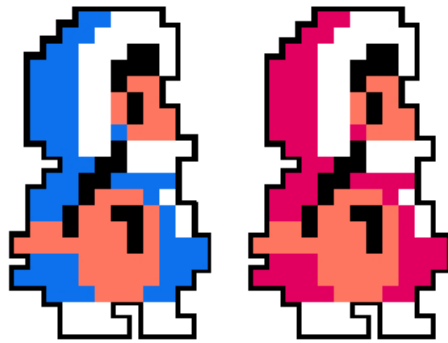
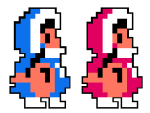


# ICE CLIMBER



GDD **Ice Climber** NES

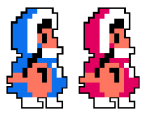
Victor Simon, Javier Sala, Alejandro Baldeón



# ÍNDICE

---

- 01.- Project Description
- 02.- Gameplay
- 03.- WorldBuilding
- 04.- Characters
- 05.- Level Design
- 06.- Art Style
- 07.- Music and Sound
- 08.- Technical Design Document
- 09.- Planning
- 10.- Marketing and Funding
- 11.- QA and Playtesting



## 01.- PROJECT DESCRIPTION

Eres Popo (player 1), y tienes una compañera llamada Nana (player 2), ambos son esquimales que tienen como objetivo llegar al punto más alto de cada montaña que se encuentren en su camino. Ambos tienen un martillo el cual les permite romper bloques de hielo para crear agujero y así poder pasar a una siguiente plataforma de la montaña, pero a medida que van subiendo los pisos inferiores se van perdiendo así que una caída resultaría en algo mortal.

Aparte de ir escalando evitando caer al vacío, ambos personajes deben cuidarse de los peligros que tiene la montaña ya que existen los yetis, las aves, picos de hielo y unos temibles osos polares que irás encontrando eventualmente al escalar las montañas.

Ice Climbers es un juego 2D desarrollado y lanzado por Nintendo para la plataforma NES en 1984. El videojuego consiste en ir escalando montañas mediante diferentes tipos de plataformas, evitando caer al vacío e intentando no morir con los diferentes enemigos.

## 02. GAMEPLAY

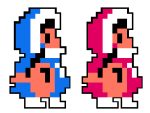
### OBJETIVO

El objetivo principal del juego es escalar hasta el final de cada montaña con la máxima cantidad de puntos posibles, ya sea eliminando enemigos o recogiendo verduras. Además, cada nivel cuenta con una fase bonus en la cual tienes que ir saltando mediante plataformas no destruibles (hielo y nube) para llegar a la parte más alta y cogerte de las garras de un pterodáctilo que vuela de lado a lado del escenario, todo esto antes de que te acabe el tiempo de la fase.

### GAME MECHANICS

#### - Movimiento:

Los jugadores pueden moverse lateralmente y pueden hacer saltos para romper bloques de los pisos superiores.



- Ataque:

Popo y Nana usan un martillo para derrotar a los enemigos

## OBSTACLES

El juego cuenta con distintos obstáculos para darle un poco de dificultad al jugador al momento de subir cada montaña y estos son tanto los enemigos como las plataformas que van variando dependiendo del nivel que se escoja.

Los enemigos irán apareciendo de forma aleatoria durante la partida intentando hacerle daño al jugador al entrar en contacto con él, haciendo que pierda sus 3 vidas y termine así su partida. Además, mientras más alto sea el nivel, mayor será la aparición de enemigos.

Otro obstáculo son las plataformas, mientras más alto sea el nivel que se juegue más complicado será escalar la montaña por la distribución de las plataformas para escalar.

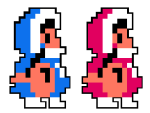
## REWARDS

Ice Climber cuenta con distintas formas de subir la puntuación del jugador y así poder tener un mejor puntuación al final de cada nivel, estos son: Romper bloques, cada bloque que se rompa al escalar dará X puntos; Matar enemigos, cada enemigo eliminado dará X puntos; Romper picos de hielo, cada pico de hielo destruido dará X puntos; Saltar al pterodáctilo, llegar a la cima y subir al pterodáctilo dará X puntos.

