



DOCUMENTO DE DISEÑO

LITTLE BOY SOUL

Game Design Document of Little Boy Soul

CONTEÚDO

Conteúdo.....	0
Presentación.....	2
Plataforma	2
Público Objetivo.....	2
Fecha de Lanzamiento	2
Logo del Juego	2
ESBOZO DEL JUEGO	3
Resumen de la historia del juego	3
Flujo del Juego	3
Flujo dEL JUEgo	4
Sistemas del Juego	4
Indicaciones y Estados del Jugador	4
Habilidad/Arma	4
Personajes	5
Personaje Little Boy.....	5
Concepto de Arte	5
Background dEL PersonaJE.....	5
Personalidad	5
Personaje Lila	6
Arte Conceitual	6
Background do Personagem	6
Personalidade	6
Personaje Pricca	6
Arte Conceitual	6
Background do Personagem	6
Personalidade	6
Jugabilidad y elementos específicos de la plataforma	7
Qué emociones se evocan en el juego?	7
Mini Jogos.....	7
Mundo de JUEgo	8
World 1 - Millenium.....	9
World 2 - Nephenthes.....	11
World 3 – Blood Falls	13
World 4 – Krakatoa	14
Interfaces.....	15
Flujo de pantallas del juego.....	15

Tela menu principal.....	15
Cómo interactúa el jugador con el juego?	16
Mecanismos	17
Peligros y Retos	17
Power Ups	17
Coleccionables Gerais.....	17
Coleccionables Especiais.....	18
ENEMIGOS Y JEFES	18
Enemigos.....	18
Zumbi	18
Mindless man.....	18
7 Flechas.....	18
Exu Caveira	18
Capa Preta.....	18
Goryo	18
Belzebu	18
Cavaleiro do Inferno.....	18
Trolls	18
Palhaços Assassinos	18
ALPDRUCK (elfo da pressão)	18
Cyclops	18
JEFES.....	19
Fire DEVIL	19
Darkflen.....	19
Blood Crab	19

DOCUMENTO DE DISEÑO

LITTLE BOY SOUL

PRESENTACIÓN

Little Boy Soul es un juego en el estilo de plataformas en 2D con mezcla de elementos de acción y aventura. El jugador controlará el carácter "Little Boy" donde se puede atacar, correr, saltar.

Objetivo final es recuperar su alma y su memoria. Para ello necesita derrotar a los cuatro "Jefes" de los respectivos mundos.

Plataforma

La plataforma de destino inicial es **PC** puede llegar a ser ampliado para la plataforma consola XBOX One.

Público Objetivo

Este juego afecta directamente a los jóvenes y al público adulto. El estilo de juego atrae a los jugadores competidores.

Segundó la norma **ESRB** la categoría de clasificación del juego es "**TEEN**". El contenido es generalmente adecuado para mayores de 13 años en adelante. Puede contener violencia, temas sugerentes, humor crudo, sangre leves, apuestas simuladas y / o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.

Fecha de Lanzamiento

La fecha de lanzamiento del juego está previsto para diciembre de 2016.

Logo del Juego



Figura 1 – Logo del Juego

**LITTLE
BOY SOUL**



ESBOZO DEL JUEGO

Resumen de la historia del juego

Todo comienza cuando el personaje principal llamado como "Little Boy", un joven se despierta en una habitación con un dolor de cabeza severo. Él se pone de pie y mire en el espejo, sin embargo, simplemente no recuerda quien es o su propio nombre recuerda. Su memoria sólo es de su querida "Pricca" un buen hombre joven que es apasionado.

Little Boy siente un gran vacío interior que consume cada segundo. De repente suena una voz en el fondo de la sala diciendo: "Hey Little Boy mi nombre es Lila. Has perdido tu alma y yo ayudare a recuperarla y volver a los brazos de su amor a la hermosa joven "Pricca". Lila es un hada que seguirá el "Little Boy" en su viaje.

Little Boy no se da cuenta que está atrapado en su propio sueño. En la vida real está en un coma debido a un grave accidente de coche. Para despertar del sueño y del coma en el Little Boy enfrentarse a sus miedos más profundos. El la progresión del juego Little boy recogerá pequeños recuerdos de su vida real que le ayudará desentrañar quién es.

