

Game Design document para Stereo city. Programación 3.

Programación 3.
Año 2019.
Documento de concepto.

Introducción.

Se trata de un juego de tipo platformer en 2 dimensiones, de temática y estética *cyberpunk*, donde nuestro personaje debe recorrer el escenario atacando a los enemigos y esquivando sus ataques, para poder avanzar y finalmente enfrentar al enemigo final. Se desarrollará en base a una interesante y divertida historia que hará que el juego sea dinámico y atrapante.

Background.

La idea de este videojuego está inspirada en una serie de videojuegos de corte indie, que utilizan la temática y estética *cyberpunk*, desde un género estilo platformer en 2 dimensiones, que permita una partida fluida desde la mecánica de los movimientos, la articulación de la historia y las escenas de juego propiamente dichas.

Para ello, se pretende tomar como referencias juegos del género como ser *Tales of neon sea*, *Dex* y *Black Future 88*, en tanto calidad de narración como apartado gráfico.

De manera sintetizada, nuestra historia se centra en un personaje que regresa a la ciudad Stereo city, y se encuentra con que está invadida por archivos de audio fantasmas (los cuáles circulaban por circuitos de la ciudad), pero con su frecuencia en Mhz incrementada. Estos, al encontrarse incrementados, asustaban y perturbaban a los habitantes. Nuestro personaje sabe, que ello fue obra del coleccionista de música, por lo que decide convertir a baja frecuencia a los fantasmas y enfrentar al coleccionista, quien planeaba despistar a la ciudad para emprender un importante robo de música.

Se pretende mostrar una estética de juego que acompañe la trama, para ello se tomarán como

referencias los juegos nombrados anteriormente, que permita mostrar un estilo tecnológico, de vanguardia, ligeramente oscuro, de paletas de colores referentes a la música disco y de los años ochenta en general. Se contemplará así mismo, el estilo de diseño tipo *pixel-art*, en tanto genere un ambiente de corte *new-wave/vintage*.

Descripción.

Al comienzo de la partida, deberás introducirte a la historia, por medio de una escena que nos contará qué es lo que está pasando en la ciudad “Stereo city”, y qué es lo que debemos hacer para poder salvarla. Ya dentro del primer nivel, podremos recorrerlo y avanzar sobre las plataformas, detenernos a leer información que aparecerá en distintos puntos del mapa, y lograr cumplir con la desactivación de los enemigos dentro del límite de tiempo con que contamos. Cada nivel contará con una determinada cantidad de enemigos, y para finalizarlo, debemos llegar al punto de salida del mapa.

Se tratarán de 3 niveles de dificultad, y se incluirán 3 escenas de transición previas al inicio de cada uno.

Para poder completar el juego, deberás haber superado todos los niveles y derrotar al enemigo final.

A lo largo del mapa, podrás atacar a los enemigos o bien soltar los objetos que ellos accidentalmente tocarán, así como también aplastarlos por medio de un salto.

Se contemplará así mismo, interacción con objetos y *npc* dentro de los niveles para lograr una experiencia más inmersiva.

Características especiales.

La modalidad de juego será fluída, de estilo platformer, de mecanismos sencillos y fáciles de entender. No se pretende generar complicaciones en cuanto movimientos y ataques, sino una experiencia de juego dinámica y divertida.

El estilo estético y narrativo de corte *cyberpunk*, genera mucho atractivo visual. La inclusión de una mecánica de juego más inclinada al tipo jump and run, lo destacaría de los otros juegos del estilo, sin dejar de incorporar una historia que contar.

Género.

Juego de estilo plataformero en dos dimensiones con modalidad *jump and run*.

Plataforma.

Orientado a Pc, debido a que se trata de la plataforma que mayor público capta y permite una buena difusión.

Estilo de arte gráfico.

El estilo a utilizar será *cyberpunk*, basado principalmente en videojuegos como *Black Future 88* (respecto a la morfología de las plataformas, paletas de colores y diseño de los sprites), *5734l3r* (*Stealer*; juego indie que fue cancelado en su desarrollo), *Tales of neon sea*, y *Dex*.

De *5734l3r*, se pretende recuperar el diseño de sprites, los escenarios tecnológicos y de líneas rectas, respecto a *Tales of neon sea*, el diseño *pixel-art* y las animaciones del entorno, en tanto que del juego *Dex*, la atmósfera de ciudad/metrópolis.

Navegación de escenas.

