



Game Design Document

VCone Games

Índice

1. Índice.....	0
1. Game Concept	3
• Introducción.....	3
• Descripción	3
• Factores clave	3
○ Jugabilidad:.....	3
○ Obtención de métricas:.....	3
○ Historia:.....	3
• Estilo visual	3
• Propósito y público objetivo	3
2. Core Gameplay.....	4
3. Game flow	4
4. Personajes	5
5. Enemigos.....	6
6. Jefes:.....	6
6.1. Cúrcuma, los ojos de ónice.....	6
• Primera fase:	7
• Segunda fase:	7
6.2. Azafrán, bestia arquitecta	7
• Primera fase:	7
• Segunda fase:	8
6.3. Jengibre, Mártir pecador	8
6.4. Único portador de GaLi, Cilantro	8
• Primera fase:	8
• Segunda Fase:.....	8
• Tercera fase:.....	9
• Cuarta fase:	9
6.5. Perejil, Tristes Ecos	9

7. Objetos	10
8. Historia.....	11
9. Música y sonido	13
10. Controles	13
11. Estados del juego.....	14
12. Interfaces	16
Menú principal	16
Menú de ajustes	16
Menú de selección de archivo	17
Menú de confirmación de borrado de archivo.....	17
Menú de créditos	18
Menú de pausa.....	18
Interfaces in-game	19

1. *Game Concept*

- *Introducción*

T.U.R:r es un metroidvania de scroll lateral en 2D ambientado en un mundo futurístico poblado únicamente por robots. El protagonista, un robot de guerra, despierta en una fábrica siglos después del fin del conflicto.

- *Descripción*

En T.U.R:r, el jugador no tiene un objetivo claro ni conoce la historia de este mundo, depende de el mismo el tener un cometido y desvelar la verdad. Varios personajes podrán dar apoyo, pero las consecuencias de sus acciones están por descubrirse.

- *Factores clave*

- *Jugabilidad:*

T.U.R:r ofrece un nuevo giro a los metroidvania clásicos centrando su jugabilidad en el uso de un gancho y su interacción con enemigos y objetos del entorno.

- *Obtención de métricas:*

Gracias al sistema del gancho, los niveles pasan de ser zonas a pequeños niveles en los que poder medir el pensamiento computacional, principalmente la abstracción y el pensamiento algorítmico.

- *Historia:*

La historia se irá desvelando en función del interés del jugador, basándose mucho en la ambientación y los diálogos con distintos personajes a medida que se avanza en sus propias misiones.

- *Estilo visual*

T.U.R:r tendrá un estilo artístico oscuro o misterioso, utilizando el pixel art para dar un toque mecánico a los seres del mundo. Los personajes y enemigos serán diferentes entre sí, teniendo una estética surrealista.

- *Propósito y público objetivo*

T.U.R:r está enfocado a jóvenes, de forma que, mediante el cálculo del tiempo de obtención de varios objetos coleccionables y la superación de varias zonas, se obtengan métricas sobre el pensamiento computacional.

2. Core Gameplay

El juego se basa en el uso de el gancho y la interacción con el entorno, desbloqueando nuevas habilidades a lo largo de la aventura.

La jugabilidad de T.U.R:r se basa en los juegos metroidvania como *“Hollow Knight”*, separándose de estos al no tener un combate tradicional, usando el gancho y los enemigos como ataques después de engancharlos y contraatacarlos correctamente. Existen tres tipos de enemigos y elementos del escenario en función de su peso: Los Ligeros se verán atraídos al jugador y podrán ser lanzados, los Pesados no se inmutarán y será el jugador el que vaya contra el enemigo para luego redirigir su trayectoria, los Medianos y el jugador se encontrarán en el medio, lugar en el que se podrá decidir a donde ir.

El gancho no es la única forma de movilidad que ofrece T.U.R:r, durante la aventura se desbloqueará el doble salto y un deslizamiento, que será tanto aéreo como terrestre, esto le da profundidad a las distintas pantallas/puzzle e incluso a los combates con los jefes.