Flujo del Juego

El ambiente de juego está dividido en cuatro mundos. Cada mundo tiene sus respectivos entornos basados en una visión distorsionada del mundo real con elementos de ciencia ficción, fantasía y apocalíptico.

El juego ofrece que varios desafíos, tales como trampas ocultas, recogen los ítems especiales, combate con varios enemigos.

La progresión del juego es lineal que consta de niveles. Sin embargo, cada nivel es un escenario abierto donde el jugador puede explorar el nivel. El juego contiene cuatro mundos con las siguientes características:

- cada mundo tiene su sistema de niveles y su "Jefe".
- cada mundo tiene un ambiente diferente (Contexto, música, background).

Importante tener en cuenta que la progresión del juego puede guardarse para cada etapa terminada.

Para ganar cada nivel el jugador debe encontrar y abrir la puerta del "Sol". El jugador pierde si no abrir la puerta del "Sol" en el plazo fijado en el nivel o si su límite de vida acabar debido a los ataques de enemigos o trampas.

FLUJO DEL JUEGO

Juego progresión es lineal que consta de niveles con escenarios abiertos donde el jugador puede explorar. Puede guardar el progreso en cada nivel completado.

Para ganar cada nivel el jugador debe abrir la "puerta del sol". Para lograr este objetivo el jugador debe:

1. encontrar y recoger la llave de oro.
2. busque y abra la "puerta del sol". Requisito para tener la llave de oro.

En cada nivel el jugador tiene la posibilidad de explorar cada escenario. Hay sub escenarios que pueden ser lugares secretos, trampas o atajos.

Inicialmente el jugador adquirirá las habilidades básicas de movimiento y ataque. Como aumentan los desafíos el jugador adquirirá habilidades especiales de ataque y defensa. Después de que el jugador adquiere todas las habilidades del personaje Little Boy, el desafío más grande será conocer los consejos proporcionados en el juego para superar los obstáculos, trampas, evitar enemigos, sorpresas y finalmente abrir la puerta del sol para completar el nivel.

Los consejos proporcionados en el juego pueden venir de recogidas recuerdos de su vida, de su guía de hadas Lila o incluso por la interacción de personajes "NPC". Un objeto valioso del personaje es su diario de vida que se llena de los recuerdos recogidos en cada nivel donde el jugador podrá consultar y así descubrir la historia del personaje Little Boy.

Elementos visuales, música y recuerdos de su vida le ayudará a Little Boy a seguir el camino correcto en cada nivel para abrir la puerta del sol y ganar el nivel. Tomando nota de que él todavía va a contar con ayuda de su hada que lo acompañara en su viaje usted ofreciendo consejos.

Sistemas del Juego

Sistemas de juego son las siguientes:

1. tiempo de fase.
2. cantidad de pandas y hierbas recogidas.
3. total puntuación del juego (enemigos destruidos + PICK-UPS).

Panda: cada nivel tiene 3 pandas en todo el mundo. Si el jugador recoge todos los pandas ganarán nivel automáticamente una vida como recompensa. Como un bono que cada panda recoge 30 segundos incrementa el nivel de tiempo.

Hierbas: cada bote recogido incrementos 1 según el tiempo del nivel. Al recoger 100 hierbas y superar el nivel, el jugador gana una vida extra.

Indicaciones y Estados del Jugador

1. corazón: el jugador comienza con tres corazones en color azul. Los corazones representan la cantidad de la vida actual del jugador en el escenario o nivel. Si todos los corazones se vacían el jugador muere.
2. magia: una barra en color púrpura indica la cantidad de magia disponible. La magia se consume al usar los poderes especiales: fuego, hielo o se convierte en piedra.

Habilidad/Arma

En la progresión del juego, el jugador descubrirá tres habilidades/armas:

Doble salto: al adquirir la habilidad de Doble Salto el jugador puede saltar dos veces su altura.

Fireball: al adquirir la habilidad Fireball el jugador puede lanzar bolas de fuego contra los enemigos y obstáculos.

Iceball: al adquirir la habilidad Iceball el jugador puede congelar enemigos y obstáculos incluso.

