

# Leap Stone

E d u a r d o   L ó p e z

## Funcionamiento del juego

*Leap Stone* es un videojuego arcade enfocado al público casual donde el objetivo principal de los jugadores es lanzar una piedra de manera que rebote correctamente sobre la superficie del agua y alcance la siguiente isla, intentando llegar lo más lejos posible, pasando de isla en isla y acumulando la mayor puntuación posible.

El funcionamiento del juego y el gameplay puede resumirse con sus breves mecánicas básicas y los tres modos de *Leap Stone*, dado que la personalización por cosméticos no contaría como tal:

### Lanzar la piedra

El lanzamiento de la piedra funciona de manera que se desliza con fuerza hacia delante, según cómo de rápido se desea que vaya la bola. En caso de haber obstáculos en el camino, se puede conseguir una trayectoria curva haciendo con el dedo sobre la piedra movimientos circulares (en dirección hacia donde se desea que vaya la piedra).

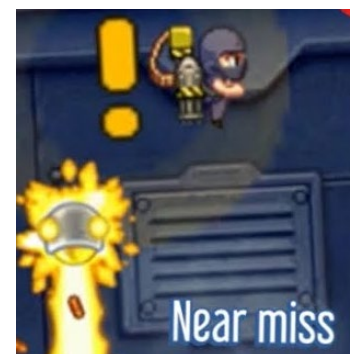


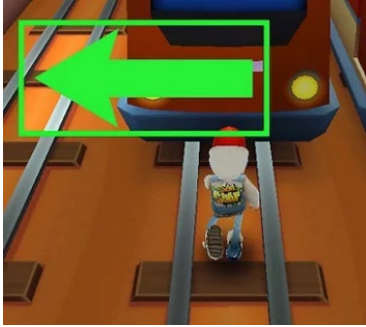
### Salto sobre el agua

Tras lanzar la piedra, cada vez que esta toque el agua, si el jugador toca la pantalla del móvil, obtendrá un combo relacionado con el número de veces seguidas que lo haga sin fallar el timing, el cual multiplicará las monedas que obtenga en ese lanzamiento. El toque también le dará un muy ligero impulso a la piedra que, si su velocidad es muy baja, podría salvarla de hundirse.

### Al límite!

Si al lanzar la piedra, esta pasa demasiado cerca de un obstáculo, o lo esquiva por poco, se obtendrá un bonificador "Al límite!" el cual se suma al combo como si fuera un salto sobre el agua, y otorga experiencia inmediatamente. Además, es un bonificador que está relacionado con logros del juego y misiones diarias, al igual que los saltos sobre el agua.



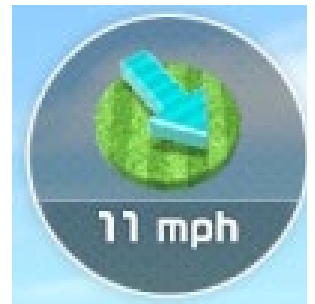


## Esquiva

Algunos obstáculos no podrán evitarse simplemente haciendo una bola curva, por lo que se puede deslizar el dedo por la pantalla hacia la derecha o hacia la izquierda, dependiendo de adonde se quiera aplicar un ligero impulso lateral a la piedra. Si las esquivas se hacen muy cerca del obstáculo, se aplicará un “Al límite!” también.

## Viento

En cada nivel y, de manera aleatoria, después de cada lanzamiento en el modo infinito, es posible encontrarse con un icono que indica la velocidad y dirección del viento. Esto es importante de tener en cuenta en cada lanzamiento, debido a que el viento afectará a la piedra siempre que este en el aire, con una ligera velocidad constante que puede alterar mucho la trayectoria de la piedra. Además, la dirección del viento será igual de importante, pues evidentemente indica la dirección de la velocidad que se aplica.



## Corriente de agua

De manera similar a como ocurre con el viento, las corrientes de agua afectan a la piedra cuando esta entra en contacto con el agua donde están las corrientes, aplicándole a esta un impulso similar a una esquiva, pero algo más fuerte. No existe un medidor para esto en el UI, pues aunque todas las corrientes tienen la misma fuerza, pueden existir múltiples corrientes con diferentes direcciones en un mismo lanzamiento, por lo que se sustituye esto con un efecto visual que llame la atención.

## Mecánicas casuales

### Físicas

Las mecánicas sobre físicas pueden encontrarse en los elementos de las corrientes y el viento, las cuales modificarán la velocidad de la piedra, y por tanto, influenciarán enormemente cómo puedan discurrir las partidas, otorgándole al juego el espacio justo para que no sea *hardcore*, pero si un poco más complejo para que pueda suponer en niveles donde estos elementos estén más presentes, un reto mayor. Esto básicamente significa que la complejidad del juego reside aquí, al igual que el

elemento que escalará la dificultad en las partes más avanzadas del modo infinito y “World Tour”, haciendo que las corrientes y los vientos tengan más fuerza, y varíen más en dirección.

