**Balaclava**

*Documento de diseño (GDD)*

Sick My Duck Industries Inc

Alberto Blanco

Jesús Téllez

Eva María Pérez

Sergio Sánchez-Urán

José María Segade

**Contenido**

[**Introducción** 3](#_Toc529889311)

[**Concepto del juego** 3](#_Toc529889312)

[**Características principales** 3](#_Toc529889313)

[**Género** 3](#_Toc529889314)

[**Propósito y público objetivo** 3](#_Toc529889315)

[**Jugabilidad** 3](#_Toc529889316)

[**Estilo visual** 3](#_Toc529889317)

[**Alcance** 3](#_Toc529889318)

[**Mecánicas de juego** 3](#_Toc529889319)

[**Jugabilidad** 3](#_Toc529889320)

[**Flujo de juego** 3](#_Toc529889321)

[**Personajes** 3](#_Toc529889322)

[**Interacción y control** 3](#_Toc529889323)

[**Interfaz** 3](#_Toc529889324)

[**Diagrama de flujo** 3](#_Toc529889325)

[**Menú principal** 3](#_Toc529889326)

[**Créditos** 3](#_Toc529889327)

[**Selección del Perfil** 3](#_Toc529889328)

[**Selector de Niveles** 3](#_Toc529889329)

[**Pantalla de Juego** 3](#_Toc529889330)

[**Puntuación** 3](#_Toc529889331)

[**Game Over** 3](#_Toc529889332)

[**Menú de Opciones** 3](#_Toc529889333)

[**Tabla de puntuaciones** 3](#_Toc529889334)

[**Arte** 3](#_Toc529889335)

[**Arte 2D/3D** 3](#_Toc529889336)

[**Audio** 3](#_Toc529889337)

## **Introducción**

*Balaclava* es un videojuego para navegadores cuyo objetivo es robar un bancode forma exitosa. Dos jugadores (o en su defecto, uno en solitario, llevando a cabo las funciones de los dos) deben colaborar para ejecutar el robo; uno de ellos tendrá acceso a la información necesaria sobre el edificio (planos, horarios, localización de las cámaras fuertes y sistemas de seguridad) y el otro jugador se infiltrará físicamente en el banco sin conocer la información sobre el mismo, que debe ser proporcionada por el primer jugador.

**Concepto del juego**

Para poder robar la caja fuerte de un banco de forma exitosa, es necesario conocer de forma minuciosa todos los entresijos que escondan las cámaras de seguridad del banco, donde se encuentran las cajas fuertes. Dos personas han planeado al milímetro el robo de un banco; una de ellas ha estudiado minuciosamente dónde se encuentran las cámaras, guardias de seguridad y cajas fuertes, así como los tipos que existen de cada una de estas últimas y cómo abrirlas; la otra es una intrépida ladrona que se encargará de ejecutar el plan maestro bajo las instrucciones de su aliado. Dos jugadores tendrán que elegir uno de estos roles para cada uno de ellos y llevarlo a cabo. El jugador que conoce el plano y los elementos de la cámara de seguridad tendrá que guiar al otro jugador, que no conoce absolutamente nada del entorno; entre ambos jugadores deberán resolver los puzles que plantea el mapa, siendo la comunicación verbal indispensable entre ambos.

**Características principales**

* Lógica. El juego está compuesto de puzles, por lo que son necesarios el ingenio y la astucia para poder resolverlos adecuadamente.
* Modo cooperativo. Las labores de los dos jugadores son esenciales por separado; un jugador no puede completar la partida sin el otro y viceversa, por lo que es necesario colaborar activamente. La buena comunicación entre ambos jugadores es muy importante.
* Contrarreloj. Los jugadores dispondrán de poco tiempo para ejecutar el robo, por lo que es importante ser rápido en la resolución de puzles y en la búsqueda de la información pertinente.

**Género**

Es un videojuego cooperativo multijugador que combina dos géneros: acción y puzles, ya que es necesario tanto superar obstáculos y peligros siendo habilidoso como utilizar la inteligencia del jugador para resolver rompecabezas. Se podría citar Keep Talking And Nobody Explodes como videojuego en una línea temática similar.

**Propósito y público objetivo**

Está dirigido a jugadores de un amplio rango de edades que disfruten de los desafíos mentales y los rompecabezas, y que además disfruten de jugar a videojuegos de forma cooperativa con otras personas. Las partidas no son excesivamente largas (aproximadamente entre 5 y 10 minutos, está por definir) por lo que es accesible para personas que no tienen mucho tiempo para el ocio.

Debido a la estética del videojuego, que tiene matices de suspense, y a que los sonidos de alarmas o de gritos pueden asustar a personas de corta edad, este videojuego estaría calificado como PEGI 7.

**Jugabilidad**

El juego tiene como premisa resolver puzles de forma colaborativa. Por un lado, un jugador dispone de instrucciones en las que tendrá que buscar constantemente lo que requiera el otro jugador y además darle pistas sobre el entorno que él conoce. Por otro, el jugador infiltrado en el banco deberá sortear todos los impedimentos que surjan en el mapa, ayudado del jugador guía. La colaboración de ambos será necesaria para resolver los puzles, debido a que uno de ellos conoce todos los entresijos del banco, y el otro está expuesto al entorno real y tendrá que actuar siguiendo las premisas dictadas por su guía. El jugador que posee las instrucciones tendrá que estar buscando información constantemente en un manual, además de estar atento a los movimientos del jugador infiltrado, para así poder guiarlo. El otro jugador se moverá por el mapa avanzando por los puzles intentando no ser capturado hasta llegar a las cajas fuertes, que solo podrá abrir con la colaboración de su compañero.

