# XblockX

## GAME DESIGN DOCUMENT

Creado por: Pablo Pérez Calvo

Versión del documento: 1.0

## HISTORIAL DE REVISIONES

## RESUMEN

### Concepto

El concepto del juego es un puzle, 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.

### 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.

### Género

Es un juego de tipo puzle.

### Público Objetivo

Está orientado para todos los públicos.

### 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

## DISEÑO

### 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 continue 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 especial que protege la meta y que solo se desactiva cuando se activa su i interruptor, se debe diferenciar bien del resto bloques e interruptores.

1 bloque de tamaño M que tendrá como objetivo bloquear caminos.

1 bloque de tamaño P, más pequeño que M, 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.

## MECÁNICAS DE JUEGO

### Núcleo de Juego

> \*Explica las mecánicas en la que se basará el juego. Se deben indicar las reglas del juego, describir a detalle cómo funciona cada una de ellas y cómo interactúan entre ellas. Es recomendable explicarlo como si fuera una simulación del mundo. Esta sección es la más importante y larga\*

### 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.

### Fin de Juego

- Se acabo 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 termino 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.

### Física de Juego

> \*Explica la física del juego. Es decir, describe sobre qué elementos se aplica y cómo funciona la física que se ejerce en el universo del juego\*

### 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 completas el actual.

- Escape: para volver al menú principal o para salir del juego.

## MUNDO DEL JUEGO

### Descripción General

> \*Describe la apariencia básica y la sensación general del mundo en el que se desarrolla el juego. Añade cualquier información relevante con el fin de identificar la situación del jugador en el entorno\*

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

### 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.

### Objetos

> \*Describe cada uno de los objetos que existen dentro del juego y pueden ser utilizados por el jugador. Escribe su nombre y su rINTERFAZ

Bloques

### Flujo de Pantallas

> \*Describe todas las pantallas del juego. Explica su apariencia general, los elementos de cada pantalla y la interconexión entre ellas. Es recomendable indicar primero la interacción de las pantallas usando un diagrama de flujo\*

### HUD

> \*Describe el HUD del juego durante el desarrollo de la partida. Todos los elementos que se muestran en ella deben ser indicados, incluyendo una descripción de su propósito. Es preferible incluir además una imagen con la composición gráfica conceptual de sus elementos\*

> \*\*HUD\*\*: \*acrónimo del término inglés Heads-Up Display (Presentación de Información). Conjunto de iconos, números, mapas, etc. que durante el juego nos dan información sobre el estado de nuestra partida y/o nuestro personaje, como por ejemplo vida restante, ubicación, munición, objetos en uso, etc.\*

## ARTE

### Metas de Arte

> \*Explica los objetivos que se quieren lograr en el arte del juego. Describe, de manera general, el estilo de arte aplicado además de indicar el concepto visual que se desea lograr en los elementos. Explica, por separado, el significado de la apariencia general de escenarios y personajes\*

### Assets de Arte

> \*Indica, en forma de lista ordenada, todas las imágenes y animaciones incluidas en el juego. Agrupa los assets por contenido relacionado. Por ejemplo, un personaje puede contener animaciones de salto, reposo, ataque, etc\*

## AUDIO

### Metas de Audio

> \*Explica el enfoque musical y sonoro del juego. Indica el objetivo general del audio dentro del juego y cómo se piensa alcanzarlo. También se debe describir, por separado, el concepto general de la música y los efectos de sonido del juego, incluyendo el silencio, en caso de haber un uso intencional de él\*

### Assets de Audio

> \*Indica, en forma de lista ordenada, todos los audios incluidos en el juego. Se debe agrupar los assets en dos grupos, Música y Sonidos. En el grupo Sonidos, internamente se debe agrupar en base al contenido en el cual es usado. Por ejemplo, un personaje puede contener sonidos de salto, golpe, muerte, etc\*

## DETALLES TÉCNICOS

### Plataformas Objetivo

> \*Indica las plataformas en las cuales sería publicado el juego. También se debe agregar cualquier especificación técnica que deba tener la plataforma para la normal ejecución del videojuego\*

### Herramientas de Desarrollo

> \*Indica todas las herramientas de desarrollo utilizadas para la creación del juego. Incluye el motor del juego y sus complementos, los programas usados en el arte y la música y cualquier otro programa usado durante su desarrollo\*