***Práctica 1 – Diseño de Videojuegos “Indiana Juan”***

**Documento de diseño de videojuego**

*Rui Jorge Reis da Mata*

*rreis at ucm . es*

Versión 1.0 – 21 de octubre de 2018

|  |  |
| --- | --- |
| **Resumen Juego de plataforma con saltos personalizados** | |
| **Géneros:** Plataforma | **Modos:** Juego individual |
| **Público objetivo:** Todas las edades y públicos | **Plataformas:** Win7 o superior, 2GB RAM, Dual Core 2GHz, browser compatible con HTML5 |
| **Cantidades:**  *Un nivel básico*  *Un personaje*  *Un Turret*  *Un TileMap y 8 Sprites*  *3 músicas (ambience, gameover & victory)*  *Sonidos (disparo, acierto)*  *Controles por teclado* | **Hitos:**  *Publicado el 21 de octubre del 2018* |

**Descripción**

*Proyecto integrante de las prácticas de la asignatura de Diseño de Videojuegos del primer curso del Grado de Desarrollo de Videojuegos de la UCM (2018/19).*

*Se propone crear de inicio un pequeño juego sencillo de un solo nivel, en formato plataforma y con dinámica de saltos personalizada.*

*La versión finalizada no tiene ninguna exigencia específica, aparte de teclado y un browser compatible con HTML5.*

|  |
| --- |
| **Logotipo y portada del juego** |
|  |

**Versiones del documento**

*V1.0 Versión inicial publicada Autor: Rui Mata*

**Tabla de contenidos**

**1. Aspectos generales3**

1.1. Relato breve y parcial de una partida típica4

**2. Menús y modos de juego4**

2.1. Configuración4

2.2. Interfaz y control5

2.1. Configuración5

**3. Jugabilidad5**

3.1. Mecánica5

3.2. Dinámica5

3.3. Estética5

**4. Contenido5**

4.1. Historia5

4.2. Niveles5

4.3. Personajes6

4.4. Objetos6

**5. Referencias6**

1. **Aspectos generales**

*Juego sencillo de plataformas con un visual tendencialmente retro (fondo pixelado y objetos visuales sencillos). El ambiente del juego recuerda un estilo aventurero con los volcanes del anillo de fuego como fondo, donde el explorador enfrenta obstáculos que le dificultan su avance hacia sus retos, tanto estáticos (plataformas a distintos niveles y separados entre ellos y un suelo implacable) y dinámicos (como las plataformas movibles o las bolas de fuego del volcán).*

*El nivel exige concentración y coordinación, forzando el jugador a mantener el personaje siempre en movimiento, debido a las bolas de lava voladoras.*

*El personaje no tiene opciones de, activamente, luchar contra el entorno y sus peligros, siendo que tiene que conseguir posicionarse y esquivar las bolas de lava, mientras intenta avanzar caminando, saltando y subiendo escaleras.*

|  |
| --- |
| **Vista general** |
| Lago de lava abajo del ‘area visible del nivel y fatal para el personaje  Zona de plataformas movibles, unas horizontal y otras verticalmente  Personaje en la posición inicial del juego  Objetivo del juego: llegar a la posición de salida  Área visible del nivel (deslizante mientras el personaje avanza o recua)  Vulcano que expele bolas de fuego |

* 1. **Relato breve y parcial de una partida típica**

*EL jugador empieza en el inicio del nivel, a la izquierda de la pantalla e intenta llegar al final posicionado arriba en el margen derecho del nivel, intentando coordinar el desplazamiento y saltos, mientras se escapa a las bolas de fuego del volcán que le obligan a estar siempre en movimiento. Al jugador se exige coordinación, destreza y sentido espacial.*

1. **Menús y modos de juego**

*El juego no contiene menús y el reinicio se realiza con el mecanismo de recarga del browser (F5).*

*Existe información de “debug” que puede ser activada con la tecla <D> (información de posición horizontal del personaje y del scroll de la pantalla).*

* 1. **Configuración**

*El juego no tiene opciones de configuración*

* 1. **Interfaz y control**

*Controles básicos de teclado con:*

* *Tecla del cursor derecha para mover hacia la derecha*
* *Tecla del cursor izquierda para mover hacia la izquierda*
* *Teclas de cursos arriba y abajo para subir/bajar escaleras*
* *Tecla de espacio para saltar (doble espacio para salto doble)*
* *Tecla <D> para activar información básica de debug*

1. **Jugabilidad**
   1. **Mecánica**

*Desplazamientos hacia los lados (izquierda/derecha) con las teclas de cursor. Las teclas de cursor de arriba/abajo permiten subir y bajar escaleras y la tecla de espacio permite saltos y saltos dobles. Los saltos permiten desplazamientos laterales si activados en movimiento.*

*Las plataformas de piedra, así como las escaleras son estáticas, mientras que las plataformas de madera se mueven (unas en un eje vertical y las demás en un eje vertical). Todas las plataformas son sólidas y no se destruyen con el paso o el tiempo.*

* 1. **Dinámica**

*El jugador deberá estar constantemente en movimiento y coordinar los saltos en la zona de las plataformas móviles de madera (siendo que en esta zona queda más complicado esquivar a una bola de fuego).*

*El juego se gana solamente cuando el jugador consigue que su personaje llegue a la plataforma situada en el margen derecho del nivel, señalizada con una placa “Exit”.*

*El jugador pierde siempre que el personaje cae en el fondo del nivel o le toca alguna de las bolas de fuego disparadas por el volcán en la dirección del personaje, o donde se espera que esté en los casos en que el personaje esté en movimiento cuando la bola se dispara.*

* 1. **Estética**

*Juego con un sentido estético recordando los juegos de plataformas de los años 90.*

1. **Contenido**
   1. **Historia**

*Un aventurero que intenta escaparse a las vicisitudes y peligros en la región del “círculo de fuego”*

* 1. **Niveles**

*Nivel único.*

* 1. **Personajes**

*Personaje único (el héroe del juego) con estilo aventurero y con habilidades de desplazarse caminando a izquierda y derecha, subir y bajar escaleras y saltos sencillos y dobles.*

*Su principal debilidad es el fuego (bolas disparadas por el volcán) y lago de lava abajo en el suelo.*

* 1. **Objetos**

*Elementos necesarios:*

* *Fondo del juego con imagen de montañas y volcanes que permita scroll*
* *Tilemap con artefactos de plataformas, con ambiente aventura y texturas piedra y madera*
* *Sprite animado de jugador con aspecto aventurero*
* *Sprite animado de una bola de fuego*
* *Elementos de audio (música ambiente, de victoria y de derrota, así como efectos de juego como lanzamiento de bola de fuego y de colisión de las bolas de fuego con el jugador)*

1. **Referencias**

* *Contenidos visuales originarios de* [*https://kenney.nl*](https://kenney.nl)
* *Música ambiente de* [*https://soundcloud.com/extandnb/meteor*](https://soundcloud.com/extandnb/meteor)
* *Restantes contenidos de audio originarios de* [*http://freemusicarchive.org*](http://freemusicarchive.org)