



Nombre del juego: Don't stop kiddo!

Género: Endless Runner

Elementos del juego:

El jugador debe escapar de la oscuridad, correr por un pasillo lineal hacia su habitación, esquivando los muebles. Mientras avanza, acumula puntos y puede adquirir más mientras mantenga su peluche. Al superar su propio récord, conseguirá llegar a la habitación, sino será atrapado por la oscuridad.
Dont' Stop Kiddo!

Jugador:

1 Jugador

Especificaciones técnicas:

Forma técnica:

Gráficas 3D

Vista:

3ra persona semi fija

Plataforma:

Web

Lenguaje:

C#

Dispositivo:

Pc

Game Play

El objetivo del juego es guiar a **Kiddo** a través de un nivel infinito mientras recoge objetos y evita obstáculos. **Kiddo** se moverá automáticamente hacia adelante y el jugador deberá usar las teclas de control del teclado para desplazarse lateralmente, saltar y deslizarse.

Para saltar, el jugador deberá presionar la tecla "Espacio" o "Flecha arriba" en el teclado.

Si el jugador presiona la tecla "Ctrl", "Shift" o "Flecha abajo", **Kiddo** se deslizará.

El jugador debe esquivar los obstáculos para evitar perder el juego.

A medida que **Kiddo** avanza en el nivel, puede recoger su "Juguete" para multiplicar la adquisición de puntos por un tiempo determinado.

La dificultad aumenta a medida que el jugador avanza de nivel, aumentando la velocidad y enfrentando nuevos obstáculos que requieren más agilidad para esquivarlos.

Si **Kiddo** choca con un obstáculo, pierde una vida. Si pierde todas sus vidas, el juego termina.

La partida finaliza cuando **Kiddo** choca con los obstáculos tres veces y entonces, existen dos posibles finales:

Si el jugador logra superar su propio récord, la escena de finalización muestra a **Kiddo** entrando por la puerta de su habitación y se cierra su puerta. De esta manera, el jugador puede sentir la satisfacción de haber completado una carrera. Finalmente se ve a **Kiddo** sano y salvo en su habitación.

Pero si el jugador no supera su propio récord, **Kiddo** cae donde perdió la última vida, la oscuridad ocupa toda la pantalla y se muestra el aviso del juego perdido mientras se escucha el grito de **Kiddo**. Esta opción proporciona una sensación de fracaso e incita al jugador a intentar llegar a la habitación de nuevo para volver a ver el otro final posible.

El objetivo final es obtener la mayor puntuación posible y superar el propio récord.

Esquema del juego

Este esquema variará dependiendo del tipo de juego

• Abriendo la aplicación del juego

El jugador tiene una pantalla de inicio, donde puede iniciar la partida.

• Game options

Iniciar el juego

Pausar el juego - Reanudar el juego

Finalizar el juego

• Sinopsis de la historia

Kiddo inicia corriendo por su casa huyendo de la oscuridad que lo persigue y buscando llegar a su habitación. Para llegar debe esquivar los muebles de su casa para no tropezarse o caerse en el camino.

• Modos

1 jugador

- **Elementos del juego**

Kiddo (Personaje principal controlado por el jugador)
Oscuridad (Antagonista principal que persigue a Kiddo)
Muebles (Obstáculos)
Juguete (Multiplicador de puntaje)
Habitación (Meta del camino de Kiddo)

- **Niveles del juego**

El juego consta de un nivel infinito de dificultad dinámica de acuerdo a su duración.

- **Controles del jugador**

Flechas de teclado
Barra espaciadora
Tecla Ctrl
Tecla Shift

- **Ganando**

Kiddo alcanza a llegar a su habitación si supera los el máximo record.

- **Perdiendo**

Kiddo se golpea y se desmaya en el lugar donde perdió su último punto de vida.

- **Final**

Cuando Kiddo pierde sus 3 puntos de vida, el intento finaliza y se muestran los puntos que logró acumular.

