

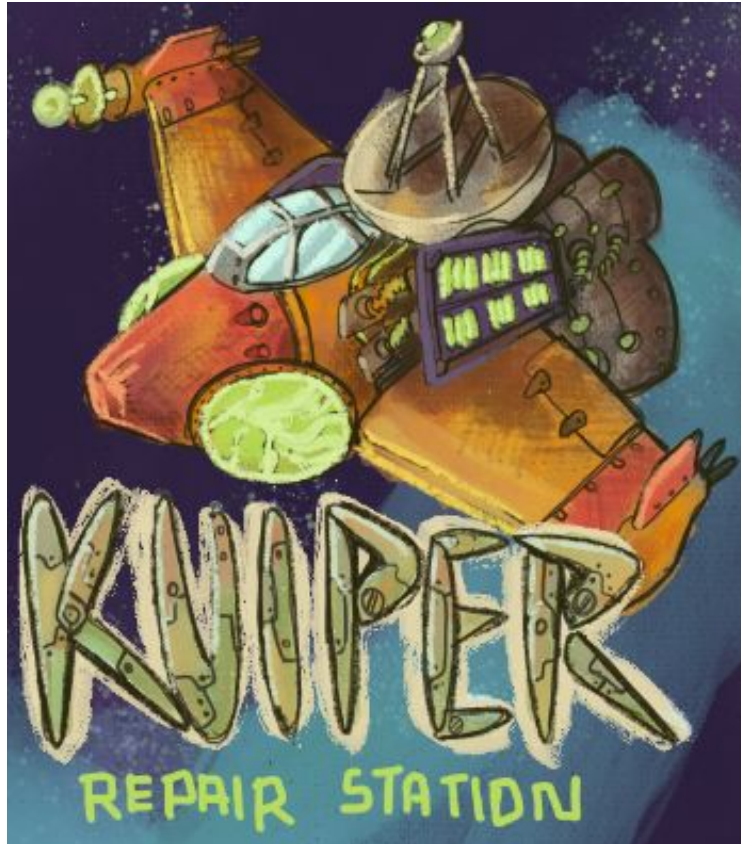


DOCUMENTO DE DISEÑO KUIPER REPAIR STATION

PRESENTACIÓN

Título y Logo del Juego

Kuiper Repair Station



Plataforma de despliegue

Kuiper Repair Station será desplegado para navegadores de Pc, Mac y dispositivos móviles android, iphone y ipads.

Tipo de Juego

Kuiper Repair Station es un juego de tipo arcade mobile puzzle.

Público Objetivo

Kuiper Repair Station estará diseñado para todo público, sin embargo por su nivel de complejidad será clasificado en E10+.

Fecha de lanzamiento

02 de febrero de 2020.

ESBOZO DEL JUEGO

Historia

Kuiper Repair Station está ambientado en el borde del sistema solar, en el hangar interestelar del cinturón de Kuiper.

La raza humana ha evolucionado para enviar naves espaciales con diferentes destinos, como viajes de placer, misiones intergalácticas, de exploración, militares y de negocios.





DOCUMENTO DE DISEÑO KUIPER REPAIR STATION



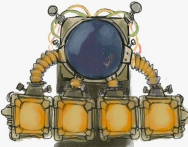












Antes de iniciar estos viajes y misiones intergalácticos, las naves espaciales suelen pasar por el hangar de Kuiper para realizar mantenimientos de rutina y así poder iniciar hacia su destino final con la confianza de tener un viaje seguro.

Los ingenieros de mantenimiento espacial, son los encargados de revisar cada nave para determinar las piezas que deben ser chequeadas y reparadas durante el tiempo de estancia de cada nave espacial, se asegurará que tengan un mantenimiento al 100% para que la nave espacial continúe su viaje intergaláctico.

Cuando un ingeniero de mantenimiento no alcanza a reparar las naves espaciales al 100%, estas suelen abortar la misión y posponerlas, lo que provoca muchas molestias entre los tripulantes y pasajeros.

Cada ingeniero de mantenimiento espacial aumenta su experiencia de acuerdo a la capacidad para realizar reparaciones de rutina a las naves espaciales.

Ambientación

Hangar	Nave	Fusionador	Piezas de dispositivos	Dispositivos a ser reparados
			      	    



DOCUMENTO DE DISEÑO KUIPER REPAIR STATION

Jugabilidad del juego

En este juego el jugador será el ingeniero de mantenimiento espacial, quien deberá revisar cada nave espacial e identificar el dispositivo que necesita ser reparado.

Los operadores envían diferentes piezas por las bandas del hangar para que el ingeniero de mantenimiento espacial pueda deslizar hacia el fusionador de elementos las piezas cuya combinación generan el dispositivo identificado a ser reparado.

Las combinaciones de piezas para generar dispositivos son indicados por el piloto de cada nave espacial.

El ingeniero de mantenimiento espacial debe ser ágil para generar dispositivos ya que cada nave cuenta con un tiempo fijo para ser reparada.

