

SHADOW RUN

Documento de diseño

Developed by:



Elisa Barba Ortiz
Iván Gómez Ortega
Jennifer Sofía Pardo Cepeda
David López López
Raúl de Miguel Martín

Introducción	3
1.1 Concepto	3
1.2 Características del juego	3
1.3 Género	3
1.4 Jugabilidad	4
1.5 Temática	4
Mecánicas	4
2.1 Flujo del juego	5
2.2 Movimiento y físicas	6
Interfaz	6
3.1 Menú principal	6
3.2 In-game	6
Arte	6
4.1 Arte 2D	6
4.2 Audio	7

1. Introducción

Este es el documento de diseño de *Shadow Run*, un juego multijugador competitivo para PC. Este escrito servirá para reflejar la visión global del juego, su estética, temática, mecánicas, etc.

1.1 Concepto

Shadow Run es un videojuego que enfrenta a dos jugadores en una carrera a través de plataformas. Uno de los jugadores deberá perseguir al otro jugador con el objetivo de pillarle antes de que acabe el nivel.

1.2 Características del juego

Los elementos más relevantes de *Shadow Run* son los siguientes:

- **Sencillez:** El juego consta de una premisa simple y un planteamiento fácil de comprender, de manera que cualquier jugador pueda introducirse en esta aventura competitiva.
- **Multijugador dinámico y frenético:** Las partidas deben ser breves pero emocionantes (unos dos o tres minutos). Dos jugadores luchan por hacerse con la victoria, uno debiendo huir, y el otro, atrapar, mientras un elemento del escenario les persigue para que no puedan parar ni un instante. Un solo fallo puede suponer la derrota.
- **Posibilidad de expansión:** El juego debe constar de distintos niveles, variando levemente la dificultad en cada uno, y siempre dejando abierta la posibilidad de añadir algunos nuevos.

1.3 Género

Shadow Run es un runner un poco distinto al que solemos encontrar. En este juego, los jugadores no competirán por llegar antes a una meta, ni por ser el último en pie. Un jugador tendrá el rol de cazador, y el otro, de presa. De manera que la partida acabará cuando el jugador perseguido llegue a la meta o el otro le atrape (o uno de los dos sea derrotado).

También tiene alguna característica de los juegos de plataformas, ya que los jugadores deberán saltar por distintos elementos, hacia delante o hacia detrás, etc., para sortear los obstáculos o alcanzar atajos.

1.4 Jugabilidad

Cada partida de *Shadow Run* constará de las siguientes cualidades:

- **El gato y el ratón:** La partida comenzará tras una cuenta atrás. El jugador presa (de color azul) comenzará a correr y el cazador (de color rojo) le perseguirá, saliendo con un poco de retraso para dar algo de ventaja.
- **Movilidad:** El jugador podrá moverse tanto a la derecha, como a la izquierda, saltar o incluso deslizarse por lugares angostos.
- **Scroll lateral:** la cámara del videojuego seguirá al jugador en todo momento mientras atraviesa el nivel, tanto de derecha a izquierda, como de arriba a abajo.
- **Características exclusivas de cada nivel:** algunos niveles tendrán cualidades o características específicas, lo que aporta variedad y más personalidad a cada localización.

1.5 Temática

El juego transcurre en un espacio futurista, con varios niveles, cada uno con su ambientación particular. El mapa principal consiste en una ciudad cibernética y digitalizada, mientras que, por otro lado, hay un mapa que transcurre en la luna, u otro que está en una zona desértica post-apocalíptica.

- **Ciudad cibernética:** tendrá plataformas voladoras que se moverán horizontal o incluso verticalmente.
- **Luna:** los personajes se moverán a un ritmo más lento pero serán capaces de llevar a cabo saltos de mayor altura gracias a la falta de gravedad.
- **Zona desértica post-apocalíptica:** en determinadas partes del nivel, aparecerán arenas movedizas que ralentizan el movimiento de los corredores.

2. Mecánicas

La gran mecánica principal es la de correr por todo el mapa esquivando ciertos obstáculos que aparecen. Además posteriormente se añaden otras mecánicas como ganchos para agarrarse del techo o plataformas de salto. Además, hay varios objetos a recoger o evitar con características y habilidades especiales. Estos objetos son los orbes de poder, que pueden ser tanto ventajosos como perjudiciales. Esto se puede determinar por el color de los personajes.

En particular, la situación sería: un orbe tiene un efecto cualquiera y un color (rojo o azul). Si el jugador que recoge el orbe es del mismo color, el efecto especial se le aplica positivamente, mientras que si lo recoge el jugador con el otro color, el efecto será negativo.

Posibles efectos: velocidad, altura del salto, alguna característica específica del mapa...

