



# Robert: Lost in Time

Versión 0.1

Diseñado por:

Diego Felipe Galarza Ch. [diegogalarza97@gmail.com](mailto:diegogalarza97@gmail.com)

Víctor Manuel Ospina B. [ospiman98@gmail.com](mailto:ospiman98@gmail.com)

Para: Mobile - PC

Historial de Revisiones:

Fecha	Detalle	Realizado por
08/02/19	Creación de título e información básica (Formato, género, idioma, etc.)	Diego F. Galarza Víctor M. Ospina
09/02/19	Creación de información estructural (sinopsis, personajes, mecánicas, etc.)	Diego F. Galarza Víctor M. Ospina
10/02/19	Creación del logo principal, nombre de los personajes, título	Diego F. Galarza

14/02/19	Modificación en la presentación de controles para la versión Móvil y Creación de los mockups de menús	Diego F. Galarza
----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------

Fecha de lanzamiento: TBD (*To Be Disclosed*)

**Título:** Robert: Lost in Time

**Formato:** Smartphone (Consola principal), PC (Consola secundaria)

**Género:** Platformer, Adventure, RPG, Shooter

**Edad:** Como está establecido por la ESRB Rating: EVERYONE 10+.

**Audiencia Principal / Público Objetivo:** Nuestro público principal es la población joven entre los 10 y 17 años

**Idioma:** Español (Latinoamérica), English (United States)

**Estilo visual:**

- **Cartoon:** Tanto nuestros personajes como el mapa, serán representados como dibujos animados, teniendo nuestro mapa una característica de ambiente muy retro 8-bit.
- **8-Bit:** Este estilo de diseño lo empleamos para el fondo de cada mapa, así como también para algunas instancias y objetos con los que nuestro personaje y los NPC's interactúen.
- **Cell-Shading:** Además de mantener lo característico del Cartoon también haremos uso de las líneas negras alrededor de los objetos y la variación tonal para representar sombras.

**Sinopsis/Historia:**

Alcyon es una tierra gobernada por un ser malvado llamado el Conde Olaf, quien castiga a todo el que contradiga su palabra, pero a pesar de todo era un lugar tranquilo en donde vivía Roberto y sus amigos. Un día Roberto, en medio de su torpeza habitual, tropieza con uno de los experimentos de Olaf quien, lleno de ira, castiga a Roberto haciendo uso de este extraño artefacto, una maquina capaz de abrir portales para viajar en el tiempo, enviando así a nuestra torpe Tortuga al pasado; Debido al daño que tenía la máquina, esta solo abre portales cada que Roberto consiga ciertos objetos en cada época histórica de Alcyon, lo que la alimenta de energía y acciona los portales que abren paso época tras época para poder volver a su hogar en Alcyon. Al volver, Roberto se entera que nada es igual y deberá enfrentar a Olaf para recuperar la tranquilidad y a sus amigos.

**Objetivo principal:**

El objetivo principal de nuestro juego es que el jugador, a través de Roberto, logre obtener la cantidad necesaria de objetos por nivel para poder avanzar en la historia e ir desbloqueando nuevos niveles y poder regresar al presente de Roberto en donde deberá enfrentar al enemigo principal el Conde Olaf.

**Tema:**

El tema principal de nuestro juego es la búsqueda de la victoria y el compromiso de lograr un objetivo, pues nuestro personaje debe encontrar la forma de volver con sus amigos, superar los problemas en los que se encuentra y lograr el objetivo de cada nivel, para reestablecer la tranquilidad de su mundo.

**Estructura:**

Debido a que nuestro juego es tipo Platformer en 2 dimensiones, constará de 6 niveles o mundos: Cavernícolas, Antigua Roma, Era de los Piratas, El Viejo Oeste, La Segunda Guerra Mundial y el presente de la tierra de Alcyon, los cuales se irán desbloqueando a medida que se completen ciertos objetivos. Estos mundos, tendrán enemigos característicos de cada época y aumentara no solo la cantidad de enemigos sino de dificultad al avanzar de nivel.

**PERSONAJES****Principales (jugador):**

- **Roberto:** Es una Tortuga que vive en Alcyon junto con sus amigos y el rey Conde Olaf .
- **Conde Olaf :** Es un Conejo malvado, rey tirano de la tierra de Alcyon

**Características:**

- **Roberto:** Es un personaje alegre, un poco torpe, ágil para ser una tortuga, pero que cuando está enojado, nadie quiere atravesársele por su camino.
- **Conde Olaf:** Es el principal enemigo de nuestro juego, un Conejo malvado que se ha apoderado del reinado de Alcyon y quien posee una máquina del tiempo en su colección de malévolos artefactos.

**Secundarios/NPCs:**

Nuestros personajes secundarios se dividen cada uno según el nivel en el que se encuentre el jugador y aparecerán de manera secuencial uno a uno, hasta llegar a aparecer 6 veces o más en el mapa correspondiente:

- Nivel de Cavernícolas: Tiranosaurio Rex
- Nivel de Roma / Grecia: Soldado Romano
- Nivel de Piratas: Pirata gruñón
- Nivel de Viejo Oeste: Vaquero
- Nivel de Segunda Guerra: Soldados Nazi
- Nivel de Alcyon: Conde Olaf

***Características:***

- Tiranosaurio Rex: Dinosaurio rojo y enojado, de paso lento
- Soldado Romano: Soldado con lanza, dispuesto a acabar con lo que se interponga en su camino
- Pirata gruñón: Marinero del Caribe con una cimitarra
- Vaquero: Clásico vaquero del viejo oeste con un revolver de tiro individual
- Soldados Nazi: Ejército de soldados equipados con ametralladoras
- Conde Olaf: Conejo malvado equipado con

***MECANICA******Control de daños:***

Nuestro personaje es afectado con el contacto directo de los que hay en cada nivel, causándole una muerte inmediata y por lo tanto reiniciando el nivel. También otro tipo de daño que recibe nuestro personaje es el daño por caída a la lava o al vacío en cada nivel.