A medida que se avanza y explora el mundo, se irán revelando zonas nuevas llenas de historia oculta en sus edificios, murales y conversaciones con los distintos habitantes o aventureros. De esta forma se pretende que el jugador tenga interés creciente en los acontecimientos pasados y así un gran nivel de inmersión.

En distintas zonas de los mapas, habrá farolas, en las que el jugador podrá ponerse a cargar y así recuperar sus vidas perdidas. El número máximo de estas vidas, 3 en el inicio, se podrá aumentar mediante aleaciones. Estas se podrán entregar a personajes concretos que las tomarán en grupos de 4.

La vida perdida también se podrá recuperar en combate, contraatacar enemigos y acabar con ellos generará electricidad estática, al llenarse un medidor, se recuperará un punto de vida. También ciertos objetos, conseguidos en aventuras secundarias, ayudarán a esta recuperación.

3. Game flow

Solo el tutorial será una sección lineal, el resto del orden de la aventura la decidirá le jugador, teniendo una pequeña ayuda de parte de los NPCs, que recomendarán posibles rutas y primeros objetivos.

Todas las áreas tendrán pequeñas zonas bloqueadas que requerirán las habilidades de doble salto y/o el deslizamiento, así como zonas completamente opcionales para obtener coleccionables o seguir aventuras secundarias. Las áreas tendrán un emocionante jefe final que resultará un desafío para el jugador.

La dificultad de las zonas dependerá de la complejidad de los “puzles”, siendo más largos y complejos a medida que se avance por las zonas. En el tutorial se enseñarán los movimientos básicos y la mecánica del gancho y contraataque. Una vez se llegue a el pueblo, situado en el centro del mapa, se podrán elegir 4 rutas, dos superiores y dos inferiores. En la zona inferior izquierda se desbloqueará el desplazamiento, mientras que en la superior derecha el doble salto. Las otras dos zonas servirán como extras, teniendo coleccionables y objetos necesarios para las aventuras de algunos NPCs.

4. Personajes

- Réplica: El personaje principal, tendría que haber sido ensamblado en una guerra pasada, pero despierta ahora sin ninguna función ni objetivo. No obstante, un androide de guerra siempre puede ser útil.
- Plétorat: Doctor en historia antigua, mientras investigaba en la vieja fábrica puso en marcha la maquinaria que ensambló al personaje principal. Nadie sabe de donde proviene este rechoncho doctor, pero su modelo parece ser más antiguo que la historia que estudia.
- Yers: Autoproclamada ayudante de Plétorat, vino al continente por pasión sobre la guerra que transformó la zona en lo que es hoy. Tiene una tecnología muy avanzada que puede ser útil en varias ocasiones.
- Jengibre: alcalde del pequeño pueblo de Derbit, situado en la mitad de una desolada ciudad, es demasiado anciano como para poder salir de su despacho, pero siempre ofrece su conocimiento a quien le pregunta.
- Perejil: Afable proyección situada encima de un lago subterráneo, pasa el tiempo haciendo trueques con la gente que se pasa a visitarlo.
- El parque: esta nueva forma de vida colectiva surge después de la desolación, los androides se unieron a las plantas y ahora actúan todos como un único organismo.
- Panda, el panda del pan: ni comprende ni quiere comprender que pasa, pero puede ser un buen amigo en tiempos perversos, si se le compra con pan primero.
- Té y Café: Androides de guerra como el personaje principal. Desertaron la guerra y se fueron al desierto. Tras una tormenta se separaron y acabaron en este continente, intentan reencontrarse.
- Ajo: Flautista rodeado de misterio, por elección propia. Disfruta cantando viejas historias según él verídicas, por esto no tiene la mejor relación con Plétorat.

5. Enemigos

Todos los enemigos de una misma categoría de peso tienen las mismas características, independientemente de color o rango de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia).