- **¿Por qué todo esto es divertido?**

Porque cada intento del jugador es diferente, la diferencia de obstáculos y manera de atravesarlos requiere de los reflejos y agilidad del jugador. Conseguir visualizar el final de la victoria es la representación de superar el reto principal del personaje.

Características clave

Endless Runner: El juego se desarrolla en un ambiente en constante movimiento, en el que el objetivo es durar el mayor tiempo posible y conseguir la puntuación más alta.

Escapando de la oscuridad: El jugador debe escapar de la oscuridad que lo persigue constantemente, lo que aumenta la sensación de peligro e inmediatez.

El Jugador controla a un niño: El personaje jugable es un niño, lo que puede atraer a un público más joven.

Toma de objetos: El jugador debe recolectar objetos a medida que avanza en el juego, lo que agrega un incentivo para continuar jugando y aumentar la puntuación.

Controles simples: El jugador puede controlar al personaje con las teclas de flechas del teclado, lo que lo hace fácil de aprender para todos los niveles de habilidad.

UI simple: La interfaz de usuario es sencilla y fácil de usar, lo que permite al jugador centrarse en el juego y en la experiencia de juego.

Dos posibles finales: El juego tiene dos finales posibles, dependiendo de si el jugador alcanza o no la puntuación superior al récord más alto. Esto puede agregar emoción y variedad a la experiencia de juego.

Apto para todas las edades: El juego es adecuado para jugadores de todas las edades, debido a su simplicidad y a la ausencia de contenido inapropiado.

Documento de Diseño

Mecánica del Juego

Objetivos

Este documento tiene como objetivo describir cómo se comportan los GameObjects, cómo se controlan y sus propiedades. La documentación se refiere principalmente a la mecánica del juego. Esta parte del documento está destinada a ser modular, lo que significa que podría tener varios documentos de diseño de juego diferentes adjuntos al documento conceptual.

Escenario

Se genera instanciando GameObjects en movimiento que generan la ilusión de que el jugador avanza en el espacio. Este escenario tiene las siguientes propiedades:

Velocidad: determina la velocidad de movimiento de la escena, los obstáculos y los objetos recolectables.

Personaje

El personaje es un GameObject controlado por el jugador. El personaje se mueve a través del escenario y recolecta objetos mientras evita obstáculos. El personaje tiene las siguientes propiedades:

Salto: determina la altura del salto del personaje.

Vida: determina cuántas vidas tiene el personaje.

Obstáculos

Los obstáculos son GameObjects que se colocan en el escenario para dificultar el progreso del jugador. Hay varios tipos de obstáculos, como rocas, barriles y otros objetos que el personaje debe evitar. Los obstáculos tienen las siguientes propiedades:

Posición: determina la ubicación del obstáculo en el escenario.

Daño: determina cuánto daño hace el obstáculo al personaje.

Objetos recolectables

Es un GameObjects que el personaje recolecta mientras avanza por el escenario y adquiere una bonificación de puntaje. Tiene las siguientes propiedades:

Posición: determina la ubicación del objeto en el escenario.

Modificación: determina por cuánto se multiplicará la adquisición de puntos.

Duración: determina el tiempo que dura el multiplicador activado.

Control del Juego

El juego es controlado por el jugador a través de los siguientes controles:

Flecha izquierda: hace que el personaje se mueva hacia la izquierda.

Flecha derecha: hace que el personaje se mueva hacia la derecha.

Barra espaciadora: hace que el personaje salte.

Tecla Shift / Tecla Ctrl: hace que el personaje se deslice.

Finalización del Juego

El juego termina cuando el jugador pierde sus tres vidas, entonces se muestra el siguiente escenario si supera o no el máximo puntaje correspondientemente:

El personaje llega al final del escenario y gana el juego su personaje se desmaya en el lugar y pierde el juego.

Conclusiones

Este documento describe las propiedades y el comportamiento de los GameObjects que se utilizan en el juego. También describe los controles que el jugador usa para interactuar con el juego y cómo se determina la finalización del juego. Este documento es modular y puede ser complementado con otros documentos de diseño de juego para describir otras áreas del juego, como la música, los efectos de sonido, el arte y otros aspectos.