Además, en la fase extra hay la posibilidad de conseguir más puntos recolectando todos los ítems (verduras) que se encuentran en esa zona.

## LOSING

El jugador pierde la partida en el momento que pierde sus tres vidas cayendo al vacío o al entrar en contacto con un enemigo, y en el caso de que su puntuación sea mayor que la que hay actualmente, su puntuación pasaría a ser el nuevo récord registrado.



### 03. WorldBuilding

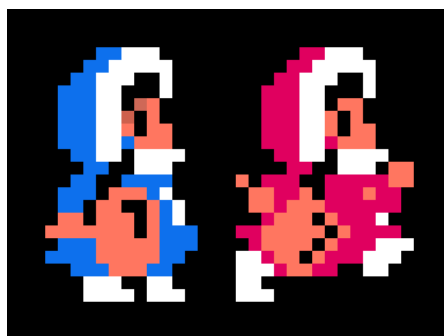
Los mapas de Ice Climber están basados en un mundo con montañas heladas y criaturas que viven en estas.

Cada nivel es una montaña con una estructura de plataformas totalmente diferente haciendo que la dificultad vaya aumentando y que la experiencia no se haga repetitiva. Y no sólo cambian las plataformas, los enemigos van apareciendo más seguido.

### 04.- Characters

#### Main Characters

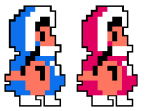
Como personajes principales se encuentran Popo y Nana, no tienen mucha historia detrás más que son hermanos esquimales. Ambos se dedican a escalar montañas y hacerse paso en su camino con su martillo.



#### Enemigos

El juego cuenta con diferentes tipos de enemigos, cada uno con una mecánica diferente al otro con el objetivo de dificultar la subida a la cima a los jugadores.

- Yeti: Spawnea en el lateral de los pisos. En caso de faltar algún bloque en ese piso el yeti spawna junto a un trozo de hielo y lo empuja hasta el agujero para taparlo, puede llegar a tapar dos bloques a la vez. El yeti se sigue moviendo en esa dirección hasta que se topa con un agujero, entonces vuelve corriendo por donde ha venido, y en 2 segundos aprox. reaparece con un bloque de hielo. Aunque no haya agujeros en el piso el yeti puede spawnear pero sin el trozo de hielo. El trozo de hielo puede ser



destruido por el jugador.

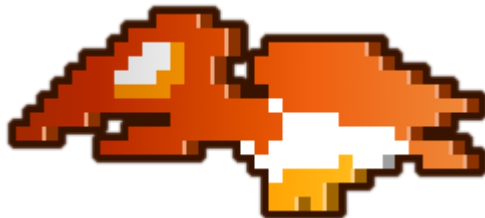


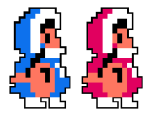
- Pájaro: Spawnea de una de las esquinas superiores de la visión de la cámara. Vuela de forma aleatoria, pero siempre dentro del campo de visión del jugador. El pájaro "muere" cuando se sale del campo de visión del jugador o cuando el jugador la aplasta con el martillo.



## Condor

El cóndor es un personaje que se encuentra en lo más alto de cada montaña volando de izquierda a derecha esperando a entrar en contacto con el jugador. Cuando el jugador llega al Cóndor, la partida termina y el jugador que tocó al Cóndor consigue puntos extra.