Peso	Vida base	Daño base	Daño base al lanzarse	Atracción/repulsión del enemigo	Atracción/repulsión del jugador
Ligero	1	1	1	100%	0%
Mediano	2	2	2	50%	50%
Pesado	3	3	-	0%	100%

Los enemigos pueden tener un total de 4 colores:

Color	Característica	Fuerte contra (+1 al daño al lanzarse)
Gris	Tiene las características base	Nada
Rojo	+1 al daño base	Verde
Verde	+1 a la vida base	Azul
Azul	+50% a la repulsión del enemigo	Rojo

Los enemigos a distancia pueden lanzar ataques físicos (agarrables y contraatacables) o de energía (tienen que esquivarse) independientemente del color

Los enemigos cuerpo a cuerpo pueden tener escudos (lo que hace que no se les pueda agarrar desde ese lado) independientemente del color.

6. Jefes:

6.1. Cúrcuma, los ojos de ónice.

- Peso: Mediano
- Puntos de vida: 15
- Daño por contacto: 1
- Daño de proyectiles (cuervos): 1

Cúrcuma se encuentra en lo alto de la montaña, toma la forma de un vestido blanco, durante la guerra fue el jefe de inteligencia, enviando sus pájaros y animales pardos para vigilar a sus enemigos. Ahora, corrupto, difunde temores y palabras de mal augurio.

Durante la zona que le precede, el jugador tendrá que matar a un total de 5 cuervos que se encuentran tras complicados puzzles para poder abrir la puerta que lleva hasta la cima.

Su combate tendrá dos fases, pasando a la segunda al llegar al 50% de la vida.

- **Primera fase:**

Cúrcuma flotará por el escenario, invocando cuervos (enemigos ligeros) de los 4 posibles colores y rotando su propio color. En ocasiones enviará cuervos de energía que al tocar al jugador invertirán sus controles.

- **Segunda fase:**

Endoesqueleto de Cúrcuma

- Peso: Objeto no agarrable
- Puntos de vida: Infinito
- Daño por contacto: 1

Un endoesqueleto caerá del vestido, atacando al jugador a nivel del suelo, siendo inmortal y no se puede enganchar, de forma que la dificultad radicará en evitar los ataques de terrestres de esta nueva amenaza y de Cúrcuma, que tendrá menos cadencia en los ataques.

6.2.Azafrán, bestia arquitecta

- Peso: Pesado
- Puntos de vida: 10
- Daño por contacto: 1
- Daño de proyectiles: 2

Azafrán se encuentra oculto en lo profundo de una mina, arrastrándose por el suelo al solo quedar su enorme torso superior. Antiguo creador de fuertes y ahora loco sin remedio. Se metió bajo tierra tratando de convertir todo el planeta en una gran fortaleza, generando terribles terremotos a su paso.

Su combate tendrá dos fases, pasando a la segunda al acabarse su vida.

- **Primera fase:**

Azafrán intentará placar al jugador, generando escombros (agarrables) al chocar con las paredes. En ocasiones excavará para meterse bajo tierra y reaparecer en techo o suelo para lanzar proyectiles al jugador, que tendrá que agarrar para lanzárselos de vuelta.

- Segunda fase:

Azafrán se convertirá en un objeto inmortal, empezará a excavar hacia el lado derecho generando terremotos que hagan que el lado izquierdo empiece a colapsar, de forma que el jugador tendrá que perseguirle evitando proyectiles y escombros por el camino. El combate terminará cuando Azafrán excave de más y termine cayendo a un lago de lava. El jugador no morirá pues una mano gigante controlada por Perejil le salvará, llevándolo a su cueva.

6.3.Jengibre, Mártir pecador

- Peso: Ligero
- Puntos de vida: 10
- Daño por contacto: 2
- Daño de proyectiles: 2

Jengibre mostrará su verdadera y corrupta apariencia, así como su poder. La sala variará a la voluntad del alcalde, protegiéndose del jugador con escombros que requerirán varios golpes para destruirse, mientras, atacará con proyectiles de energía al jugador

6.4.Único portador de GaLi, Cilantro

- Peso: Mediano
- Puntos de vida: 20
- Daño por contacto: 3
- Daño de proyectiles: 2

Cilantro solo aparecerá automáticamente tras vencer a Jengibre y solo si se cumplen ciertos requisitos. Con forma de mujer atacará grácilmente al jugador.