StoneSoul: al adquirir la habilidad "stonesoul" el jugador puede convertirse en piedra que es inmune a cualquier ataque enemigo.

PERSONAJES

Personaje Little Boy

Este es el personaje jugable únicamente.

CONCEPTO DE ARTE



Figura 2 - Arte Conceptual Deseada

BACKGROUND DEL PERSONAJE

"Little Boy" tiene 18 años de edad y nació en la ciudad de Brujas, Bélgica. Niño pequeño trabaja como escritor de poesía. Fuera del trabajo niño le gusta beber cerveza, tocar guitarra, jugar deportes y ocio viajes.

Little Boy es muy apegado a su familia y tiene dos hermanos mayores. A pesar de las dificultades la familia permanece juntos. Su mayor pasión es su amada "Pricca". Se reunieron en la oportunidad y a primera vista si conectado de una manera que es inexplicable.

PERSONALIDAD

El juego gira en torno al sueño de Little Boy donde él diseñó como un físico delgado con un social de tono oscuro. Su cabeza es muy grande como sus ojos. Su mirada está marcada por una angustia y sufrimiento retratar sólo la pérdida de su alma. Little Boy con su astucia e inteligencia para superar todos los desafíos y despertar de ese sueño es casi una pesadilla.

Personaje Lila

Este personaje es un PNC. Lila es un hada que lo acompañara a niño en su viaje al proporcionarle consejos valiosos.

ARTE CONCEITUAL

BACKGROUND DO PERSONAGEM

PERSONALIDADE

Personaje Pricca

Este personaje es un PNC. Pricca una joven bella es el gran amor de Little Boy.

ARTE CONCEITUAL

BACKGROUND DO PERSONAGEM

PERSONALIDADE

JUGABILIDAD Y ELEMENTOS ESPECÍFICOS DE LA PLATAFORMA

El juego es el género de plataformas en 2D con elementos de aventura, acción y suspenso. La plataforma de destino es un software de PC con la unidad como un motor de juegos.

El juego es "Un jugador" que consta de niveles en una progresión lineal. La mecánica principal de la física del juego para que el modo de juego se divide en:

- Básico: el jugador puede caminar, correr, empujar objetos, simple/doble salto.
- Avanzado: el jugador puede dar vuelta a la piedra (redonda o rectangular).

El jugador también tiene en su sistema de juego dos potencias en forma de ataque al fuego y el hielo.

- Fuego de ataque: lanzar fuego solo o concentración contra enemigos.
- Hielo ataque: lanzar hielo o concentrado contra enemigos.

Qué emociones se evocan en el juego?

Las emociones en el juego varían como jugador progresará. El jugador experimentará las emociones de suspenso, miedo y felicidad.

Mini Jogos

Vazio.

MUNDO DE JUEGO

El juego está dividido en cuatro mundos: Millenium, Nephenthes, Krakatoa y Blood Falls.



Figura 3 - Mundo de Juego

Cada mundo tiene un conjunto de niveles y su "Jefe". El jugador pasará por los siguientes mundos: Millenium, Nephenthes, Blood Falls y por último Krakatoa.

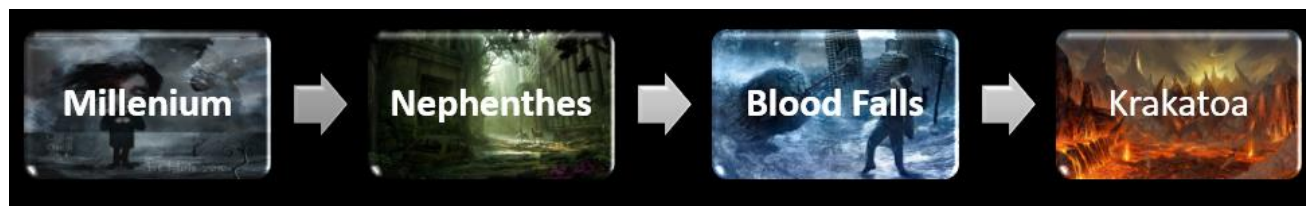


Figura 4 - Secuencia dos mundos



Figura 5 - Progreso pelos mundos

Importante tener en cuenta que todos los mundos ofrecen las emociones de miedo y sorprenden (suspense). Veamos más detalladamente cada mundo y cuáles son las emociones que se destacan.

