

XBLOCKX

Game Desing Document



Pablo Pérez Calvo
Versión del documento: 1.01

Contenido

1. RESUMEN:	2
1.1. Concepto:	2
1.2 Puntos Clave:	2
1.3 Género:.....	2
1.4. Público Objetivo:	2
1.5. Experiencia de Juego:	2
2. DISEÑO:	2
2.1. Metas de Diseño:.....	2
3. MECÁNICAS DE JUEGO:	3
3.1. Núcleo de Juego:	3
3.2. Flujo de Juego:.....	4
3.3. Fin de Juego:.....	4
3.4. Física de Juego:.....	4
3.5. Controles:	4
4. MUNDO DEL JUEGO:	5
4.1. Descripción General:	5
4.2. Personajes:	5
4.3. Objetos:	5
4.4. Flujo de Pantallas:	5
4.5. HUD:	7
5. ARTE:	7
5.1. Metas de Arte:.....	7
5.2. Assets de Arte:.....	7
6. AUDIO:.....	8
6.1. Metas de Audio:	8
6.2. Assets de Audio:	8
7. DETALLES TÉCNICOS:	9
7.1. Plataformas Objetivo:.....	9
7.2. Herramientas de Desarrollo:	9

1. RESUMEN:

1.1. Concepto:

El concepto del juego es un puzzle, en que hay que ir desde un punto A hasta un punto B abriéndose camino entre los obstáculos que hay en la pantalla, podemos interactuar con unos interruptores para abrir o cerrar nuevos caminos para llegar a nuestra meta.

1.2 Puntos Clave:

Hay muchos juegos de este estilo en el mercado, pero la diferenciación está en los siguientes elementos:

- El juego consta de 2 personajes en pantalla dividida, que comparten movimientos y si un personaje choca contra un obstáculo el otro personaje no seguirá avanzando.
- Hay que estar atentos a los obstáculos de las 2 pantallas para poder pasar cada nivel.
- Existen 3 tipos de muros que nos pueden bloquear el camino, y un interruptor para desbloquear cada uno.
- Un bloque especial, con su respectivo interruptor bloquea la meta.
- Los otros 2 bloques de muros se alternan, cuando pulsamos un interruptor para desactivar un muro se activa el otro muro que esta desactivado.
- Efectos de sonido electro-retro impactantes.

1.3 Género:

Es un juego de tipo puzzle.

1.4. Público Objetivo:

Está orientado para todos los públicos.

1.5. Experiencia de Juego:

Una vez comience la partida el jugador tendrá que ver los obstáculos que hay en las 2 pantallas y buscar los pulsadores que le permitirán abrir el camino para pasar el nivel.

2. DISEÑO:

2.1. Metas de Diseño:

- 2 personajes que comparten movimientos:

Conseguir que al mover un personaje el otro realice el mismo movimiento, y que si un personaje no puede avanzar porque se encuentra un muro el otro personaje no continúe su camino.

- Pantalla dividida para cada personaje:

Cada personaje tiene su espacio para moverse y el otro personaje no puede entrar en ese espacio, pero puede influir indirectamente activando o desactivando muros.

- Libre movimiento por toda la pantalla:

No existe gravedad que te pegue al suelo, los personajes pueden avanzar en todas las direcciones.

- 3 tipos de bloques o muros con sus respectivos interruptores:

1 bloque dorado que protege la meta y que solo se desactiva cuando se activa su interruptor, se debe diferenciar bien del resto bloques e interruptores.

1 bloque de piedra que tendrá como objetivo bloquear caminos.

1 bloque de metal, del mismo tamaño que el de piedra, que tendrá como objetivo dar variedad al juego.

- Alternación de bloques:

Como se ha explicado anteriormente, existe un interruptor que el jugador tiene que pulsar para desbloquear la meta y poder acabar el nivel.

Los otros 2 bloques de muros se irán alternando, cuando uno está activado, el otro estará desactivado.