La navegación de escenas se hará de la siguiente forma: se incluirá un menú principal, donde podremos optar por comenzar partida, ir a opciones o bien salir.

Opciones: nos dirigirá a un menú donde podremos ver y leer las teclas que se utilizan en el juego y qué acción cumple cada una.

Salir: Nos permite salir del juego.

Play: nos dirigirá a una escena de transición hacia el juego, donde podremos leer parte de la historia y qué debemos hacer ya dentro del juego para poder completarlo.

En caso de no completar el nivel, nos redigiremos a una escena de transición para poder reintentar completarlo.

Estructura general de las etapas.

Comenzaremos con una escena de transición que nos llevará al primer nivel. Una vez superado el nivel, pasaremos a otra escena de transición, que nos llevará al segundo nivel. Una vez completado, pasaremos a otra escena de transición la cual nos permite acceder al tercer nivel. Una vez superado el tercer nivel, pasaremos a una escena de transición final que posteriormente nos devolverá al menú principal , previo mensaje de felicitaciones por haber completado el juego.

Se incluirán un total de 3 niveles con distintos tipos de plataformas y enemigos, y duración, los cuales debemos completar en el tiempo requerido. Dentro de cada escena de juego, apretar la tecla escape nos situará en un menú de pausa, donde podremos optar por continuar o abandonar la partida.

En caso de perder el nivel, nos redigiremos a una pantalla donde se nos descontará una vida y nos permitirá volver a comenzar el nivel.

GUI.

Nuestra pantalla contará con un indicador de tiempo pequeño situado en la parte central. En el cuadro superior izquierdo se incluirá un contador con las vidas de nuestro personaje (3 intentos posibles), y en la parte superior derecha, un contador con la cantidad total de fantasmas desactivados y los restantes por desactivar en el nivel.

En la parte inferior izquierda, se incluirá un ícono con la imagen de nuestra arma (un convertidor de archivos de sonido).

Sistema de puntajes.

Para completar los niveles correctamente y acceder al siguiente, debemos convertir a los fantasmas del escenario dentro del límite de tiempo disponible.

Cada fantasma de nivel 1, incrementará el contador en un punto en tanto se lo pueda neutralizar con el convertidor. Los fantasmas de segundo nivel, llevarán dos intentos de conversión para incrementar en un punto el convertidor. Lo mismo ocurrirá con los de tercer nivel, será necesario usar 3 veces el convertidor para incrementar un punto.

Exceder el tiempo límite hará que perdamos el nivel, en tanto que no cumplir con la cantidad de fantasmas no permitirá que accedamos a la zona que nos permite concluirlo.

Referencias de mecánicas.

La navegación por los menús se realizará utilizando las teclas W para subir, y S para descender sobre las opciones. Con la tecla Intro se confirmarán acciones y con la tecla Escape retrocedemos.

Ello aplicará para las escenas de transición donde tendremos que confirmar avanzar.

Dentro de la escena de juego, la tecla Escape nos situará en el menú de pausa, donde con Intro y las teclas W y S podremos confirmar o desplazarnos hacia las opciones “continuar” o “salir”.

Nuestro personaje se manipulará con las teclas que se incluyen a continuación:

Arriba: W.

Abajo: S.

Desplazarse hacia la izquierda: A.

Desplazarse hacia la derecha: D.

Saltar: Barra espaciadora.

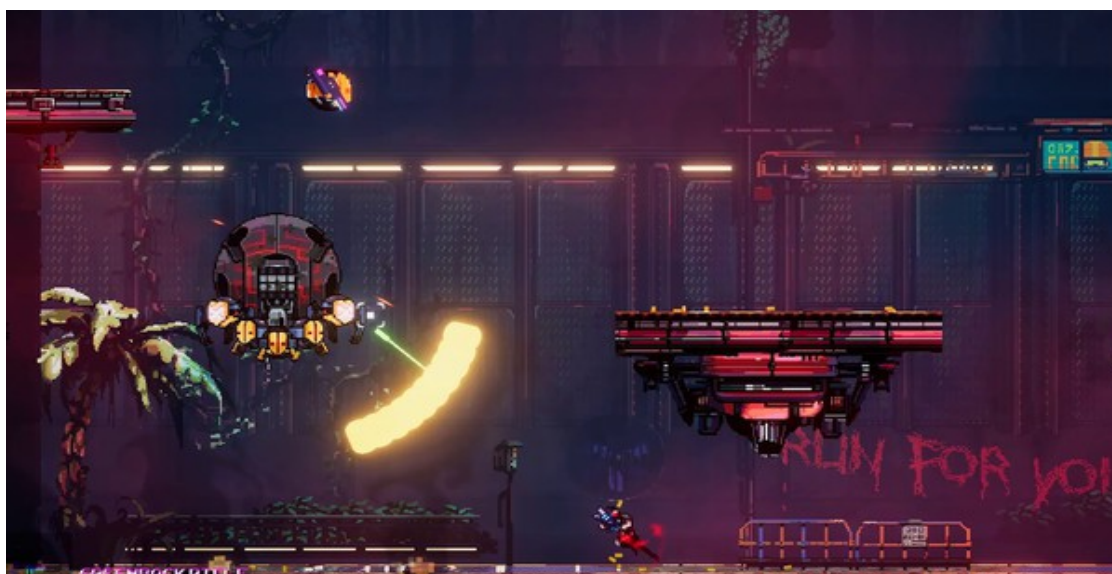
Dejar objeto: X.

