

Documento de diseño del juego

1. Visión general

a) Escriba un párrafo corto (3–6 oraciones) que explique su juego. (Esto a veces se llama “la plática de elevador” o elevator pitch: un breve resumen utilizado para describir rápida y simplemente una idea o producto durante un viaje en elevador de 30 segundos).

Pilot Space es un juego en el cual una nave de encuentra en el espacio y se encuentra con naves alienígenas enfrente de él, el objetivo es que la nave destruya todas esas naves lanzando misiles, una vez que todas sean destruidas aparecerá una sola nave gigante que deberá ser destruida. El juego consiste en tres niveles, después de superar el primer nivel surgirán más naves y serán más veloces así como también la na

b) ¿Cómo describiría el género(s)? ¿Es para un jugador o para múltiples jugadores (y, si es el último, cooperativo o competitivo)?

Este es un juego de acción para un sólo jugador, sería algo como un shooter.

c) ¿Cuál es el público objetivo? Incluya los datos demográficos (la edad, los intereses y la experiencia de juego de los jugadores potenciales), la plataforma del juego (computadora de escritorio, consola o teléfono inteligente) y cualquier equipo especial requerido (como gamepads).

La dinámica del juego es bastante básica, por lo que este juego es para todas las edades. El juego sólo se puede jugar en computadora ya que es necesario un teclado y es un mouse, también se podría adaptar para un mando, pero sería necesario que tuviera dos joysticks.

d) ¿Por qué la gente querrá jugar a este juego? ¿Qué características distinguen a este juego de títulos similares? ¿Cuál es el gancho que hará que la gente se interese al principio, cómo el juego mantendrá a la gente interesada y qué lo hace divertido?

El juego es de ritmo rápido, ya que la nave se podrá mover por todo el mapa y recibirá disparos de varias partes del mismo. Se distingue de otros juegos dado que en Pilot Space la nave se degenerará conforme colisione con los enemigos y reciba las balas.

El gancho del juego reside en la dificultad del mismo, te hará acabarlo de lo complicado que es.

2.

Mecánica

Tenga en cuenta que las preguntas que siguen se expresan en términos del personaje principal del juego, a diferencia del jugador, ya que el jugador es el foco de la sección sobre dinámica. Sin embargo, si no existe el personaje, el jugador puede ser considerado como el personaje.

- a) ¿Cuáles son los objetivos del personaje? Estos pueden dividirse en objetivos a corto, mediano y largo plazo.

El objetivo a corto plazo es evitar ser tocado por los enemigos, ya que en caso de que colisione la nave sufrirá daños; el objetivo a mediano plazo es evitar los disparos de los enemigos así como también acabar con ellos y finalmente el objetivo a largo plazo es terminar con las naves jefes o el enemigo mayor.

- b) ¿Qué habilidades tiene el personaje? Esto debe incluir cualquier acción que el personaje sea capaz de realizar, como moverse, atacar, defender, recolectar elementos, interactuar con el entorno, etc. Describa las habilidades o acciones en detalle; por ejemplo, ¿qué tan alto puede saltar el personaje? ¿Puede el personaje caminar y correr?

:

Habilidades

- 1. La nave cuenta con 100% de salud, si la nave colisiona con los enemigos o recibe los disparos de los enemigos esta salud bajará y la nave se verá destruida gradualmente,*
- 2. La nave cuenta con dos formas de disparo; la primera es lanzando disparos por segundo que harán un daño de 10% a la salud del enemigo; la segunda forma de disparo es un rayo láser que se regenera cada 10 segundos, este rayo hace un 25% de daño a los enemigos.*
- 3. La nave puede moverse tanto en el eje x como en el eje y; la característica adicional es que la nave puede girar sobre su propio eje y disparar a todos los lados.*
- 4. La última habilidad de la nave es que al tener la mínima salud posible, ésta podrá moverse más rápido, así el jugador podrá esquivar más y evitar ser destruido.*

- c) ¿Qué obstáculos o dificultades enfrentará el personaje? Algunos obstáculos están activos (como enemigos, proyectiles o trampas) y deben describirse en detalle (cómo

afectan al jugador, su ubicación, patrones de movimiento, etc.). Otros obstáculos son pasivos (como puertas que deben desbloquearse, laberintos que deben ser navegados, rompecabezas que deben resolverse o límites de tiempo que deben superarse). ¿Cómo puede el personaje superar estos obstáculos (objetos, armas, hechizos, reflejos rápidos)?

Existen dos obstáculos para el jugador, el primero serían las naves enemigas con las que debe evitar colisionar, ya que el hacer esto hará que el jugador pierda vida. El segundo obstáculo reside en el boss o la nave mayor, al momento de que el jugador colisione con ésta la nave será totalmente destruida.

d) ¿Qué objetos puede obtener el personaje? ¿Cuáles son sus efectos, dónde se obtienen y con qué frecuencia aparecen?

