

Videojuego COMBIMANIA

Idea y diseño de concepto por Roberto Peña González

email: imagame@gmail.com

móvil: 677510309

DESCRIPCIÓN DEL VIDEOJUEGO

COMBIMANIA es un juego de estilo puzzle que se enmarca dentro de la categoría Quiz.

COMBIMANIA es un juego de flexibilidad mental, visión espacial y habilidad para combinar y encajar piezas geométricas básicas (piezas del estilo *Tetris*) de manera que conformen bloques rectangulares (superficies denominadas '*combis*') que creadas con las características adecuadas permitirán lograr los objetivos que cada nivel de dificultad del juego propone.

La mecánica básica del juego consiste en un tablero o área de juego donde deben colocarse las distintas piezas geométricas que van apareciendo de forma sucesiva durante el transcurso de la partida. Las piezas deben ser 'lanzadas' sobre el tablero desde cualquiera de sus contornos, pudiendo ser previamente rotadas para así intentar que ajusten de forma efectiva sobre las piezas ya dispuestas en el área de juego, y que combinadas inteligentemente conformen los bloques rectangulares (*combis*). El número, tipo y situación de los *combis* generados será esencial para el cumplimiento específico de cada nivel del juego.

COMBIMANIA presentará dos modos de juego basados en la misma mecánica de juego pero con objetivos y estilos de juego diferentes:

MODO DE JUEGO: REFLEXIÓN

En este modo de juego, el jugador deberá progresar a lo largo de fases o niveles de dificultad creciente. El objetivo de cada nivel será distinto, pero en cada uno de ellos será necesario crear *combis* de distintas características, que deberán ser conjuntados de forma eficaz para lograr la meta impuesta por el nivel.

El objetivo de cada nivel del juego es, por tanto, doble:

1.- Deberán construirse *combis* combinando distintos tipos de piezas base y llegando a formar superficies rectangulares (cuadrados o rectángulos compuestos en su totalidad por piezas base, existiendo la posibilidad de conjuntar otros *combis*).

Cada nivel impondrá una serie de restricciones en la creación de *combis*, bonificando sólo aquellos que cumplan una serie de condiciones:

- Dimensiones y área del *combi* (*combis* cuadrados, rectangulares, de lado mayor que N posiciones,...)
- Color del *combi* (uso de piezas del mismo o diferente color para generar el *combi*: *combi* de color simple o *combi* multicolor –de dos o más colores–).
- Tipo y número de piezas de cada tipo que componen el *combi* (uso del mismo o diferentes tipos de pieza para conformar el *combi*, límite máximo de uso de un mismo tipo de pieza,...)
- Tipo del *combi* (simple o compuesto –*combi* que agrupa a otro *combi*, jerarquías de *combis*–)

Videojuego COMBIMANÍA

Idea y diseño de concepto por Roberto Peña González

email: imagame@gmail.com

móvil: 677510309

2.- El fin último del nivel será hacer uso de los combis creados (y de hecho crearlos con la previsión suficiente) para lograr un objetivo de carácter espacial requerido para completar el nivel:

- Ocupación de un porcentaje mínimo del área del tablero mediante el uso de *combis*.
- Conexión de *combis* (creación contigua de *combis*) para formar un camino desde una posición origen del tablero a una posición destino.
- Obtención de puntuación mínima, en base a la colocación y ordenación de *combis* en distintas zonas del tablero.

En este modo de juego el uso de la lógica y reflexión mental serán requerimientos imprescindibles para superar con éxito los distintos niveles, debiendo deshacer parte del puzzle de piezas si la previsión de disposición de las mismas no se planificó correctamente. El tablero o área de juego adoptarán tamaños y formas cada vez más complejas y dificultosas para la creación de combis. La duración de la partida puede, por tanto, llegar a alargarse en este modo si no se actúa con precisión.

El sistema de desbloqueo de niveles permitirá continuar una nueva partida desde el último nivel superado sin ser necesario empezar desde el principio.

MODO DE JUEGO: ARCADE

En este modo de juego, el jugador deberá conseguir la máxima cantidad de puntos y progresar igualmente a través de niveles gracias al número de *combis* generados. Habrá un tiempo definido para colocar cada pieza y la simplicidad y menor tamaño del escenario obligarán a adoptar una estrategia diferente al modo de juego Reflexión. En este caso primarán la habilidad y velocidad en la colocación de piezas, al igual que la agilidad mental para conformar *combis*.

La lucha contra el tiempo y la necesidad de crear *combis* para no quedarse sin espacio en el tablero de juego, provocarán partidas con niveles de juego más rápidos y cuyo objetivo será superar el record de puntuación alcanzado en partidas anteriores.

RESUMEN DE CARACTERISTICAS

- Diversidad de **tableros** o escenarios de juego, con distintos tamaños (pantalla simple y multi-pantalla con scroll multidireccional) y obstáculos que confieren al área de juego distintas formas y espacios (espacios abiertos, laberínticos, ...).
- Distintos **tipos de piezas** básicas de diferentes colores, capaces de ser rotadas antes de ser colocadas en el tablero. Posibilidad de prever la jugada al disponer de información visible sobre las siguientes piezas en aparecer. Existencia de tiempo mínimo definido para colocar la pieza en el tablero en función del modo de juego.
- Distintos **modos de manipulación de piezas**, para ser utilizados de forma previa a la disposición de las piezas en el tablero y/o una vez éstas ya hayan sido colocadas en el mismo.
 - Modo normal de colocación de piezas en el área de juego consistente en el lanzamiento de las piezas desde un *impulsor* que podrá ser dirigido para recorrer los distintos bordes externos del tablero y los contornos de las islas o áreas internas del mismo.

Videojuego COMBIMANÍA

Idea y diseño de concepto por Roberto Peña González

email: imagame@gmail.com

móvil: 677510309

- Modo extra de colocación directa de las piezas en su posición definitiva mediante el uso de un cursor. Se limitará el uso de esta opción en función de dificultad del nivel.
- Modo extra de desplazamiento de la pieza en el tablero una vez haya sido colocada, para así rectificar la posición de la misma. Se limitará el uso de esta opción en función de dificultad del nivel.
- Modo extra de eliminación de la pieza del tablero una vez haya sido colocada, para así deshacerse de una pieza mal colocada que impida la creación de un *combi*. Se limitará el uso de esta opción en función de dificultad del nivel.
- Amplias **posibilidades de creación de combis**. Los distintos tipos de *combis* que pueden llegar a crearse variando las características de los mismos, ofrece innumerables retos de juego en cada uno de los niveles.
- Añadiendo al punto anterior el hecho de que los *combis* creados deberán ser usados de una forma eficaz para lograr un segundo objetivo en cada nivel, se ofrecerá un **modo de desplazamiento de combis** en el tablero. Se limitará el uso de esta opción por tipo de *combi* y grado de dificultad del nivel.
- Existencia de **dos modos de juego** que potencian estilos de juego distintos: Un modo Reflexión que propiciará partidas largas, adecuado para el uso de lógica, previsión de acciones y visión espacial, y un modo Arcade que propiciará juegos rápidos y requerirá habilidad y agilidad mental.