World 1 - Millenium

Millenium es un mundo apocalíptico con una atmósfera oscura creado alrededor de criaturas sobrenaturales y una música de fondo oscuro y aterrador. Los ejemplos incluyen fantasmas, Brujas, demonios, zombis, entre otros.

De este mundo más espantoso de todos donde horror surge con la explotación del miedo, donde los sucesos sobrenaturales son constantemente presentes con la oscura presencia de monstruos, magia y los espíritus malignos y toda parafernalia mística de la imaginación humana. Por último, para concluir, en este mundo tenemos el horror que se caracteriza por la explotación del miedo humano de lo desconocido, sobrenatural y, principalmente, por la muerte.

Finalmente Millenium es una mezcla de todo lo que se ha mencionado anteriormente, es decir, apocalíptico fijando con gótico y medieval, atmósfera oscura, algunos con presencia de seres sobrenaturales y eventos y el solicitante de horror.

Vea las imágenes del fondo (background) del mundo Millenium.



Figura 7 - Millenium mundo apocalíptico (background)



Figura 6 - Millenium mundo apocalíptico 2(background)



Figura 8 - Millenium mundo apocalíptico con elementos Mediabais e Góticos (background)

World 2 - Nephenthes

Nephenthes es mundialmente conocido por plantas venenosas en cualquier ambiente. Un mundo post apocalíptico énfasis en la fantasía y la música con un fondo que van desde alegres y espeluznante. Su atmósfera circundante por la naturaleza que surge alrededor de las ruinas, bosques oscuros y criaturas del mundo de fantasía. Los ejemplos incluyen a Trolls, Goblins, duendes, entre otros.

Este mundo es el más alegre de todos donde felicidad viene con exploración de la fantasía. Pero también miedo a causa de unas criaturas místicas y antropomorfas.

Vea las imágenes de fondo (background) en el mundo Nephenthes.



Figura 9 - Mundo Nephenthes Senario de Fundo (Background)



Figura 10 - Mundo Nephenthes Senario de Fundo (Background)

World 3 – Blood Falls

Blood Falls significa "Cascadas de sangre" es post apocalíptico mundo dominado por el hielo. Su atmósfera está rodeada por el frío y las marcas de una guerra sangrienta reciente presente en cualquier ambiente. Algunos animales y criaturas míticas son parte de este ambiente son mamuts, osos, vampiros, licántropos y hombres lobo, entre otros.

Vea las imágenes de fondo (background) del mundo Blood Falls.



Figura 11 - Mundo Blood Falls Senario de Fundo (Background)



Figura 12 - Mundo Blood Falls Senario de Fundo (Background)

World 4 – Krakatoa

Krakatoa es mundo dominar por la ira con música de fondo de la acción y terror. Criaturas sobrenaturales como demonios están presentes en todo el ambiente de una destrucción del medio ambiente constante. Krakatoa se ha convertido en un infierno en el que viven criaturas sólo mal.



Figura 13 - Mundo Krakatoa Senario de Fundo (Background)



Figura 14 - Mundo Krakatoa Senario de Fundo (Background)

INTERFACES

Flujo de pantallas del juego

Cuando a partir de la pantalla de presentación del juego aparece y entonces la pantalla principal. Véase figura.

