



Universidad
Rey Juan Carlos

GDD - Entrega 1

TRAVELLERS TOURNAMENT

Un videojuego de DigitalConfetti.

Juegos en red.

Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Campus Madrid-Quintana

2021-2022



13-10-2021

Raja Huertas, Javier
Rodríguez de Rojas, Miguel
Muñoz Gómez, Héctor
Díaz Pau, Rodrigo

ÍNDICE:

Introducción	<hr/> 1
Género	1
Público Objetivo	2
Concepto	2
Estilo visual	2
Alcance	2
Mecánicas de juego	<hr/> 3
Jugabilidad	3
Personajes	3
Atributos	3
Grund Legend	3
Otonnai	3
Raevij	4
Avalor	4
PowerUps	4
Controles	5
Interfaz	<hr/> 6
Diagrama de flujo	6
Arte	<hr/> 8
Escenarios	8
Personajes	8

INTRODUCCIÓN:

Este es el documento de diseño de *Travellers Tournament*. El videojuego está pensado para PC, en concreto como un juego Web. El videojuego estará programado en javascript usando la librería phaser como base.

Travellers Tournament se ambienta en un antiguo mundo medieval de fantasía. Los líderes de la nación más poderosa, *Merloq*, han organizado un torneo para encontrar al mejor luchador y nombrarlo Mariscal de la Abadía para que dirija todas las empresas militares de la nación, para atraer a los mejores luchadores, no solo se ofrece el título militar sino también un poderosa reliquia, el santo grial, del cual se dice que puede otorgarle lo que sea que desee a quien se haga con el. ¿Cuáles de todos los vasallos encontrará la manera de imponerse al resto de contendientes?

GÉNERO:

Aprendiendo a las clasificaciones más clásicas, '*Travellers Tournament*' se engloba dentro de los juegos de lucha. Más concretamente; pertenece al subgénero de los juegos de lucha con plataformas. En los cuales no es tan importante la salud que tienes, sino de mantenerse el mayor tiempo posible con los pies en tierra firme. Ya que solo perdemos una vida cuando nos caemos de la plataforma.

PÚBLICO OBJETIVO:

Jugadores de 16 a 26 años, con ordenadores modestos conectados a internet. El juego puede estar dirigido tanto a jugadores más casuales que quieran una experiencia sencilla y divertida, como a jugadores más apasionados que quieran un juego al que dedicarle horas y poder perfeccionar poco a poco su habilidad en el mismo.



CONCEPTO:

Juego de lucha de plataformas para 2 jugadores (o más), con mecánicas de combate simplificadas y distintos personajes. En el cual cada jugador contará con características únicas, y la posibilidad de utilizar distintos modificadores según vaya recogiendo los.

ESTILO VISUAL:

Travellers Tournament cuenta con un estilo artístico ‘pixel art’ sencillo con una paleta de colores con mucho contraste, para de esta forma, conseguir que los personajes se diferencien unos de otros con mayor facilidad.

ALCANCE:

El juego contará, de salida, con una plantilla de personajes reducida, pero bastante diferenciados entre ellos (A fin de mostrar las mecánicas más significativas posibles), y con varios escenarios distintos. En el futuro esta selección de personajes y escenarios irá aumentando con el tiempo.



MECÁNICAS DE JUEGO:

JUGABILIDAD:

El combate se desarrollará en un escenario, de los varios que hay, con los personajes colocados en posiciones lo más alejadas los unos de los otros posible. A la vez a lo largo del escenario aparecerán los distintos modificadores, los cuales al ser recogidos, otorgarán al jugador ese powerUp.

El combate de este juego está basado en gran medida en la fluidez del movimiento, como herramientas para esto el jugador dispone de ataques normales, ataques especiales y habilidades de movimiento.

El ataque normal será distinto dependiendo de el “input” por parte del jugador, por ejemplo si pulsa [W]+[J] hará un ataque normal hacia arriba, si pulsa [D]+[J] un ataque normal hacia la derecha, etc. Esto también se extenderá a cuando el jugador esté en el aire, añadiendo una nueva capa de profundidad con ataques aéreos. Por otro lado, el ataque especial será único a cada personaje. En general todos tendrán una estructura similar, una barra que cargar (de distinta manera dependiendo el personaje) y una vez que esté cargada el jugador podrá liberar un poderoso ataque especial. Estos ataques especiales son gran parte del sistema de combate del juego ya que hacen una gran cantidad de daño y se pueden usar habitualmente, cambiando así completamente el ritmo del combate.