Contará con 4 fases, pasando a cada una de ellas cada 25% de vida.

- Primera fase:

Cilantro atacará con una espada al jugador, pudiendo agarrar al jugador con un gancho de energía. Podrá generar capullos que al florecer hagan volar pétalos agarrables que al tocar el suelo hagan una pequeña explosión.

- Segunda Fase:

Se le añadirá a su set de movimientos un desplazamiento que deje tras de sí corrientes de aire que empujarán al jugador, pero no harán daño. Además, tendrá un doble salto que generará unos lentos proyectiles que perseguirán al jugador.

- Tercera fase:

Ahora podrá desplazarse dos veces seguidas y, tras realizar un doble salto podrá caer contra el suelo provocando una onda expansiva.

- Cuarta fase:

Provocará la caída del suelo a excepción de dos plataformas, Cilantro tendrá la capacidad de volar a voluntad.

6.5.Perejil, Tristes Ecos

- Peso: No se puede agarrar
- Puntos de vida: 20
- Daño por contacto: 4
- Daño de proyectiles: 1

Del fondo de la pared saldrá una cabeza gigante, grandes manos saldrán del lago para agarrar al jugador y enviarlo a lo alto de la montaña, junto con su gigantesco cuerpo. En lo alto, agarrado al borde con sus dientes, atacará al jugador con sus brazos, mientras que pequeños y rápidos hologramas intentarán agarrar al jugador. Hologramas dorados aparecerán para traer grandes monedas que el jugador podrá agarrar y usar de proyectil.

7. Objetos

Como en distintos metroidvanias, se ha decidido meter objetos coleccionables. No obstante, en vez de conseguir muchos de un mismo tipo que sirvan para conseguir una recompensa final, se decidió poner distintos coleccionables que tengan relación directa con los NPCs, de forma que cada vez que se les de una cierta cantidad de objetos tendrán más opciones de diálogo e irán cambiando de sitio para continuar así su propia aventura.

Objeto	Personajes
Libros	Plétorat o Yers(una vez avanzada la aventura)
Semillas	El parque
Trigo	El parque o Panda
Partituras	Ajo
Objetos brillantes	Perejil
Objetos antiguos	Perejil (Solo si es brillante) o Plétorat o Ajo
Aleación	Plétorat o Ajo

Objetos únicos	Personajes
Libro de partituras	Plétorat o Ajo
Pan	Panda
Ecos	Perejil o Ajo
Manuscrito incoherente	Plétorat, Ajo o Yers
Fotografía	Jengibre

8. Historia

En medio de una investigación en una vieja fábrica, el doctor Plétorat y Yers activan, por error, el sistema de ensamblaje, de forma que el personaje del jugador es creado. Plétorat se da cuenta rápidamente de su accidente y decide intentar ayudar a la desconcertada máquina. El doctor le cuenta en primer lugar sobre la guerra de GaLi contra los humanos, y como estos perecieron ahí, desde entonces, el modelo de robots que uso GaLi para ganar pareció tan efectivo que se empezaron a crear réplicas para todas las futuras guerras, ya que, al carecer de un líder y enemigos definidos, los robots empezaron a crear sus dinastías y guerras. Plétorat se encontraba en la fábrica para intentar averiguar a qué guerra pertenecía. Yers, autoproclamado ayudante del doctor, mostrará algunos de sus archivos al jugador, para que este sepa como moverse y actuar.

