

1. CONCEPTO

- **Título:** "Underground World" ¿?
- **Estudio/Diseñadores:** Game Design: Ismael Rodríguez Terradillos.
- **Género:** Plataformas con estrategia (Cruce de ambos géneros)
- **Plataforma:** PC, Android y iPhone
- **Versión:** 1.0
- **Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:** Un muchacho cae a un pozo y descubre que hay un mundo diferente con magia y otras cosas detrás de este mundo, se enfrentará a muchos peligros y tendrá que colaborar con otros personajes para salir de ese agujero donde se ha quedado encerrado.
La jugabilidad será sencilla basado en 4 simples controles táctiles para el móvil.
- **Categoría:** Las características principales de este juego es que no es un plataformas cualquier, habrá que utilizar el ingenio para derrotar a los enemigos y abrir cada puerta de cada nivel. (Plataformas y estrategia ¡NUEVO GENERO!)).
- **Mecánica:**
La mecánica en palabras así muy resumidamente se compondrá de un personaje al cual manejaremos durante toda la aventura con unos cuantos simples controles: CAMINAR, SALTAR y cuando estemos frente a un enemigo nos aparecerá encima del usuario 3 ATAQUES armables por personaje(cada personaje tendrá muchos ataques que se irán consiguiendo a medida que avanza el juego) y deberemos de clickar en el ataque que queramos utilizar, lo lanzará y será recargable por cada unidad de tiempo como una especie de "elixir" que se carga. También pondremos objetos que podrán interactuar con nuestro personaje como "chapas" que serán como las monedas en otros juegos, si conseguimos X numero de chapas de un "poder" podremos obtenerlo y poder subirlo de nivel para hacer más daño, más rapidez, etc. En cada nivel habrá una puerta y tendremos que averiguar cómo abrirla(mecanismos como poleas que abren la puerta introduciendo una llave o un numero de chapas que se encontrará en el nivel). En cada nivel habrá como un "boss" con el cual apareceremos siempre en un "Ring" y nuestro sistema de ataque mencionado anteriormente. (** ESTO ES EL MODO RESUMEN **).
- **Tecnología:** Deberemos de hacerlo lo más compacto posible para portarlo para distintos dispositivos móviles. El juego se desarrollará en entorno Unity con C#. Para el diseño del nivel de las plataformas se utilizará el plugin "Ferr 2D" que nos recorta el trabajo para desarrollo de niveles. Para la animación de los Sprites se usará "Spriter. El hardware necesario será el "lógico" y "suficiente" para cualquier dispositivo para móvil (Probaremos el juego en varios dispositivos(Huawei, Samsung, Nokia, HQ)).
- **Público:** Va dirigido al público casual, cada vez que esperen al metro, autobús, o cualquier actividad que dure poco tiempo éste es su juego, ya que es sencillo y fácil que le guste a todos los públicos (niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos).

HISTORIAL DE VERSIONES: control de versiones GITHUB, aplicación a usar para la metodología de trabajo "TRELLO", diseños, sprites, animaciones, etc. usaremos el Google Drive.

GAME DOCUMENT DESIGN - VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO: Debe de establecer la visión y el enfoque del juego que guiará al proyecto hasta el final del proceso. El resumen debe mencionar lo más interesante, las ventajas y lo original del juego. ¿Por qué las personas jugarían este juego? La estructura de los párrafos es similar a un ensayo, una introducción debe de abarcar todos los aspectos importantes mientras que los párrafos subsecuentes deben detallar lo mencionado en la introducción. Al final, la conclusión debe dejar al lector entusiasmado y emocionado por jugar el juego.

Las ventajas son muy evidentes, siendo que es una mezcla de un plataformas con la manera de atacar que no tendría nada que ver con los juegos de plataformas normales hoy en día, es una idea revolucionaria que cambiará por completo los sistemas de jugabilidad de los plataformas tal y como los conocemos hoy en día. Las personas que tienen poco tiempo para jugar, incluso las que si lo tienen siempre jugarán a este juego porque son niveles cortos en los que el jugador lo mantendremos activo y pensativo que produce al jugador un "enganche" desde el primer momento que juega. La conclusión es que este juego está lleno de experiencias que va a hacer vivir a nuestro jugador de una manera muy divertida, alegre y un toque de misterio que nos tendrá desde el principio hasta el fin con una intriga muy pronunciada.

HISTORIA DEFINITIVA:

En una aldea lejana llamada "Whises's Village" o "Aldea de los Deseos" hay un niño que juega al lado del pozo de los deseos, en su cabaña del árbol situado justo encima del pozo en un gran roble.

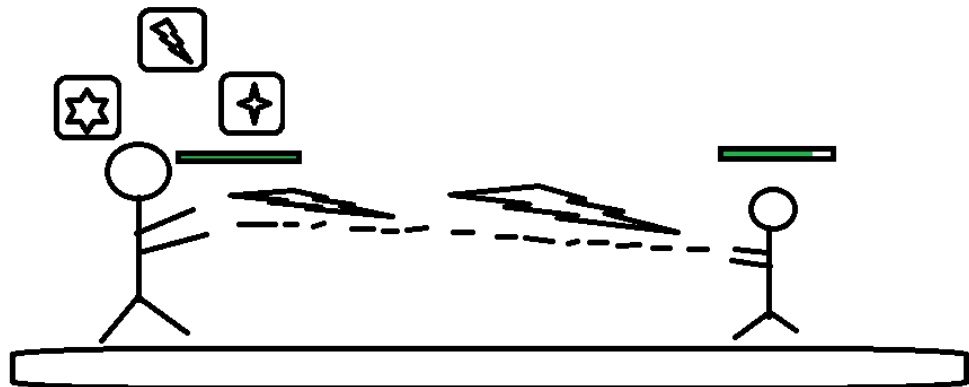
Un día jugando a las chapas una chapa que ha lanzado se queda en una rama del roble, cuando él la va a coger se desprende la rama y él se agarra a ella, partiéndose por la mitad y cayendo al fondo del pozo, cuando cae la rama se convierte en un arma y él se transforma en un semi-dios con capacidad de aprender poderes y destruir enemigos, es como si al fondo del pozo existiera un mundo mágico distinto a la realidad y donde nuestro personaje se encontrará con otros personajes que le han pasado lo mismo y deberán de cooperar para salir de ese agujero y destruir todos los males que atormentan las tierras subterráneas bajo el pozo.

