

Realizado por:

- German Antonio Gonzalez Rodriguez
- Isaac Covarrubias Quintero

Visión General

a) *Escriba un párrafo corto (3–6 oraciones) que explique su juego. (Esto a veces se llama “la plática de elevador” o elevator pitch: un breve resumen utilizado para describir rápida y simplemente una idea o producto durante un viaje en elevador de 30 segundos).*

“The maze is a lie” es un juego basado en laberintos con temática de laberinto el cual contendrá portales como portal y registrara como también medira el tiempo tomado por los jugadore y guardara el menor.

b) *¿Cómo describiría el género(s)? ¿Es para un jugador o para múltiples jugadores (y, si es el último, cooperativo o competitivo)?*

Es un juego de puzzle de un solo jugador.

c) *¿Cuál es el público objetivo? Incluya los datos demográficos (la edad, los intereses y la experiencia de juego de los jugadores potenciales), la plataforma del juego (computadora de escritorio, consola o teléfono inteligente) y cualquier equipo especial requerido (como gamepads).*

Este juego es para todas las edades y es sencillo para que cualquier tipo de usuario pueda usarlo pero que busca generar un reto al usuario.

d) *¿Por qué la gente querrá jugar a este juego? ¿Qué características distinguen a este juego de títulos similares? ¿Cuál es el gancho que hará que la gente se interese al principio, cómo el juego mantendrá a la gente interesada y qué lo hace divertido?*

Propone generar un reto al usuario y poder compararlo con otros.

Mecánica

Tenga en cuenta que las preguntas que siguen se expresan en términos del personaje principal del juego, a diferencia del jugador, ya que el jugador es el foco de la sección sobre dinámica. Sin embargo, si no existe el personaje, el jugador puede ser considerado como el personaje.

a) *¿Cuáles son los objetivos del personaje? Estos pueden dividirse en objetivos a corto, mediano y largo plazo.*

El objetivo es el completar el laberinto.

b) *¿Qué habilidades tiene el personaje? Esto debe incluir cualquier acción que el personaje sea capaz de realizar, como moverse, atacar, defender, recolectar elementos, interactuar con el entorno, etc.*

Describe las habilidades o acciones en detalle; por ejemplo, ¿qué tan alto puede saltar el personaje? ¿Puede el personaje caminar y correr?

Caminar y atravesar portales.

Acciones:

- Movimiento Arriba.
- Movimiento Abajo.
- Movimiento Derecha.
- Movimiento Izquierda.

c) ¿Qué obstáculos o dificultades enfrentará el personaje? Algunos obstáculos están activos (como enemigos, proyectiles o trampas) y deben describirse en detalle (cómo afectan al jugador, su ubicación, patrones de movimiento, etc.). Otros obstáculos son pasivos (como puertas que deben desbloquearse, laberintos que deben ser navegados, rompecabezas que deben resolverse o límites de tiempo que deben superarse). ¿Cómo puede el personaje superar estos obstáculos (objetos, armas, hechizos, reflejos rápidos)?

Obstáculos:

El laberinto

d) ¿Qué objetos puede obtener el personaje? ¿Cuáles son sus efectos, dónde se obtienen y con qué frecuencia aparecen?

e) ¿Qué recursos se deben administrar (como salud, dinero, energía y experiencia)? ¿Cómo se obtienen y utilizan estos recursos? ¿Son limitados?

Tiempo: se puede agotar.

f) Describe el entorno del mundo del juego. ¿Qué tan grande es el mundo (en relación con la pantalla)? ¿Hay varias habitaciones o regiones? ¿El juego es lineal o abierto? En otras palabras, ¿hay una progresión estrictamente lineal de niveles o tareas para completar, o puede el personaje seleccionar niveles, explorar el mundo y completar misiones a voluntad?

El entorno del juego es de una sola pantalla con delimitaciones.

Dinámica

a) ¿Qué hardware requiere el juego (teclado, mouse, altavoces, gamepad, pantalla táctil)? ¿Qué teclas / botones se usan y cuáles son sus efectos? ¿Cómo se informa al jugador sobre el esquema de control (un documento manual separado, menús del juego, tutoriales o signos en el juego)?