Siguiendo el consejo de Plétorat, la réplica avanzará hasta el pueblo de Debrit, en medio de una colapsada antigua ciudad. El alcalde, Jengibre, que rápidamente se da cuenta del potencial de un robot de guerra, le hace llamar. Ciertas máquinas, corruptas por la edad, están haciendo estragos. En lo alto de la montaña del norte Cúrcuma, los ojos de ónice, corrompiendo y susurrando a la gente del pueblo. En la gruta más profunda Azafrán, bestia arquitecta, provocando terremotos y haciendo que varios edificios de la vieja ciudad caigan. Jengibre cuenta como en antaño fueron grandes héroes que conocieron al mismo GaLi, y por eso, a pesar de su corrupción no se les dio caza. No obstante, cuando empezaron a ser un peligro algunos intentaron acabar con ellos, cayendo en el intento. Desesperados, la gente del pueblo empezó a marchar a otras zonas. Jengibre pedirá a la réplica que acabe con ellos.

Antes de salir del pueblo se encontrará con un robot con forma de panda, que le pedirá pan o cualquier cosa que se le parezca. Las puertas de un parque permanecen cerradas.

Decidiendo ir primero a la montaña, la réplica avanzará por las antiguas ruinas de la ciudad hasta encontrarse con Té, sentado en una farola. Este robot, parecido a la réplica, le pregunta si ha conocido a un robot llamado Café, parecido a él, pero de mayor tamaño, y le cuenta cómo se separaron tras una gran tormenta de arena en un desierto no muy lejos al oeste.

Saliendo de la ciudad, atravesando bosques, llega a los pies de la montaña, subiendo, atraído por el sonido de una flauta, se encuentra con una cueva, y un gran mural en el centro de ella. Ajo, un bardo, deja de tocar para llamare la atención, le hace varias preguntas, pero sin dar tiempo para contestar, canta una historia sobre Cúrcuma y los viejos tiempos. En la canción se cuenta que es necesario acabar con 5 cuervos para poder acceder a los aposentos de Cúrcuma. El protagonista acabará con ellos y con el viejo héroe también.

Comenzada la bajada, volviendo por la cueva, está Plétorat maldiciendo a quien fuese el que puso una hoguera en tan importante lugar, asegurando que se trata del vende humos de Ajo. Tras hablar con él, recomienda no pasar directamente por el pueblo, sino usar un atajo por el oeste, cruzando una tundra pantanosa que lleva a la entrada de una mina.

En la tundra, se encontrará con Café, que le preguntará sobre Té, y proseguirá su camino. En medio del viaje, una flor aparecerá, susurrando al jugador que se acerque al parque del pueblo, pues alguien le está esperando.

Continuando, se encontrará con una entrada en la tierra, por la que podrá bajar hasta encontrarse en un azul lago subterráneo, una luz saldrá de la pared y proyectará a un pequeño ser, que dice llamarse Perejil. Tras contar su pasión por los objetos brillantes, ofrece un atajo al pueblo, por si la réplica estaba perdida. Una Gran mano sale del agua y saca a la máquina por un pozo, cerca del parque, que ahora tiene las puertas abiertas.

Al entrar se escucharán varias voces, pues todo el parque es uno, una inteligencia colectiva fusionada con las plantas. Tras ofrecer su conocimiento, reconociendo a Jengibre como un antiguo general que salvó la región, pedirá semillas, para poder aumentar el parque y traer paz a toda la región.

Bajando por el pozo de nuevo, y continuando por las cuevas, bajará hasta encontrarse con Plétorat peleándose con Ajo, ambos contarán sus versiones sobre las complejas estructuras que Azafrán, bestia arquitecta, construyó en sus tiempos. Tras continuar el descenso, y el duro combate contra Azafrán, Perejil le salvará en el último momento, preocupado por los terremotos que estaban teniendo lugar.

Por curiosidad sobre otras ruinas mencionadas por el historiador y el bardo, continuará el descenso, llegando al otro lado, hasta encontrar una ominosa puerta. Escuchando la voz de El Parque, por haberle ayudado con las semillas, le abre la puerta con sus raíces. Bajando por arcaicas zonas y enemigos de tiempos pasados, llega al final, a las orillas de un lago, iluminado por una luz perfectamente solar. Ajo entra poco después, serio, y cuenta como él continua infinitamente bajando a causa de cosas que solo puede él entender que tienen que ver con la gravedad, moviendo el tiempo y la luz a su antojo. El bardo saca una foto del bolsillo y se la da al jugador, en ella se ven a Perejil, Cúrcuma, Azafrán, Jengibre, Ajo y otra figura, felices. Ajo decide quedarse ahí abajo, diciendo que espera a alguien, diciendo que se le puede preguntar más a Plétorat si quiere más información.

