Walkable Design Document

# Resumen

## Concepto:

Juego móvil, mezcla de Highways y mini metro, donde se construyen elementos que permitan a peatones llegar de un lugar a otro.

## Género:

Estrategia/Puzzle

## Audiencia

Jugadores casuales de juegos móviles, interesados en juegos de puzzle/estrategia. Jugadores de juegos como mini-motorways y mini metro.

## Enfoque

Por el momento solo nos enfocaremos en el juego par celular Android.

# Jugabilidad

## Objetivos

Mover al mayor número de personas a sus destinos, optimizando el tiempo que les toma y la cantidad de recursos usados.

## Game Progression

1. Se introducen los pasos peatonales con calles sencillas, y cruces con semáforo
   1. Se introducen las casas y las tiendas.
2. Se introducen las autopistas y se introducen los puentes peatonales
   1. Agregamos los lugares de trabajo y supermercados (se agregan más ciudades).
3. Se introducen las rotondas en las calles
   1. Agregamos Hospitales.
4. Se introduce la mecánica de horarios
   1. La gente entra/sale de trabajar.
5. Se agregan Ciclovías
   1. Solo es en calles.
6. Se introducen Autobuses y su mecánica de ruta (paradas)
   1. Se agregan escuelas y los horarios de entrada salida.
   2. Se agregan centros comerciales.
   3. Los autobuses pueden llevar bicis (por ruta) (después de un tiempo).
7. Se agregan los eventos aleatorios
   1. Prueba de fuego de puntuación.

## In – Game GUI

TBD

## Mecánicas

* Modo Edición
  + En este modo el usuario puede agregar y borrar objetos, además de notar el origen y destino de las personas.
* Agregar elemento
  + El usuario selecciona el tipo de elemento que quiere agregar al juego.
  + El usuario puede arrastrar el objeto hasta el lugar donde lo quiere dejar.
* Borrar elemento
  + El usuario puede arrastrar un objeto en el mapa hasta el icono de borrado.
  + Esto elimina el objeto.
* Modo Simulación
  + En este modo el usuario observa a los personajes moverse.
  + Se puede cambiar la velocidad de movimiento (hacer más rápida).
  + Se calcula el puntaje del jugador.
* Horarios
* Eventos aleatorios

## Reglas

1. Durante el modo de edición ningún objeto **Movable** se mueve.
2. Durante el modo de simulación no se puede editar el mapa.
3. Los **Pasos peatonales** solo existen en las calles.
4. Los **Puentes** solo existen en las autopistas.
5. Todos los objetos **Movable** deben tener un origen y destino al spawnear.
6. Si los objetos **Person \ Bike** no cuentan con un camino (#Pathway > 2) no deben moverse.
7. Los objetos **Person** no pueden pasar por un objeto transitable, solo por uno **Walkable**.
8. Los objetos **Bike** solo se pueden mover por **Ciclovia \ Puente.**
9. Los objetos **Bus** solo se pueden mover por **Bus Route**.

## Puntaje

TBD

# Elementos del juego

## Elements

TBD

## Diseño de niveles

TBD

# Jerarquías

* Transitable: Lugar donde se mueven los vehículos
* Walkable: Lugar donde caminan los peatones
* Movable: Objetos que se mueven dentro del juego (NPC)