Guía de diseño

Restricciones Creativas:

El juego se centrará en un niño que intenta escapar de la oscuridad mientras esquiva obstáculos.

El personaje del jugador solo puede moverse de izquierda a derecha, saltar y deslizarse.

La jugabilidad debe ser rápida y emocionante, con elementos aleatorios que mantengan al jugador comprometido.

No habrá compras dentro del juego ni funciones para compartir en línea.

La interfaz de usuario debe ser simple y fácil de entender para el jugador.

El diseño de niveles debe ser desafiante pero justo para el jugador.

Objetivo General:

El objetivo del juego es acumular la mayor cantidad de puntos posible mientras el niño corre a través de un camino interminable huyendo de la oscuridad.

El juego debe proporcionar una experiencia emocionante y desafiante que mantenga al jugador comprometido y tratando de superar su puntaje anterior.

Definiciones de Diseño de Juegos

Objetivo del juego: El objetivo principal del juego es ayudar al niño a escapar de la oscuridad y acumular la mayor cantidad de puntos para llegar a su habitación.

Ganar: El jugador gana al superar el puntaje máximo anterior.

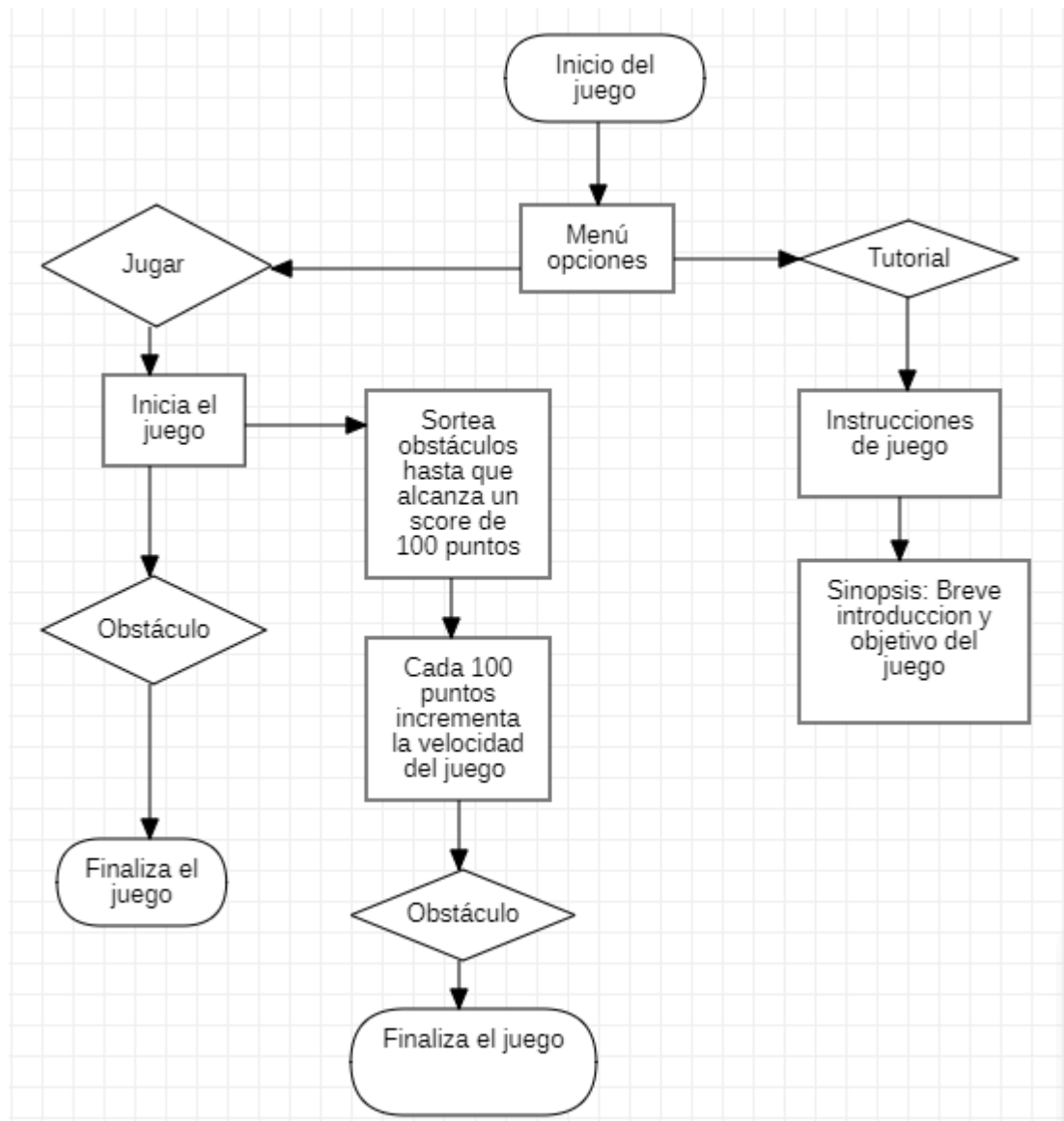
Perder: El jugador pierde si el personaje del niño es alcanzado por la oscuridad o choca con un obstáculo. El jugador tiene un número limitado de vidas, y si las pierde todas, el juego termina.