- Un marcador de tiempo para termina el nivel.

Existirá un cronometro con una cuenta atrás de 1 minuto que indicara al jugador el tiempo que tiene para pasar el nivel.

También se añadirá una barra que irá disminuyendo en tamaño según el tiempo restante.

- Menú de pausa:

En todo momento estará disponible un menú de pausa donde nos mostrará información que variará el flujo de juego, desde reiniciar el nivel, como volver al menú principal.

3. MECÁNICAS DE JUEGO:

3.1. Núcleo de Juego:

El juego consta de 2 personajes en 2 pantallas divididas separados por un muro central que contiene información sobre el tiempo de la partida.

El objetivo es llevar a los personajes desde el punto de inicio al punto de salida antes de que se acabe el tiempo (1 minuto), sabiendo que los 2 personajes se mueven a la vez, y que, si uno se encuentra con un obstáculo, el otro tampoco avanza.

En el camino los personajes se van a encontrar con obstáculos en forma de muros, que van a poder activar o desactivar con la ayuda de unos interruptores.

Hay 3 tipos de muros: muros dorados, muros de piedra y muros de metal.

El muro dorado bloquea la meta y tiene un interruptor especial que tendremos que encontrar para acabar la partida.

Los otros 2 muros son intermitentes, cuando está activado el muro de piedra, está desactivado el muro de metal y viceversa. Cada muro tiene su interruptor que activa un muro y desactiva el otro.

3.2. Flujo de Juego:

Empieza el juego -> el jugador activa interruptores -> desactiva o activa bloques -> desbloquea la meta -> Siguiente nivel.

El tiempo se acaba -> Repetir nivel.

3.3. Fin de Juego:

- Se acaba el tiempo: si el jugador no consigue llegar a la meta antes de que el marcador de 1 minuto llegue a 0, se mostrará una pantalla diciendo que se terminó el juego y dando la posibilidad de repetir la partida o volver al menú principal.

- Llegar a la meta: si el jugador llega a la meta antes de que el cronometro llegue a 0, se le mostrará una pantalla indicando que ha superado el nivel, y podrá acceder al siguiente, reiniciar el actual o volver al menú principal.

3.4. Física de Juego:

En este juego no existe la gravedad, los personajes son libres para moverse por todo el espacio disponible dentro de su pantalla, lo único que puede limitar su movimiento son las colisiones tanto contra los muros que delimitan el perímetro de las pantallas como los muros que bloquean el camino.

3.5. Controles:

- Las flechas de dirección: mueven el personaje en todas las direcciones.
- P: para pausar o reanudar el juego en cualquier momento.
- R: para reiniciar el nivel en cualquier momento.
- Enter: para pasar al siguiente nivel cuando completes el actual.
- Escape: para volver al menú principal o para salir del juego.

4. MUNDO DEL JUEGO:

4.1. Descripción General:

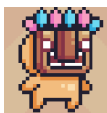
Los gráficos elegidos para el proyecto son de tipo pixel 2D, buscando ser coloridos y llamativos.

4.2. Personajes:

Está compuesto por 2 personajes principales: Ranita y Máscara.



- Ranita: Es una rana ninja, con una cinta roja sobre la cabeza y que no sabe cómo se ha visto metido en este fregado.



- Mascara: Es el mejor amigo de ranita y se caracteriza por llevar una enorme mascara que utiliza para ocultarse, se dice que antes era un famoso que está escapando de su antigua vida.

4.3. Objetos:

Estos son los objetos con los que puede interactuar el jugador durante el juego.



Bloques de piedra: su objetivo es obstaculizar al jugador, se activan o desactivan pulsando un interruptor.



Bloques de metal: su objetivo es obstaculizar al jugador, se activan o desactivan pulsando un interruptor.



Bloques dorados: su objetivo es bloquear la meta del nivel, se activa o desactiva pulsando su interruptor.