**Estilo visual**

* El videojuego tiene lugar en el interior de las cámaras de un banco, por lo que se utilizarán para el entorno colores metálicos y oscuros, predominantemente grises.
* En los puzles, se utilizarán códigos de colores intuitivos que ayuden a que el jugador pueda resolverlos (por ejemplo: señalizaciones rojas para acciones negativas para el jugador y verdes para las positivas, objetos interactuables iluminados en los bordes para que el jugador advierta su presencia).
* Entorno poco iluminado y con atmósfera tensa, con el objetivo de crear en el jugador sensación de angustia por estar ante una situación crítica.

### **Alcance**

El objetivo del desarrollo es crear niveles de forma dinámica, con componentes aleatorios para cada partida, tanto en el entorno como en la información que se posee sobre el banco, consiguiendo así que todas ellas sean diferentes. Esta premisa nos permite ampliar el juego de forma sencilla, evitando que las partidas caigan en la monotonía.

## **Mecánicas de juego**

En esta sección se comentarán a fondo las acciones que cada uno de los dos jugadores pueden llevar a cabo dentro de una partida. Además, se ofrecerá una lista con los objetos y obstáculos con los que el jugador se encontrará dentro del juego.

### **Jugabilidad**

**Niveles.** Cada nivel consiste en un escenario en el que la disposición de las paredes, cajas fuertes y obstáculos es diferente. La disposición de estos dos últimos tendrá un matiz de aleatoriedad, por lo que no habrá dos niveles exactamente iguales. En todos los niveles se tendrán que llevar a cabo acciones parecidas hasta finalmente robar las cajas fuertes, pero cambiarán parámetros como la orientación de las cámaras, las rondas de los guardias de seguridad, la localización de las cajas fuertes o la combinación necesaria para abrirlas.

**Puzzles.** En los puzles, que se resolverán para abrir cajas fuertes, el jugador intruso, indicado por el jugador que posee las instrucciones, tendrá realizar diversas acciones: pulsar botones, cortar cables, introducir códigos de colores o de números, o mover una ruleta hasta oír un determinado ruido.

**Búsqueda de información.** Uno de los jugadores poseerá un plano del banco y un manual con serie de datos sobre el mismo. En este manual aparecerá absolutamente todo el material sobre todos los tipos de cajas fuertes y de elementos del juego, por lo que su misión es buscar la información justamente necesaria para cada puzle y para cada momento. Sin las instrucciones adecuadas, el jugador infiltrado no podrá avanzar en el robo.

Tendrá que utilizar las observaciones que haga el jugador intruso sobre su entorno y utilizar este manual para descubrir en qué zona de la cámara de seguridad se encuentra, cómo se llega a la caja fuerte y qué peligros a su alrededor pueden frustrar el robo. Conocerá los siguientes datos:

* La localización de los guardias de seguridad, el momento en el que dichos guardias hacen una ronda de vigilancia, y cuánto dura la misma.
* La localización y orientación de las cámaras de seguridad, además de si es posible o no desactivarlas en la sala. Si fuera posible, también conocerá dónde se desactivan y las instrucciones para resolver el puzle.
* La localización de láseres detectores de movimiento, si los hubiera, y qué secuencia de botones de un panel de la pared los desactiva.
* Todos los objetos que se pueden encontrar en la escena y que puedan servir de ayuda. Se incluirán objetos que se puedan lanzar, objetos que puedan ayudar a abrir la caja fuerte… (por definir)
* Todos los tipos de cajas fuertes existentes. Pese a que los tipos son limitados, existirán factores de aleatoriedad que garanticen que dos cajas fuertes nunca se abran igual.
  + Cajas fuertes que se abren mediante una ruleta.
  + Cajas fuertes que se abren por medio de una combinación de números.
  + Cajas fuertes que se abren mediante un código de colores y una señal parpadeante.
  + Cajas fuertes que se abren cortando cables en un orden determinado.

**Movimiento e interacción.** El jugador que posee el manual no tendrá que moverse ni que hacer nada que no sea buscar en el manual y en los planos. El jugador intruso se moverá caminando por el mapa utilizando las teclas WASD e interactuará con los puzles por medio del ratón, haciendo clic en los lugares necesarios. En el caso de abrir el juego desde un navegador, se moverá por medio de un joystick virtual y unos botones virtuales.

*Balaclava*es un juego en primera persona, por lo que la cámara para el jugador intruso en el banco serán sus propios ojos y le permitirá ver lo que tiene justo delante. No podrá girarla a no ser que se mueva, con el objetivo de no poder ver de forma plena todo lo que sucede en su entorno.

### **Flujo de juego**

En este apartado se detalla el flujo de una partida completa.

### **Obstáculos**

### **Objetos**

### **Interacción y control**

Descripción de un nivel : Asalto al banco

Descripción de un nivel : Asalto al FMI

## **Interfaz**

### **Diagrama de flujo**

### **Menú principal**

### **Créditos**

### **Selección de un nivel**

### **Abrir el manual de instrucciones**

### **Ayuda**

### **Pantalla de juego con manual**

### **Pantalla de Juego para el ladrón**

### **Game Over**

### **Menú de Opciones**

## **Arte**

### **Arte 3D**

### **Audio**