Además, con respecto al movimiento, todos los personajes contarán con un dash dirigible. Para de esta manera conseguir abrir el abanico de posibilidades que un jugador puede ejecutar. Este desplazamiento se recargará una vez el personaje impacte con el suelo, con una plataforma, o incluso con otro personaje.

PERSONAJES:

Todos los personajes se mueven de la misma forma, se desplazan lateralmente [SHIFT] y saltan [Space]. También respecto al combate tienen dos ataques, uno normal [J] y otro especial [K].

Atributos comunes a todos los personajes:

- **Barra vida,** *Entero[0-100]*; Representa la vida del personaje
- **Barra de Ataque especial,** *Entero [0-100]*; Representa el estado de carga del ataque especial.
- **PowerUps;** Guarda que PowerUps tiene disponibles cada jugador para usar

- **GRUND LEGEND:**

Color: Morado. []

Descripción: Ocultista practicante de artes oscuras, desde pequeña se sintió muy atraída por la magia negra, ganándose así a lo largo de su vida infinidad de problemas. Después de años de estudio de magia, escucha noticias sobre el torneo que va a tener lugar en *Merloq* y ve en él una gran oportunidad para probar sus habilidades contra otros contrincantes poderosos y obtener la poderosa reliquia del santo grial.

Carga de barra especial: Grund Legend se vuelve inmóvil y carga una bola de fuego al mantener pulsado el botón de ataque especial.

Ataque especial: en función de cuánto haya cargado la barra, al soltar el botón de ataque especial se lanza una bola de fuego de tamaño y daño proporcional a la cantidad de carga.

- **OTONNAI:**

Color: Rojo. []

Descripción: Samurai proveniente del lejano oriente, honorable entre los honorables, justo entre los justos, resuenan en los patios de las escuelas canciones predicando su leyenda. A menudo resuenan en los valles de Shijian, su famoso grito: "BU-HUUUM". Acude al torneo por más fama y aún más gloria.

Carga de barra especial: Otonnai carga su barra de ataque especial al impactar golpes sobre los rivales

Ataque especial: al cargar su barra de ataque especial puede activar el modo furia para infringir más daño y obtener más alcance de ataque básico

- **RAEVIJ:**

Color: Azul []

Alquimista de origen desconocido, perdió las piernas en un experimento y a partir de entonces se mueve en un dispositivo que le permitiese desplazarse y combatir. En su búsqueda de nuevos conocimientos oye sobre el torneo y la atractiva recompensa del santo grial y ve en ella el siguiente gran paso en sus investigaciones alquímicas.

Carga de barra especial: Raevij carga su barra de ataque especial al desplazarse por el escenario

Ataque especial: aumenta enormemente su velocidad, se vuelve incapaz de pegar ataques básicos pero inflige daño a los personajes con los que entre en contacto

- **AVALOR:**

Color: Verde []

Su nombre completo era; Avalor de Merloq y Andsertan, Señor de Turassia, por la gracia de Dios, hasta que los distintos miembros de la Corte Real

comenzaron una conjura en su contra por sus ideas “demasiado extremistas” para la alta nobleza. Ahora con solo su nombre de cuna, probará suerte en el Travellers Tournament para buscar recobrar su honor.

Carga de barra especial: Avalor carga su barra de ataque especial con el paso del tiempo.

Ataque especial: lanza una estocada en la dirección seleccionada con una espada mágica enorme.

POWERUPS:

Interacción con el jugador: El PowerUp se encontrará en el escenario cuando el jugador se acerca, si este pulsa la tecla de Ataque Normal [J ó left_click] lo recoge. Una vez con él, el jugador podrá usarlo con la tecla de Ataque normal o tirarla pulsando la tecla de Ataque Especial [R ó right_click].

Hay dos tipos de powerUp:

- **PowerUp objetos usables:** Este tipo de PowerUps son recogidos por el jugador y tienen un único uso, el jugador podrá elegir cuando lo coja si usarlo o soltarlo. Ejemplos de este tipo de powerUps serían por ejemplo una pistola, con la cual el jugador podría usar un potente ataque a distancia o una bomba la cual lanza, hace grandes cantidades de daño y desplaza al otro jugador.
- **PowerUp mejoras:** Este tipo de PowerUps serán usados automáticamente al recogerlos y otorgaran alguna mejora al jugador que los recoja, por ejemplo más velocidad, duplicar el daño que hace, etc. Este tipo de powerUps se verán reflejados en el juego con un brillo de un color similar al del respectivo powerUp sobre el jugador.

Listado de PowerUps:

PowerUp 1, Pistola: Dispositivo que cuenta con un disparo el cual puede ser disparado en cualquiera de los 4 ejes.

