

# Bat Flappy

## Documentación del Juego



*Victoria Giselle Arismendi*

## **Documento de diseño de Bat Flappy:**

### **Introducción:**

Este es el documento de diseño de Bat Flappy. El videojuego para PC y dispositivos móviles desarrollado en 2D utilizando Unity como motor.

### **Descripción:**

Bat Flappy es un videojuego de desplazamiento lateral en el que el jugador controla a Batman intentando volar entre obstáculos con forma de columnas sin golpearlas. Si bien el diseño del juego es sencillo posee una dificultad elevada, desarrollado en 2D en el motor Unity codificado con lenguaje C#.

Su género es de acción, estilo Arcade y el modo es de un sólo jugador. Tipo de vista en 3ra persona. No posee una historia definida.

### **Características principales:**

El juego se basa en los siguientes pilares:

**Planeamiento Sencillo:** Bat Flappy es un clon de un juego llamado Flappy Bird creado por el diseñador vietnamita Dong Nguyen en el año 2013.

La idea era recrear un juego similar debido a su simpleza pero con una alta dificultad para jugarlo, que supone un reto para aquel que lo juegue.

El juego está orientado a un público amplio, sin un rango de edad promedio ni tampoco género dado que es un juego entretenido y lo suficientemente complicado como para acaparar la atención de los jugadores.

**Táctica:** Batman debe volar y pasar por entre medio de los obstáculos sin tocarlos. Para ello se debe ser preciso con la entrada por la abertura entre las columnas y lograr un punto; de lo contrario si choca con alguno muere. La condición ganadora no tiene fin, es hasta que el jugador cometa un error y colisione con algún objeto, allí termina el juego y se reinicia.

**Dinamismo:** Es un juego sencillo, de estilo casual y refleja visiblemente lo que sucede con Batman en su viaje. Si choca con un obstáculo muere, si logra pasar genera puntos. El jugador puede tener una sensación de tensión y algo de frustración, lo que se busca es el desafío y la superación de obstáculos e ir mejorando los reflejos y la coordinación para que este logre pasar la mayor cantidad de obstáculos posibles y generar puntos.

**Género:** Bat Flappy es un juego de desplazamiento lateral estilo carrera sin fin, no posee una meta concreta más que la de acumular puntos. Es un juego directo donde el jugador puede experimentar una sensación de tensión, ansiedad y un poco de frustración que lo va a llevar a intentar superar los obstáculos.

La cámara suele situarse cerca del personaje y se puede ir viendo la escena como una pantalla sin fin donde se generan obstáculos de forma aleatoria formando un laberinto de precisión.

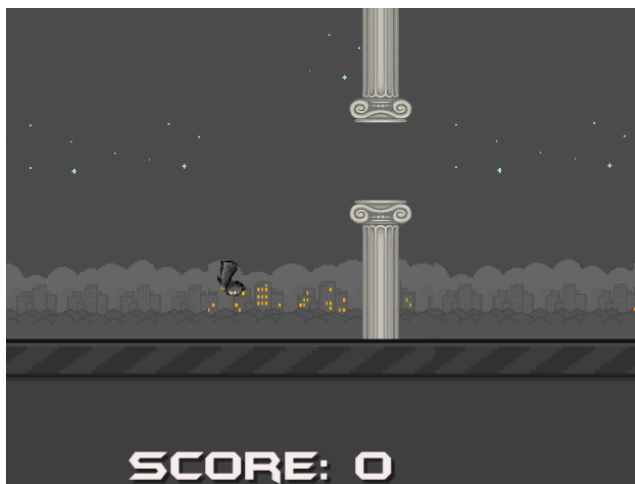
**Ampliación:** El juego puede ser ampliado, agregando vidas, más jugadores, sistema de premios por medallas al pasar una determinada cantidad de columnas, poner un podio de los 3 mejores jugadores, entre otras cosas.