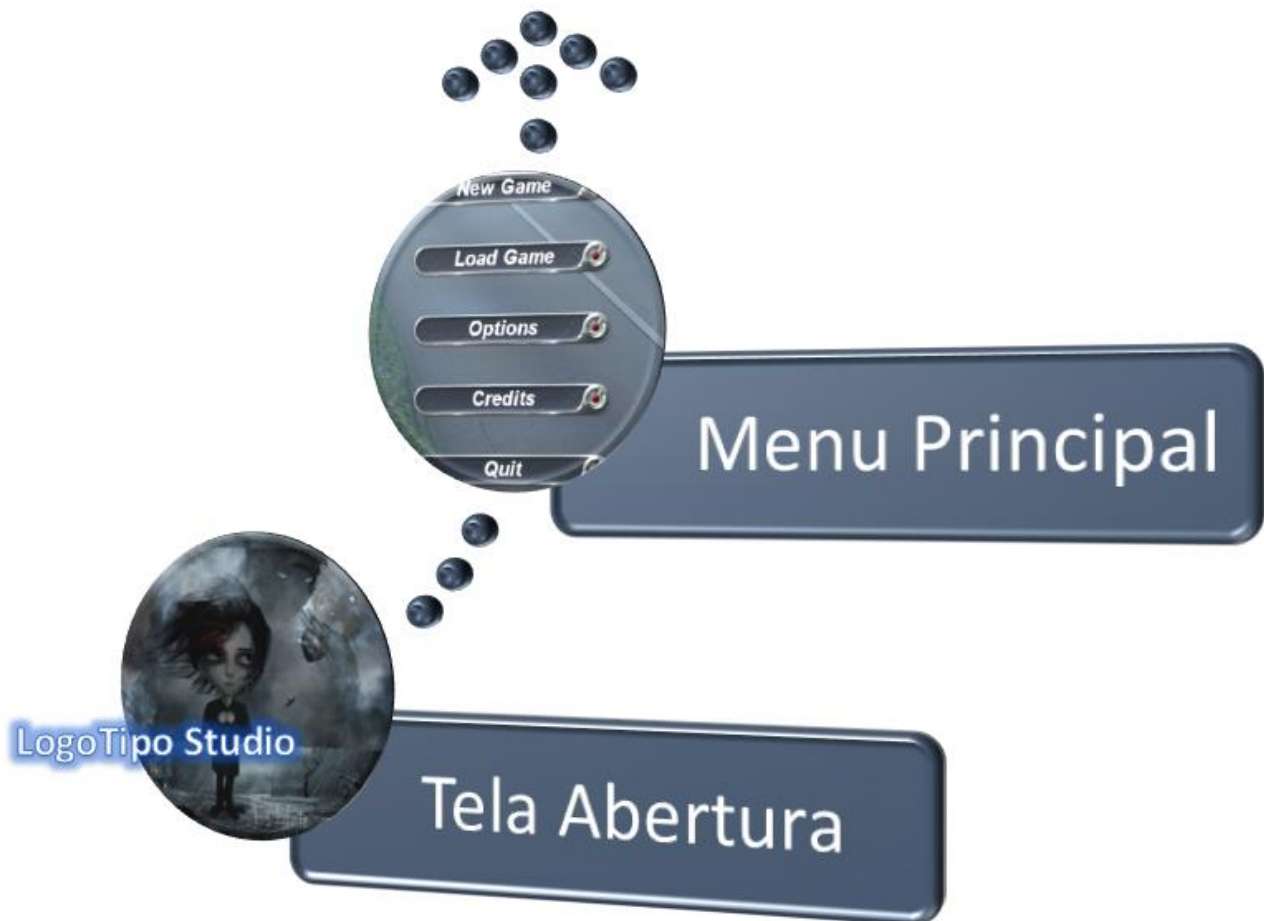


Figura 15 - Flujo de Telas al iniciar el juego

TELA MENU PRINCIPAL

La pantalla del menú principal se compone de cinco opciones:

1. **New Game:** haciendo clic en el botón "New Game" comienza un nuevo juego, es decir, desde cero.
2. **Load Game:** haciendo clic en el botón "Load Game" se abrirá la sub-pantalla para la selección de niveles de salvado por el jugador. Es decir, permite continuar la partida guardada anteriormente por el jugador.
3. **Options:** haciendo clic en "Opciones" botón abrirá la pantalla de configuración donde puedes cambiar la resolución de vídeo y el volumen del juego.
4. **créditos:** haciendo clic en el botón de "Créditos" se abrirán los créditos en la pantalla del juego.
5. **Quit:** haciendo clic en el botón "Quit" mostrará un mensaje preguntando si jugador quiere terminar el juego. Si el jugador responde sí el juego terminará inmediatamente.