## *Hitting*

Se puede encontrar el *hitting* en gran parte del juego, dado que la mecánica se basa en el sentimiento de que estamos transmitiendo una cantidad de fuerza a un elemento. Al lanzar la piedra, dependiendo de la fuerza con la que deslicemos el dedo por la pantalla, esta va más rápido más lento; saltando sobre el agua, al tocar la pantalla, le damos un impulso a la piedra para seguir, y al deslizar para esquivar obstáculos, también se transmite un impulso lateral a la piedra. Es la mecánica *core* del juego, pero eso no significa que no pueda hacer sinergia con el resto.

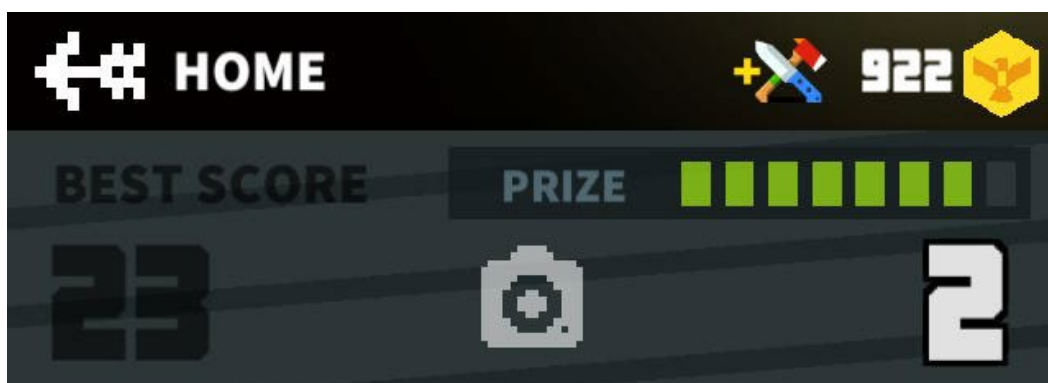
## *Chaining*

El *chaining* puede encontrarse en los combos, tanto de saltos y “Al límite!”, como de zonas luminosas en el modo infinito. En los saltos y “Al límite!”, si se encadenan toques a la pantalla y esquivas por poco de obstáculos (deslizándolo el dedo), se aumenta un multiplicador que se aplica a las monedas conseguidas en la lanzada; y si se alcanzan 7 zonas luminosas en el modo infinito, se obtiene una gran cantidad de monedas. Como se puede observar, es una mecánica que recompensa al jugador por hacer movimientos más complejos, ósea, por tomar el camino difícil.

# Contenido y Lore

## Modo Infinito

En el modo infinito, el objetivo del jugador es encadenar tantas islas sin caer al agua como le sea posible, intentando batir su propio récord constantemente. Cuantas más consiga encadenar, más experiencia y monedas obtendrá, y según supere islas, el jugador irá obteniendo diferentes recompensas, como monedas, loot boxes, cosméticos, etc. Cada isla tendrá una zona brillante en la



cual, si se cae varias veces seguidas (ósea, se encadenan varias islas en las que se cae ahí), se obtendrán muchas monedas de golpe.

## Modo “*World Tour*”

En este modo existen varios mundos temáticos (Mar, Bosque, Cloacas, Volcán, etc.) divididos por niveles donde el objetivo es superar los niveles llegando a la isla final para avanzar al siguiente nivel, y conseguir estrellas para desbloquear el siguiente mundo. Las estrellas se obtienen superando 3 objetivos en los niveles: un tiempo límite para terminarlo, un numero de rebotes necesarios, y una estrella obtenible en una de las islas, que generalmente exige mayor habilidad al lanzar. Los mundos exigen metas de estrellas que aumentan según se vaya avanzando (1er mundo: gratis, 2º mundo: 25 estrellas, 3er mundo: 60 estrellas, 4º mundo: 85 estrellas, etc.). A medida que se actualice el juego, se ampliarán no solo el contenido general del juego (como por ejemplo, nuevos modos), sino que también se añadirán nuevos mundos con nuevas temáticas y niveles.



## Modo Versus

En el modo Versus, los jugadores se enfrentan entre sí en niveles generados proceduralmente, donde tienen que llegar a una isla específica antes que el contrario. El número de fallos y de caídas puede ser infinito, pero te devuelve a la primera vista. En esencia es básicamente un nivel a contrarreloj con un toque de competitividad.



