Game Document Design.

Intro.

Las amenazas son frecuentes en la vida de un oso panda. Sin embargo, los placeres se sobreponen ante cualquier acto de intimidación. *Bamboo Pandamonioum* es un juego desarrollado para la web en donde el jugador controla las garras de un oso panda para realizar cortes sobre el bamboo. Para ello, se interpreta el movimiento del ratón como un gesto de corte que al colisionar con un bambú realiza tajo sobre este elemento.

El manejo de cortes limpios y gráficos sencillos promueve un fácil aprendizaje del mismo que determinan una experiencia atractiva de juego.

Gameplay

El juego consiste en la interpretación de los gestos realizados con el arrastre del ratón y definirlos como movimientos que ejecutan cortes sobre palos de bambú. Como se menciono anteriormente, el gameplay de *bamboo pandamonium* se presentará en dos modalidades: modo arcade y modo ira. El modo arcade motiva al jugador a realizar cortes sobre pedazos de bambú que son arrojados de manera aleatoria sobre la interfaz de usuario. El juego terminará cuando el usuario falle tres veces en el momento de ejecutar el corte y deje escapar tres palos de bambú. Por otra parte, en el modo ira, el jugador deberá realizar el mayor número de cortes sobre un palo largo vertical de bambú que ira cayendo después de realizar el primer corte. El juego terminará cuando el palo largo de bambú este reducido a pedazos y no ofrezca un posicionamiento vertical para poder realizar un corte.

Objetivos del jugador

El objetivo del jugador consiste en realizar el mayor score posible bajo los limitantes de intentos o duración de juego. Con el transcurso del tiempo la dificultad de los niveles incrementará para generar desafíos personales y competitivos dentro del usuario de *Bamboo Panadamonium*.

Personajes

Tai Shan: Personaje principal del juego en donde el gesto realizado con el ratón emula un movimiento de corte generado por los brazos del osos.

Kamiya: Maestro de Tai Shan, se postula como un personaje sabio que desde un principio anticipa el sacrificio que significara la categoría de kendoka sobre Tai Shan al renunciar al excesivo gusto del bambú.

Bamboo: Elemento complementario del juego que recibe todos los gestos realizados por Tai Shan.

Historia

Tai Shan es un oso panda nacido en un zoológico de Pekín y desde bebe demostraba sus exagerados gustos por el bambú. Un día unos turistas japoneses visitaron la jaula de Tai Shan con la particularidad de portar shinais en sus espaldas, hecho que alboroto el comportamiento del panda ya que identifico el olor de un delicioso bambú en dichos elementos. Motivado por un sentido de avaricia el panda escapo del zoológico y se dirigio a las montañas del sur de China en búsqueda del bambú que se convierte en shinai. Después de un largo recorrido, el panda descubre un dojo de kendo en la ciudad de Chengdu, hecho que lo acerco mucho más a su objetivo. En sus primeros intentos de ingresar al dojo, el panda sufrió una serie de frustraciones hasta que conoce al maestro Kamiya, un sabio mapache que domina el estilo del kendo. El sabio mapache le comenta a Tai Shan que la única forma de ingresar al dojo es realizando el aprendizaje del kendo, y que la entrega del shinai al estudiante se realizara cuando este se halla graduado. Dentro de los planes del panda, esta usar este hecho como excusa para poder disfrutar su codiciado bambú. Es así como comienzan duros años de entrenamiento hasta que el panda consigue su objeto deseado. Pasaron años de entrenamiento para nominar el shinai, pero esta habilidad significo un sacrificio para Tai Shan, su gusto por el bambú.

Asset breakdown.

Art assets:

- Images: Elementos correspondientes a las GUI Textures de Unity para generar el menú del juego.
- Materials: Elementos que dan mayor identidad a los efectos y los elementos 3D del juego como los bambúes y el fondo del nivel.
- Meshes: Elementos generados en el programa de modelación en 3D Blender que se exportan bajo el formata de collada para lograr su integración con Unity.
- Effects: Elementos que exageran el gesto del corte a través de un complemento visual como un splash o un fade de luz.

Text assets:

- Font: Elementos correspondientes a la fuente samurai_bob para ilustrar elementos de la interfaz como las vidas, el score o el tiempo.

Development assets:

- Scriptis: Elementos correspondientes al código del juego en donde se definen los comportamientos del juego y se controla la articulación del mismo.

Controles

Los controles de *Bamboo Pandamonium* se limitan a la identificación de los desplazamientos realizados por el ratón o un trackpad que serán interpretados en la pantalla como gestos de corte que colisionaran con los bambús para realizar el tajo sobre los mismos. Las imágenes de a continuación ilustran la interacción.

