

TETRIS

GAME DESIGN DOCUMENT

Nuestro juego es una reedición del clásico *Tetris* (1984) de Alekséi Pázhitnov. El objetivo principal es recrear el juego original y, sobre esa base, incorporar algunas mejoras en las dinámicas y mecánicas de juego, que exponemos a continuación.

Dinámicas

El modo individual será el más parecido al clásico; este es un modo libre en el que el jugador podrá ir progresando de manera indefinida, subiendo de nivel cada vez que elimine 10 líneas, tal y como ocurría en el juego original. Además, vamos a plantear tres modalidades extra de juego:

1. Modo para 2 jugadores: dos jugadores se enfrentan a pantalla partida. Individualmente, es como si cada uno de los jugadores jugase una partida clásica, pero la curva de dificultad estará más nivelada, ya que los niveles de cada jugador serán completamente independientes para no dar ventaja al que más puntuación consiga inicialmente, cuando es mas sencillo hacer líneas. La partida acaba cuando uno de los dos jugadores alcanza con las piezas la parte superior de la pantalla, perdiendo en el proceso. Al final se muestra la puntuación máxima de entre los dos jugadores.
2. Selector de dificultad: desde el menú principal podremos seleccionar el nivel de dificultad al que queremos jugar, de un máximo de 10. Esta opción solo está disponible en el modo para un jugador. A más nivel, mayor velocidad adquirirán las piezas al caer, y mayor será el beneficio que reporten las líneas completadas.

Mecánicas

Además, como principal cambio en las mecánicas, incluiremos una pieza especial, que aparecerá como parte del conjunto de figuras básicas (es decir, con la misma probabilidad de aparecer que el resto de figuras):

1. Pieza explosiva: es una pieza de dimensión 1x1 que, al ser colocada, explota y elimina las piezas de alrededor, en un cuadrante de 3x3. Esto permite limpiar algunas zonas del tablero, así como corregir errores de jugadas pasadas. Sin embargo, también puede resultar un incordio, ya que, si no tenemos nada que corregir, puede demorar la construcción de una línea.