



1. FICHA DEL JUEGO

Título:

Liz-ARR : All Aboard!

Estudio/Diseñadores:

Weikend (José M^a Moreno, Alex Rivero, Rubén Navarro, Andrea Pallarés)

Género:

3D. Puzzle, plataformas, aventura.

Plataforma:

PC (con mando).

2. HISTORIA GENERAL

En un universo fantástico habitado por animales humanizados, un reptil decide que es el momento oportuno para emprender un gran viaje, una aventura hacia conseguir ser un reconocido pirata con una gran tripulación.

Nuestro protagonista viajará por los mares entre diferentes islas para conseguir el apoyo de nuevos compañeros así como los materiales necesarios para mejorar su, inicialmente, pequeño navío.

A partir del momento que comienza el juego vemos al protagonista atracando su barca en la primera isla a explorar. En ella encontrará a un primer personaje que le contará más sobre el lugar donde se encuentra a cambio de un *quest*, tras esto valorarás tomarlo como tripulante de tu futuro barco.

Este personaje te hablará sobre una familia de magos que lidera la isla, e inmediatamente te interesarás por conseguir su apoyo en tu viaje. Así conocerás al segundo posible tripulante.

Se trata de una joven rana con afán aventurero que además de proponernos el segundo *quest* querrá acompañarnos pero su padre, el líder, no nos lo pondrá tan fácil.

Mientras tanto tendrás que conseguir "timones" que simbolizan los materiales necesarios para construir un nuevo y mejor barco.

El líder de la isla será el boss final de este nivel.

Como futuro progreso del juego el protagonista y los nuevos tripulantes viajarían en el recién construido barco a la siguiente isla a explorar.

3. DATASHEETS

[Desglose Datasheets](#)

4. SINOPSIS DE JUGABILIDAD Y CONTENIDO

Un camaleón con el sueño de ser pirata se embarca en una aventura por las diferentes islas del mundo para lograr una gran tripulación y un mejor navío y así conseguir el tesoro máspreciado de todos.

- Resuelve enigmas y puzles 2D/3D
- Realiza *quests* para lograr el apoyo de los habitantes
- Consigue los recursos para mejorar tu barco

5. CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES JUGABILIDAD Y ESTÉTICA

Uso de **habilidades** y **lógica** para moverse por un mundo de **plataformas**, derrotar enemigos y realizar **puzzles** hasta conseguir superar el nivel.

a. Descripción del entorno (WIP):

Situamos cada nivel del juego en una isla diferente. Cada una tendrá características distintas que harán que el jugador tenga que aprender cómo moverse por el mapa y cuándo utilizar sus habilidades.

En el primer nivel nos encontramos en una isla formada por diferentes plataformas, nenúfares y vegetación diversa.

Las “zonas” de este nivel serán:

- **Zona atracar barco (inicial):** Plataforma donde atracamos el barco. Es un poco más baja para facilitar el acceso desde la barca pequeña del inicio.
- **Plataformas que forman el nivel:** plataformas cilíndricas con diferentes props de vegetación, donde podremos encontrar timones (coleccionables). El personaje saltará de unas a otras o bien saltará sobre nenúfares y plataformas que le facilitarán en el acceso.
- **Zona cabaña 1 (encuentro primer NPC):** Plataforma con una cabaña alejada del resto del poblado, aquí realizaremos el primer encuentro con un NPC y el primer puzle.
- **Zona poblado (encuentro segundo NPC):** Plataformas varias con cabañas modulares donde encontraremos al segundo NPC con su respectivo puzle. Podremos saltar entre las diferentes cabañas para acceder a recompensas.
- **Área boss:** Plataforma donde encontraremos al boss. Este será el último reto del nivel. En esta plataforma el boss estará en el aire sobre una pequeña plataforma flotante sobre la que se sienta, mirando siempre al protagonista.
- **Zona “al abordaje” (final de nivel):** Al derrotar al boss, conseguir los timones y solucionar los quest, los NPC y el

6. TIPOS DE DIVERSIÓN

- ## 6. TIPOS DE DIVERSIÓN

7. TIPOS DE JUGADOR

Jugador del tipo **explorador** y **coleccionista** ya que al tener un mapa amplio y con coleccionables repartidos por el mundo, llegamos más a esos tipos de jugadores.

8. DEFINICIÓN DE LAS 3 C

- **Character:**

Moverse, saltar, coleccionar, ataque con la cola, ataque golpeando el suelo, doble salto e interactuar con personajes y el entorno. El personaje principal no usará arma, atacará con la cola.