2.1 Flujo del juego

Cuando el jugador entre en el menú principal de *Shadow Run*, tendrá la opción de empezar directamente la partida, acceder a la configuración o la tienda principal. Si elige la primera opción, tendrá la opción de elegir el mapa en el que quiere jugar, y entonces entrará en una sala de espera hasta que el juego le enlace con otro jugador, también a la espera.

La partida comienza con ambos personajes a un lado de la pantalla. Aleatoriamente, se asigna uno de los dos roles a cada jugador. El personaje que huye (presa) provoca al personaje que caza, y entonces empieza la persecución. La presa comienza con un poco de ventaja para que la partida no acabe al momento.

Ambos personajes recorren el escenario, uno detrás del otro, hasta que la presa llega a la meta o el cazador le alcanza. Si ocurre lo primero, gana el jugador que huye; si ocurre lo segundo, la victoria es para el cazador. También se puede ganar si el contrincante es derrotado por el escenario, ya sea cayendo al vacío o siendo alcanzado por el elemento que recorre el escenario sin detenerse y horizontalmente.

El jugador que haya ganado recibe unas monedas que luego puede usar para comprar cosméticos o coleccionables dentro del juego, mientras que el perdedor no gana nada.

También estará la posibilidad en el menú principal de entrar en una partida con código. Si otro jugador está buscando partida con el mismo código, se juntarán ambos. De esta manera se puede jugar directamente con amigos.

2.2 Movimiento y físicas

Los controles del jugador serán con W, A, S y D para saltar, agacharse y correr.

“Espacio” para usar los objetos característicos del nivel en caso de tener.

Cada nivel tendrá unas mecánicas de movimiento únicas y unas físicas acordes con la ambientación. Para finalizar la partida, el perseguidor deberá tocar al personaje que huye antes de que llegue al final.

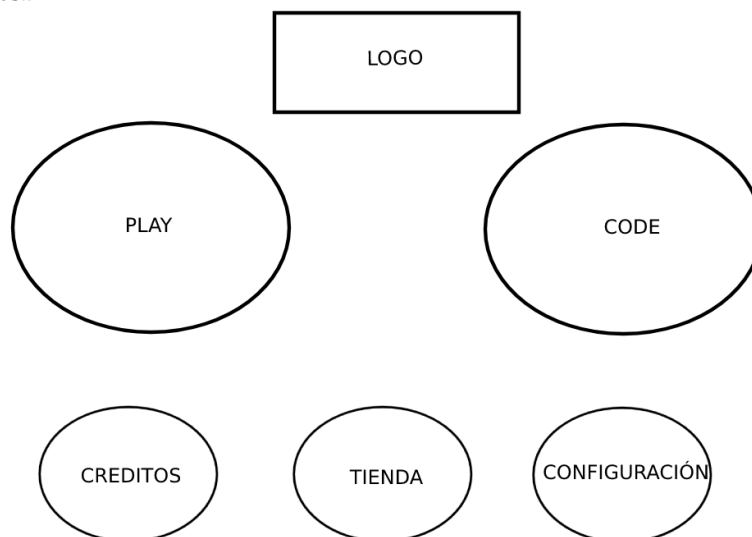
3. Interfaz

A la hora de elaborar la interfaz se divide en dos puntos principales, la interfaz in-game y la interfaz del menú para entrar al juego.

3.1 Menú principal

En el menú principal habrá disponibles los siguientes botones para interactuar: iniciar partida, jugar con código, configuración, créditos y la tienda.

MENÚ PRINCIPAL



3.2 In-game

Dentro de la partida en sí, el juego carece de menú de pausa o de configuración, ya que no se permite detener la carrera al ser un juego online de tan poca duración.

(quizás 2 o 3 minutos como máximo por partida). Poder pausar el juego podría resultar tedioso para ambas partes y rompería la emoción del momento.

En cualquier caso, *Shadow Run* sí que dispone de un elemento de interfaz dentro de la propia partida. Se trata de un efecto luminoso que aparecerá en los bordes de la pantalla cuando el jugador recoja cualquiera de los orbes de poder.

4. Arte

4.1 Arte 2D

El estilo de *Shadow Run* es 2D, sencillo y sin muchos detalles. Es un estilo característico de cartoon o cómic, con colores vivos y texturas simples. Los personajes están formados por siluetas y colores oscuros que contrastan con el escenario del juego. El juego se realizará sobre un canvas de 900x600 píxeles, donde los jugadores tendrán unas dimensiones de 64x128 px y los objetos recolectables (orbes), de 64x64 px.

4.2 Audio

El audio del juego estará formado por efectos sonoros y música. Los efectos de sonido ocurrirán en cualquier momento que el jugador o el personaje interactúen con los elementos del juego, ya sea un botón, realizar un salto, recoger un orbe de poder, llegar a la meta o ser alcanzado por el cazador, etc.

En el apartado musical, la idea sería incluir una canción para el menú principal y otra para las partidas, dejando abierta la posibilidad de, en un futuro, hacer un tema para cada mapa en particular.