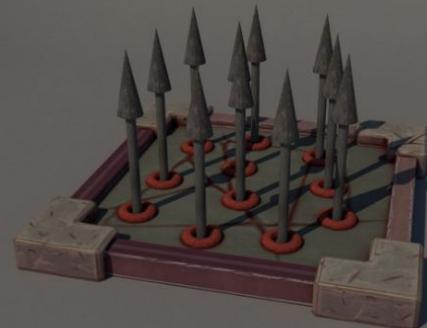
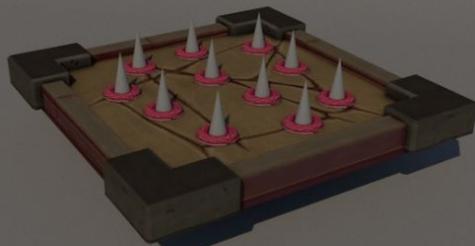
# Props y Environment “*STYLIZED*”



# Props y Environment “**STYLIZED**”



# Props y Environment “**STYLIZED**”



# MoodBoard Environment

