

Game Design v 1.4 - Cold (Aquí pondrán la versión actualizada del documento y el nombre del último que realizó el cambio).

Equipo: Arturo, Cold, Duque, Eddie, Yózdel, Ferniz.

***Todo lo que se realice aquí deberá de entregarse en escrito lo que realizarlo y mostrarse en git kraken.**

***Cada quien debe de agarrar 4 Tareas, para realizar (de preferencia) hasta el miércoles 21 de Octubre.**

***Para que no les pongan 0, todo lo que realicen subanlo a Unity (ejemplo: movilidad de perros, deja la parte que te tocó de tu documento y deja un video de referencia, ya sea hecho por ti mismo o sacado de un gameplay).**

1.- Cámara – JFerniz -Completado-

¿Qué hace la cámara?

Seguir al jugador.

¿Cómo funciona la cámara?

Será estática ya que el perro no se estará moviendo, se moverá el mundo por sí solo.

¿Qué pasa cuando pierdes?

La cámara se quedará con la vista del personaje difuminado y enfrente de esa vista estará el menú de game over.

2.- Medidas de anchura y altura de los perros – Cold -Completado-

(Por box collider) Es necesario, ingresar los tamaños en el orden aquí mostrado para mayor precisión-

Size - Paso 1

x: 2.3 y: 5.5 z: 4.4

Center - Paso 2

x: 0 y: -1.5 z: -1

3.- Medidas de los carriles - Cold -Completado-

Posiciones:

y: -5

z: 43.5

10 de largo (x)

Escala:

x: 1.5

y: 1

z: 10

ancho carril 1.5 (z) (3 carriles)

4.- Medidas de los obstáculos (Altura) - Cold -Completado-

5.- Animaciones - Arturo -Completado-

<https://www.artstation.com/artwork/oA6B0k>

¿Qué pasa cuando inicias el juego?

El personaje se encuentra transicionando entre pose **idle 1** y **idle 2** al centro de la pantalla detrás de los menús del juego

¿Qué pasa cuando le das al botón de pausa?

El juego y el personaje se congelan inmediatamente en su lugar, al reanudar la partida el juego muestra 3 segundos para que el jugador esté preparado, pasado esto el personaje se descongela de su lugar

¿Qué pasa cuando está en Idle?

El personaje se intercala en un loop entre dos animaciones en las que el **idle 1** está sentado en sus dos patas, moviendo la cabeza lado a lado y en **idle 2** se para en sus cuatro patas para estirarse y luego regresar a sentarse en sus dos patas

¿Qué pasa cuando el personaje camina?

El personaje no cuenta con una animación de caminar

¿Qué pasa cuando el perro corre?

El personaje entra en un loop de Running desde que inicia la partida hasta que se le agote la vida o caiga de los límites del mundo

<https://syncsketch.com/sketch/cab981299908/>

¿Qué pasa cuando el perro salta?

El personaje entra en una animación de **Jump** que dura por 1-1.5 segundos en el que salta levantando las patas del suelo con las traseras empujando hacia atrás y las delanteras hacia enfrente

<https://www.youtube.com/watch?v=0P35xUGioSs>

¿Qué pasa cuando se agacha?

El perro se agacha sobre sus 4 patas deslizándose por el suelo para esquivar obstáculos que no pueden ser saltados

¿Qué pasa cuando choca?

El personaje hace una animación de 0.50-1 segundos de **Flinch** como retaliación por haber sufrido daño

¿Qué pasa cuando pierde?

Si el personaje pierde por chocar con un obstáculo, el personaje usa la animación **Los Collision** en la que rebota hacia atrás para caer acostado al suelo, si pierde por caída usa la animación **LoseFall** en la que se zambulle hacia abajo fuera de cámara

¿Qué pasa cuando está en el menú de la selección de los personajes?

Se encuentra transicionando entre idle 1 y idle 2

<https://www.youtube.com/watch?v=-VPigjebVcU>

¿Qué pasa cuando lo seleccionas en el menú de la selección de los personajes?

Hace una animación de 2-3 segundos llamada **Selected** en el que el personaje hace una acción dependiendo del personaje que se escogió: Ya sea uno empieza a ladrar con felicidad y el otro, se para en dos patas

6.- Vida (Perros) - Duque -**Completado**-

¿Cuántas vidas tendrán?

El perro tendrá un total de 3 vidas (2 base + 1 de poder activo ejemplo: jetpack) por lo cual el usuario puede tener hasta 3 fallos por partida.

Esto se muestra en la barra de vitalidad del HUD.

¿Como se pueden recuperar más vidas?

La vitalidad del perro se puede recuperar al recoger los bistecs, cada uno recupera 1 punto.
(No puede exceder más de 2 puntos base)

¿Como se pueden perder las vidas?

Al tropezar, fallar o chocar con algún obstáculo, cada vez que pase cualquiera de estos eventos el perro perderá 1 punto de vida.

¿Habrá alguna forma de perder todas las vidas?

Fallando las 2 oportunidades, esto hará que termine la partida.

7.- Velocidad del escenario – JFerniz -Avance-

¿Qué hace el escenario?