Al subir, enseñarle la foto a Perejil hará que pierda la cabeza, y el jugador tenga que acabar con él.

Volviendo a el pueblo, en la entrada, Café y Té se encuentran juntos marchándose lejos del continente. En el ayuntamiento, Jengibre al ver la fotografía, se da cuenta de su error, admite haber perdido contra Cilantro, antes incluso de empezar la batalla. Pide disculpas al jugador, cierra la sala y empieza a atacar al jugador, pues, según él, ambos están contagiados. Al vencerle, una explosión de luz surge de su cadáver, Cilantro, dedicando unas palabras a sus viejos compañeros que una vez la encerraron, ofrece a el jugador tenerlo a su lado en un nuevo orden. Al negarse, la batalla empieza.

Finalizando con los dos contrincantes en el suelo, raíces agarran a el personaje principal, metiéndolo en la mente colectiva de El parque.

9. Música y sonido

El estilo musical pretende ser mayoritariamente tranquila y melancólica, con el objetivo de mostrar la idea de un mundo en decadencia. La música ha de ser mayoritariamente instrumental contando con pocos instrumentos.

En los momentos más alegres y vivos se usarán elementos de la música electrónica junto la instrumental más clásica.

Los jefes finales pretender seguir con el tono melancólico, pero optando por un estilo más épico. En algunas secciones de la batalla se usará de forma aparentemente abrupta para demostrar la corrupción de los héroes.

Los sonidos pretenden ser una mezcla de lo natural y antinatural, de forma que, por ejemplo, pueda escucharse de fondo al mismo tiempo el sonido de los pájaros a la vez que la maquinaria moviéndose por el bosque.

10. Controles

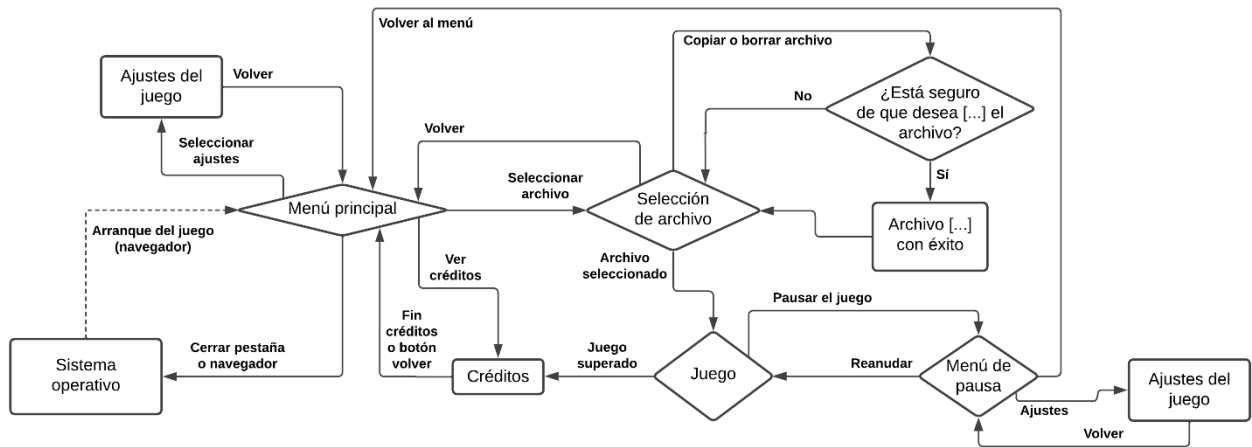
Los controles pensados para ordenador son los siguientes:

Movimiento	Control
Horizontal	A(izquierda), D (derecha)
Salto y doble salto	Espacio
Gancho	Ratón (apuntar), Click izquierdo(disparar)
Contraataque	Click drecho
Deslizamiento	C, shift
Interactuar	F

En los dispositivos móviles se sustituirán por un joystick para el movimiento, situado a la derecha de la pantalla y un joystick a la derecha para apuntar con el gancho.

