

Game Design Document para el:

Super GP Ball

Escrito por Javier Pocovi

Resumen

Visión global del juego

Género:

Habilidad/Arcade //Un concepto de juego muy parecido al "*Super Monkey Ball*" de *GameCube*.

Lo que el juego pone a prueba:

La precisión con el control de la bola.

El objetivo de cada nivel:

Ir desde un punto "a" hasta un punto "b" guiando a la bola por una serie de caminos con el objetivo de llegar sana y salva sin haber colisionado contra paredes, muros, enemigos, etc...

Nivel de complejidad de cara al usuario final:

El jugador tendría que ser capaz de entender la mecánica de juego al instante, es una idea simple y clara.

Plataformas

Java e imode (Grupos A, B, C y D)

Público al que está destinado

Diseñado para todos:

Tratándose de un juego de habilidad, no hay una franja de edad predeterminada, es un juego apto para todo tipo de público.

Tipo de jugadores a los que va dirigido:

El Super GP Ball es un juego pensado para dar diversión instantánea, niveles cortos y un concepto fácil de asimilar, los que busquen un juego de "encender y jugar" encontrarán en éste todo lo necesario para jugar unas partidas rápidas.

Tiempo y vida útil del juego

Duración de cada nivel:

Como ya se indica en el apartado anterior, los niveles por lo general no son largos. Todos se caracterizan por tener una cuenta atrás que limita el tiempo que tendrá el jugador para pasar un nivel.

Cada nivel tendrá una cuenta atrás de acuerdo con la dificultad del mismo.

Rejugabilidad:

Es un concepto de juego que debería mantener al jugador enganchado desde la primera partida. Tendrá una rejugabilidad más o menos aceptable, ya que se podrán guardar los records conseguidos en los distintos niveles por los que está compuesto el videojuego.

Duración total del Super GP Ball:

Se tendría que poder completar al 100% en menos de una hora dependiendo de la habilidad de cada persona para evitar los obstáculos que se le presenten en cada nivel.

Conceptos básicos

Enemigos

Agujeros:



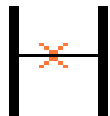
Están colocados en algunos niveles, y actúan de la misma manera que lo hacen las paredes y los muros, quitan una vida y vuelven a colocar a nuestra bola en el comienzo del nivel.

Laser:



Un mortal rayo laser capaz de destruir cualquier material por muy resistente que éste sea. Dicho aparato comenzará a verse a partir del nivel 10. El laser se apaga y se enciende cada 4 segundos.

La garra:



Colocada estratégicamente en sitios por los que la bola tendrá que pasar lentamente, una vez detecta la bola y si esta va a una velocidad menor "por ejemplo" a 5 (teniendo en cuenta que el rango de velocidad va del 0 hasta el 10), la garra atraparà a nuestro personaje y lo destruirà. La garra podrá moverse tanto horizontal, como verticalmente.

Pimer:



Una especie de élice hecha de piedras, el movimiento de las élices es el contrario que el de las agujas del reloj, triturará cualquier cosa que se interponga en su camino. Siempre está activada

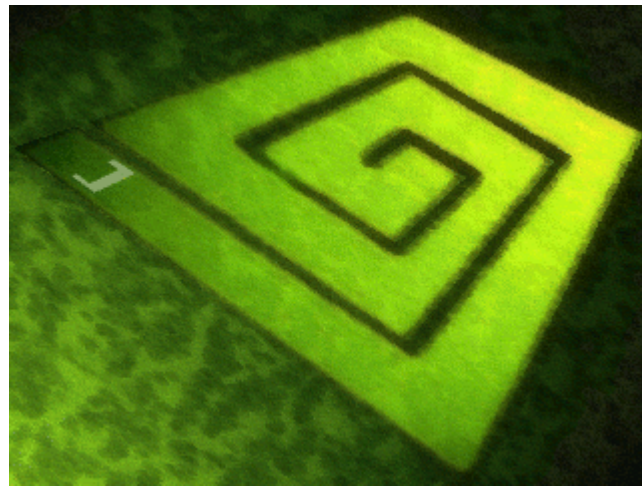
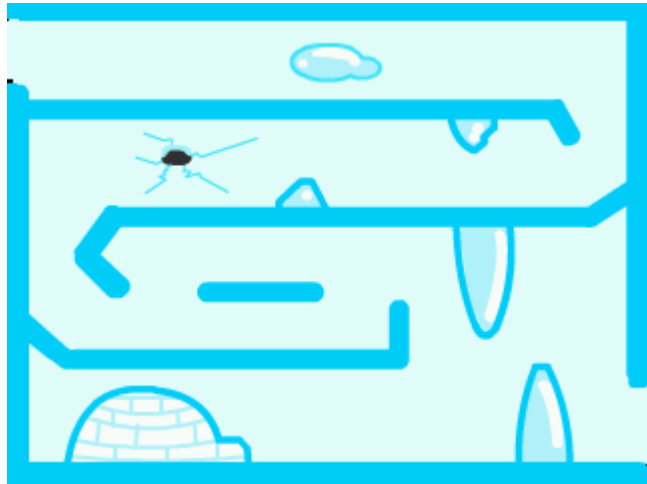
Plataforma flotante:



La plataforma se usa para poder pasar de un punto a otro del escenario. Se mueve continuamente de arriba hacia abajo (a de izquierda a derecha, según esté colocada la plataforma).

Si la bola se cae y no se sube a dicha plataforma, volverá a su posición inicial.

Niveles de ejemplo



Explicación del juego (detallada)

Historia:

Tres bolas de cristal (azul, rojo y verde) se ven envueltas en un accidente de laboratorio, tras el cual aparecen desperdigadas por distintos puntos del lugar. Ahora su misión es volver a encontrarse para lo cual tendrán que pasar por una serie de peligrosas aventuras que pondrán a prueba sus reflejos por el peligroso mundo exterior.

Reglas:

-En el primer nivel del modo "historia" se empezará teniendo 3 vidas, con cada nivel superado se añadirá 1 vida, en caso de perder todas las vidas y tras ver el mensaje de "GAME OVER", siempre tendremos la posibilidad de continuar en el nivel en el que hemos perdido, pero empezando con 3 vidas.

-La bola perderá un vida y volverá a iniciar el nivel en caso de tocar una pared, enemigos o si la cuenta atrás llega a "0".

El personaje:

Una bola, con una características de aceleración distintas según el nivel al que se juegue, no tendrá ningún tipo de acción de frenado ya que la "gracia" consiste en dominar el movimiento de la misma controlando los niveles de aceleración y velocidad que tendrá puestos al comienzo de cada nivel. Tampoco habrá ningún tipo acción de "salto" para los personajes.

Marcadores in-game:

El juego dispondrá de una pequeña tabla con datos informando de las vidas del personaje, el nivel en el que se está jugando y el contador con una cuenta atrás.

Modos de juego:

-Práctica (exactamente igual que un nivel real, pero sin información sobre las vidas del personaje ni contador con cuenta atrás, en el modo práctica los niveles que hemos completado en el modo historia estarán totalmente accesibles, no así con los que nos faltan por terminar).

-Cronometrado (aquí estarán todos los niveles que hayamos terminado, el objetivo será completar en el menor tiempo posible cada nivel, no habrá contador de vidas, pero sí una cuenta atrás, el tiempo aparecerá como el tiempo que se ha tardado en superar el nivel, no los segundos que han sobrado).

-Historia (alrededor de 20 niveles formaran el modo historia, a partir del nivel 5 se irán añadiendo los enemigos, cada nivel contará con su propia cuenta atrás, y aplicará efectos de aceleración y velocidad a la bola según la dificultad del mismo).

Notas para programadores:

Al no poderse mostrar los niveles por completo en la pantalla, se tendría que usar un scroll que permita "sentir" los efectos de aceleración de la bola, por lo general al tratarse de una vista cenital del escenario, se podría hacer un efecto de alejamiento de la bola, u otro efecto similar.

Menú de navegación

-Nueva partida-

-Introducir nombre-

-Comenzar-

-Modos de juego-

-Práctica-

-Cronometrado-

-Historia-

-Continuar- (los niveles completados estarán marcados de color claro, y los no completados, de color oscuro)

-Nivel 1-

-Nivel 2-

-Nivel 3-

...

-Opciones-

Sonido On/Off

Vibración On/Off (cada vez que la bola pierda una vida, la vibración se activará)

-Ayuda-
Uso de los controles (diagonales incluidas)

-Info -
Información sobre la versión, etc...

-Salir -