

GAME DESIGN DOCUMENT



PLACEHOLDER DE IMAGEN :D

MOUNTAIN CLIMBERS

TABLA DE CONTENIDOS

ANÁLISIS DEL JUEGO	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
OBJETIVO	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
GÉNERO	3
PLATAFORMAS	3
MERCADO META	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
HISTORIA Y PERSONAJES	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
GAMEPLAY	5
OVERVIEW DEL GAMEPLAY	5
EXPERINECIA DE USUARIO	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
PAUTAS DEL GAMEPLAY	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
OBJETIVOS DEL JUEGO Y RECOMPENSAS	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
MECÁNICAS DEL JUEGO	6
DISEÑO DE NIVELES	6
CONTROLES	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
ESTÉTICA DEL JUEGO Y UI	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
DEFINICIÓN DEL PROYECTO	8

Análisis del Juego

Es un juego de tipo scroller donde el objetivo principal es llegar lo más alto posible al monte Everest, para conseguir el mayor puntaje, saltando de una pared a otra y esquivando obstáculos y enemigos en tu camino. Podrás conseguir habilidades especiales durante la partida que te ayudarán a escalar más rápido y derrotar enemigos en tu camino.

Objetivo

Que el jugador pueda en partidas rápidas y cortas reducir el estrés de su vida escolar/laboral, obteniendo un momento ameno en su día. Haciendo de este un juego casual y divertido, pero a la vez inmersivo para que el usuario pueda dedicarle un tiempo libre en su día.

Género

Casual Game
2D Vertical Scroller

Plataformas




Móviles

Mercado Meta

Adolescentes mayores de 13 años de edad
Jugadores casuales

Historia y Personajes

Era el año de 1990 y Adam Honnold buscaba romper el record de ser la primera persona en escalar el monte Everest, ya que este año no era la única persona que se debatía para romper el record. Adam inicia su travesía donde lo esperan retos inimaginables.

Personaje	Descripción	Características	Información adicional
Adam Honnold 	Es el protagonista del juego, un hombre disciplinado y decidido a cumplir sus metas y sueños.	Alto Fornido Guapo Fuerte Ágil Bigote Pelirrojo	Se desconoce las razones del porque quiere romper el record.
Alex Tremo 	Es un vendedor ambulante que ayuda a los competidores con recursos para su aventura pro un módico precio.	Bajito Delgado Débil Feo Pelirrojo Peinado	Nadie sabe como pero siempre está arriba de todos ni como carga con tremenda mochila.
Yeti 	Enemigo que te ataca si pasas cerca de su cueva.	Fuerte Alto Monstruoso Blanco	Se desconoce cómo se originó su poder.

Gameplay

Overview del Gameplay

Es un Vertical Scroller Infinito con puntaje, habilidades especiales, obstáculos, recolección de monedas y enemigos, al tocar la pantalla saltas de un lado al otro, y cada cierta distancia aparecerá una plataforma con un vendedor que te ofrecerá habilidad únicas a cambio de tus monedas.

Experiencia de Usuario

El jugador observará dos paredes de la montaña donde podrá saltar de una a otra, durante su recorrido aparecerán enemigos que te harán perder al tocarlos, así como monedas y ciertos power-ups que lo ayudarán a subir cómodamente.

Pautas del Juego

Reducir el estrés
Mostrar violencia fantástica
No mostrar contenido explícito
No usar un lenguaje inapropiado

Objetivos del juego y Recompensas

Conseguir la mayor puntuación posible y obtener los power-ups para esta partida o la siguiente.

Recompensas	Penalties	Dificultad
Monedas	Tienen un riesgo de que algún enemigo pueda atacarte si está cerca de ellas	Ascendente
Escudo/Inmunidad	No puedes utilizar otro power-up mientras tengas este activado	Nula
Súper botas	Te permiten recorrer varios metros más de distancia casi instantáneamente, pero cuidado con hacerlo cerca de los monstruos	Ascendente

Mecánicas del Gameplay

El juego contará con mecánicas de salto, power-ups,

Atributos del personaje	
Personaje	Habilidades
Adam Honnold	Salta de pared en pared y escala muy ágilmente con habilidades especiales.
Modos de juego	
Infinito	Es el modo de juego principal, en este tu objetivo es subir lo más alto que puedas para conseguir el mayor score posible y conseguir monedas para comprar mejoras.
Sistema de puntaje	
Puntos	Los puntos se irán sumando cada que subas más y más.

Level Design

El diseño del nivel será un vertical scroller simétrico que cuenta con ayudas visuales para detectar cuando puedes recoger un power-up, cuando puedes saltar y cuando hay enemigos. Dependiendo de la altura a la que llegues, el diseño del nivel cambiará para darle al jugador más sensación de progreso y una actualización visual. Cada cierto tiempo spawneará el vendedor, cuando llegues a él, podrás tomar un breve descanso y comprar lo que quieras con tus monedas.

