

Documento de diseño de juego.

Integrantes:

Esquivel Garza Josué Israel

Armando Ortega Flores

Kevin Ávila Rodríguez

Adán Alejandro Sánchez de Santiago

Sebastián Carrillo Liñan

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).**

Nuestro juego es un shooter de plataforma, la temática es similar a un juego con zombies, sólo que en vez de ser zombies serán gente con covid y sin cubrebocas. La idea del juego es que no te contagies y puedas sobrevivir un día más. Podrás moverte a través de las plataformas habrá puntos y tendrás vida que medirá tu nivel de contagio. Son oleadas, cada una cuenta como un nivel, suben de dificultad.

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

Es un juego shooter de plataforma de supervivencia para un solo jugador.

- 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 temática es basada en la pandemia actual, por lo que el tema es bastante conocido. La jugabilidad será similar a un juego de plataforma, sencilla por lo que no necesitarás de algún control especial. Estos dos factores lo hacen accesible para casi todo público. Será un juego para computadora.

- 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 gancho principal es la temática, queda claro que es un juego nuevo ya que tratamos una problemática actual por la que todos estamos pasando. La idea es que los controles sean sencillos y que puedas jugar a los pocos minutos de probarlo. Quisieramos dedicarle carisma a la cuestión

de diseño para que cautive aún más a que se juegue. (Usar tiendas y referencias de la vida real como alguna tienda u farmacia conocida).

Mecánica.

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

El primer objetivo es sobrevivir, enemigos infectados por covid-19 se acercarán a ti y dañarán tu salud, cubrebocas, cada que te toquen. Cada que “derrotes” con éxito a un enfermo se pondrá un cubrebocas y se tomarán sus datos automáticamente llenando una barra de investigación. Debes completar la barra para pasar a la siguiente área. Al llenar todas las barras irás completando una vacuna para el virus.

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?

- El personaje principal se moverá de derecha a izquierda, arriba y hacia abajo, se volteará cada que cambie la dirección en horizontal. Podrá interactuar con cualquier cosa que se pueda en sus cuatro direcciones.
- El personaje disparará cubrebocas a una velocidad constante, los cubrebocas viajarán en línea recta, se podrán disparar en cuatro direcciones: arriba, abajo, derecha e izquierda. Si los cubrebocas no chocan con nada saldrán de la pantalla, cuando chocan con algún enemigo desaparecen.
- Cuando un enemigo toca al personaje una barra de vida empezará a disminuir, al terminarse la barra de vida el juego termina.
- El personaje puede interactuar con objetos en el área. Con alguna farmacia para comprar más gel y aumentar su salud. Para interactuar sólo debe estar parado al lado de algo con lo que interactuar.
-

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)?

Obstáculos activos serán los contagiados que tendrán una velocidad constante y se acercarán a ti. No hay límite de tiempo para terminar los niveles. Al avanzar entre niveles la resistencia y cantidad de enemigos aumentará, haciéndolo más difícil de completar.

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

Al momento de derrotar a un enemigo habrá una probabilidad para que deje un gel antibacterial pequeño, al recogerlo (pasar sobre el) la vida aumentará levemente.

Si se interactúa con ciertos objetos o partes del área podrás obtener un gel antibacterial grande. La barra de investigación (se llena al derrotar enemigos) te permitirá adquirir más gel antibacterial para recuperar vida en farmacias.

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

Los cubrebocas son infinitos, que son las balas de nuestro jugador. No podemos guardar gel antibacterial para usar después, por lo que no se debe administrar. La barra de investigación podría administrarse en caso de no tener vida ya que se usa para comprar más gel, que recupera vida. La barra de investigación se usa también para pasar de nivel.

- 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 juego es lineal, los escenarios serán largos y se mostrarán sólo por secciones, al avanzar se cargará la siguiente sección. De ser posible nos gustaría hacer un juego con pantalla completa. La idea es que al avanzar ya no podamos regresar a la sección anterior.

Dinámica.

- 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)?**

Al ser un juego de computadora usaremos las teclas WASD para movernos y la barra espaciadora para brincar. Para disparar usaremos la tecla Shift derecho, para interactuar con algo se usará la tecla enter. Para pausar el juego esc. Aún no estamos seguros de la adaptación de un gamepad como control, pero de ser posible habrá compatibilidad.

- 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 ?**

Para destacar en la jugabilidad el jugador deberá ser capaz de eliminar rápidamente a sus enemigos, ya que estos aparecerán y de no retirarse habrán más y más. Con saber moverse y disparar a través de las plataformas bastará para poder sobrevivir.