## Misiones diarias

Una lista de 5 misiones diarias se actualizará todos los días, recompensando a los jugadores por entrar todos los días a completar dichas misiones. Existen logros aparte que recompensan la consistencia del jugador por completar las misiones diarias, y también hay premio por completar las misiones diarias de manera seguida durante 7 días, aumentando la recompensa a modo de *Step-Up*.

## Logros

El juego dispondrá desde el inicio de una lista de variados logros a completar, teniendo la gran mayoría de estos, niveles, según el logro. Algunos ejemplos serían, llegar al nivel 10 del modo historia, alcanzar la isla 50 en el modo infinito en el mapa del bosque, ganar 10 veces en el modo versus, completar 20 misiones diarias, o esquivar “Al Limite!” 20 obstáculos, o incluso cosas tan sencillas como, lanzar 50 piedras. Estas misiones, al completarse, desbloquearan un siguiente nivel que requerirá un mayor número a completar, y otorgará mayores recompensas y una insignia de mayor calidad (barro, madera, piedra, bronce, hierro...) con el icono del reto.



## Lore

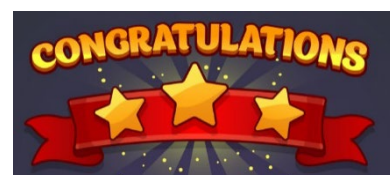
La historia no es realmente profunda, y tampoco se cuenta de manera explícita, pero mediante diferentes mensajes dispersos por el juego, se deduce que la piedra está en un viaje alrededor del mundo, buscando ver diferentes ríos, paisajes y lugares (todo esto en “*World Tour*”, ende por qué se llama así), y aunque muchas veces se lo acaba llevando de vuelta la corriente (ósea, cuando cae al agua y falla el lanzamiento), siempre vuelve a intentarlo.

En el proceso, conoce a otras piedras que, cansadas de estar siempre en el mismo sitio, deciden también salir a ver mundo (ósea, los cosméticos, los cuales aumentaran en cantidad en cada actualización).

# Sistema de premios

## Ratio Fijo

- **Zonas luminosas (Modo Infinito):** encadenar 7 islas seguidas otorga una recompensa de monedas segura.
- **Logros:** realizar cualquiera de las metas de los logros el número de veces determinado otorga una recompensa segura de experiencia y, en ocasiones, objetos, como salvavidas para mantener la racha de islas del modo infinito, o *hard currency*.
- **Monedas:** obtener monedas en los diferentes modos del juego las otorga automáticamente.
- **Nuevo Mundo:** obtener un número determinado de estrellas en cada mundo desbloquea automáticamente el siguiente.
- **Estrellas:** las estrellas varían en las especificaciones para conseguirlas, pero en todos los niveles, siempre está la estrella del límite de tiempo, la estrella de los rebotes, y la estrella de la ubicación (básicamente, una zona luminosa del modo infinito).
- **Anuncios voluntarios:** se recompensará al jugador con una muy pequeña cantidad de *hard currency* por ver anuncios en la tienda.



## Ratio Variable

- **Combos:** realizar combos para obtener multiplicadores de monedas otorga recompensas en base al número de rebotes y esquivas seguidas que se logre.
- **Victorias en el Modo Versus:** cuando el jugador consiga ganar a alguien en el modo Versus, obtendrá monedas y experiencia, y existirá una probabilidad de ganar una *loot box*.
- **Recompensas del gameplay del Modo Infinito:** al llegar a una meta en las islas (isla 10, 20, 30, 40...), se obtendrá solo la primera vez de llegar a dicha meta,



una recompensa. El premio final también variará según cuantas islas se superen.

- **Niveles:** cada vez que se suba de nivel se obtendrá una recompensa específica, y la cantidad de experiencia requerida para el siguiente nivel aumentará un poco respecto a la anterior cantidad.



## Intervalo Fijo

- **Misiones Diarias:** cada día aparecerán misiones diarias nuevas con recompensas nuevas. Además, también se recompensará la consistencia de los jugadores al entrar cada día a completar las misiones diarias, con bonificadores de recompensas, logrando la mayor recompensa los domingos (si se han completado las misiones diarias todos los días previos hasta el lunes).
- **Loot Boxes:** los *loot boxes* recompensarán a los jugadores cuando se abran tras un intervalo de tiempo, mayor según la calidad (aumento en los pools raros según lo raros que sean las *boxes*).



## Intervalo Variable

- **Cosméticos raros en *loot boxes*:** dado que no existe un número medio de *loot boxes* a abrir para obtener cosméticos raros, será cada cierta cantidad media de tiempo que se obtenga un objeto raro en las cajas.