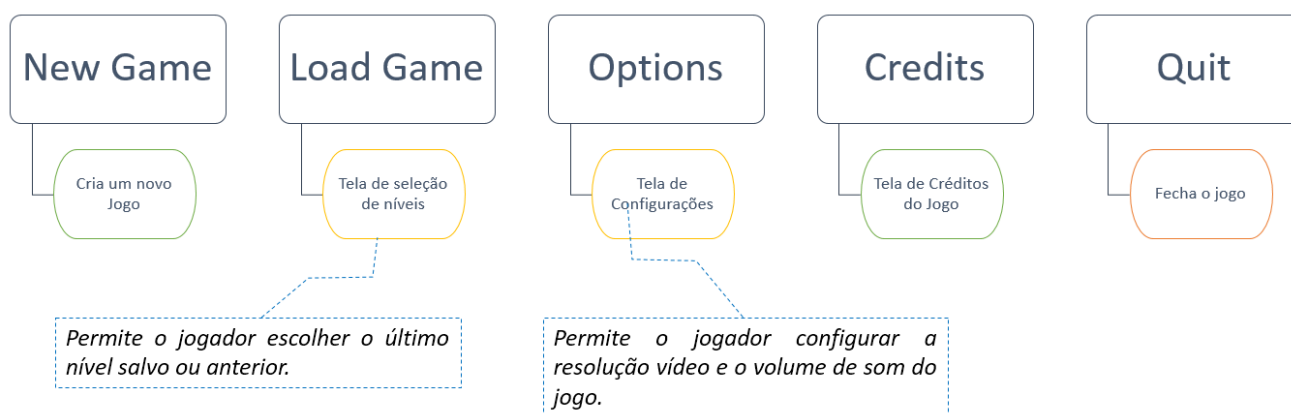


Figura 16 - Flujo de telas Menú Principal

Cómo interactúa el jugador con el juego?

El jugador de entrada del dispositivo puede ser de dos formas: teclado o Joystick. El control direccional del Joystick o el teclado (un conjunto de botones correspondientes a diferentes direcciones) y un número de botones de acción.

Un control direccional se utiliza para mover el avatar (niño) en el espacio del mundo del juego en la pantalla o monitor de vídeo. Aunque los controles direccionales adicionales pueden utilizarse para ajustar la orientación del avatar entre otras cosas los botones de acción ejecutan comandos como ataque, salto, defensa, y otras funciones auxiliares.

MECANISMOS

La mecánica central de la física del juego. El jugador tiene control directo sobre Avatar (Little Boy) con retroalimentación instantánea. La acción principal del avatar es el salto de simple o doble. Otras funciones son de ataque y defensa.

Además de las acciones del avatar tiene que interactuar con los elementos de la situación o la interacción con el "Mundo del juego". El avatar tendrá opción de hablar con los NPC's.

Un jugador carácter/manipulado (en Inglés: personaje no jugador o NPC) es un personaje de cualquier videojuego que no puede ser controlado por un jugador pero de alguna manera participar en la trama de un juego. Él juega un papel específico cuyo propósito es la simple interacción con el jugador.

Peligros y Retos

Los niveles tienen una progresión de dificultad inicial simple y aumentar según avance. Así los peligros y desafíos están relacionados con la progresión del jugador. Además de los enemigos que jugador se enfrentará en los sistemas de juego tienen algunas trampas mortales que jugador evitará después de NPCs, consejos de su guía de hadas Lila y contando también con la intuición y la habilidad para interpretar las pistas que proporciona Visual y el sonido los elementos.

Para ganar cada nivel el jugador debe abrir la "puerta del sol". Para esto usted necesita encontrar la llave de oro en el escenario.

Power Ups

El jugador tiene disponibles tres poderes especiales. Ellos son:

1. **Stonesoul:** Permite que el avatar encender un redondo o rectangular de piedra. Esto es solo jugador de la energía ya tienen disponible desde el primer nivel que actúa como una defensa del avatar.
2. **Fireball:** Este poder se comprarán en la progresión del jugador en los niveles más difíciles y su función es atacar enemigos u obstáculos con bolas de fuego o concentrado.
3. **Iceball:** Este poder se comprarán en la progresión del jugador en los niveles más difíciles y su función es atacar enemigos u obstáculos con las bolas de hielo simple o concentrado.

