



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL

Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas

Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos

PROYECTO FINAL de CARRERA

GAME DESIGN DOCUMENT

Nombre del alumno

Julián Besso

Nombre del juego

Santa Saves Xmas

Descripción del juego

Es un juego de plataformas 2D en el cual el personaje principal (Santa Claus) está encargado de rescatar a los niños perdidos y acabar con los enemigos de la Navidad (personajes propios de Halloween). En su camino, podrá recoger ítems para mejorar su salud, abrir puertas o disparar ataques especiales.

Elementos del juego

- Un personaje principal encargado de recorrer el nivel, rescatar niños, acabar con los enemigos y recolectar ítems dentro de un tiempo estipulado.
- Enemigos que son capaces de atacar al personaje principal
- Un entorno con gráficos de estilo infantil que permite al jugador interactuar de varias maneras tales como trepar escaleras, realizar saltos de gran magnitud, abrir puertas, plataformas que se desvanecen, etc. Durante la partida, el mapa se visualizará de forma parcial.
- Elementos de la UI que mostrarán salud, niños a rescatar, tiempo restante del nivel, ataques especiales.

Reglas

- El personaje podrá recorrer el nivel con las teclas WASD y controlarlo con las teclas JKL (para disparar, correr y saltar respectivamente)
- En principio, el personaje principal sólo podrá atacar a los enemigos saltando sobre la cabeza de estos. Una vez recolectado un ítem especial, podrá también lanzar bolas de nieve desde cualquier distancia.
- El personaje principal puede perder vidas de dos maneras: entrando en contacto con los enemigos (a excepción del caso antes mencionado) o recibiendo un ataque a distancia de estos. En cualquier caso, el mismo perderá una vida y será incapaz de propiciar ataques durante un período limitado.
- Una vez perdidas todas las vidas o agotado el tiempo estipulado para completar el nivel, la partida es reiniciada desde el inicio de nivel.
- Cada nivel es superado una vez que todos los niños son rescatados

Estética

Dado que la historia no cuenta con demasiada profundidad, se espera que el jugador se vea desafiado a tomar decisiones rápidas para poder completar el nivel en el tiempo definido.

Además, el juego está pensado para ser consumido dentro de partidas rápidas (casuales) o como pasatiempo en ratos libres.

Arte

El arte es similar a los juegos de plataformas de la época de los 90 tales como **Tiny Toons Adventures** (1993), **Disney's Aladdin** (1992) o **Taz-Mania** (1992) donde abundaban escenarios coloridos y paisajes variados.



Motivación del Jugador

Explorar los escenarios y completar los niveles en el tiempo indicado

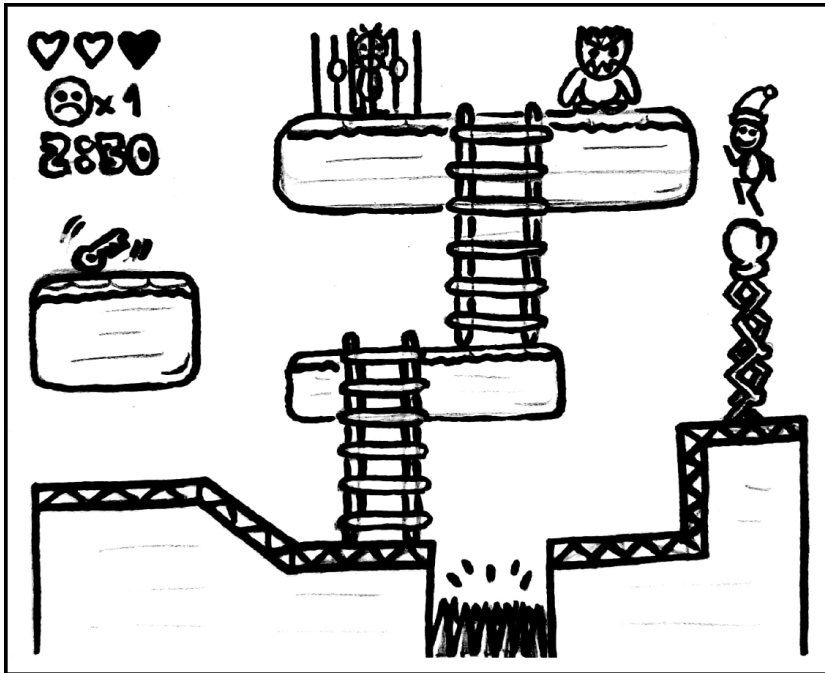
Género

Plataformas 2D

Puntos Fuertes

Si bien el juego incorpora características de títulos que ya existen, no pretende dar ninguna vuelta de tuerca a la mecánica o proponer algo innovador. En cambio, pretende atraer a los jugadores por medio del apartado gráfico y los sonidos

Boceto



Usuarios Objetivo

Dado el tipo de gráficos y la falta de violencia, está pensado para jugadores de todas las edades que consumen juegos de este estilo en sus ratos libres.

Hardware Objetivo

Se desarrollará únicamente para PC

Análisis de la competencia

- **Tibby** (Android): Un juego para toda la familia con gráficos del estilo que buscamos. Se entiende que está inspirado en **Tumblepop** (1991)
<https://treepetshunter.itch.io/tibby>
- **POCA, a thief's escape** (PC): Comparte el mismo tipo de gráficos que el anterior aunque tiene otros elementos del entorno con los cuales el personaje puede interactuar (pinches, catapultas, etc)
<https://sleepingpandagames.itch.io/poca>
- **Zook Adventure** (PC/Mobile): Ilustra muy bien los ataques a corta distancia, el efecto luego de recibir daño y la navegación por el mapa
<https://luxel.itch.io/zook-adventure>

Tibby



POCA, a thief's escape



Zook Adventure