- **Controller:**

- a. **Mando XBOX**



Movimiento:

Joystick L → Movimiento personaje

Joystick R → Movimiento cámara

Habilidades:

A → Saltar

X → Ataque 1

A + X → Ataque 2

Y → Interactuar

b. Teclado + Ratón:



Movimiento:

A, S, D, W o **Flechas** → Movimiento personaje

Ratón → movimiento cámara

Habilidades:

Barra espaciadora → Saltar

Click izquierdo ratón → Ataque 1

Barra espaciadora + click izquierdo ratón → Ataque 2

E → Interactuar

- **Camera:**

La **cámara** se podrá mover (sin zoom), en los diálogos con el personaje.

La cámara estará fija y tendrá animaciones enlatadas (movimiento de travelling).

Al morir se oscurece y al renacer se aclara la cámara.

Vibración y foco de la cámara al ser atacados por los rayos del enemigo (boss).

9. REGLAS FUNDACIONALES

Reglas de inicio:

- Personaje de espaldas con cámara en 3ª persona.
- Esquina superior derecha veremos un icono con la cara de nuestro personaje.
- Al lado derecho del icono de nuestro personaje encontraremos 4 monedas equivalentes a nuestra vida.
- En la esquina superior derecha encontraremos un timón con 2 barras vacías, y cada una de un color.

Reglas de progresión:

- Al recibir un golpe desaparece una moneda.
- La barra izquierda del timón se rellena al reclutar un miembro.
- La barra derecha del timón se rellena al recoger coleccionables.
- Puedes interactuar con el entorno.
- Puedes atacar, saltar y moverte en todas direcciones.
- Puedes resolver puzzles.
- Al hablar con personajes se te proponen diferentes retos.
- Hay enemigos con los que puedes luchar.

Reglas de finalización:

- Al perder todas las vidas vuelves al inicio pero conservas el progreso conseguido.
- Al reclutar a todos los miembros, eliminar al boss del nivel y recolectar todos los coleccionables podrás avanzar en la historia.

Reglas constitutivas:

- Al recolectar todos los coleccionables construyes un barco más grande.

Reglas implícitas:

- TBD

Condición de victoria:

- Reclutar a todos los miembros, eliminar al boss del nivel y recolectar todos los coleccionables.

10. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS

Tenemos dos objetivos para avanzar al siguiente nivel:

- Completar las **misiones** y conseguir a todos los miembros reclutables que hay en la isla.
- Recolectar todos los **coleccionables** -timones- para mejorar el barco y avanzar en la historia.

11. RETROALIMENTACIONES

Hay enemigos que nos disparan magias/proyectiles los cuales el jugador podrá devolver realizando el ataque en el momento exacto. Si no consigues realizarlo en el momento exacto, recibirás daño.

Perder todas las vidas que tienes equivale a volver al inicio del mapa, pero conservando el progreso (timones, *quest...*) que ya se ha conseguido.

12. RECOMPENSAS

Al hacer una misión con un personaje determinado, podremos conseguir que este se una a nuestra tripulación.

Al conseguir un número determinado de coleccionables podremos mejorar nuestro barco, y con ello, viajar a las siguientes islas y conseguir más miembros.

- a. **Timones (coleccionables):** Coleccionable que representa las mejoras del barco. Tiene la forma de un timón de barco. Están repartidos por toda la isla y sólo hay que encontrarlos y pasar a través de ellos para sumarlos a la interfaz.
- b. **Esferas de quest:** Coleccionable que solo encontramos dos veces en el primer nivel, uno cada vez que resolvemos un quest/puzzle. Al recolectar estas esferas se suman a la interfaz y simbolizan que el personaje que te la entrega se ha unido a tu tripulación.

13. TOMAS DE DECISIONES

El jugador puede decidir ir a hacer las misiones directamente e ir a matar al boss, y luego conseguir los materiales necesarios para construir un mayor barco, o al revés, ir primero a por los materiales y una vez conseguidos, embarcarse en la historia principal.

14. FLOW

Las mecánicas simples y el objetivo claro del juego favorecen el **flow** dentro de nuestro juego, así como la historia y el feedback tanto auditivo (ataques que vas a recibir) como visual (travelling de la cámara al empezar una misión que nos indica por dónde ir).

El tipo de jugador que encaja con este juego es el **explorador** y el **coleccionista**, ya que durante el juego deberemos coleccionar ciertos objetos para mejorar y al tener mecánicas simples y ser un mundo semi abierto el jugador podrá explorar parte del mapa.