El juego se mantiene en un ciclo de aprendizaje y destreza de acuerdo a la capacidad del ingeniero de mantenimiento espacial para reparar correctamente las naves espaciales.

FLUJO DE JUEGO

Retos

El ingeniero de mantenimiento espacial deberá identificar ágilmente los dispositivos a ser reparados así como las piezas que conforman dicho dispositivo.

Las naves llegan cada cierto tiempo al hangar y este es el tiempo que tiene el ingeniero de mantenimiento espacial para reparar la misma.

Las piezas pasan por las bandas del hangar en un tiempo de 0 a 3 segundos.

El fusionador de elementos genera el dispositivo cuando se cargan las piezas y se presiona el botón de fusión; cuando se crea un dispositivo reparado este debe ser deslizado hacia la nave que lo necesita.

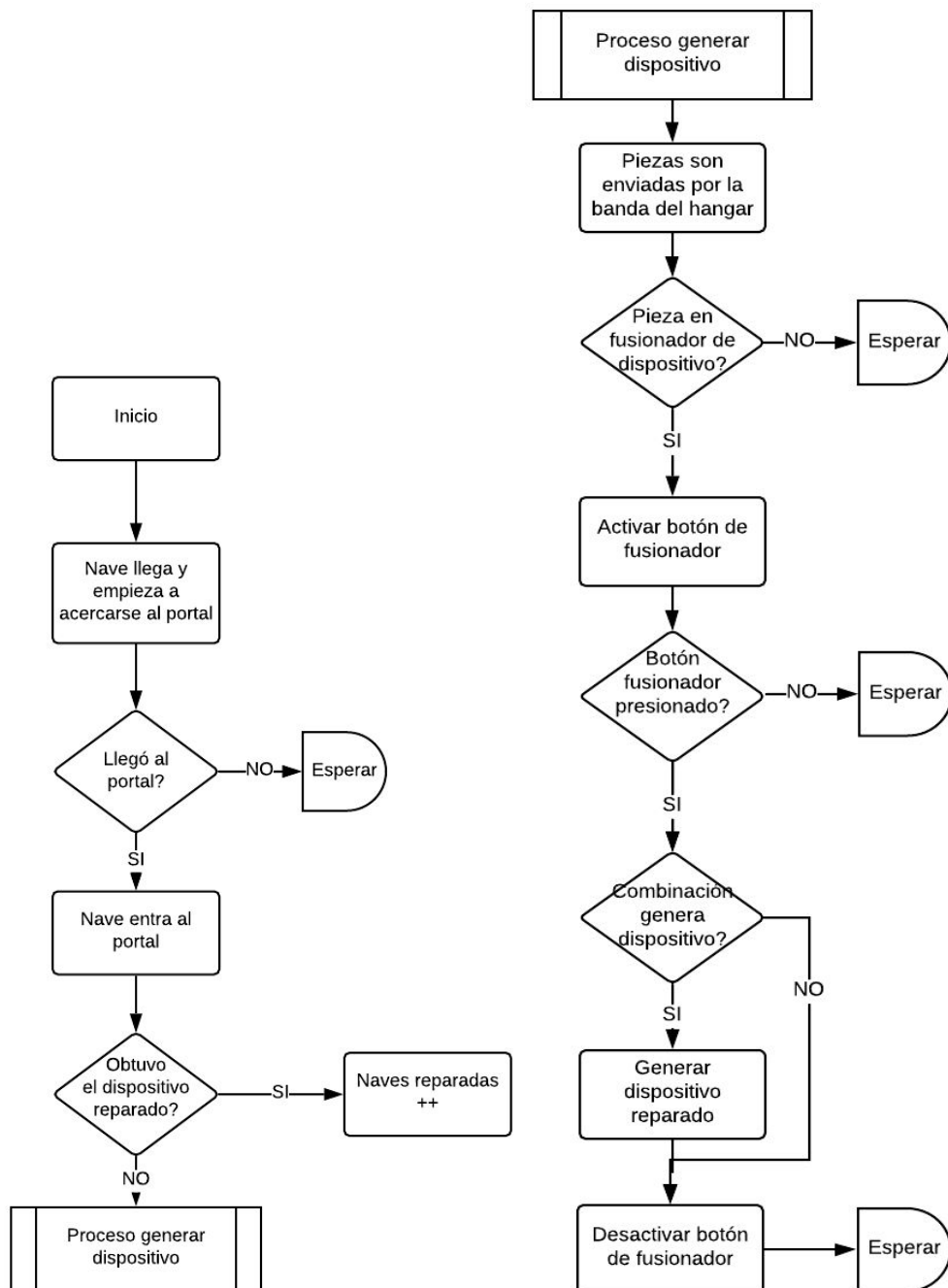
La velocidad de llegada de las naves se incrementa de acuerdo al nivel de aprendizaje.

Progresión

Esta progresión le permitirá al ingeniero de mantenimiento espacial reparar las naves para que puedan continuar con sus viajes intergalácticos, entre más rápido fusiones piezas para generar dispositivos a ser reparados más experiencia ganará para continuar más niveles.




















