

~ P3 ~

GDD - versión 1.0 - 20/02/2019

Resumen	
Géneros: FPS, circle-strafig, arcade...	Modos: 1 jugador
Público objetivo: Todas las edades.	Requisitos mínimos: Prácticamente ninguno
Cantidades: <ul style="list-style-type: none">- 1 personaje jugable- 1 arma mejorable- Enemigos- 1 mapa	Hitos: <i>Hito 1 - 15/03/19 -</i> <i>Hito 2 - 9/04/19 -</i> <i>Hito 3 - 17/05/19 -</i>

Descripción general

Juego en primera persona inspirado en [Devil Daggers](#), un circle-strafig arcade. En principio el jugador aparece en una arena circular y enemigos spawnear para matarlo. El objetivo del juego es aguantar la mayor cantidad de tiempo posible.

La dificultad va en aumento a medida que pasa el tiempo, ya sea debido a un número mayor de enemigos o nuevos enemigos más peligrosos. El arma del jugador también se puede ir mejorando.

Autores

- Baratto, Diego DiegoBV_dbaratto@ucm.es
- Barea, Juan JuBarea_jubarea@ucm.es
- Cañellas, Lluís LluisCS_luiscan@ucm.es
- Mateos, Diego dimateos_dimateos@ucm.es
- Rodríguez, Jorge jorgerodrigar_jorger09@ucm.es
- Sanz, Gonzalo gonzsa04_gonzsa04@ucm.es

Descripción técnica

Juego programado en C++ utilizando:

- Ogre3D (usa parte de SDL)
- Nvidia Physx
- Json reader/writer cpp
- Sonido (Another FMOD SoundManager)

La estructura concreta se encuentra en el documento de arquitectura.

Portada y concepto de juego

Nos vamos a centrar en las mecánicas de FPS, oleadas, toda la arquitectura y programación necesaria. La estética será simple y minimalista y el jugador será un robot que luche contra aliens en el espacio.

Otras posibles estéticas:

- Bombero que apaga enemigos demonio/fuego y también incendios
- Oscuridad y con poca luz, enemigos raros

Posibles mecánicas:

- Parte del mapa se va cayendo / cambiando
- Las oleadas son definidas y subes de nivel por un ascensor/torre
- Grappling hook y alturas / torres
- Superhot (el tiempo solo pasa cuando te mueves)
- Mapa normal como el Doom

Tabla de contenidos

Descripción general	1
Autores	1
Descripción técnica	1
Portada y concepto de juego	2
Tabla de contenidos	2
0. Notas importantes	4
1. Objetos de juego	4
1.1. Personaje	4
1.2. Mapa	4
1.3. Enemigos	4
2. Secuencia de juego	5
3. Descripción de gameplay (ejemplo de partida)	5
4. Menús e interfaz	5
4.1. Pantalla de título	5
4.2. Menú de opciones	5
4.3. Menú de pausa	5
4.4. Juego	5
5. Referencias	6

0. Notas importantes

- GDD abierto a cambios.
- Desarrollo un buen motor que integre todo lo necesario y sea reutilizable. Se hará uso de varios proyectos y componentes.
- El sonido se desarrollará al final ya que no es vital, pero se tendrá en cuenta durante la construcción de la arquitectura.

1. Objetos de juego

1.1. Personaje

Controlado por el jugador:

- WASD para el movimiento, Left-click para disparar. Pueden ser configurados por el usuario.
- Puede aguantar un número variable de golpes de los enemigos
- Munición infinita
- Posibilidad de tener habilidades.

1.2. Mapa

- Mapa circular/cuadrado con los *spawns* repartidos por el mismo.
- Configurable a partir de archivos para simplificar el diseño.
- Posibilidades de que el mapa sea interactivo, por ejemplo, trozos se desprenden del mapa o existencia de columnas y objetos para interaccionar con ellos.

1.3. Enemigos

Los enemigos aparecen en posiciones concretas del mapa por oleadas.

- Enemigos básicos, tienen como objetivo atacar al jugador. Peligrosos si se acumulan.
- Enemigos que deambulan por el mapa sin un objetivo claro. Molestias para el usuario.
- Posibilidad de un enemigo grande.

2. Secuencia de juego

Se desarrollará un circle-strifing simple. Empezará directamente y el jugador aguanta en el mismo mapa hasta morir. Una vez conseguidos los objetivos, se podrán añadir diferentes opciones como:

- Fase de mejora tras las rondas.
- Mapas diferenciados.

3. Descripción de gameplay (ejemplo de partida)

El jugador aparece en el centro y los enemigos aparecerán por oleadas alrededor de él. Habrá que acabar con ellos lo más rápido posible o de lo contrario se irán acumulando y se hará más difícil superar la oleada. El objetivo del juego es aguantar el mayor tiempo posible con vida.

Al final de cada ronda, se le ofrecerán al usuario varias posibilidades para mejorar sus habilidades, de las cuales solo podrá elegir una (más velocidad, más daño, etc).

4. Menús e interfaz

4.1. Pantalla de título

- Logo y arte
- Botón de jugar
- Botón de salir
- Botón de opciones

4.2. Menú de opciones

Configuración de controles, volumen.

4.3. Menú de pausa

Con botones de salir al menú o continuar.

4.4. Juego

Referente al HUD

- Vida
- Tiempo
- Apartado de mejoras

5. Referencias

- Devil daggers, circle-strafting difícil
- Enter The Gungeon
- Nuclear Throne