- 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)?**

Barra de salud, indicando cuánta vida se tiene (esta baja si te hacen daño y sube si coges un gel). Barra de investigación indicando cuánto progreso se lleva hasta el momento (esta baja si se compran suministros).

De ser posible al tener cierto porcentaje lleno en la barra de investigación si se usa otra tecla para disparar será un ataque especial, esto baja la barra de investigación.

- 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?**

La idea es utilizar las teclas para navegar por el menú. La pantalla principal te llevará hacia varias pantallas: explicación de controles, créditos, descripción de la historia del juego y la pantalla para correr el juego. Se podrá regresar al menú principal con un botón desde cualquier menú excepto el juego.

Para el juego, con la tecla esc se pausará y podrás elegir un botón que te lleve al menú principal. Al terminar el juego nos mostrarán los créditos.

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

Sólo se podrá pausar el juego una vez iniciado y volver al menú principal perdiendo todos los datos hasta el momento. Fuera de esto no hay más configuraciones como sonido u brillo.

Estética.

- 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 ambiente será urbano caótico de diseño agradable, sarcástico. Parte de la intención al usar este tema es trabajar en un contexto local. Al tener que usar todos cubrebocas para salir, tener que comprar medidas para higiene personal extras como gel, toallas y sanitizador, las visitas más frecuentes a farmacias, queremos hacer que el diseño de las cosas nos recuerde a lo que vivimos en la actual pandemia. De ser posible quisieramos hasta referenciar marcas de farmacias o algún producto que todos reconozcamos, para más familiaridad.

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.

- Usaremos gráficos cartoon con tonos oscuros ya que queremos que la temática sea caótica.
- Para el personaje usaremos a un estudiante de medicina quien al no soportar más salió de su guardia a combatir el virus por su cuenta. El personaje usará una bata y cubrebocas, con un termómetro infrarojo lanzará cubrebocas que al chocar con algo se desaparecerán.
- Los geles antibacteriales serán dos, el pequeño un gel para manos y el grande, un bote de litro con gel, permanecerán siempre.
- Los enemigos serán civiles sin cubrebocas que al ser derrotados obtendrán automáticamente un cubrebocas y se irán de la escena.
- Las farmacias estarán “unidas” al escenario, habrá una ventanilla por la cual podrás interactuar.

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.

La idea es usar sonidos que provengan de un hospital.

La música principal sería una pieza que quedaría bien con el caos que hay en una sala de emergencias. Los menús y pausas tendrán música más calmada, como de un elevador para que haya contraste.

Al moverse el personaje se escuchará el rechinar de zapatos en suelo encerado.

Al recoger un gel el sonido que sale al exprimir una botella sonará.

Al lanzar un cubrebocas un pitido del termómetro y sonido de movimiento ocurrirá.

Al derrotar a un enemigo una expresión de alivio se escuchará.

Al recibir daño la palabra “covid” o “19” sonará.

Al comprar gel (se compra vendiendo datos para la cura), se escuchará una caja registradora y alguien tosiendo “coh coh” de fondo.

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 se desarrolla en alguna ciudad México con semáforo extremo y contagios al máximo.

Al no soportar la situación e inconsciencia de la gente, nuestro personaje principal un estudiante de medicina en plena guardia decide armarse de valor para salir a combatir por su cuenta el covid-19. La meta de nuestro estudiante es lograr la cura, una vacuna que se logrará reuniendo datos cada que se “derrota” a un contagiado. El progreso de la vacuna se lleva a través de todos los niveles.

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

Al inicio nuestro objetivo es provocar simpatía al escenificar situaciones adecuadas a la pandemia que vivimos. Después queremos provocar la emoción y tensión propias de un shooter al jugarlo. Por último las referencias e ideas de lograr completar una cura hacen más consciente y como mínimo preocupar un poco al jugador sobre la situación actual para que se cuide más. Todo esto con la intención de que se diviertan en todo momento.

- 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 i) fantasía (simulando experiencias que uno no tiene en la vida real) ii) juego de roles (identificación con un personaje) iii) 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).**

Parte del encanto en este juego es la sátira con la que vemos la irresponsabilidad al no usar un cubrebocas en la actual pandemia. Esto y las ganas que tienen muchos de tener una cura, que se acabe la pandemia o de hacer algo para contribuir a que todo se resuelva. Si bien el juego no aporta nada de manera directa, con sólo el pensamiento de los jugadores es más que suficiente. Los tonos de sarcasmo en los gráficos son también el punto fuerte del juego, ya que éste debe ser gracioso en lo dramático.