Flujo de Juego



ELEMENTOS

Partes de la nave a ser reparadas

Dispositivos	Casco	Alas	Comunicación	Panel Solar	Motor
Esbozo					
Función	Permite protección contra los objetos espaciales	Las alas brindan estabilización y soporte para elementos a la nave espacial.	Permite que los pilotos se comuniquen con las estaciones espaciales y otras naves	Suministra energía renovable a la nave espacial.	Es una de las partes más importantes de la nave ya que permite la movilidad de la nave.
Piezas que lo reparan		 	 	  	   

EMOCIONES

Jugabilidad y elementos específicos de la plataforma

Qué emociones evoca el juego?

- Estrategia
- Reto

Género

Kuiper Repair Station se puede denominar como un juego de estrategia en tiempo real.



DOCUMENTO DE DISEÑO KUIPER REPAIR STATION

Acciones y Controles

Elementos		Acciones y Controles
Imagen	Nombre	
	Nave	Llega automáticamente cada cierto tiempo y se va automáticamente por el portal cuando recibe el dispositivo que necesita.
	Fusionador	Se activa el botón de fusionar cuando tiene alguna pieza. El usuario debe presionar el botón fusionador para generar los dispositivos que reparan la nave.
	Casco	Se genera en el fusionador y el jugador puede arrastrar el dispositivo hacia la nave que lo necesita.
	Alas	Se genera en el fusionador y el jugador puede arrastrar el dispositivo hacia la nave que lo necesita.
	Sistema de Comunicación	Se genera en el fusionador y el jugador puede arrastrar el dispositivo hacia la nave que lo necesita.
	Paneles Solares	Se genera en el fusionador y el jugador puede arrastrar el dispositivo hacia la nave que lo necesita.
	Alas	Se genera en el fusionador y el jugador puede arrastrar el dispositivo hacia la nave que lo necesita.
	Metal	Se deslizan automáticamente a través de las bandas del hangar y el jugador puede arrastrar la pieza hacia las casillas del fusionador.
	Bisagra	Se deslizan automáticamente a través de las bandas del hangar y el jugador puede arrastrar la pieza hacia las casillas del fusionador.
	Circuito integrado	Se deslizan automáticamente a través de las bandas del hangar y el jugador puede arrastrar la pieza hacia las casillas del fusionador.
	Bobina	Se deslizan automáticamente a través de las bandas del hangar y el jugador puede arrastrar la pieza hacia las casillas del fusionador.
	Fotoconductor	Se deslizan automáticamente a través de las bandas del hangar y el jugador puede arrastrar la pieza hacia las casillas del fusionador.
	Tuerca	Se deslizan automáticamente a través de las bandas del hangar y el jugador puede arrastrar la pieza hacia las casillas del fusionador.
	Pistón	Se deslizan automáticamente a través de las bandas del hangar y el jugador puede arrastrar la pieza hacia las casillas del fusionador.

MUNDO DE JUEGO

Imágenes que describen el mundo

Ejemplo de nivel

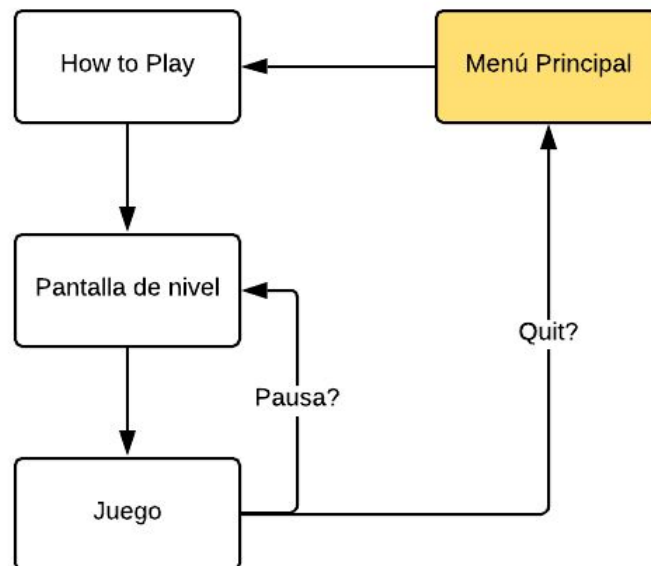


Qué música se va a usar?

Se va a usar música electrónica ambiental creada para Kuiper Repair Station, los efectos serán de tipo metálico.

INTERFACES

Cómo es el flujo de pantallas del juego?



Cómo interactúa el jugador con el juego?

Para las plataformas de PC, Mac y dispositivos móviles, el jugador interactúa a través de un browser de navegación, en la página web oficial de Global Game Jam.

Peligros/Retos

El ingeniero de mantenimiento espacial deberá recordar las piezas para generar los dispositivos que necesitará una nave y luego de eso debe deslizar el dispositivo a la nave que lo necesita, puede ser que las piezas que ubique en el fusionador no generen ningún dispositivo reparado.

Las naves pueden irse sin ser reparadas no gana experiencia ni nivel.