Importante tener en cuenta que los poderes no son ilimitados, es decir utilizar la barra de magia será disminuye resultantes del uso de las energías.

El único poder que fija entre los tres citados es el poder de la piedra. Los otros poderes adquiridos pueden perder si el avatar es golpeado por un enemigo o trampa.

Coleccionables Gerais

En el juego de las recolecciones que interactúan con el jugador son:

1. hierbas: Para recoger el poco tiempo el nivel aumenta en 1 segundo. Cada nivel cuenta con 100 hierbas. Si el jugador recoge las 100 hierbas y superar el nivel sin morir recibió como bono al final una vida extra.
2. corazón: Para recoger la vida actual del jugador de corazones pequeños se incrementa.
3. Chimablue: Para recoger las botellas de chimablue jugador mágico actual se incrementa. ChimaBlue es una poción mágica hecha de hierbas.
4. 4. plata llave: la llave de plata puede ser acumulada en el inventario del jugador. Se abren las puertas de "Old Parr Superior" que son subniveles pueden contener artículos especiales.

Coleccionables Especiais

En el juego hay artículos cobrables que ofrecen vida extra y tiempo en el juego.

1. corazón extra fijo: este artículo es difícil de encontrar. Su función es expandir la vida total que jugador tiene llegando a un máximo de siete corazones.
2. Blue soul: este artículo es difícil de encontrar. Su función es ampliar la magia del jugador llegando al máxima de 100%.
3. Panda: oso panda mientras recogía su etapa aumenta en 30 segundos. Cada nivel tiene 3 pandas generalmente ocultos.

ENEMIGOS Y JEFES

Cada mundo tiene su cabeza. El conjunto de los enemigos de cada mundo es diferente al menos en apariencia. El único enemigo en todos los universos es los zombis.

Enemigos

ZUMBI

Poder de daño pequeño.

MINDLESS MAN

Este enemigo pertenece al mundo Millennium. Poder de ataque daño pequeño.

7 FLECHAS

Este enemigo pertenece al mundo Millennium. Poder de ataque daño pequeño.

EXU CAVEIRA

Este enemigo pertenece al mundo Millennium. Poder de ataque daño medio.

CAPA PRETA

Este enemigo pertenece al mundo Millennium. Poder de ataque daño medio.

GORYO

Esta parte del enemigo del Milenio del mundo. Poder de ataque de daño alto. Goryō son "honorable espíritus" ofendidos durante su vida, convirtiéndose en un fantasma vengativo. Capaces de causar inundaciones o tormentas que matan cientos de personas al mismo tiempo, inocente o no. Sin embargo, la emoción de un Goryō no terminó con la muerte de aquellos que infligió el daño. Sólo con la referencia y ritos para alimentar a su espíritu y honor estos inquietos fantasmas podían descansar.

BELZEBU

Este enemigo pertenece al mundo Krakatoa. Poder de ataque daño pequeño.

CAVALEIRO DO INFERNO

Este enemigo pertenece al mundo Krakatoa. Poder de daño medio.

TROLLS

Este enemigo pertenece al mundo Nephenthes. Poder de daño medio.

PALHAÇOS ASSASSINOS

Este enemigo pertenece al mundo Nephenthes. Poder de daño medio.

ALPDRUCK (ELFO DA PRESSÃO).

Este enemigo pertenece al mundo Nephenthes. Poder de daño pequeño.

CYCLOPS

Esta parte de la Nephenthes el enemigo del mundo. Poder de daño. Cyclops son una raza similar a los seres humanos, pero con sólo un ojo y menos inteligencia, aunque se ha desarrollado una habla un idioma similar. Viven en cuevas en busca de oro y otros metales. Ten en cuenta que están enfadados sobre aventureros ingresar a sus territorios y por ello atacan a los intrusos con su gran fuerza.

JEFES

FIRE DEVIL

Cheje del mundo Krakatoa

BEHOLDER

Cheje del mundo Nephenthes.

DARKFLEN

Cheje del mundo Millenium.

BLOOD CRAB

Cheje del mundo Blood Falls.