

GAME DESIGN DOCUMENT - CUBE DROP

TEMA

El videojuego consiste en un “endless runner” multijugador en el que dos jugadores compiten entre ellos en una carrera de “scroll” vertical hacia abajo en el que conseguirán puntos por avanzar y recoger estrellas.

HISTORIA

No es muy importante ya que el juego consiste en la jugabilidad y la competición, es simplemente para contextualizar.

Consiste en un laboratorio que está haciendo pruebas de inteligencia artificial con cubos, para ello, los somete a una competición en la que solo sobrevive el ganador ya que sólo quieren quedarse con los que tengan mayor inteligencia.

DISEÑO DE NIVEL

El juego consiste en un solo nivel en scroll vertical en el que el jugador va cayendo de unas plataformas a otras para intentar descender más rápido que el rival y dejarle atrás.

A lo largo del nivel aparecerán, de forma aleatoria, plataformas tanto normales como con obstáculos de forma que se vaya generando el nivel.

El nivel se genera al ritmo según el jugador que vaya más rápido vaya avanzando.

GAMEPLAY

- El movimiento será limitado a un número en concreto de carriles.
- El personaje se moverá hacia el carril de la izquierda o el de la derecha pulsando las teclas de dirección hacia el lado deseado.
- No hay límite en la cantidad de movimientos que puede realizar un jugador en el aire.
- Los jugadores deben evitar las plataformas con obstáculos para seguir jugando y no perder.
- Habrá 3 tipos de obstáculos:
 - Pinchos: hacen perder al jugador.
 - Pegamento: cuando un cubo caiga en esta plataforma, habrá que pulsar varias veces las teclas de dirección para desprenderse.
 - Resorte: si se pisa esta plataforma, el cubo saltará y ralentizará al jugador.
- Según los jugadores vayan bajando irán ganando puntos, los cuales decidirán al ganador en última instancia.
- En algunas plataformas se encontrarán estrellas que proporcionarán puntos extra al ser recogidas.
- Si el jugador con menos puntos se queda atrás (sale de la pantalla por arriba) o cae en algún obstáculo, se terminará la partida y el otro jugador será el ganador.
- Si el jugador con más puntos se queda atrás (sale de la pantalla por arriba) o cae en algún obstáculo, este dejará de jugar y se le dará la oportunidad al otro de seguir jugando para superarlo. Si es capaz de al menos sobrepasar en un punto, este se proclamará ganador.

ARTE

- La estética del juego estará inspirada en un laboratorio.
- Abundan los colores claros y limpios.
- Habrá varios backgrounds que cambiarán según los jugadores vayan avanzando en la partida.
- Los cubos tendrán varias skins a elegir por el jugador.
- Habrá elementos propios de un laboratorio en el background; como máquinas, tuberías y ventanas para la evaluación de los científicos.

SONIDO

El juego consta de una música ambiente y de efectos para cuando se interactúe con las plataformas y obstáculos. Entre estos efectos estará:

- Sonido al tocar la plataforma.
- Sonido de resorte
- Sonido de pegamento al quedarse atascado en el obstáculo.
- Sonido de muerte
- Sonido de ganar la partida.
- Sonido de recoger una estrella.

INTERFAZ DE USUARIO Y CONTROLES DE JUEGO

Los controles son simples y sencillos, pulsar las dos flechas de dirección laterales para moverse al carril izquierdo o derecho. Se puede pulsar tan rápido como se pueda para moverse varias casillas mientras se está en el aire.