Controles

Botones/ Touch Input	Acciones del Input
Un solo touch a la pantalla	El jugador salta de una pared a otra
Un touch	Seleccionas que quieres en el menú/Tienda
Botón	Activar power-up/Habilidad

Estética del juego e Interfaz de usuario

El juego tendrá una estética de 16-bits, queremos que sea un juego muy agradable a la vista, pero tampoco queremos crear gráficos muy complicados. El UI estará hecho igual con una estética de 16-bits y queremos crear animaciones en el UI para que el juego se sienta vivo desde que entras.

Bitácora de cambios

Fecha	Cambios	Por quien
6 de noviembre del 2021	<ul style="list-style-type: none">- Instancias de los picos y generación aleatoria	<ul style="list-style-type: none">- Sebastián Córdova- Leonardo Medellín- Aldo Virgen
8 de noviembre del 2021	<ul style="list-style-type: none">- Salto en parábola y arreglo en las instancias de los obstáculos	<ul style="list-style-type: none">- Sebastián Córdova- Leonardo Medellín- Aldo Virgen

Definición de nuestro proyecto

Desarrollo de un prototipo funcional de un videojuego casual en móviles para uso recreativo en apoyo en el tratamiento del estrés académico.

¿Cuál es el problema?

Un estudio realizado por la Universidad de Carolina del Norte en Estados Unidos demostró que los videojuegos no inducen respuestas al estrés, y, por el contrario, hasta pueden ayudar a controlar emociones negativas relacionadas con este mal. En cada caso de diferentes tipos de videojuegos, en estos se evaluó tanto el estrés físico como las emociones de los jugadores antes, durante y después.

En los distintos géneros de estos, entre los que más ayudan son los juegos de estrategias o reflejos, como lo puede ser un puzzle, Scrolling o quick time events.

Todos los participantes informaron que jugaban videojuegos al menos una vez antes, así fueran de computador, consola o teléfono móvil. En promedio, los sujetos estudiados jugaron al menos una vez a la semana durante aproximadamente siete horas en total. Estos jugadores calificaron su experiencia de juego en una escala de uno a cinco puntos, mientras se hacía un control de sus manifestaciones físicas. Entre los resultados iniciales se destaca que 5% prefirió jugar juegos de scroll, mientras 13% le dio su visto bueno a jugar juegos de rompecabezas.

¿Un videojuego de mecánicas casuales puede ayudar a mediar el estrés en los estudiantes de Amerike?

Nuestro objetivo es pasar un rato ameno y divertido para así combatir el aburrimiento de gente casual que tiene tiempo muerto y quiere pasar el tiempo dentro de su celular.

¿Cuántos juegos de este estilo son populares o exitosos en nuestro entorno?

Desarrollo de un prototipo funcional de un videojuego casual en móviles para uso recreativo en apoyo en el tratamiento del estrés académico.

¿Qué tan atractivo puede ser el juego para la gente que suele jugar en su celular?

Idea General

Llevar a cabo un juego casual, entretenido scroller vertical que consiste en evitar obstáculos, esquivando enemigos y conseguir la mayor puntuación al tratar de llegar lo más lejos posible.

Nuestro público

Plataforma y mercado meta

Está planeado para personas con 7 años en adelante. El juego está dirigido para jugadores casuales que buscan matar tiempo y divertirse.

El juego será diseñado para plataformas móviles con sistema operativo Android.

Nuestro mercado meta son jugadores casuales entre la edad de 13 a 25 años ya que son los que normalmente sufren estrés escolar comúnmente.

Características del juego

- Free to play
- Scroller
- Level Design
- One player
- Rápido
- Arte 2D

Aptitudes

- Ingeniería en software
- Diseño de niveles
- Programación
- Diseño de personajes
- Diseño SFX
- Animación 2D
- Inteligencia artificial boba

Retos y desafíos

- Realizar el scrolling
- Divertir a los demás

- Realización del arte
- Realización del sonido
- Trabajo en equipo
- Optimización del juego
- Publicación del juego

LGACS

- Desarrollo de sistemas de software interactivo y Videojuegos

Esta LGAC es muy importante para el proyecto por el hecho de que es un videojuego, ya que necesitamos programar y entender el proceso de la creación de un videojuego para hacer el mismo.

- Creación artística para videojuegos y medios digitales

Esta LGAC nos ayudará a desarrollar la parte visual del juego creando un arte armonioso y atractivo para nuestro mercado meta

- Producción musical digital

Esta LGAC desarrolla la música que queremos que tenga nuestro juego

- Estudios de psicología y neurociencia

Esta LGAC particularmente es muy importante para atacar nuestra problemática y poder desarrollar desde el inicio un juego con mecánicas que liberen estrés.