Interruptores 1: tiene una textura como una caja de madera, y su función es que activa los bloques de piedra, y desactiva los de metal o viceversa.



Interruptores 2: lo mismo que el anterior, pero con una textura un poco diferente.



Interruptores de bloques dorados: es una caja de madera, pero se diferencia porque tiene los bordes metálicos. El jugador cuando pase por encima de las cajas, se hará el efecto como si se metiera dentro de ellas, como si el interruptor estuviera escondido.



Meta: cuando el personaje la toca, se acaba el nivel.

4.4. Flujo de Pantallas:

Pantalla de Inicio -> Pantalla nivel 1 -> Pantalla nivel 2 -> Pantalla de inicio

- Pantalla de inicio:

Es lo primero que vemos al empezar el juego, nos da las opciones de Iniciar juego, ver información sobre controles y objetivos y salir del juego.

- Pantalla nivel 1:

En esta pantalla el jugador comienza el juego, tiene las opciones de pausar el juego y de paso se le mostrará un menú de opciones como reiniciar nivel y volver al menú principal.

Al llegar a la meta nos dará la opción de pasar al siguiente nivel.



- Pantalla nivel 2:

Lo mismo que en la pantalla anterior, solo que al terminar este nivel se cargará la pantalla de inicio.



4.5. HUD:

El único elemento que tenemos de información de juego en pantalla es el columna central, que además de separar las 2 pantallas de los personajes, nos da información sobre el tiempo que nos queda para acabar el nivel.

Se compone de 2 elementos:

- Reloj de cuenta atrás: está programado para 1 minuto, y cuando el contador llega a 0 la partida finaliza.
- Barra de tiempo: es una barra que disminuye a medida que pasa el tiempo, como si se tratara de una mecha que se va consumiendo.

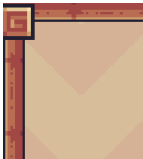
5. ARTE:

5.1. Metas de Arte:

El proyecto quiere conseguir una estética en gráficos pixel 2D clásica, de estilo de dibujo animado, que resulte divertida, traviesa, colorida y llamativa.

5.2. Assets de Arte:

- Marcos de pantalla: son los marcos de madera que indican el límite de la pantalla.



- Marcos de la zona central: son marcos de piedra que separan las pantallas de los jugadores.



- Fondo 1: Imagen usada para el fondo del menú principal y en el nivel 1.



- Fondo 2: Imagen usada para el fondo en el nivel 2.



- Rana: animaciones de movimiento idle.



-Máscara: animaciones de movimiento idle.



6. AUDIO:

6.1. Metas de Audio:

Con los efectos de audio se busca conectar con la nostalgia de los juegos de antaño en 2D, por eso se eligió un estilo en 8 bits que encaja con esa propuesta.

También se busca dar un feedback al jugador cuando realiza diferentes acciones, como chocar contra un muro o activar un interruptor, acabar el nivel, etc.

6.2. Assets de Audio:

sfxInicio: es el sonido de la pantalla inicial.

sfxJuegoEmpieza: al empezar un nivel.

sfxJuegoAcaba: cuando el tiempo llega a 0 antes de acabar el nivel.

sfxNivelAcaba: al pasar un nivel.

sfxMuro: al tocar un muro u obstáculo.

sfxInterruptorOn: al activar un interruptor.

sfxInterruptorOff: al desactivar un interruptor.

sfxPausaOn: al activar pausa.

sfxPausaOff: al desactivar la pausa.

En el menú inicial la opción de ayuda utiliza los mismos sonidos que el botón de pausa.

7. DETALLES TÉCNICOS:

7.1. Plataformas Objetivo:

El proyecto está pensado para ordenador, pero saldrá próximamente en móviles y en Nintendo Switch.

7.2. Herramientas de Desarrollo:

En este proyecto se han utilizado las siguientes herramientas:

- Motor gráfico de unity
- Assets de texturas de Pixel Adventure 1
- Assets de sonido de 8-Bit SFX