La única ventaja con la que contará el jugador es que si logra destruir todas las naves enemigas sin recibir ningún tipo de daño, el tiempo de recarga del rayo láser cargado será disminuido de 10 segundos a 5 segundos.

e) ¿Qué recursos se deben administrar (como salud, dinero, energía y experiencia)? ¿Cómo se obtienen y utilizan estos recursos? ¿Son limitados?

La habilidad especial de rayo láser cargado es ilimitado ya que el tiempo de recarga es bastante grande; el único recurso que debe cuidar es la salud, ya que no hay forma de regenerar la vida.

f) Describa el entorno del mundo del juego. ¿Qué tan grande es el mundo (en relación con la pantalla)? ¿Hay varias habitaciones o regiones? ¿El juego es lineal o abierto? En otras palabras, ¿hay una progresión estrictamente lineal de niveles o tareas para completar, o puede el personaje seleccionar niveles, explorar el mundo y completar misiones a voluntad?

El mundo del juego es ilimitado, ya que sólo contará con una pantalla, pero parecerá que en todo momento nos estamos moviendo; los enemigos pueden desaparecer por la pantalla y aparecer al otro lado, así como también el jugador.

3. Dinámica

En esta sección se describe la interacción entre el jugador y la mecánica del juego

a) ¿Qué hardware requiere el juego (teclado, mouse, altavoces, gamepad, pantalla táctil)? ¿Qué teclas / botones se usan y cuáles son sus efectos? ¿Cómo se informa al jugador sobre el esquema de control (un documento manual separado, menús del juego, tutoriales o signos en el juego)?

Para jugar a este juego es necesario un computador, ya que se ocupan las teclas: "W A S D" para mover la nave en los eje x y y. Así como también se ocupará un mouse que controlará tres acciones; la primera trata de la rotación de la nave, esta será gracias al movimiento del mouse, el disparo será controlado por el click izquierdo y la habilidad del rayo láser cargado se controlará con el click derecho.

En caso de usar un mando el movimiento de los ejes verticales y horizontales será controlado por el stick izquierdo y la rotación de la nave será con el stick derecho. El disparo será activado con el gatillo RT/R2 y el rayo láser recargado será con el gatillo LT/L2.

b) ¿Qué tipo de competencia necesitará desarrollar el jugador para dominar el juego? ¿Hay acciones complejas que se puedan crear a partir de combinaciones de mecánicas básicas del juego? ¿La mecánica del juego o el entorno del mundo del juego animan directa o indirectamente al jugador a desarrollar o desalentar cualquier estrategia de juego en particular? ¿El rendimiento del jugador afecta la mecánica del juego ?

Es completamente necesario que el jugador controle por completo el movimiento y rotación de la nave para poder esquivar los disparos de los enemigos, así como también la rotación de la misma. Otro factor importante radica en acertar los disparos a los enemigos y mucho más importante saber utilizar la habilidad del rayo láser recargado, ya que el tiempo de recarga es bastante grande. Es de vital importancia controlar estos elementos, ya que el jugador no cuenta con vidas y el morir hace que comiences de nuevo desde el principio.

c) ¿Qué datos de juego se muestran durante el juego (como puntos, salud, elementos recopilados, tiempo restante)? ¿Dónde se muestra esta información en la pantalla? ¿Cómo se transmite la información (texto, iconos, gráficos, barras de estado)?

El juego mostrará la cantidad de vida/resistencia que tiene la nave, el tiempo que lleva el jugador ya que el objetivo es acabar el juego en el menor tiempo posible, el nombre del jugador y por último el símbolo de que la habilidad está cargada o en su defecto el tiempo que resta para volver a cargar el rayo.

d) ¿Qué menús, pantallas o superposiciones habrá (pantalla de título, ayuda / instrucciones, créditos, juego terminado)? ¿Cómo cambia el jugador entre pantallas y a qué pantallas se

puede acceder entre sí?

El juego mostrará una pantalla de inicio en el cual se podrá desplazar con el cursor del mouse y se mostrarán los siguientes apartados:

PLAY: Este botón hará que el juego inicie inmediatamente

RECORDS: Aquí nos dirigirá a una pantalla donde se encuentra una lista de todos los registros de los jugadores, con el nickname y el tiempo hecho.

HOW TO PLAY: Aquí nos mandará a una pantalla donde nos mostrarán los controles del juego y la finalidad del mismo.

EXIT: Será un botón que nos sacará del juego.

Cabe resaltar que los botones de RECORDS y HOW TO PLAY en la parte superior mostrará un botón que nos regresará al menú inicial.

Al perder o terminar el juego aparecerá una pantalla donde siga el mensaje de “Winner” o “Loser”, mostrará el tiempo de juego y deberás ingresar un nickname.

e) ¿Cómo interactúa el jugador con el juego a nivel de software (pausa, salir, reiniciar, controlar el volumen)?