# Monetización

## Anuncios

El jugador verá anuncios cada cierto tiempo (entre 8 y 13 minutos), los cuales podrá saltar tras ver la mitad del anuncio (entre 30 y 45 segundos). También podrá ver voluntariamente una cantidad limitada de anuncios en la tienda para obtener una pequeña cantidad de *hard currency*.



## Hard Currency

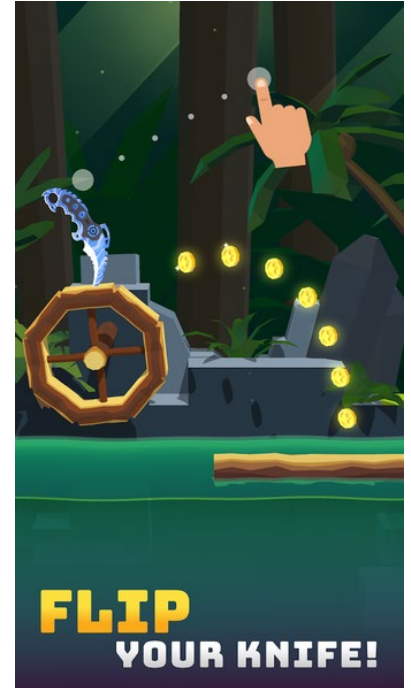
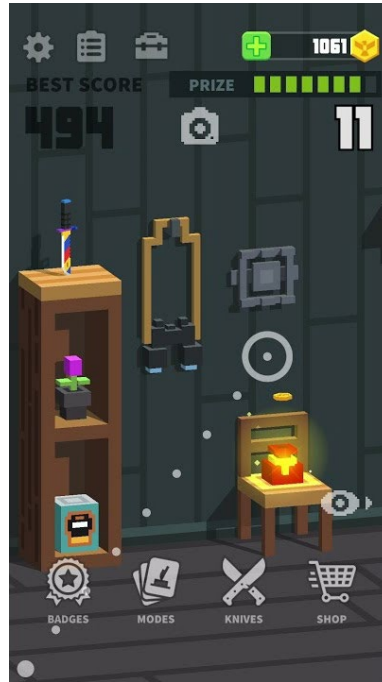
Esta moneda del juego se obtiene generalmente a través del pago de dinero real, pero también se puede obtener en los anuncios voluntarios y en la compleción de misiones diarias y logros complicados de realizar. La moneda se utiliza para conseguir objetos en el juego (ej.: salvavidas mencionados previamente), cosméticos que se ciclan cada 24 h en la tienda, *loot boxes* de varios rangos y, tras perder en un nivel del modo "World Tour", intentos extra.



## Referencias

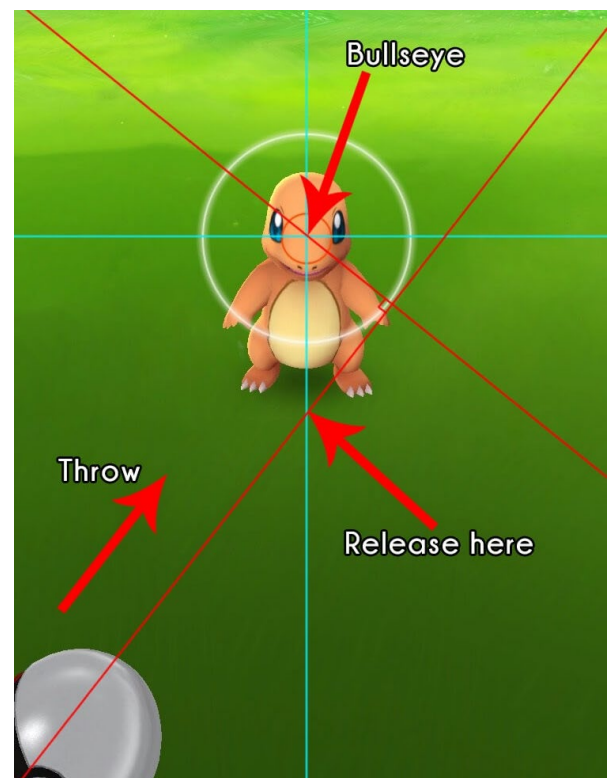
### *Paper Toss y Flippy Knife*

De estos juegos, la mayoría de referencias que se toman son de cara a los modos de juego y al gameplay general del juego, como las físicas, y esto se combina con las mecánicas propias de *hitting* y *chaining*. De *Paper Toss* también se toman algunas referencias de arte para la estética del juego.



### *Pokemon GO*

De este videojuego tomamos sobre todo la mecánica de lanzamiento de *pokeballs* de *drag-and-drop*, la cual creemos que esta desaprovechada en el juego. Luego, esta mecánica se combina con muchas otras para complementarla, como el *hitting* del rebote de la piedra, o el *chaining* del combo, los saltos y las esquivas.



## Mockups