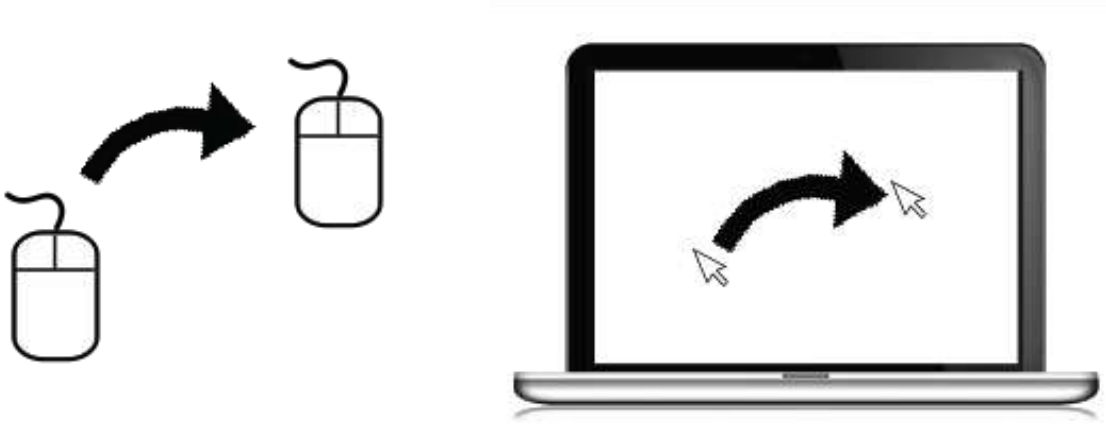

Ilustración 1.Control del mouse

Ilustración 2.Control del trackpad

Diagrama de flujo del juego.

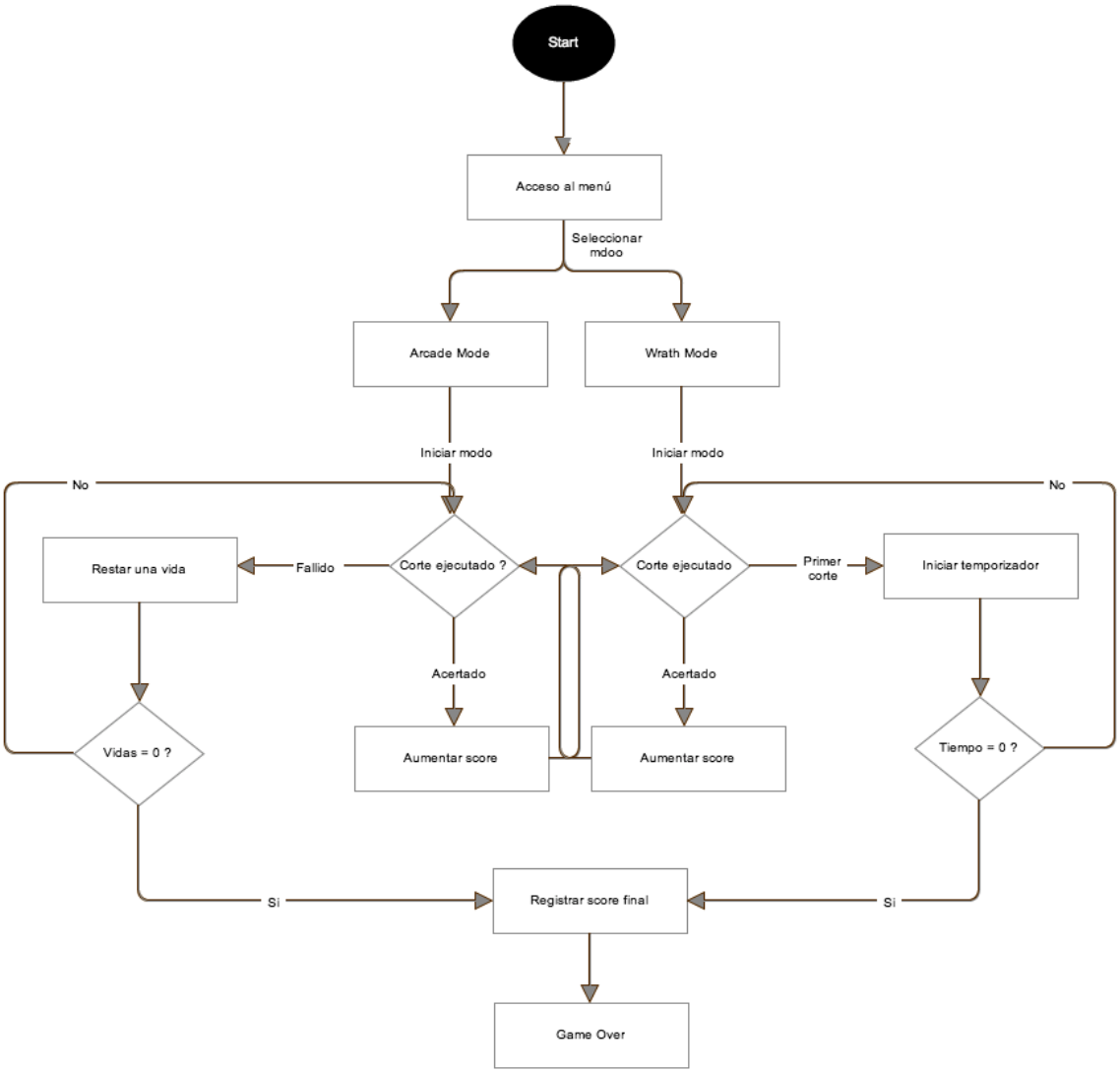

Ilustración 3. Diagrama que ilustra el flujo del juego

Aspectos técnicos

Para la ejecución de *Bamboo Pandamonium* es necesario instalar en el navegador el plugin correspondiente al web player de unity.

Delta Log

Versión 0.1: Desarrollo del prototipo digital.
Versión 0.2: Desarrollo del modo arcade sin assets de audio.