***DOOR MAZE*** (título tentativo)

**--- DOCUMENTO DE DISEÑO ---**

**CONCEPTO**

**Título:** *Door Maze* (“Laberinto de Puertas”)

**Estudio/Diseñadores:** Franco Pistasoli

**Género:** juego de lógica y escape

**Plataforma:** PC

**Versión:** 1

**Sinopsis de jugabilidad y contenido**

El juego consiste en escapar de una torre a la cual accedemos por el piso más alto.

Cada piso representa un nivel del juego. Cada nivel consiste en escapar de una sala por una compuerta cerrada con candado que nos conduce al piso inferior. En la sala, además, hay puertas de varios colores; cada color representa una puerta con una funcionalidad particular.

**Categoría**

Juego de lógica “top-down” basado en laberintos, al estilo *Boulder Dash* / *Mr Matt / The Legend of Zelda: A Link to the Past*, con algunas funcionalidades y características que lo diferencian de estos dos juegos.

**Licencia: ---**

**Tecnología:** C#, Unity.

**Público:** ATP

**MECÁNICA DEL JUEGO**

**Cámara:** cámara fija, 2D, personaje en tercera persona, perspectiva “top-down”. El jugador mueve al personaje con el teclado y activa ítems especiales / habilidades con el mouse.

**Controles:**

**Puntuación:**

**Guardar/Cargar:**

* **Controles**: Describir los botones y teclas que invoquen las acciones mencionadas en la sección de Mecánica del Juego.
* **Puntuación**: Explicar de qué manera el juego se mantiene al tanto de los logros del jugador. Incluir también si existe una tabla de puntuaciones que compare los mismos entre los jugadores, ya sea de manera local o en línea.
* **Guardar/Cargar:** Describir cómo el jugador guarda su progreso de los objetivos logrados en el juego y cómo puede continuar los objetivos pendientes. De igual manera, describir los dispositivos de almacenamiento que se usarán o si el juego tiene un sistema de contraseñas.

**ESTADOS DEL JUEGO**

Un estado del juego se refiere al lugar en donde se encuentra el jugador durante el juego, es decir, si el jugador está en el Menú Principal, está jugando un Juego Multijugador, está en el Menú de Pausa, etc. Los diagramas deben representar visualmente las relaciones entre los estados, si del Menú Principal se puede ir al Menú de Opciones, ¿Cómo lo hace? ¿Qué se ejecuta? ¿Qué interfaz muestra?

**INTERFACES**

Las interfaces dan la pauta a la interactividad que tiene el jugador con el juego, en esta sección se debe describir la apariencia del juego, es decir, colores y temática. Es importante dejar una impresión visual en el jugador y obviamente debe estar relacionada con el concepto del juego.

* **Nombre de la Pantalla:** El nombre de la pantalla, si es el Menú Principal o el H.U.D. (Heads-up Display). El HUD es donde se muestra la información en todo momento durante la partida (ej número de vidas, cantidad de llaves, cantidad de diamantes, nivel, mundo, etc.)
* **Descripción de la Pantalla:** ¿Para qué sirve esta interface?
* **Estados del Juego:** Hacer una lista de todos los estados de juego que invoquen esta pantalla así como también los estados que se puedan invocar en ella. Imagen Una imagen que muestre en concepto cómo se vería la pantalla.

**NIVELES**

El juego se divide en áreas. Cada área abarca tres niveles (pisos de la torre). Cada nivel es una sala dividida en habitaciones conectadas por puertas.

A medida que se avanza de área, se consigue un nuevo ítem / una nueva habilidad / una mejora de los ítems/habilidades conseguidos.

**Ítems del jugador**

* Vidas (HP): al empezar el nivel contamos con tres vidas. En algunas partidas hay vidas escondidas en el mapa que aumentan el HP.
* Boosts: cantidad de veces que se pueden usar las habilidades.
* Llaves: abren las puertas azules
* Llave maestra: utilizada para abrir la puerta-trampa que conduce al nivel siguiente

**Habilidades del jugador**

Cada ítem especial/habilidad se puede usar una sola vez en cada partida. (Puede que haya ítems potenciadores en el mapa que permitan volver a usar alguno de éstos pero todavía no lo decidí).

* Correr *(dash)*: el jugador tiene cinco segundos para moverse con más rapidez.
* Retroceso *(rewind)*: crea una copia del jugador y muestra su recorrido cinco segundos atrás. Sirve, por ejemplo, para activar un switch de otra habitación. Al pasar la copia por el switch, éste se activa.
* Teletransporte radial *(radial teleport):* teletransporte de un punto a otro a *x* píxeles de éste (se abre una circunferencia alrededor del personaje y se elige un punto de esta circunferencia adonde se teletransporta).
* Rendirse: se utiliza si el jugador se rinde ya que no puede ganar la partida (por ejemplo, quedó atrapado en una habitación, ya usó todos los ítems especiales/habilidades y no hay forma de llegar a la salida).

Mejoras: al pasar de área o bien conseguimos un ítem especial / habilidad o una mejora de ésta. Por ejemplo, *dash* tiene una duración de 5 segundos, pero con la mejora es 10 seg. Lo mismo para *rewind*. Para el *radial teleport* se aumenta el radio del teletransporte.