Se mueve el escenario mientras que el perro se queda siempre en el centro del mundo.

¿Cómo se mueve el escenario?

Con traslación Z.

¿Cuál es su velocidad?

25m/minuto.

8.- Movilidad de los perros – Eddie -Avance-

¿Cuántas veces se puede mover a la izquierda/derecha?

El perro se va a poder mover en solo 3 carriles, 1 central, 1 a la derecha y 1 a la izquierda

¿Hay cooldown en cada movimiento?

No habrá cooldown dado a que el jugador ocupa esquivar los obstáculos en cualquier momento

¿Cómo será la animación?

El perro hará un pequeño brinco para cambiar de carril parecido a este ejemplo
<https://youtu.be/BKqS9gis0w0?t=55>

¿A qué velocidad se mueve en el carril?

25 m/minuto.

¿Puede moverse en el aire?

Si en caso de un tener que esquivar un obstáculo cuando el perro todavía este cayendo

9.- Movimiento de Salto – Eddie -Avance-

¿Cuántas veces puede saltar el perro?

Indefinidamente dado a que uno de los obstáculos requiere que el jugador brinque

¿Cuál es su velocidad de salto?

¿Hay cooldown?

No

¿Cómo será la animación?

La animacion de salto sera parecida a esta referencia <https://youtu.be/GkyIpTiJmhs?t=25> pero varía dependiendo del tamaño del perro

10.- Movimiento de Agacharse – Eddie -Avance-

¿Cómo se agacha el perro?

Se va a agachar como se se estuviera arrastrando

¿Tiene cooldown?

No

¿Puede agacharse en el aire?

Si se agacha en el aira el perro se va a forzar al piso

¿A qué velocidad se agacha?

¿Cómo será la animación?

La animación va a ser algo parecido a lo que se muestra en este video <https://youtu.be/pL4Ebk-linE?t=271>

11.- Gameplay - Cold

¿Cómo irá el UI en la pantalla del gameplay?

12.- Mecánica Obstáculos (1 - 15) – JFerniz

Hold Big

¿Cuál es su función?

Hacer que el jugador salte para agarrar monedas.

¿Puede perder el jugador?

Si, si da un mal salto.

¿Habrà alguna recompensa?

Si, monedas o un power up.

Aro

¿Cuál es su función?

Hacer que el jugador salte para agarrar monedas.

¿Puede perder el jugador?

Si, si da un mal salto, o si no salta.

¿Habrà alguna recompensa?

Si, monedas o un power up

Zig Zag

¿Cuál es su función?

Hacer que el jugador cruce de lado a lado por el obstáculo.

¿Puede perder el jugador?

No, pero tiene que darle slide para seguir avanzando.

¿Habrà alguna recompensa?

Si, monedas o un power up.

13.- Acomodar los chunks (Con sus obstáculos y monedas) -JFerniz

Acomodar monedas en Obstáculos

Acomodar props (Spawn Points)

14.- Skateboard (Velocidad y Duración) – Duque

¿Qué beneficios le da al jugador?

Brinda inmunidad, por unos segundos al perro (5 seg. base) esto se puede mejorar

¿Puede malgastarlo?

¿Se usa momentáneamente o se puede activar cuando él quiera?

¿Habrá alguna animación cuando agarré el power up?

¿Cuánto durará?

¿Cuál será su velocidad?

¿Eres inmune?

¿Cómo aplica la inmunidad?

¿Hay alguna animación cuando chocas con algo mientras usas el power up?

15.- Imán (Área y Duración) – Cold

¿Qué beneficios le da al jugador?

Este Power up le da al jugador una capacidad de atraer monedas a un rango de distancia, permitiéndole recoger los coins de otros carriles.

¿Puede malgastarlo?

Ya que el power up se usa al tocarlo, no hay realmente una perdida, lo unico mas cercano es que no logre tomar el power up.

¿Se usa momentáneamente o se puede activar cuando él quiera?

Momentáneamente

¿Habrá alguna animación cuando agarré el power up?

Partículas de algún tipo (Recomiendo humo o estelas de luces muy brillantes), para no animar a un perro se pone un imán.

¿Cuánto durará?

15 segundos en su punto máximo y 7 segundos en su punto mínimo.

¿Cuál será su área?

Propongo un area cubica, de el ancho exacto de los 3 carriles desde el centro, esta área se moverá con él, y de altura serán desde el centro del perro y 3 unidades hacia arriba, y 3 unidades hacia el frente.

¿Eres inmune?

No

¿Hay alguna animación cuando chocas con algo mientras usas el power up?

No

16.- Jetpack (Velocidad y Duración) – Duque

¿Qué beneficios le da al jugador?

¿Puede malgastarlo?

¿Se usa momentáneamente o se puede activar cuando él quiera?

¿Habrá alguna animación cuando agarré el power up?

¿Cuánto durará?

¿Cuál será su velocidad?

¿Eres inmune?

¿Cómo aplica la inmunidad?

¿Hay alguna animación cuando chocas con algo mientras usas el power up?