GAME DOCUMENT DESIGN - VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D

MECÁNICA DEL JUEGO:

Esta sección esencialmente describe lo que el jugador puede hacer y cómo puede hacerlo. Describir las acciones del jugador, de preferencia en secuencia a cómo será en el juego.

- **Cámara:** Va por pantalla en 2d con una vision global de todo el nivel, será una vista estática (Sin movimiento).
- **Controles:** Mas adelante
- **Puntuación:** Explicar de qué manera el juego se mantiene al tanto de los logros del jugador. Incluir también si existe una tabla de puntuaciones que compare los mismos entre los jugadores, ya sea de manera local o en línea.
- **Guardar/Cargar:** Actualmente lo queremos hacer con Prefs de Unity que es un código que se pone en Unity para mandarle datos a un fichero de Android y mantener ahí los datos. Se busca en un futuro implementarlo con bases de datos.
- **JUGABILIDAD:**
 - **Niveles:** Cada nivel es un terreno diferente que forma parte de un mundo (mundo de la mina, mundo de la lava), por cada mundo habrá unos 5-10 niveles que cada nivel pues cambiará el fondo un poco. Los niveles deberemos de diseñarlos antes de realizarlos en un boceto, porque en cada uno cambiarán cosas, plataformas colocadas en distintos sitios, habrá palancas, artefactos para interaccionar con ellos (cuerda, un dispositivo de limitador de chapas para abrir la puerta), la puerta principal en cada escenario, diálogos por parte del personaje, algún cartel con alguna pista del nivel si es difícil, plataformas que se muevan, alguna trampa con la que mueras si la pisas...
 - **El foco:** no será el típico plataformas que a medida que vas avanzando avanza el nivel, cada pantalla es un nivel diferente, con cada detalle cuidado al milímetro.
 - **Intensidad de dificultad:** a medida que pasan los niveles se complica el modo de estrategia de matar a enemigos y el descifrar cada cosa del nivel, cada objeto a encontrar, todo cuenta.
 - **Trampas:** habrá algunas trampas colocadas estratégicamente para que el jugador no pueda pasar por ahí y tenga que buscar otra forma de ir a ese sitio.
 - **Habilidades:** cada personaje tiene unas 10 habilidades, de las cuales solo podremos armar 3 para hacer una misión, depende de la misión tendrás que "armar" unas habilidades u otras, dependiendo de los enemigos que hayan en dicho nivel.
 - **Objetos en cada nivel:** en cada nivel se deberán de recoger una serie de objetos, como son las "chapas" que nos permitirán subir de nivel nuestras habilidades y alguno que haya por ahí como misterio, también el personaje ha de conseguir objetos para usar en las misiones como por ejemplo una pala para escarbar y conseguir una chapa.
 - **Mundos:** estilo "Mario Bros" o "Angry Birds 2" con un fondo "cool" y lo haremos que sea un sprite con una cara del personaje actual y cuando avancemos al siguiente nivel que se mueva el sprite de la cabeza al siguiente nivel.
 - **La puerta:** en cada nivel tendrá un mecanismo de apertura aun no se sabe si el mismo para todos variando un poco el mecanismo en si o si irá cambiando por mundo o por nivel.
 - **Los controles:** serán dos flechas abajo del nivel una para desplazarte a la izquierda y otro a la derecha, y para saltar con el personaje bastará con tocar la pantalla y si queremos dar doble salto pues pulsaremos dos veces rápidamente.
 - **Los enemigos y su ataque:** el jugador atacará en base a 3 ataques bien definidos al principio y armables por personaje, es como un elixir que se recarga, cuando nos posicionamos en frente de un enemigo nos aparecen encima 3 botones que son los ataques que tenemos para el personaje y cada uno se recarga cada x segundos dependiendo del tipo de poder, en el dibujo creo que se ve bien y se explica bien todo lo referente a una batalla contra un enemigo otra NOTA que quiero añadir es que el personaje mientras ataca podrá moverse hacia los lados e incluso saltar, pero el enemigo también puede y aprende de tus movimientos! ** Mirar dibujo**



TRANSICIÓN DEL ATAQUE:



1. Damos click al ataque



2. Se bloqueará cambiando el color a mas oscuro



3. Tardará un tiempo en cargarse, dependiendo del ataque (ejemplo: ataque rayo 5 segundos en recargarse y lanza 2 rayos cada uno por segundo).