**Prefabs**

* Switches:
* verde: abre/cierra puertas verdes
* azul: abre/cierra puertas azules
* Puertas:
* Verdes: se abren/cierran *indefinidamente* con el switch verde.
* Azules: se abren/cierran *temporalmente* con el switch azul (se abren/cierran por unos cinco segundos y luego vuelven a la posición original).
* Rojas: tienen cerradura (necesitan de una llave para abrirse)
* Salida: puerta-trampa con un candado en el suelo que conduce al nivel siguiente. Se abre una vez que se consigue la llave maestra.
* **Título del Nivel:** El nombre del nivel.
* **Encuentro:** Describir si es el primer nivel, un tutorial o un bonus, en otras palabras, ¿Cuándo es que el jugador llega a este nivel? Descripción Una descripción detallada del nivel.
* **Objetivos:** ¿Qué debe de hacer el jugador para terminar el nivel? Este campo también debe incluir si el jugador tiene que resolver ciertos acertijos o derrotar a cierto enemigo para progresar. Progreso Describir que ocurre cuando el jugador termina el nivel.
* **Enemigos:** Si el nivel tiene enemigos que el jugador debe enfrentar, éstos se enlistan en este campo, de lo contrario este campo puede ser omitido.
* **Items:**Enumerar los objetos que el jugador o los enemigos pueden usar y que aparecen en este nivel, este campo se puede omitir si no existen dichos objetos.
* **Personajes:** Los personajes que aparecen en el nivel, de igual manera, este campo puede ser omitido si no existen personajes en el juego.
* **Música y Efectos de Sonido:** Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene.
* **Referencias de BGM y SFX:** Escribir todas las referencias que apliquen con respecto a la música de fondo y efectos de sonido descritos en la sección de Música y Sonidos.

**PROGRESO DEL JUEGO**

Enumerar de manera secuencial o por medio de un diagrama de flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Existen juegos que tienen distintos modos de juego, en ese caso se requieren varias listas y/o diagramas.

**PERSONAJES**

Los personajes principales y secundarios que aparecerán en el juego. Esta sección se puede omitir si el juego no tiene personajes.

* **Nombre del Personaje**: El nombre del personaje.
* **Descripción:** Describir detalladamente el físico del personaje, si es humano o extraterrestre, su vestimenta, etc. Imagen Fotografía o dibujo conceptual del personaje.
* **Concepto:** Describir la conducta y comportamiento, al igual que los motivos del personaje. Mencionar también si es el enemigo principal o el protagonista. El concepto también puede relatarse como una historia del personaje, detallando en las relaciones con otros personajes del juego.
* **Encuentro:** ¿Cuándo aparece este personaje en el juego? Habilidades Enlistar las habilidades del personaje.
* **Armas:** Llas armas del personaje.
* **Items:** Los objetos del personaje.
* **Personaje No-Jugable:** Si el personaje no es controlable por el jugador, describir su propósito para el juego y/o para el jugador.

**ENEMIGOS**

Los enemigos obstaculizan el progreso del jugador, pueden ser máquinas, otros personajes, monstruos, etc.

* **Nombre:** El nombre del enemigo.
* **Descripción:** Describir detalladamente el físico del enemigo así como también su comportamiento.
* **Encuentro:** ¿Cuándo aparece este enemigo en el juego?
* **Imagen:** Fotografía o dibujo conceptual del enemigo.
* **Habilidades:** Enlistar las habilidades del enemigo.
* **Armas:** Enlistar las armas del enemigo.
* **Items:** Enlistar los objetos del enemigo.

**HABILIDADES**

**ARMAS**

**ITEMS**

**GUIÓN**

**LOGROS**

**CÓDIGOS SECRETOS**

**MÚSICA Y SONIDOS**

**IMÁGENES DE CONCEPTO**

**MIEMBROS DEL EQUIPO**

**DETALLES DE PRODUCCIÓN**

Fecha de inicio: 19 de enero de 2021

Fecha de terminación:

Presupuesto:

**Estructura recomendada de la carpeta ASSETS:**

* Animations (todavía no)
* Fonts
* Prefabs
* Scenes
* Scripts
* Sprites
* Documentation (GDD, sketches)

**HABILIDADES:** Los personajes y los enemigos llegan a tener ciertas habilidades fuera de las acciones comunes, en esta sección se describen cada una de ellas.

**ARMAS:** En esta sección se describen las armas que aparecerán en el juego.

**ITEMS:** Todos los objetos especiales que ayudan al jugador a realizar los objetivos y progresar en el juego se mencionan aquí.

**GUIÓN:** En esta sección se incluyen todos los diálogos del juego. Estos pueden ser muy variantes o inexistentes dependiendo de la naturaleza del juego. El guión debe de incluir encabezados, nombres, diálogo, acción y transiciones.

**LOGROS:** Describir los varios logros o hitos que el jugador obtiene mientras progresa en el juego. Estos pueden otorgar medallas, personajes secretos o puntos extra.

**CÓDIGOS SECRETOS:**  Describir los códigos secretos que el jugador puede ingresar, lo que hacen y cómo son ingresados.

**MÚSICA Y SONIDOS:** La música y/o sonidos que se usarán en el juego, nombre, descripción junto con un número de referencia. Si es música de fondo, la referencia debe de empezar con una ‘M’ seguida de un número en secuencia. Si es un efecto de sonido, empezar con ‘S’.

**IMÁGENES DE CONCEPTO:** Todas las imágenes que muestren algún posible nivel, personaje, objeto, etc., deben ser incluidas en esta sección y deben estar enumeradas y con título.

**MIEMBROS DEL EQUIPO:** Información de las personas que trabajarán en el proyecto, incluye su nombre, el rol o roles que desempeñan y medios por los cuales se les puede contactar.

**DETALLES DE PRODUCCIÓN:** Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto.

* Fecha de Inicio: ¿Cuándo empieza la etapa de Producción del proyecto?
* Fecha de Terminación: ¿Cuándo termina la etapa de Producción del proyecto?
* Presupuesto: Una estimación aproximada del presupuesto del juego.