

Shifter

Versión 0.1

Documento de Diseño de Juego (Game Design Document)

Franco Giacobone

VERSIÓN: 16/09/2019

Concepto General (Overview)

Shifter es un juego de plataformas para PC en el cual el objetivo es muy simple, debes llegar a la puerta de salida, pero para hacerlo deberás sobrepasar una serie de trampas y obstáculos utilizando habilidades especiales que se te han otorgado. Éstas habilidades constan de ventajas sobre tus movimientos, por ejemplo, al activar una de ellas puedes correr a mayor velocidad.

Audiencia Principal (Target Audience/Core Audience)

La principal audiencia a la que apunto es a gente a la que le gusten los juegos simples y con desafíos, con características de juegos de plataforma clásicos y sin profundidad en historia/lore. Personas entre 10 y 30 años son a las que cautivaría más su atención. El juego será creado en Godot 3.1 y la plataforma donde jugarlo será la PC.

Mecánica Núcleo (Core Mechanics)

- El jugador puede moverse horizontalmente y saltar por las plataformas.
- Dispone de tres habilidades especiales, dos de ellas constan de mejoras en tu movimiento: doble salto, correr más rápido. La tercer habilidad te permite repeler cualquier proyectil.
- Cada habilidad tiene una duración específica; el doble salto una vez activado puede utilizarse una sola vez y luego de ser utilizado tiene un “enfriamiento” (cooldown) de 10 segundos, la velocidad de movimiento tiene una duración de 4 segundos y al finalizar ésta tiene un enfriamiento también de 10 segundos, y por último la invulnerabilidad a proyectiles dura 3 segundos con un enfriamiento de 20 segundos.
- Se pueden combinar las habilidades de doble salto y velocidad de movimiento, pero esto provoca que la duración sea más corta y el enfriamiento más largo.
- Al recibir daño automáticamente mueres, se comienza de nuevo el nivel.
- Vidas/reintentos infinitos.

Controles

Menú:

- Para manejarte por el menú se utiliza el Mouse.

Personaje:

- Flecha arriba: saltar.
- Flecha izquierda/derecha: moverse horizontalmente.
- Z: *Habilidad 1*: activar doble salto.
- X: *Habilidad 2*: activar velocidad de movimiento.
- C: *Habilidad 3*: activar invulnerabilidad a proyectiles.

Ejemplo

N: <https://www.youtube.com/watch?v=UzxP7QAXGG8> (minuto 0:05)

La mecánica básica de este juego es un buen ejemplo para demostrar lo que quiero lograr en Shifter con respecto al movimiento del personaje y su desplazamiento por el nivel. Además de la incrementación de dificultad en cada nivel, con nuevos obstáculos y trampas que superar.

Muestra de Juego (Sample Gameplay)

Cabe mencionar que éstas imágenes si bien son creadas por mí, son solo ilustrativas ya que el diseño del juego en cuanto a gráficos y demás cuestiones visuales puede estar sujeta a modificaciones. A continuación se muestran las respectivas imágenes.

Menú Principal (Main Menu):



Éste es el menú principal, donde se muestra el título y los respectivos botones para jugar y salir del juego. Al presionar “Jugar” te lleva a una pantalla con instrucciones sobre los controles y el objetivo, y luego al primer nivel.

Game Screen:



Al entrar en el juego, nos encontraríamos con algo similar a esto. El jugador y el entorno del nivel. Como se puede observar, tenemos una pequeña “interface” donde vemos nuestras habilidades y sus respectivas teclas para utilizarlas. Cuando las utilizamos aparece un contador con la duración restante y al utilizarla o acabarse esta duración aparece el enfriamiento en segundos. Como pueden ver, no hay un indicador de vidas o energía, ya que el personaje muere instantáneamente al entrar en contacto con una trampa/proyectil, y al morir podemos reintentar el nivel indefinidamente.

Niveles:

El juego cuenta con 5 niveles. La diferencia entre estos radica en la cantidad de obstáculos, la adición de nuevas trampas y la estructura más compleja.

A continuación, una lista de los features que se van añadiendo en cada nivel:

- **Nivel 1:** Caídas a precipicios.
- **Nivel 2:** Adición de trampas con espinas que se activan con proximidad.
- **Nivel 3:** Adición de lázers que se activan al estar a la misma altura vertical/horizontal.
- **Nivel 4:** Adición de torretas que disparan proyectiles que persiguen al jugador.
- **Nivel 5:** Combinación de todo lo anterior.

Elementos de Juego:

Principales:

- Personaje principal, el que controla el jugador (no tiene nombre).
- Puerta al siguiente nivel.

Secundarios:

- Obstáculos que se agregan en los niveles.
- Precipicios.
- Trampas con espinas.
- Lázers.
- Torretas.

Generales:

- Menú principal.
- Pantalla de instrucciones.
- Pantalla para reintentar al perder.

Detalles finales:

El juego tal y como está planeado no debería llevar más de 2 meses de desarrollo, incluso puede ser realizado en muchísimo menos tiempo, ya que es bastante simple en todo sentido, gráficamente, mecánicamente y en profundidad, además de poder ser realizado con un bajísimo costo, casi nulo. Teniendo en cuenta la simplicidad y el número acotado de niveles se estima que la duración del gameplay completo de este juego sería no mayor a los 30 minutos.

Game Design Document

por Franco Giacobone