El resto de funciones se encontrarán alrededor del joystick derecho.

11. Estados del juego



En la parte superior se muestra el diagrama de las diferentes interfaces de menús a los que se pueden acceder dentro del juego. En todas las interfaces de menús se podrá ver un degradado de tonos azules en pixel-art, con estelas con gradientes en la parte izquierda, el logotipo del videojuego en la parte superior derecha, y los botones justo debajo. Este diseño es provisional, y se espera que el fondo sea sustituido por un diseño más elaborado a lo largo del periodo de desarrollo.

Distinguimos entre seis menús diferentes que se enumeran a continuación:

- Menú principal
- Menú de ajustes
- Menú de selección de archivo
- Menú de confirmación de borrado de archivo
- Menú de pausa
- Menú de créditos

El jugador, al iniciar el juego desde el navegador (ya sea desde un computador de escritorio o portátil, smartphone o cualquier otro dispositivo con un navegador de Internet compatible) verá el menú principal, desde donde el jugador podrá comenzar una partida nueva, continuar una partida ya iniciada yendo al menú de selección de archivo, acceder a los ajustes o ver los créditos. En caso de que el jugador escoja la primera opción, se cerrará el menú y se procederá al comienzo del juego desde el principio.

Desde el menú de ajustes, accesible desde el menú principal o el menú de pausa, el jugador podrá modificar el modo de control (escritorio/teclado o móvil/táctil), así como el volumen del sonido dentro del juego, y el ajuste de calidad de los gráficos, que activa o desactiva efectos especiales para que el juego pueda ejecutarse en dispositivos con bajas prestaciones sin problema.

Desde el menú de selección de archivo, el jugador podrá elegir una de las tres ranuras disponibles para llevar el progreso de su partida, numeradas del 1 al 3. Aquellas ranuras que no contengan información de guardado aparecerán con un texto que pone “Sin datos”, mientras que en aquellas ranuras donde haya datos de guardado, aparecerá el porcentaje de completitud del juego. Desde aquí se puede seleccionar una de las ranuras, regresar al menú principal o borrar una de las ranuras.

Desde el menú de confirmación de borrado de archivo, el jugador deberá confirmar si quiere borrar el archivo de guardado seleccionado anteriormente para su borrado. Debido a que esta acción se puede llegar a realizar de forma accidental, se ha puesto esta salvaguarda para evitar borrados no intencionados.

Desde el menú de créditos, accesible desde el menú principal, o bien mostrado una vez que el jugador completa el juego en su totalidad, se muestran los nombres de los miembros que han participado en el desarrollo del juego, además de un mensaje de agradecimiento al jugador por haber probado el juego.

Desde el menú de pausa, accesible en cualquier momento durante la partida, el jugador podrá reanudar la partida, acceder a los ajustes del juego, o regresar al menú principal, guardándose de manera automática la partida en el momento de haber regresado al menú principal.

En la sección a continuación se muestran capturas del juego donde se muestra la apariencia que tiene cada una de las interfaces de menú descritas:

12. Interfaces

Menú principal



Menú de ajustes



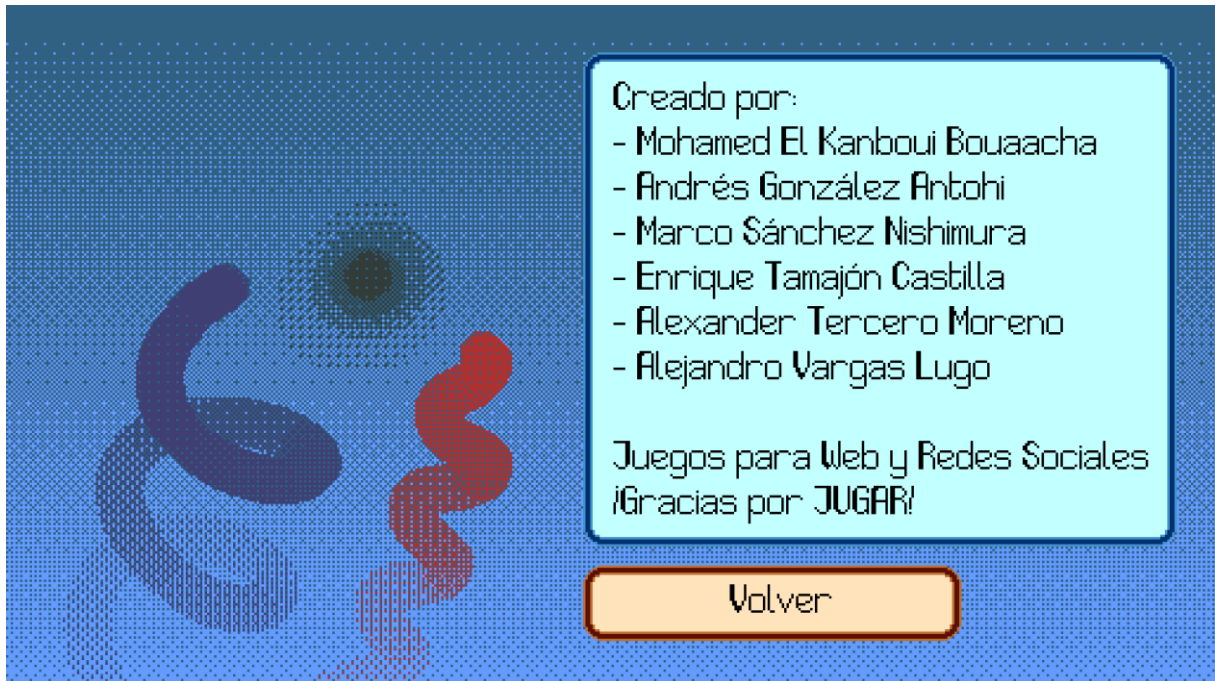
Menú de selección de archivo



Menú de confirmación de borrado de archivo



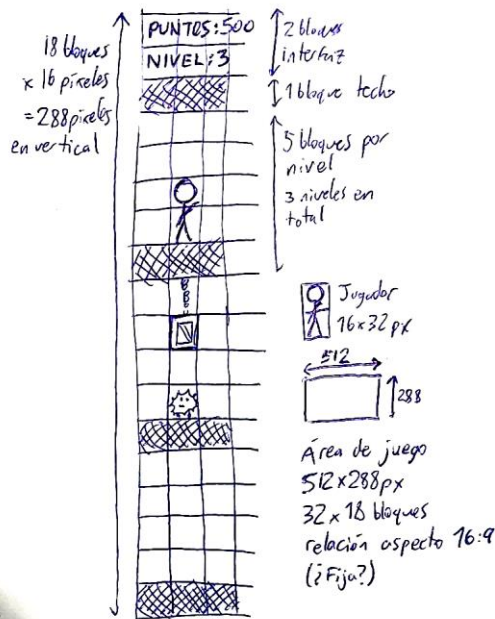
Menú de créditos



Menú de pausa



Interfaces in-game



Como se puede apreciar en este documento de una fase temprana de desarrollo, donde se estaban tomando las decisiones con respecto al área de juego y las dimensiones del jugador, los enemigos, etc., se decidió que las dos primeras filas de 16 píxeles de alto estarían dedicadas a mostrar información sobre el estado del juego, en nuestro caso la variable más importante que sería la vida con la que cuenta el jugador en un momento dado. Esto nos deja con una fila adicional, que podrá utilizarse para mostrar variables relevantes que pueda necesitar el jugador en áreas con puzzles especiales, por ejemplo.



En la imagen superior derecha, la vida ocupa una fila de 16 píxeles de ancho (cada cuadrado azul de la rejilla corresponden a 8x8 píxeles), dejando la fila inmediatamente inferior (en un tono marrón más claro) libre para los propósitos descritos.