17.- X2 (Duración) – Cold

¿Qué beneficios le da al jugador?

El doble de valor del collectable

¿Puede malgastarlo?

Ya que el power up se usa al tocarlo, no hay realmente una perdida, lo unico mas cercano es que no logre tomar el power up.

¿Se usa momentáneamente o se puede activar cuando él quiera?

Momentáneamente

¿Habrá alguna animación cuando agarré el power up?

No

¿Cuánto durará?

4 segundos base, 10 segundos maxeado

¿Eres inmune?

No

¿Hay alguna animación cuando chocas con algo mientras usas el power up?

No

18.- Filete (más vida) - Duque -Completado-

¿Cómo beneficia al jugador?

Restablece un 1 punto de vida al perrito, esto permitirá otro fallo sin perder la partida para avanzar lo más posible en el juego.

¿Aparece cada ciertos metros o será de manera random junto con los power ups?

Aparece de manera aleatoria con muy poca frecuencia, (alrededor del 5 - 10%) esto para evitar que el jugador sea inmortal, dependerá de la habilidad del jugador para tomarlo.

Opcional (Puede aparecer cada fin de segmento, dependerá de la habilidad del jugador para tomarlo)

Opcional (Puede aparecer cada cierto puntaje alcanzado Ejemplo: (Si el jugador alcanza 1000 pts aparecerá un bistec en el mapa)

¿Cuántas barritas de vidas te subirá?

Solo 1, ya que solo se permiten 2 fallos base y son raros de conseguir.

19.- Misiones (Modo Historia) – Yózdel -Avance-

¿Cuál es la primera misión?

Mover a los lados ("deteniendo el tiempo"), para que el jugador sepa cómo hacerlo.

¿Cómo es la primera misión?

El jugador deberá reaccionar a la indicación y moverse a los lados, de no hacerlo, no podrá avanzar.

¿Cuándo ganó la primera misión?

Cuándo cumplió el objetivo.

¿Cuándo pierdo en la primera misión?

Sino se cumple el objetivo.

¿Qué ganó cuando me pasó la primera misión?

Monedas.

20.- Misiones Semanales – Yózdel -Completado-

¿Qué le ofrece al jugador?

Una dificultad alta y 50 monedas por misión.

¿Qué pasa si no las realiza a tiempo?

Tendrán una duración de 7 días, si no las hace, solo se cambiarán las misiones por las nuevas.

¿Qué pasa si realiza todas a tiempo?

Obtendrá 50 monedas por misión (200 si las hace todas desde el primer día).

¿Cuántas habrá?

9 en total.

¿Cómo aparecerán?

Serán 3 misiones semanales y cada una dará 50 monedas.

21.- Misiones Diarias – Yózdel -Completado-

¿Qué le ofrece al jugador?

Dinero 10 o 20 monedas por misión y una dificultad fácil y media.

¿Qué pasa si no las realiza a tiempo?

Se perderán las recompensas y cambiarán las misiones.

¿Qué pasa si realiza todas a tiempo?

Obtendrá las recompensas y deberá esperar al día siguiente por las otras.

¿Cuántas habrá?

15 en total.

¿Cómo aparecerán?

Cada 24 horas, tendrá 3 misiones nuevas que darán 20 monedas.

22.- *Misiones de la Partida – Yózdel

¿Qué le ofrece al jugador?

¿Qué pasa si no las realiza a tiempo?

¿Qué pasa si realiza todas a tiempo?

¿Cuántas habrá?

¿Cómo aparecerán?

23.- Monedas en la Partida – Yózdel -Completado-

¿Como gano, kilometraje, monedas recogidas o ambas?

No se gana realmente, pero se supera (a él mismo o a otras personas (en caso de poner el récord global)).

El jugador deberá recoger monedas del suelo y podrá duplicarse al perder, viendo un anuncio.

24.- Día, Tarde Y Noche – Eddie

¿Cómo va a funcionar?

¿Cuándo se cambiará?

¿Habrá alguna transición?

¿Cómo se llegará a la transición?

¿Cuánto durará la transición?

25.- UI Menu - Arturo -Completado-

26.- UI Selección de Personajes - Arturo -Completado-

27.- UI Misiones - Arturo -Completado-

Siguiente Sprint

Acomodar la tienda

Mejoras Skateboard (Max 7 nvl por perro)

Mejoras Jetpack (Max 7 nvl por perro)

Mejoras Imán (Max 7 nvl por perro)

Mejoras X2 (Max 7 nvl por perro)

Items de mejora (Precio In Game & Precio Real)

Moneda del juego (Precio In Game & Precio Real)

Moneda del juego premium (Precio Real)

***Skins (Precio In Game & Precio Real)**

Historial de Cambios

v 1.0 Creación del Documento. 17/10/2020

v 1.1 Asignación e Implementación de nuevas Tareas parte 1 (Asigne tareas nuevas e hice cambios en las que teníamos) . 18/10/2020

v 1.2 Tareas Completadas y en Proceso. 20/10/2020

v 1.3 Avance Tareas. 23/10/2020

v 1.4 Avance Power Ups y Ui. 23/10/2020