Para este juego se necesita una computadora de escritorio con acceso a un teclado.

c) ¿Qué tipo de competencia necesitará desarrollar el jugador para dominar el juego? ¿Hay acciones complejas que se puedan crear a partir de combinaciones de mecánicas básicas del juego? ¿La mecánica del juego o el entorno del mundo del juego animan directa o indirectamente al jugador a desarrollar o desalentar cualquier estrategia de juego en particular? ¿El rendimiento del jugador afecta la mecánica del juego?

El jugador tendrá que desarrollara agilidad mental y deberá poder controlar al personaje pese a la presión del tiempo para compararse con el mejor tiempo k halla.

c) ¿Qué datos de juego se muestran durante el juego (como puntos, salud, elementos recopilados, tiempo restante)? ¿Dónde se muestra esta información en la pantalla? ¿Cómo se transmite la información (texto, iconos, gráficos, barras de estado)?

Tiempo transcurrido.

d) ¿Qué menús, pantallas o superposiciones habrá (pantalla de título, ayuda / instrucciones, créditos, juego terminado)? ¿Cómo cambia el jugador entre pantallas y a qué pantallas se puede acceder entre sí?

Contará con un menú de inicio , leaderboards, una por cada laberinto y la de tiempo final.

e)¿Cómo interactúa el jugador con el juego a nivel de software (pausa, salir, reiniciar, controlar el volumen)?

Salir y regresar al menú en dos de las pantallas.

Estética

Los aspectos visuales, sonoros, narrativos y psicológicos del juego; estos son los elementos que afectan más directamente a la experiencia del jugador.

a) Describe el estilo y la sensación del juego. ¿El juego tiene lugar en un mundo rural, tecnológico o mágico? ¿Se siente el mundo del juego desordenado o escaso, ordenado o caótico, geométrico u orgánico? ¿El humor es alegre o serio? ¿El ritmo es relajante o frenético? Todos los elementos estéticos discutidos aquí deberían trabajar juntos y contribuir a crear un tema coherente y cohesivo.

El juego esta basado en portal por lo que contara con su ambientación.

b) ¿Utiliza el juego pixel art, line art o gráficos realistas? ¿Son los colores brillantes u oscuros, variados o monocromáticos, brillantes u opacos? ¿Habrá animaciones basadas en valores o imágenes? ¿Hay algún efecto especial? Crear una lista de gráficos que utilizará.

- Bloque

- Fondos de cada pantalla
- Chell 8 bit (Personaje)
- Botones (Salir, Jugar...etc)
- Portales

c) *¿Qué estilo de música de fondo o sonidos ambientales usará el juego? ¿Qué efectos de sonido se utilizarán para las acciones de los personajes o para las interacciones con enemigos, objetos y el medio ambiente? ¿Habrá efectos de sonido correspondientes a las interacciones con la interfaz de usuario? Enumera toda la música y los sonidos que necesitarás.*

Soundtracks de juegos que acorde con portal.

Copied City de Nier o Never Forget de Halo 3 son un ejemplo.

d) *¿Cuál es la historia de fondo relevante para el juego? ¿Cuál es la motivación del personaje para alcanzar su objetivo? ¿Habrá una trama o una historia que se desarrolle a medida que el jugador avance en el juego?*

La misma de portal.

e) *¿Qué estado(s) emocional(es) intenta provocar el juego: felicidad, emoción, calma, sorpresa, orgullo, tristeza, tensión, miedo, frustración?*

Este juego crea una sensación de tensión por el tema de competitividad y relajación por las canciones de fondo.

f) *¿Qué hace que el juego sea "divertido"? Algunos jugadores pueden disfrutar de los gráficos, la música, la historia o las emociones evocadas por el juego. Otras características que los jugadores pueden disfrutar incluyen la*

El juego fomenta la competencia ante uno mismo y a otros por lo que generaría poder tener el sentimiento de auto superación.