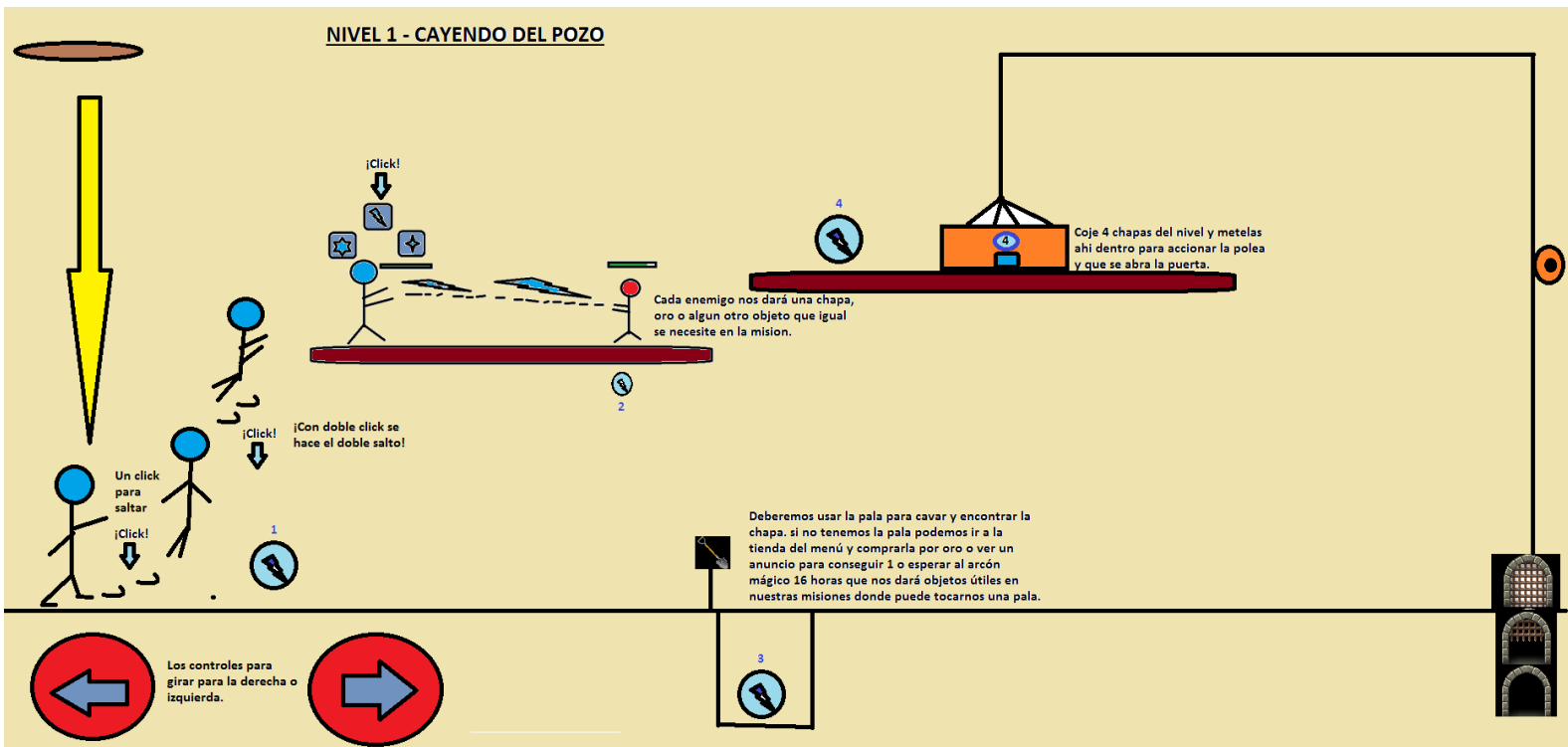


4. Y ya recargado podremos volverle a dar y a esperar otra vez.

NOTA IMPORTANTE: Cada tiempo de cada ataque es independiente de los demás es decir podemos pulsar el ataque del rayo y mientras recarga lanzar otro ataque, los ataques no son simultaneos sino que van uno detras del otro, es decir, si pulsamos el ataque del rayo y luego el de las estrellas, nuestro personaje lanzará los rayos y a continuacion las estrellas.

GAME DOCUMENT DESIGN - VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D

- **Ejemplo de nivel:** he dibujado lo que sería una visión global de la "idea" en sí de lo que sería un nivel "completo", en realidad lo haríamos con más cosas y alguna trampa o alguna cosa más pero es para que se vea la idea del personaje saltando, andando, atacando, el sistema de apertura de una puerta, las chapas, objetos y lo mencionado anteriormente pero resumido para que se vea como se esperan los niveles "más o menos", también podéis ver los controles táctiles que habrá, etc.



PERSONAJES

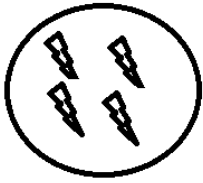
Protagonista

Nuestro querido Mr. Ray, o en la realidad llamado Jay, es nuestro personaje con el que empezaremos y muy importante en la historia, lo único que no es el único personaje que hay para manejar. Mr. Ray tiene un arsenal de ataques con los cuales por cada misión solo puede armar 3 como hemos mencionado anteriormente, Voy a explicar las Características:

Cada personaje tendrá dos características principales independientes de sus poderes y se podrán ir aumentando a medida que lo subamos de nivel pero se explicará más adelante, son: Vida -> 500 | Protección -> 10

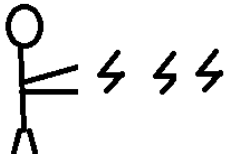
Ataques

Cada personaje tendrá unos 10 (ampliables por supuesto) ataques, los que se me han ido ocurriendo para Mr Ray son: ****Mirar dibujo abajo****



LLUVIA DE CENTELLAS

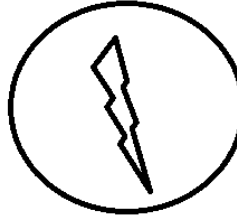
- Daño por segundo: 10
- Tiempo en recargar: 10 segundos
- Alcance: 3
- Velocidad: Baja



LA MALDICIÓN DEL RAYO

- Daño por segundo: 30
- Tiempo en recargar: 15 segundos
- Alcance: infinito
- Velocidad: Media

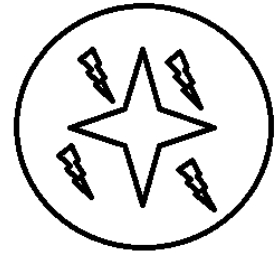
Al lanzarlo aparecen unas nubes encima del enemigo lanzando rayos durante unos segundos



LA DAGA DE ZEUS

- Daño unico: 50
- Tiempo en recargar: 15 segundos
- Alcance: infinito
- Velocidad: Alta

Al lanzarlo invoca a un rayo que cae desde el cielo hasta el enemigo



LA CONSTELACION

- Daño por segundo: 10
- Tiempo en recargar: 5 segundos
- Alcance: 5
- Velocidad: Alta

El personaje lanza una estrella que va invocando rayos y centellas contra el enemigo

GAME DOCUMENT DESIGN - VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D

****HAY QUE AMPLIAR REPERTORIO DE PERSONAJES ****

PERSONAJE DUENDE MAGICO

Es un pequeño duende con unos poderes mágicos que nos podremos elegir a partir del mundo 2. Nos encontramos con él en primer nivel del mundo 1 y nos saldrá la puerta pero este nivel solo nos lo podemos pasar con el duende porque el mecanismo de la puerta solo funciona con chapas del duende. El resto de niveles puede variar y tener libertad de elección de personajes. Nuestro duende es capaz de ralentizar los ataques del enemigo y lanza pociones mágicas que envenenan, ralentizan, nos curan...