**Jugabilidad:** Bat Flappy está pensado para la interacción de una sola persona, en la que el papel del jugador es uniforme y bien definido, hacer volar a nuestro personaje entre medio del laberinto de columnas.

El bucle del juego consiste en guiar a Batman afectado por la gravedad a través de un conjunto de columnas verticales que dejan un pequeño espacio entre ellas para pasar. Si toca algún obstáculo, piso o vuela demasiado alto el personaje se estrella y muere.

Si logra pasar por entre medio de los obstáculos gana un punto, cuantos más obstáculos pase, más puntos gana.

La generación de obstáculos es aleatoria en el eje Y al igual que su altura en el eje X, teniendo definida una altura máxima y una mínima.



Estilo visual: Es un estilo simple, no hay demasiado detalle, los gráficos son de estilo Arcade para aquellos fanáticos de los viejitos. Está ambientado como si fuese un cómic de Batman. De fondo se ve una Ciudad Gótica infinita de colores oscuros: Gris, Negro, Amarillo y Blanco.

Nuestro personaje es caricaturesco, y su muerte está representada por una onomatopeya característica de la serie televisiva de Batman de los años 70, para ser fiel a la temática.



Personaje: Sólo tenemos un personaje, que es Batman.

Nuestro Batman es una caricatura que al ejecutar un salto mueve su capa y se escucha el sonido del "Aleteo del Murciélago". El cuerpo de éste se encuentra afectado por la gravedad y por un giro de 90° que logra el efecto de vuelo caótico dificultando así maniobrar los movimientos del mismo.

La vida de nuestro personaje depende de la habilidad del jugador.

Posee una muerte digna de un superhéroe un inmenso Plof onomatopéyico en colores vivos como el celeste amarillo y negro estilo comic, que está afectado por la física del personaje.

Al colisionar con los obstáculos éste se activa y gira cayendo en picada chocando con todos los elementos que se le crucen en el camino sonando un golpe de puño emulando el Plof.

Cuando el personaje logra sortear un obstáculo y pasa por él se genera el punto y se activa el sonido de Coin tan característico de Mario Bros.



**Arte:** Bat Flappy tiene un carácter caricaturesco pero no deja de ser Ciudad Gótica y El Caballero de la noche, así que la paleta de colores es oscura: Gris, Negro; Amarillo y Blanco. La música consiste en un loop rítmico, los sonidos de los efectos son sumamente exagerados y caricaturescos.



### **Mecánicas del Juego:**

**Inicio:** Se inicia el juego haciendo click con el botón izquierdo del Mouse o tocando la pantalla del móvil.

**Niveles:** Sólo posee un nivel sin fin que termina cuando nuestro personaje colisiona contra algún obstáculo y muere, al suceder eso se reinicia la partida nuevamente con el click del mouse o con el touch en la pantalla del móvil

**Intensidad:** Es un juego de dificultad elevada, dado que las columnas se desplazan de derecha a izquierda de forma vertical y solo tienen un estrecho espacio entre ellas como para que el personaje logre atravesarlas. Además nuestro personaje tiene su cuerpo afectado por la gravedad y por un giro de 90° que logra un efecto de vuelo caótico dificultando su paso por la abertura del obstáculo y el control del mismo. Cómo está afectado por esa gravedad al dejar de hacer click o presionar la pantalla el personaje cae al suelo y muere.

Para evitar fugas por el cielo también se le aplicó una condición para que el personaje colisione y muera.

**Controles:** Botón izquierdo del Mouse o pantalla táctil del dispositivo móvil.

**Progresión del Personaje:** Nuestro personaje avanza, si no colisiona con ningún obstáculo la recompensa es un punto por cada obstáculo superado.

**Fin del juego:** Si el jugador choca con el suelo, columna o vuela muy alto éste muere y se pasa a la condición de Game Over. Para reiniciar el juego es necesario volver a hacer click con el botón izquierdo del mouse o tocar la pantalla.