Disparar objeto: Tecla Control izquierda.

Recolectar objeto: C.

A continuación, se incluyen imágenes de referencia para poder lograr el apartado estético perseguido:

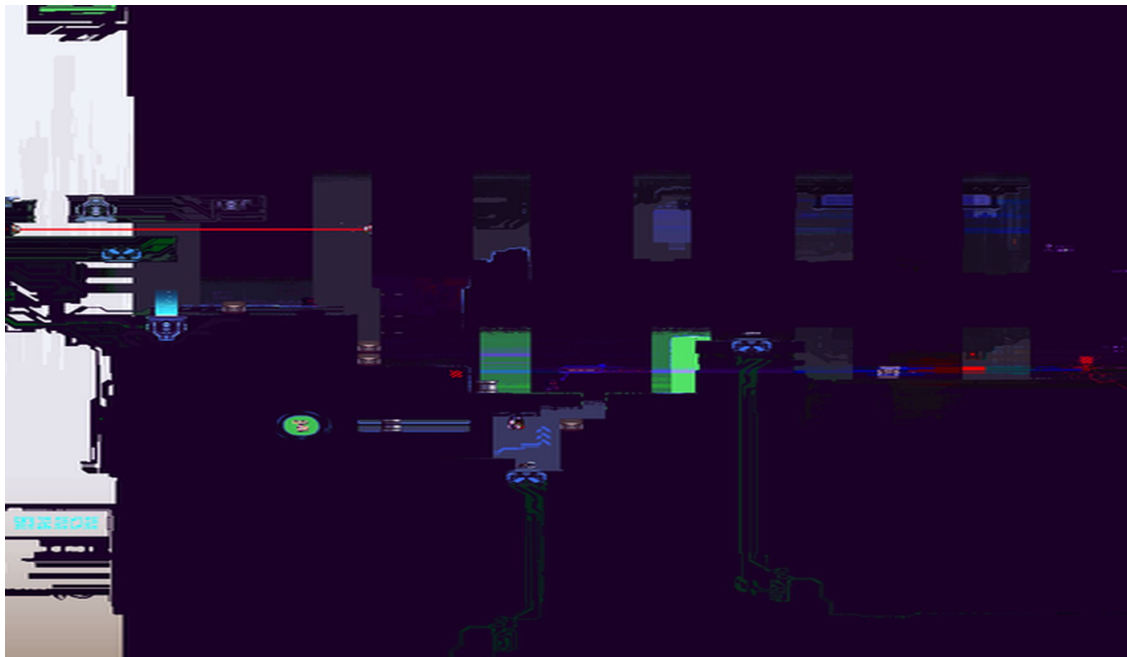
Paleta de colores, plataformas e iluminación, se referencian de *Black Future 88*.





573413r (*Stealer*), se tomarán referencias de fondos, y escenarios.





Tales of neon sea, diseño pixel-art y entorno:



Dex, entorno y ambiente de metrópolis.



En cuanto al sonido, se perseguirá conseguir efectos de sonidos propios de computadoras para los ataques, sonidos de pisadas sobre bases metálicas para el desplazamiento de nuestro personaje, ruidos de viento para los saltos.

Así mismo, se contemplará incluir sonidos ambientales de ciudad, ruidos metálicos.

Los enemigos emitirán sonidos que simulen vibraciones, lo mismo aplicará para el enemigo final.

Con relación a la música, se contemplará el uso de canciones de bandas de géneros *New-wave*, *SynthWave* y *ElectroWave*, para lograr conseguir un ambiente envolvente.