Ataques



POCIÓN OSCURA

- Daño por segundo: 20
- Tiempo en recargar: 10s
- Alcance: 2
- Velocidad: Media



POCIÓN RALENTIZADORA

- Daño por segundo: 5
 - Tiempo en recargar: 5s
 - Alcance: 3
 - Velocidad: Media
- **Ralentiza los ataques del enemigo en 3 segundos****



POCIÓN CURANDERA

- Daño por segundo: 0
 - Tiempo en recargar: 10s
 - Alcance: Se lo lanza a él mismo
 - Velocidad: Instantaneo
- **Nos cura a nuestro personaje en un 25% la vida ****



POCIÓN ACELERADORA

- Daño por segundo de los demás ataques: se reduce el tiempo de carga de cada ataque en un 50%
 - Tiempo en recargar de los demás ataques: un 50% menos para lanzarlos mas rapido
- Alcance: se lo lanza a él mismo
- Velocidad: Instantanea.
- **Reduce el tiempo de carga de todos los ataques para poder lanzar pociones mas rapido ****

ENEMIGOS

Habr  m ltiples enemigos con los que en cada nivel ir n apareciendo mas de los mismos o distintos enemigos a medida que avancemos el juego. Iremos ajustando los par metros ya que los he hecho muy a ojo.

Enemigos de nivel:

- Esqueleto de ultratumba:

Ataque -> lanza cuchillos cada 3 segundos que cada cuchillo quita 5 de vida.

Vida -> 100

Habilidad especial -> Lanza un cuchillo m s grande infectado que nos quitar  3 de da o por cada 3 segundos durante 10 segundos.

- G lem de Tierra:

Ataque -> lanza rocas cada 5 segundos que quitan cada roca 10 de vida.

Vida -> 200

Habilidad especial -> Provoca un terremoto que deja a nuestro personaje desorientado y sin atacar durante 5 segundos.

- Esp ritu maldito:

Ataque -> Lanza esp ritus peque os que al chocar contra nuestro personaje nos quitaran 10 de vida, 1 esp ritu cada 3 segundos.

Vida -> 150

Habilidad especial -> Se hace invisible durante unos 5 segundos y no puedes atacarle.

- Drag n volador:

Ataque -> Lanza bolas de fuego 1 cada 3 segundos que bajaran 15 de vida

Vida -> 250

Habilidad especial -> echa una "MegaLlama" de fuego imparable que nos quita 25 de vida

- Serpiente hipnotica:

Ataque -> lanza rayos hipnoticos que te hacen perder 1 segundo de tiempo en atacar y quitan 10 de da o.

Vida -> 150

Habilidad especial -> Los ataques que lances se volver n en tu contra durante 10 segundos.

GAME DOCUMENT DESIGN - VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D

ENEMIGOS "BOSS"

Los encontraremos al final de cada "MUNDO" y serán como los respectivos enemigos pero "mejorados", tendrán MAS DE 1 ATAQUE y 1 HABILIDAD ESPECIAL.

- Megaesqueleto de ultratumba

Ataques -> 1. Lanza muchos cuchillos hacia arriba y si no los esquivamos bien y nos caen por cada cuchillo son 3 de vida que perderemos.

2. Invoca mini esqueletos de los mencionados anteriormente (los de nivel).

Vida -> 1000

Habilidad especial -> lanza un boomerang afilado hecho de huesos que quita 100 de vida.

- SR. Gólem Topo

Ataques -> 1. Tiene un tirachinas y te va lanzando rocas a una velocidad mayor, quita por cada bola 10 de vida.

2. Lanza puñados de tierra que nos quitan 20 de vida y nos dejan 1 segundo sin atacar

Vida -> 1500

Habilidad especial -> Te lanza los gólems del nivel y se sumerge bajo tierra para que no le podamos atacar en ese lapsus de tiempo.

- Emperador espíritu

Ataques -> 1. Forma un portal interdimensional que lanza bolas de energía cada 2 segundos y quitan 5 cada una.

2. Lanza círculos de energía que o los atravesamos o nos quitará 10 de vida cada golpe

Vida -> 1250

Habilidad Especial -> Surgen unas nieblas donde desaparece y no se le puede ver donde está pero si lo tocamos sin querer nos quitará 200 de vida.

- La Hydra de Lerna (Ver mitología griega, el dragón con varias cabezas)

Ataques -> 1. Cada cabeza suya lanzará una bola de fuego hacia arriba y bajará 20 de vida por cada bola que nos haya impactado.

2. Un latigazo con la cola super rapido y eficaz que nos quitara hasta 50 de vida.

Vida -> 3000

Habilidad especial -> Cada cabeza te intentará picar embistiéndote con cada cabeza hacia adelante, si lo consigue estarás envenenado y durante 20 segundos por cada segundo que pase te quitara 15 de vida.

GAME DOCUMENT DESIGN - VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D

- El basilisco hipnotico

Ataques -> 1. Forma muchos rayos hipnóticos y los lanza todos a la vez, cada uno quita 15 de vida. Y te dejan aturdido durante 5 segundos.

2. Saca su enorme lengua y si te engancha te llenará de saliva pegajosa que te impedirá hacer cualquier ataque en unos 20 segundos, donde ella aprovechará para atacarte con el ataque 1.

Vida -> 2250

Habilidad especial -> hace que tus ataques se ralenticen durante 20 segundos y los suyos aumentan la velocidad.

NOTA IMPORTANTE: Como ya veis cada boss pertenece a un mundo diferente y en cada mundo habrá una agrupación de esos enemigos. ESTOS MUNDOS SON:

MUNDO 1 - BAJO EL POZO -> Esqueletos ultratumba -> Megaesqueleto de ultratumba

MUNDO 2 - EN LAS MINAS PERDIDAS -> Golem de tierra -> SR. Gólem Topo

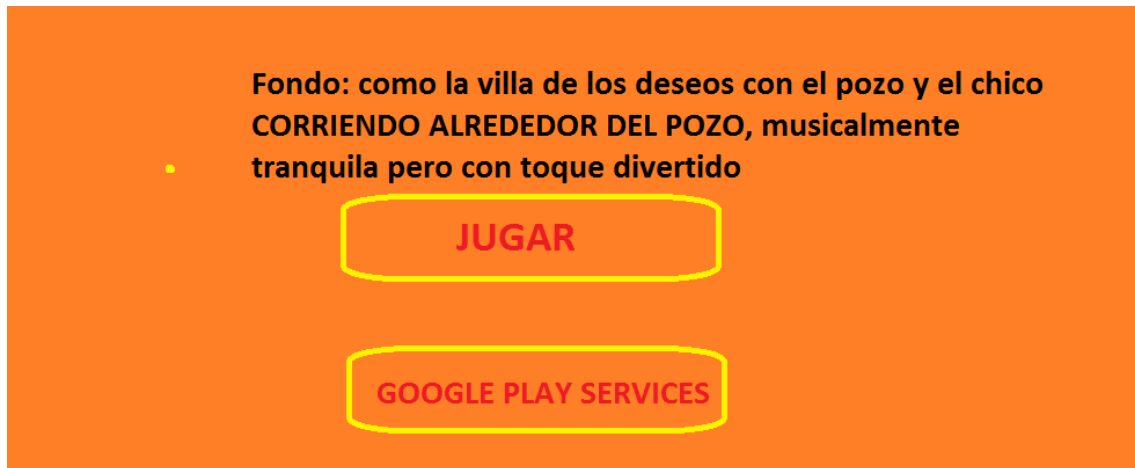
MUNDO 3 - DEBAJO DEL CEMENTERIO -> Espiritu maldito -> Emperador espiritu

MUNDO 4 - LAS PROFUNDIDADES VOLCÁNICAS -> Dragón volador -> La Hydra de Lerna

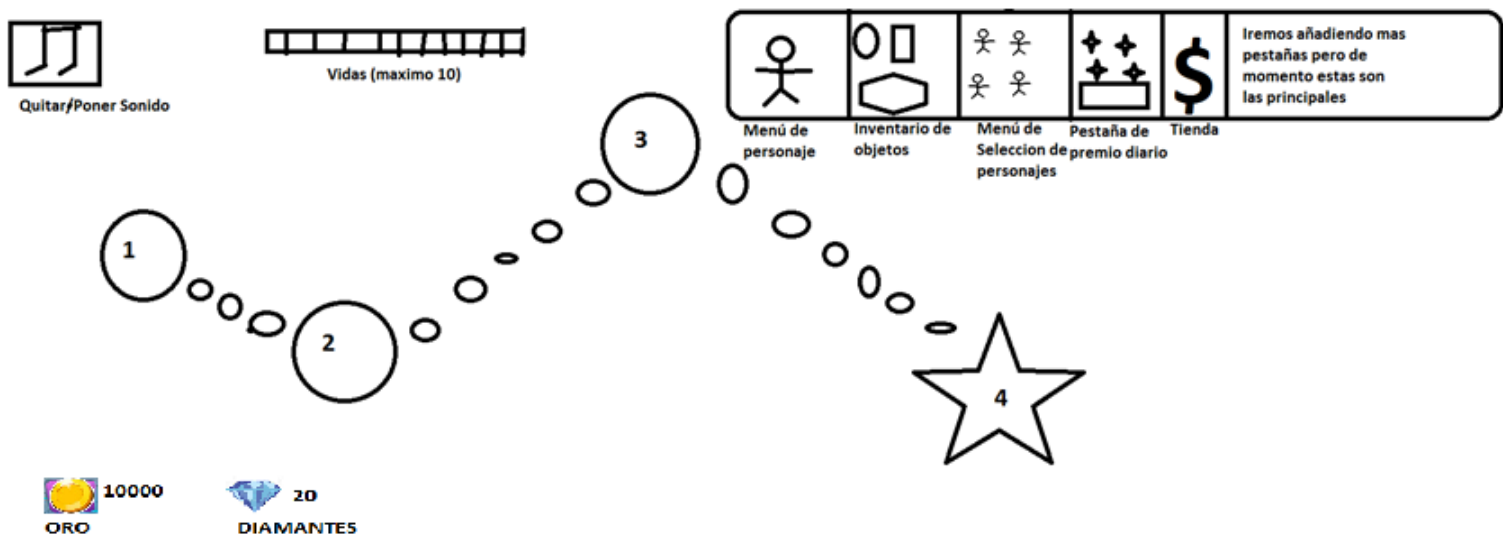
MUNDO 5 - LAS ENREDADERAS SUBTERRÁNEAS -> Serpiente hipnotica -> El basilisco hipnótico

INTERFAZ

MENÚ PRINCIPAL:

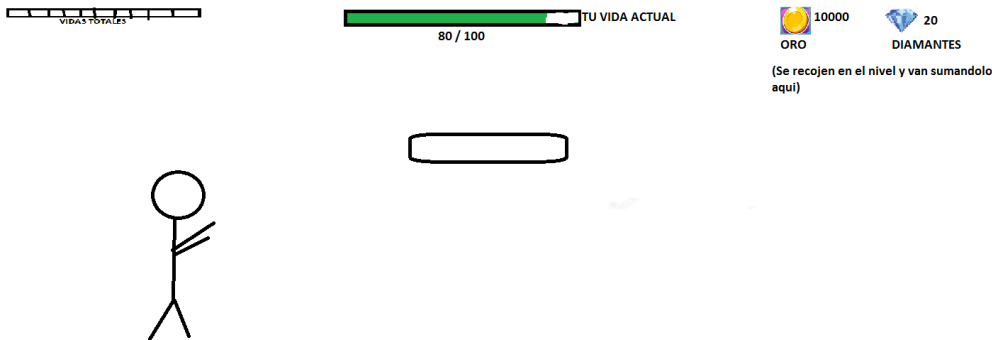


MENÚ DE MUNDO



GAME DOCUMENT DESIGN - VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D

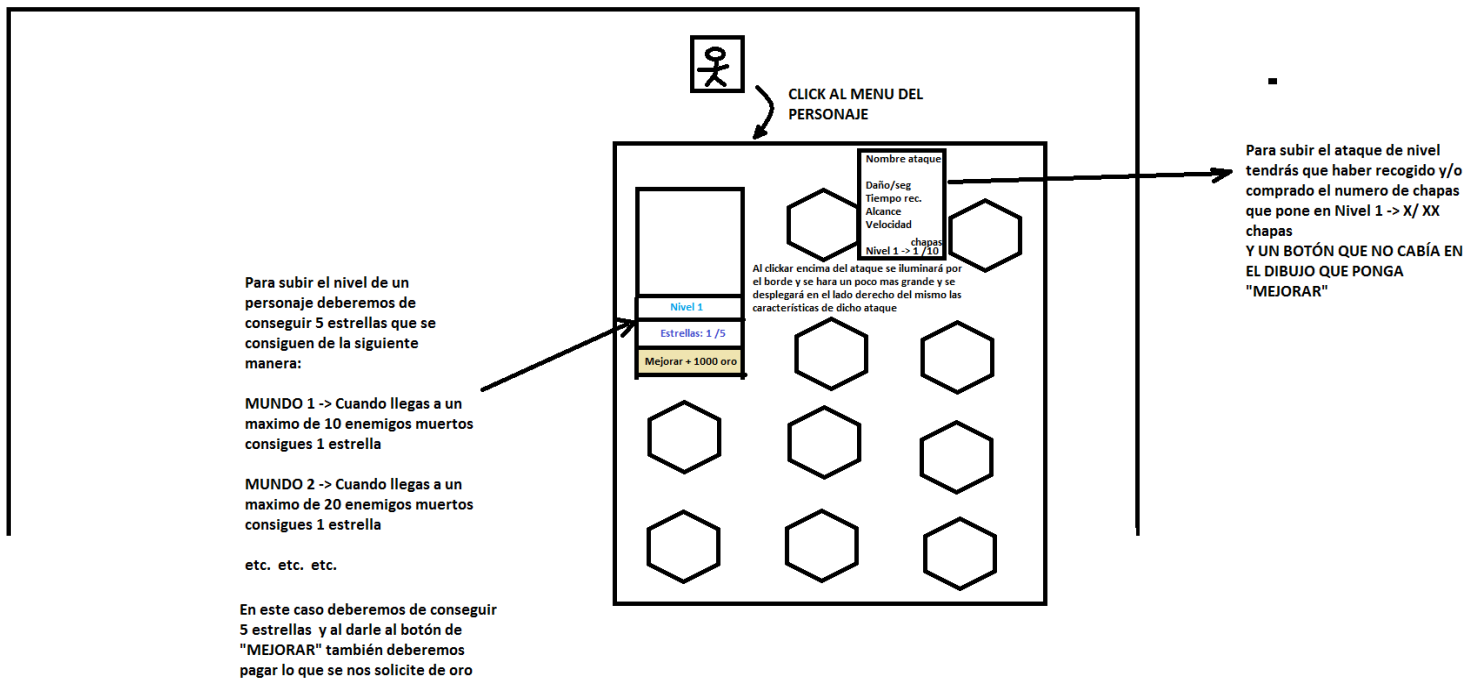
MENÚ DE NIVEL:



TU PERSONAJE ACTUAL

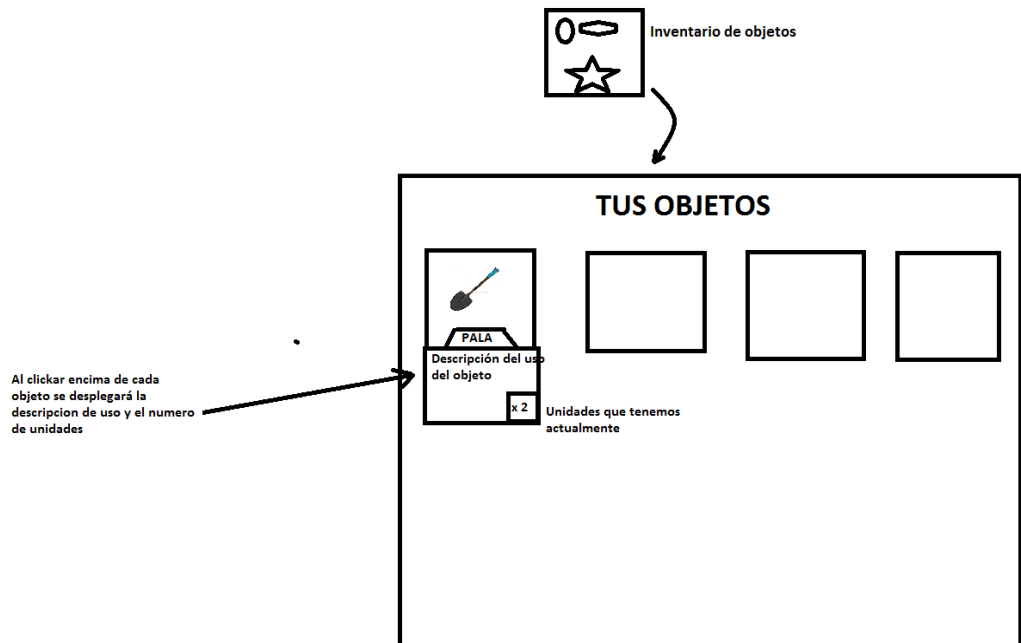
UNA FOTO DE LA FICHA DEL PERSONAJE QUE HAYAMOS ESCOJIDO PARA DICHA MISIÓN Y PONDRÁ SUS 3 CARACTERÍSTICAS (SOLO LECTURA NO HAY INTERACCION)