Transiciones entre niveles: No hay transiciones entre niveles, ya que el juego es un Endless Runner y el objetivo principal es llegar lo más lejos posible.

Enfoque principal: El enfoque principal del juego es la supervivencia y la acumulación de puntos mientras se corre en un entorno cada vez más retador.

El juego también incorpora elementos de estrategia, ya que el jugador debe tomar decisiones rápidas sobre cómo esquivar obstáculos y recolectar objetos.

Game Flowchart



Definición de jugador:

El jugador es la entidad controlada por el usuario en el juego. Es el personaje principal que se mueve a través del juego y realiza acciones para avanzar en el mismo. El jugador tiene ciertas propiedades que

pueden ser modificadas por el juego o por la interacción del jugador con otros elementos del juego. Estas propiedades pueden afectar la jugabilidad y el resultado del juego.

Propiedades del jugador:

Vidas: Cantidad de oportunidades que tiene el jugador para completar el juego. Si el jugador pierde todas sus vidas, pierde el juego.

Objetos: Elementos que el jugador puede recoger y utilizar para incrementar su adquisición de puntos.

Acciones: Habilidades que el jugador posee y que puede utilizar para interactuar con el entorno del juego, como correr, saltar, moverse a los lados y deslizarse.

Recompensas del jugador:

Multiplicador de puntuación: Aumenta la adquisición de puntos por segundo.

Puntos: Según el tiempo que dure la partida, se le otorgan puntos

User Interface (UI)

La interfaz de inicio tendrá dos botones: "Play" y "Tutorial". El botón "Play" iniciará el juego, mientras que el botón "Tutorial" mostrará una pantalla con las instrucciones del juego. Ambos botones se diseñarán de manera clara y fácil de entender para que el usuario pueda elegir la opción que desee.

La interfaz de pausa tendrá cuatro botones: "Pause", "Quit", "Restart" y "Resume". El botón "Pause" detendrá el juego y mostrará la interfaz de pausa, mientras que el botón "Resume" permitirá al usuario reanudar el juego desde donde lo dejó. El botón "Quit" cerrará el juego y llevará al usuario a la pantalla de inicio, mientras que el botón "Restart" reiniciará el juego desde el principio.

La interfaz de Game Over tendrá dos botones:

Botón Home: este botón lleva al jugador a la pantalla de inicio del juego. Al hacer clic en este botón, el jugador puede comenzar un nuevo juego.

Botón Restart: este botón permite al jugador reiniciar el juego desde el principio. Al hacer clic en este botón, se reiniciará todos los niveles y el jugador comenzará de nuevo.