***Recompensas / puntaje:***

En el transcurso del juego, se encontrarán diferentes niveles de mapas, en lo cual el usuario deberá recolectar objetos característicos de dicho nivel para completar en su totalidad el mapa. Los objetos que se encontraran en los mapas son:

- Huesos
- Casco Espartano
- Brújulas
- Medallas
- Engramas

***Interacción con el entorno:***

Nuestro personaje se puede mover a través de las diferentes plataformas que existen en cada nivel y puede atacar a cada enemigo del mapa con el arma que tenga disponible, también puede caerse por los precipicios y vacíos en cada mapa así como, al completar los ítems necesarios, entrar al portal y pasar al siguiente nivel.

***Mapa:***

Se manejarán 6 niveles en el transcurso de todo el juego, los cuales son:

- Nivel de Cavernícolas
- Nivel de Roma / Grecia
- Nivel de Piratas
- Nivel de Viejo Oeste
- Nivel de Segunda Guerra
- Nivel de Alcyon

***Salvado/Carga:***

El usuario podrá jugar sus partidas con tranquilidad ya que cada vez que avance de nivel o perezca en alguno, se guardarán automáticamente su progreso.

### ***Vistas de Cámara:***

La vista de cámara que se manejará en el juego es Parallax Scrollin, ya que, la idea es tener el personaje en un mismo punto y la cámara también, pero moviendo el fondo.

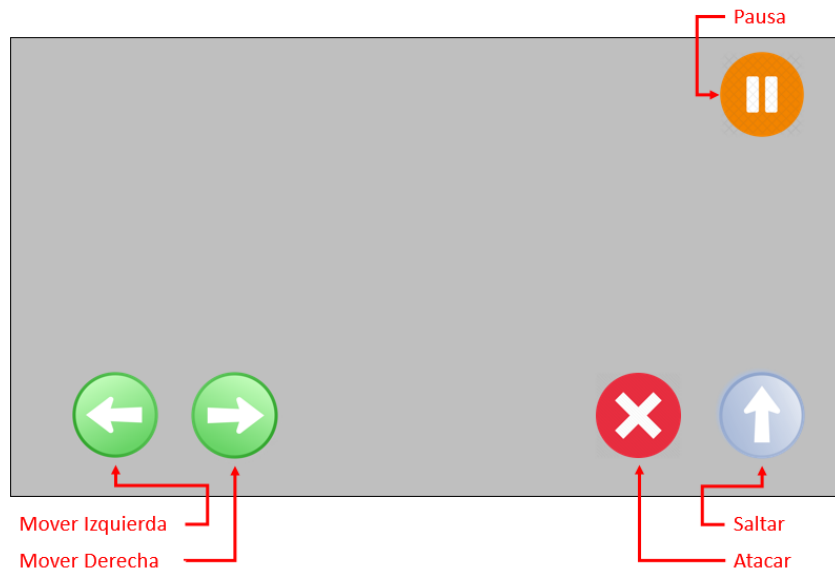
### ***Controles / movimientos:***

El personaje principal tendrá los movimientos básicos. Los cuales son los siguientes:

Para usuarios de PC:

- Barra Espaciadora : Saltar
- Flecha derecha: Ir a la derecha
- Flecha izquierda: Ir a la izquierda
- Z: Disparar/Arrojar objeto

Para Usuarios de dispositivos Móviles:



### ***Armas / Mecánica de las armas:***

Por cada nivel, nuestro personaje tendrá un arma acorde a la época en la que se encuentre, esta arma será un objeto lanzable o que pueda disparar:

- Nivel de Cavernícolas: Bolas de lava
- Nivel de Roma / Grecia: Lanza corta
- Nivel de Piratas: Pistola de llave de chispa
- Nivel de Viejo Oeste: Revolver
- Nivel de Segunda Guerra: Subfusil Thompson
- Nivel de Alcyon: Pistola laser

### **Sistema de Inventario / Power Ups:**

Como sistema de inventario o power ups solo se le otorgará a nuestro personaje el arma con la que se encuentre en el nivel actual; con dicha arma tendrá que lidiar contra los enemigos que aparecen cada vez más rápido y más seguido tratando de atacarlo.

### **Elementos de UI (Menú, Retroalimentación)**

El menú principal de nuestro juego es un menú básico, intuitivo y fácil de entender, pues tendremos varias opciones:

- **Menú Principal:** Desde éste menú se muestran las opciones de los principales sub-menús que tiene el juego.



- **Selector de niveles:** En este menú encontraremos todos los niveles del juego, con el medidor de progreso del jugador hasta el momento y los niveles que aún no haya desbloqueado se mostraran en tono gris hasta que no cumpla con los prerequisites necesarios.



- **Opciones:** En este menú el jugador encontrará varias opciones dentro de las cuales se encuentran la selección de habilitar o deshabilitar la música del juego, efectos de sonido, así como también la opción de seleccionar el idioma preferido entre las opciones disponibles (Español/English) y además una opción para visualizar los controles principales del juego y su distribución.