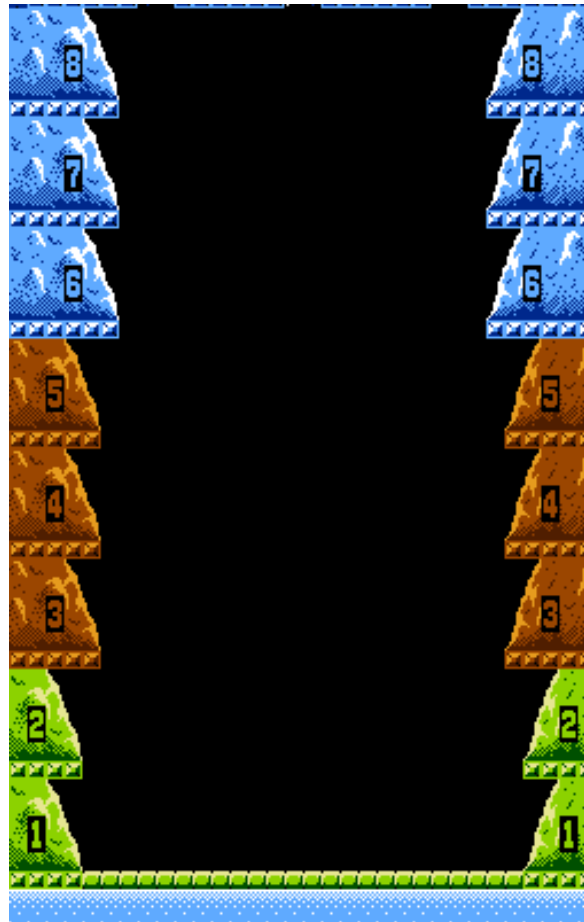




## 05.- Level Design

### Niveles:

Ice Climber cuenta con un total de 32 niveles los cuales son montañas que tiene 8 pisos de altura y plataformas destruyibles que permiten llegar a lo más alto de cada montaña. Al pasar el piso número ocho tienes la oportunidad de pasar el piso extra que cuenta con un tiempo limitado para llegar a lo más alto, además esta zona tiene bloques que son indestructibles.

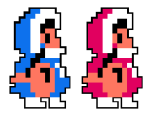


### Incremento de dificultad:

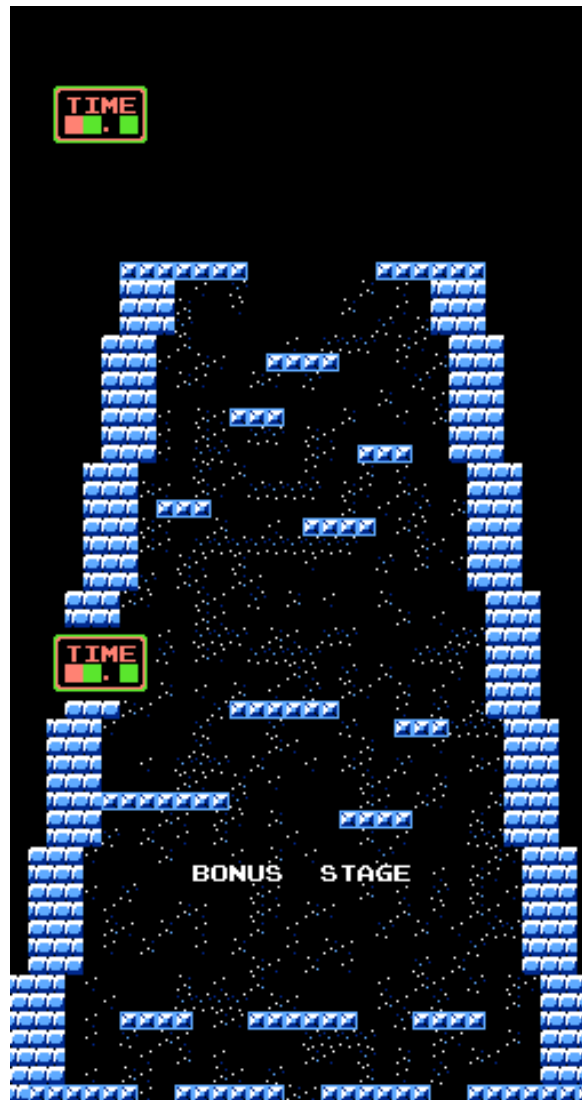
Cada nivel tiene un diseño diferente de plataformas, aumentando la dificultad al jugador al escalar estas montañas, pero si eso no es suficiente mientras más niveles avance el jugador más enemigos irán apareciendo para aumentar la dificultad.

### Fase final:

Llegar a la cima de la montaña desbloquea lo que se conoce como la fase extra, esta fase cuenta con un contador que va bajando y el objetivo del jugador es



llegar a la cima para así poder conseguir un bonificador de puntos extra por la recolección de alimentos (verduras) que se encuentran en esta zona.