MENÚ DEL PERSONAJE

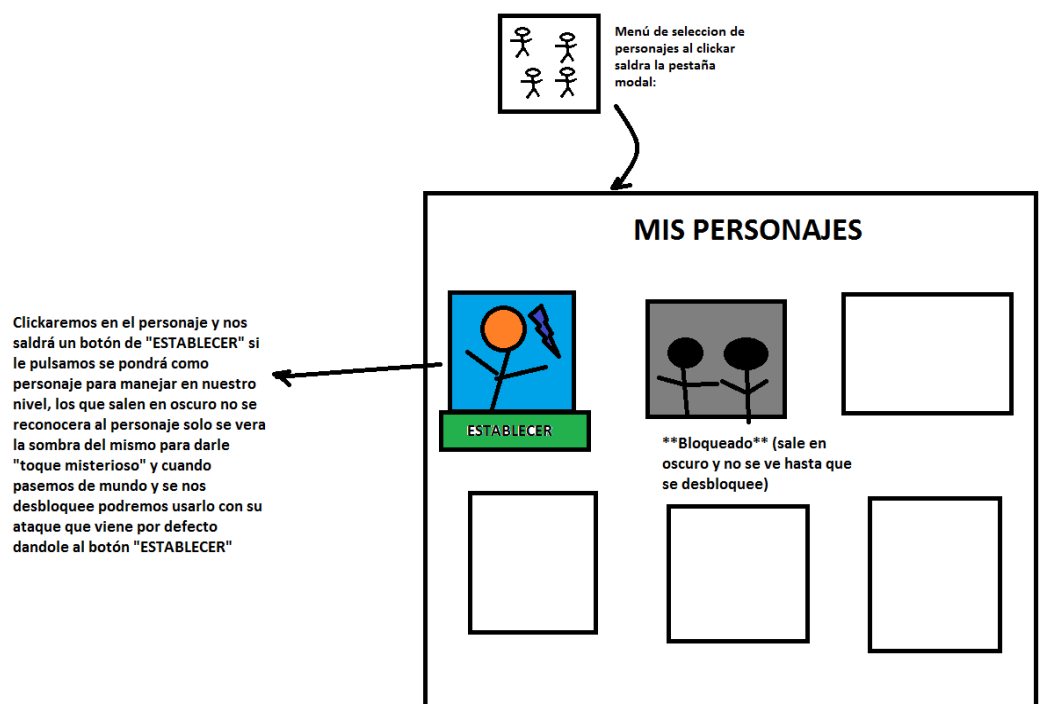


GAME DOCUMENT DESIGN - VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D

INVENTARIO DE OBJETOS



MENÚ DE SELECCIÓN DE PERSONAJE



GAME DOCUMENT DESIGN - VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D

PESTAÑA DE PREMIO DIARIO

Nos pondrá cuanto tiempo tendremos que esperar para abrir el "ARCÓN MÁGICO", el diseño no quiero que sea el típico cofre, me gustaría algo mejor pensado tipo "ARCON". El botón de abrir se desbloqueará cuando haya pasado ese tiempo y podremos abrirlo al abrirlo nos saldrá la animación del cofre abriéndose y saldrán de él unos items que tocan al azar, por ejemplo: 1000 de oro + 2 chapas de lluvia de centellas + 5 palas



Al clicar en la pestaña de premio diario saldrá la siguiente ventana modal:



FALTA PARA ABRIRLO 15 horas : 59 minutos : 55 segundos

ABRIR

TIENDA



Al clicar en la tienda se abrirá la siguiente modal:

OFERTA ESPECIAL
(Renovable por día y puede ser cualquier combinación de productos + vidas + diamantes rebajado en un 25%)



50 diamantes

2 CHAPAS Y 50 DIAMANTES
POR SOLO 2,99€ por ejemplo

CUANDO SE COMPRE
PONDRÁ "AGOTADA" Y SE
VOLVERÁ A RENOVAR
PASADAS 24 HORAS

CHAPAS (CAMBIARÁN Y SERÁN
DISTINTAS CADA 24 HORAS, SI
SOLO HEMOS PASADO 1 NIVEL
SALDRÁN SIEMPRE LAS
MISMAS, CUANDO HAYA MAS
DE 1 ATAQUE DISPONIBLE EN
EL JUEGO CAMBIARÁN)



Nivel 1 -> 1 / 10

COMPRAR 1
1000 ORO

AL CLICKAR EN LA CHAPA SALDRÁ EL
MENU DEL NIVEL Y CUANTAS TIENES
ACTUALMENTE ASI QUE SI LE DAS A
COMPRAR 1 SE INCREMENTARÁ EN 1
UNIDAD MÁS.
1 UNIDAD 1000 ORO, SI QUEREMOS
COMPRAR OTRA LA UNIDAD HABRÁ
SUBIDO DE PRECIO UN 50% OSEA OTRA
VALDRÁ 1500, Y OTRA 2250 Y ASI
SUBIENDO EL 50% CADA VEZ QUE
COMPREMOS 1

VIDAS

**VIDAS ILIMITADAS
DURANTE 24 HORAS**
SI SE HA COMPRADO QUE
PONGA "AGOTADO" HASTA QUE
PASEN 24 HORAS
3,99€ (POR EJEMPLO)

10 vidas

1,99€

Ver anuncio para
obtenerlo gratis
(1 anuncio cada
24 horas)

5 vidas

0,99€

Ver anuncio para
obtenerlo gratis
(1 anuncio cada
24 horas)

Productos

PALA

x1

MARTILLO

x2

3 diamantes
o
1 anuncio (hasta 5
por día)

10 diamantes
o
1 anuncio (hasta 5
por día)

LOS OBJETOS SE IRÁN
RENOVANDO DEPENDIENDO EL
MUNDO DONDE NOS
ENCONTREMOS Y LOS OBJETOS
QUE VAYAMOS A NECESITAR EN
FUTUROS NIVELES

DIAMANTES

BOLSA DE 100

4,99€

SACO DE 1000

10,99€

CARRO DE 10.000

25,00 €

ORO

10.000

Por 10 diamantes

100.000

Por 75 diamantes

1.000.000

Por 500 diamantes

GAME DOCUMENT DESIGN - VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D

ARTE 2D

Realizo este apartado para explicar a los artistas lo que se pretende diseñar graficamente en este juego.

Ya que es 2D, se conformará de SPRITES, todo será un sprite, una plataforma, las animaciones de los personajes vendrán conformadas por una ristra de SPRITES, el fondo, los botones que se desean, interfaces y demás temas visuales, os voy a dejar unas indicaciones y unos ejemplos de lo que tendríais que ir mirando y ir conociendo para la realización de los SPRITES y sus respectivas animaciones:

- La ristra de SPRITES de un personaje corriendo por ejemplo tendrá que ser hecha en un programa llamado "SPRITER" para evitaros dibujar cada sprite de la secuencia del personaje corriendo(en vez de dibujar 10 sprites, este programa te permite crear esa "ristra de sprites" a partir de 1 único sprite que lo iras moviendo con un "esqueleto virtual" y generando dichos sprites).

- Las plataformas y los mundos de momento los vamos a crear a partir de sprites, ya que repetiremos varias veces esa misma plataforma a lo largo de un escenario, por lo que para que me entendáis si se pide hacer x nivel ese nivel yo os indico que tiene dos tipos de plataformas una de hierba y otra de roca(por ejemplo), se os pedirá que dibujéis esas plataformas y las paséis a digital para finalmente pasárnoslo a los programadores.

- Todos los ejemplos de sprites que vayáis a tener que hacer os podéis dar una idea en cuanto a mis "superdibujos", os pongo ejemplos:

- * *Sprites de chapas* -> una chapa a lo moneda con el símbolo por ejemplo del ataque "Lluvia de centellas", este sprite podemos usarlo para ponerlo en las chapas que recoge el personaje, en la del ataque y en el de la interfaz.