En cuanto a **microflow** tenemos el momento de la batalla contra el boss, ya que es un momento de requiere más concentración de la habitual y en las misiones de resolver puzzles ya sea de buscar cosas como de resolver un enigma.

15. FLOWCHART

a. DESCRIPCIÓN DE TODOS LOS ESTADOS DE JUEGO

Aviso Legal

Logo del Estudio

Menú del Título

Menú Principal

Continuar Partida

Nueva Partida

Salir

Pantalla Gameplay

Menú In Game

Reanudar

Opciones

Controles

Juego

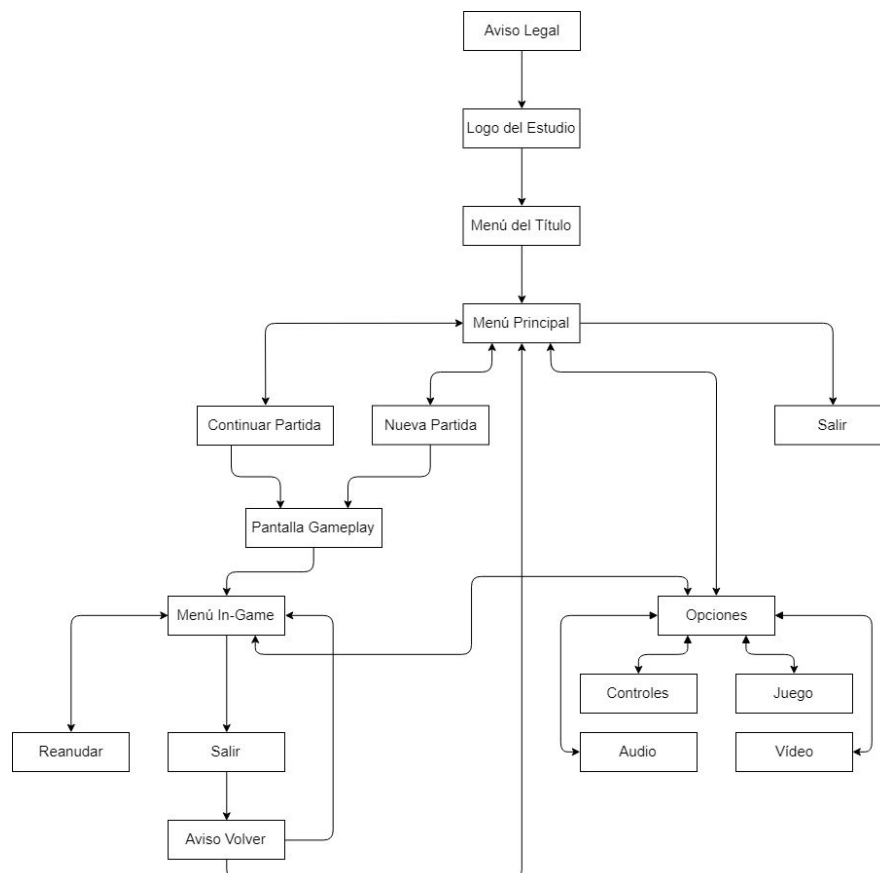
Audio

Vídeo

Volver Menú Principal

Aviso Volver

b. DIAGRAMA DE FLUJO



16. MECÁNICAS Y DINÁMICAS

Mecánicas:

Moverse, saltar, coleccionar, ataque con la cola, ataque golpeando el suelo, doble salto e interactuar con personajes y el entorno, persecución y explosión, lanzar hechizos.

Dinámicas:

Resolver puzzles, desplazar/recoger objetos, mejorar el barco, derrotar enemigos, encontrar “coleccionables”.

17. PUNTOS FUERTES (SELLING POINTS)

Setting: Inspirado en una mezcla de típicas historias de piratas y aventuras fantásticas habitualmente exitosas en videojuegos del género.

Historia: Uso de animales humanizados, pequeños toques de historia “background” entre personajes, appeal de los personajes principales.

Gameplay: Uso de la cola como su arma (pj. principal), mezcla de puzzles 3d y 2d (enigmas), unión de distintos géneros de videojuegos que amplían el público objetivo.

18. AUDIO

Los sonidos del juego serán de estilo cartoon mezclado con sonidos reales para la parte de environment.

Algunas observaciones:

- El texto de los diálogos se reproducirá con un balbuceo (Ej. Animal Crossing).
- En las zonas con agua o barro sonará un chapoteo.
- Al saltar el personaje principal hará un pequeño gruñido.
- En el entorno se escucharán animales y sonidos ambientales de naturaleza.

Desglose de sonidos