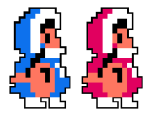
Modos de juego:

Tenemos dos modos de juego, el "NORMAL GAME" que es el juego clásico sin ninguna modificación y el modo "ONE LIFE GAME", en este modo sólo tienes una vida, lo que hace que el juego se haga complicado y tengas que pensar en qué decisiones tomar antes de ir más arriba.

## 06.- ART STYLE

Ice Climber es un videojuego lanzado para la consola NES por lo que no es un videojuego con muchos detalles pero sí que tiene lo necesario para demostrar que es un videojuego único.

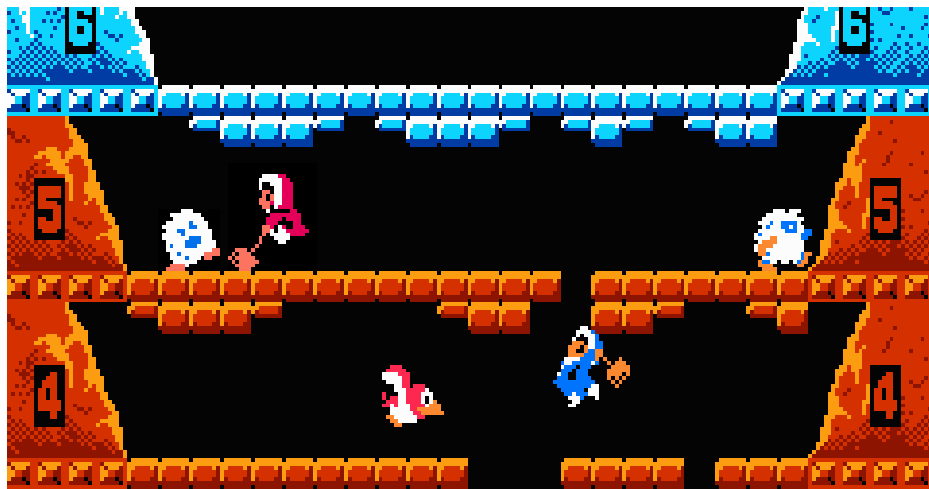




Cada montaña cuenta con tres tipos de pisos: Hierba, Tierra y Hielo, estos son mostrados de diferentes colores para poder diferenciarse entre sí.

Además estos pisos tienen diferentes bloques y cada uno tiene un diseño diferente: Bloques enteros destruible, bloque destruible básico; Bloques pequeños, bloques pequeños que se pueden destruir; Bloques enteros indestructibles, bloques enteros que no se pueden destruir; Bloques desplazadores, estos bloques dependiendo la dirección en la que estén posicionados desplazan al jugador en esa dirección mientras este se encuentre encima.

Así mismo los enemigos tienen colores que los hacen resaltar lo suficiente para no ser una molestia en pantalla pero que se puedan ver con claridad para no recibir daño.

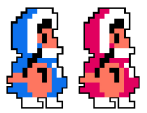


## 07. MUSIC AND SOUND

La banda sonora que nos acompaña en el proceso de subir cada montaña es una música que refuerza la sensación de aventura y desafío.

Además, la banda sonora se adapta dependiendo de la altura en la que te encuentras, cambiando cuando llegas al nivel bonus.

Los efectos de sonido ayudan a tener una mejor inmersión en el videojuego añadiendo sonidos a los golpes del martillo, bloques rompiéndose o los bloques de hielo cayendo. Al recoger ítems también hay un efecto de sonido, así mismo también está el sonido de victoria al terminar el nivel bonus.



## 08. TECHNICAL DESIGN DOCUMENT

- Mecánicas de caminar, saltar y golpear bloques de hielo o enemigos
- Mecánica de salto con física que requiere de precisión al saltar
- Objetivo de llegar a la cima de cada montaña con el mayor número de puntos posible
- Los niveles son montañas con un diseño diferente y con un aumento de dificultad
- Música y efectos de sonido que ayudan a una mejor inmersión en el videojuego.
- Estilo "pixel-art" o "8-bit"
- El videojuego permite la opción de tener el multijugador

## GAME ENGINE

Se usó Unity para hacer la réplica del videojuego en el cual se programó y montó todo el proyecto, y utilizando los mismos sprites que se usaron para crear el videojuego original.