No hay pausa en el juego ni funcionalidad de control de volumen. El jugador puede abandonar el juego en cualquier momento haciendo clic en los controles estándar de la ventana ubicados en la esquina superior derecha de la ventana.

4. Estética

Los aspectos visuales, sonoros, narrativos y psicológicos del juego; estos son los elementos que afectan más directamente a la experiencia del jugador.

a) Describe el estilo y la sensación del juego. ¿El juego tiene lugar en un mundo rural, tecnológico o mágico? ¿Se siente el mundo del juego desordenado o escaso, ordenado o caótico, geométrico u orgánico? ¿El humor es alegre o serio? ¿El ritmo es relajante o frenético? Todos los elementos estéticos discutidos aquí deberían trabajar juntos y contribuir a crear un tema coherente y cohesivo.

El juego se desarrolla en el espacio exterior, la nave va volando de manera tranquila hasta que los enemigos lo rodean pensando que es una amenaza ya que se encuentra en un espacio restringido. Conforme se avance el nivel el ambiente se siente más denso debido a que el número de enemigos aumenta y la ferocidad de estos se nota más.

b) ¿Utiliza el juego pixel art, line art o gráficos realistas? ¿Son los colores brillantes u oscuros, variados o monocromáticos, brillantes u opacos? ¿Habrá animaciones basadas en valores o imágenes? ¿Hay algún efecto especial? Crear una lista de gráficos que utilizará.

Los gráficos serán ambientados en un arte de Pixel Art pero muy coloridos.

Las animaciones serán las siguientes:

1.- Al momento de que la nave reciba daños se podrá notar cómo la nave se irá destruyendo poco a poco de igual manera los enemigos y los bosses tendrán esta animación.

2.- Cuando la nave o los enemigos sean totalmente destruidos tendrán animación de que explotan.

3.- Cuando la nave lance la habilidad especial se verá cómo la nave recarga para lanzarla y cómo desprende humo después de usarla.

c) ¿Qué estilo de música de fondo o sonidos ambientales usará el juego? ¿Qué efectos de sonido se utilizarán para las acciones de los personajes o para las interacciones con enemigos, objetos y el medio ambiente? ¿Habrá efectos de sonido correspondientes a las interacciones con la interfaz de usuario? Enumera toda la música y los sonidos que necesitarás.

Al estar en el menú de inicio sonará de fondo una melodía divertida y pegajosa;

al iniciar de fondo se escuchará una melodía divertida y relajada, pero al momento de que se encuentre con los enemigos cambiará a una melodía más frenética y oscura. Conforme el nivel avanza la canción irá más veloz.

Los sonidos del juego serán:

- 1. Al hacer clic sobre un botón sonará un sonido que dará sentido a que algo ha sido presionado.*
- 2. El disparar generará el sonido de que se ha lanzado una bala, así como también el sonido potente al usar el rayo láser cargado.*
- 3. También habrá sonido al momento de colisionar con un enemigo o al recibir daño.*

d) ¿Cuál es la historia de fondo relevante para el juego? ¿Cuál es la motivación del personaje para alcanzar su objetivo? ¿Habrá una trama o una historia que se desarrolle a medida que el jugador avance en el juego?

La historia es la siguiente: "El piloto se encuentra navegando por el espacio en busca de un nuevo planeta para habitar, debido a que el planeta en el que reside está a punto de explotar, así que él es la única esperanza, debido a que se encuentra navegando por lugares desconocidos las naves enemigas lo interceptan debido a que piensan que es un enemigo o amenaza, el punto del juego es que logre sobrevivir y poder encontrar un nuevo planeta".

e) ¿Qué estado(s) emocional(es) intenta provocar el juego: felicidad, emoción, calma, sorpresa, orgullo, tristeza, tensión, miedo, frustración?

Este juego crea una sensación de emoción y tensión.

f) ¿Qué hace que el juego sea "divertido"? Algunos jugadores pueden disfrutar de los gráficos, la música, la historia o las emociones evocadas por el juego. Otras características que los jugadores pueden disfrutar incluyen la

- fantasía (simulando experiencias que uno no tiene en la vida real)
- juego de roles (identificación con un personaje)
- competencia (contra otros jugadores o contra registros previamente)

establecidos por uno mismo)

iv) cooperación (trabajando con otros hacia un objetivo común)

v) compasión (proporcionar asistencia o rescatar a otros)

vi) descubrimiento (encontrar objetos o explorar un mundo)

vii) superar desafíos (como derrotar enemigos o resolver acertijos)

viii) colección (incluidos elementos del juego o insignias / trofeos por logros)

ix) aspectos sociales (tanto dentro del juego como comunidades que se forman alrededor del juego).

El aspecto divertido de este juego proviene de la competencia con uno mismo y con otros para lograr el menor tiempo posible. (Cada jugador tendrá que hacer un seguimiento de sus propias puntuaciones altas).