- * *Sprites de personajes* -> lo dicho anteriormente con la ristra de sprites. Animaciones mas basicas y a urgir: caminar, saltar y atacar.

- **Sprites de lo que lanzan los enemigos y el personaje* -> aparte de pedir el sprite de la animación del personaje lanzando x ataque y se pedirá el objeto que lanza en otro sprite aparte.

- * *Sprites de plataformas* -> de fuego, de tierra, etc. incluso alguna con animación por ejemplo que sale fuego cada x segundos.

- **Sprite de barra de vida*: la barra de vida del personaje.

- * *Sprite Sistema de vidas*: con las vidas actuales del personaje.

- **Sprite de la puerta abriéndose mediante poleas, palanca que usa el usuario para abrir puerta, los objetos como la pala, martillo, etc.*

- * *Sprites de los menús y botones del juego*: de las interfaces que he dibujado yo os puedo guiar muchísimo creo yo.

- **Sprites de los escenarios*: pues se os dirá una temática del primer nivel, se explicará de que va etc. y vosotros plasmareis la idea en un fondo que lo pasaréis a sprite.

***RESUMIENDO: cualquier duda acerca de lo que sea me lo comentáis rápidamente, en cuanto al diseño de niveles no he tenido tiempo ya que van a ser muy conformados durante el tiempo y al principio quiero hacer niveles muy sencillos con lo básico, por eso al principio nos vamos a centrar en hacer 1 único nivel con el que luego ir ampliando más cosas, por el momento lo que se os pide es que diseñéis lo básico para un nivel estándar de prueba, no quiero que hagáis trabajo de más a no ser que se os lo pida o se os acabe el trabajo, el tema de interfaces también muy importante para empezar. Cualquier duda al respecto de cualquier cosa me lo consultáis a cualquier hora del día que intentaré responder lo más rápido.*

GAME DOCUMENT DESIGN - VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D

AUDIO

He hecho este apartado específicamente para nuestro amigo Javier que será el músico del videojuego y no tendría mucha idea de lo que urge y lo que no y lo que se pretende que haga en este proyecto. Voy a resumírtelo con ejemplos y apartados que nos pueden "urgir" cuanto antes, pero otros sonidos son secundarios, lo que nos interesa es tener un nivel estándar para ir probando y ir desarrollando poco a poco. Luego se te irán pidiendo más sonidos pero de momento nos centraremos en:

* Música del Menú principal: así animada con toque juguetón como que el niño juega en su casa del árbol tranquilamente.

* Música de las escenas de la historia: esto casi que te vayan pasando los artistas dibujos que vayan haciendo para inspirarte y poder crear nuevas sinfonías según la historia.

* Sonido al clicar un botón: un "click" que quede chulo para el juego.

* Sonido de las animaciones básicas: caminar, saltar y atacar, ves preguntando por que animación vamos y que te expliquen que sonidos se buscan, sobre todo en los ataques que variará mucho, en la de caminar como unos pies pisando el suelo por ejemplo, al saltar un "glop" como saltando hacia arriba por ejemplo.

* Sonido de Game Over: ha de ser lo menos llamativo posible y menos frustrante para el usuario, que parezca que no se acaba todo cuando pierdes, que dé como un "toque de esperanza".

* Sonido de fondo del nivel (dependerá el ambiente, el nivel).

* Sonido de fondo del mundo donde nos encontramos (si es el mundo bajo tierra como una música con eco por ejemplo).

* Sonido al recoger una chapa, una moneda, un diamante (cada cosa que se recoge es un sonido distinto).

* Música cuando luchas contra enemigos o "bosses".

** El resto de sonidos tranquilo irán surgiendo a medida que vayamos avanzando y haciendo las cosas, por ahora céntrate un poco en los sonidos básicos y en la música de la historia principal y del principio del juego.

** CUALQUIER DUDA ME LA COMENTAS CUANDO LO LEAS O CUANDO TE VAYAN SURGIENDO. **

MIEMBROS DEL EQUIPO: Información de las personas que trabajarán en el proyecto, incluye su nombre, el rol o roles que desempeñan y medios por los cuales se les puede contactar.

Stiven Leonardo Ilarraza Mintegui -> Programación de interfaces de usuario, menús de compra, tiendas y apertura de diálogos y inventarios.

Meritxell López Alcázar -> Programación de los niveles (colisiones entre objetos, límites de escenario, adaptación a dispositivo móvil), implementar trampas, mundos (que avance el personaje al nivel siguiente), objetos a interactuar con personaje (escavar en la tierra, trepar, etc) y temas de compatibilidad con pantalla táctil.

Alejandro -> Integración de productos con Google Play Game Services para compras en tienda en base a la interfaz hecha y programada por Stiven, integración de anuncios para conseguir premios y recompensas, cronómetros de regalos diarios, etc. Y me ayudará con la inteligencia artificial de los enemigos.

Ismael Rodríguez Terradillos -> Inteligencia artificial, plantillas genéricas, redes, mecánicas del personaje, animación, level designer, ataques del personaje y sus enemigos, testing..... y todos los marrones que queden.

Carlos Pavón Jiménez -> Artista conceptual de sprites y animaciones. Por ejemplo Carlos los personajes.

Daniel Vivas -> Artista conceptual de sprites y animaciones. Por ejemplo Daniel se encargará de pulir detalles de los enemigos y fondos.

Adrián Sardina -> Artista conceptual de sprites y animaciones. Por ejemplo Adrián se encargará de fondos, interfaces y botones.

Javier Rodríguez Ríos -> Músico y compositor de todo el sonido y músicas del juego.

Lo de los roles de los artistas los he puesto como ejemplos porque no sé como querríais organizaros vosotros, os lo podéis repartir como bien queráis y me lo comentáis y yo actualizo este documento.

ACLARACIÓN SOBRE TRELLO

-> Las Tareas las iré asignando yo a cada miembro integrante del grupo, así que nada más leáis esto quiero que os registréis en <https://trello.com> y me digáis vuestro nombre de usuario para poderos agregar a los grupos y poder ir os asignando tareas para empezar cuanto antes, los artistas quiero que meditéis que es vuestra especialidad y de qué os queréis encargar cada uno para hacerme yo referencia de las tareas que os vaya a asignar.

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional](#).