PowerUp 2, Metralleta: Funciona como una pistola pero con 3 disparos.

PowerUp 3, El especial de Tuichi: Cura al que lo recoge un 20% de vida.

PowerUp 4, Bebida energética: Aumenta la velocidad de movimiento del personaje que la recoge durante cierto tiempo.

PowerUp 5, Granada: Una vez recogido, otorga al portador la oportunidad de lanzar una granada. La cual, pasado un tiempo explotará haciendo daño en el área.

PowerUp 6, Plátano: Una vez recogido, otorga al portador la oportunidad de lanzar un plátano, el cual cuando sea pisado provocará que se deslice.

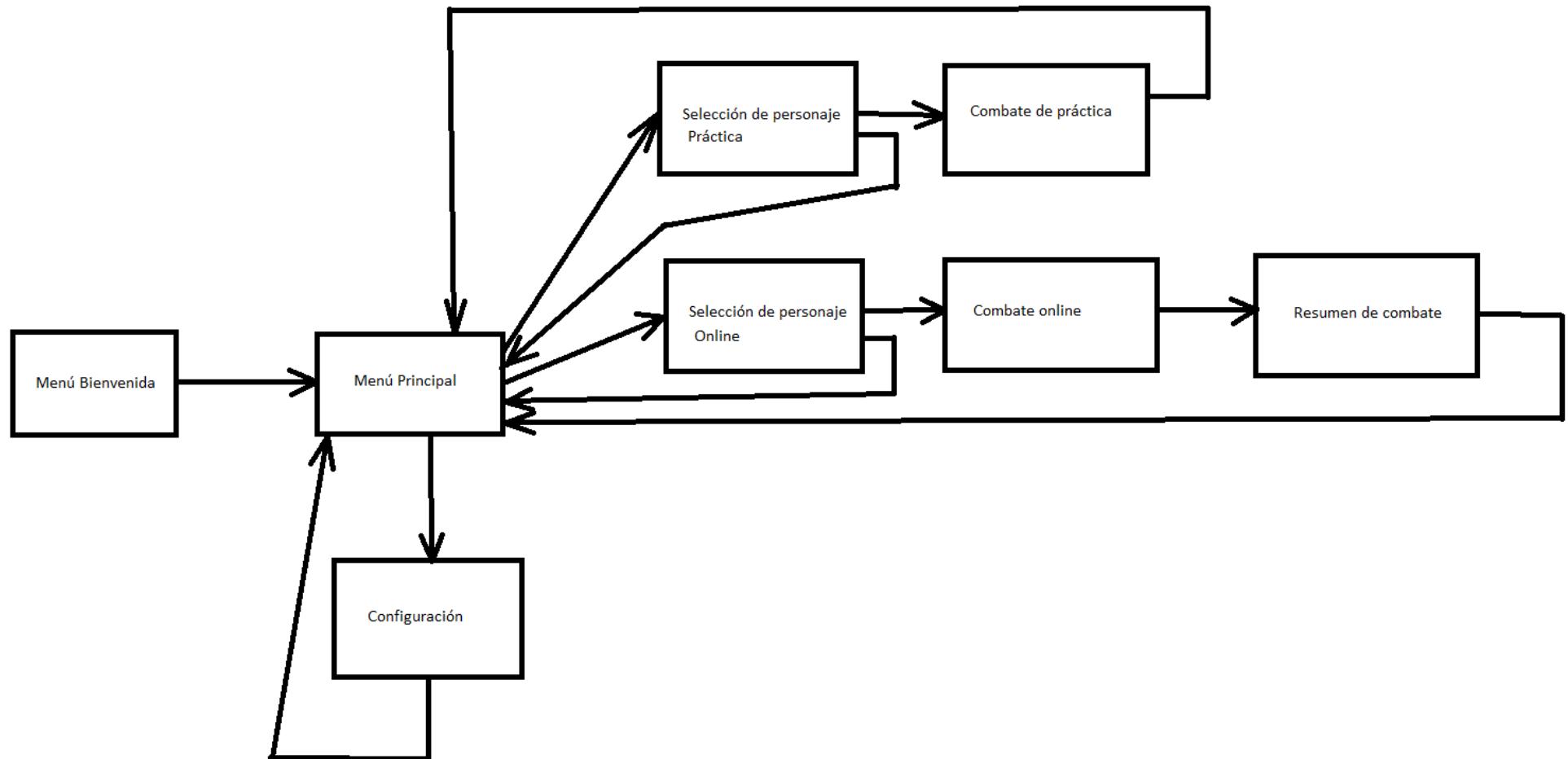
CONTROLES:



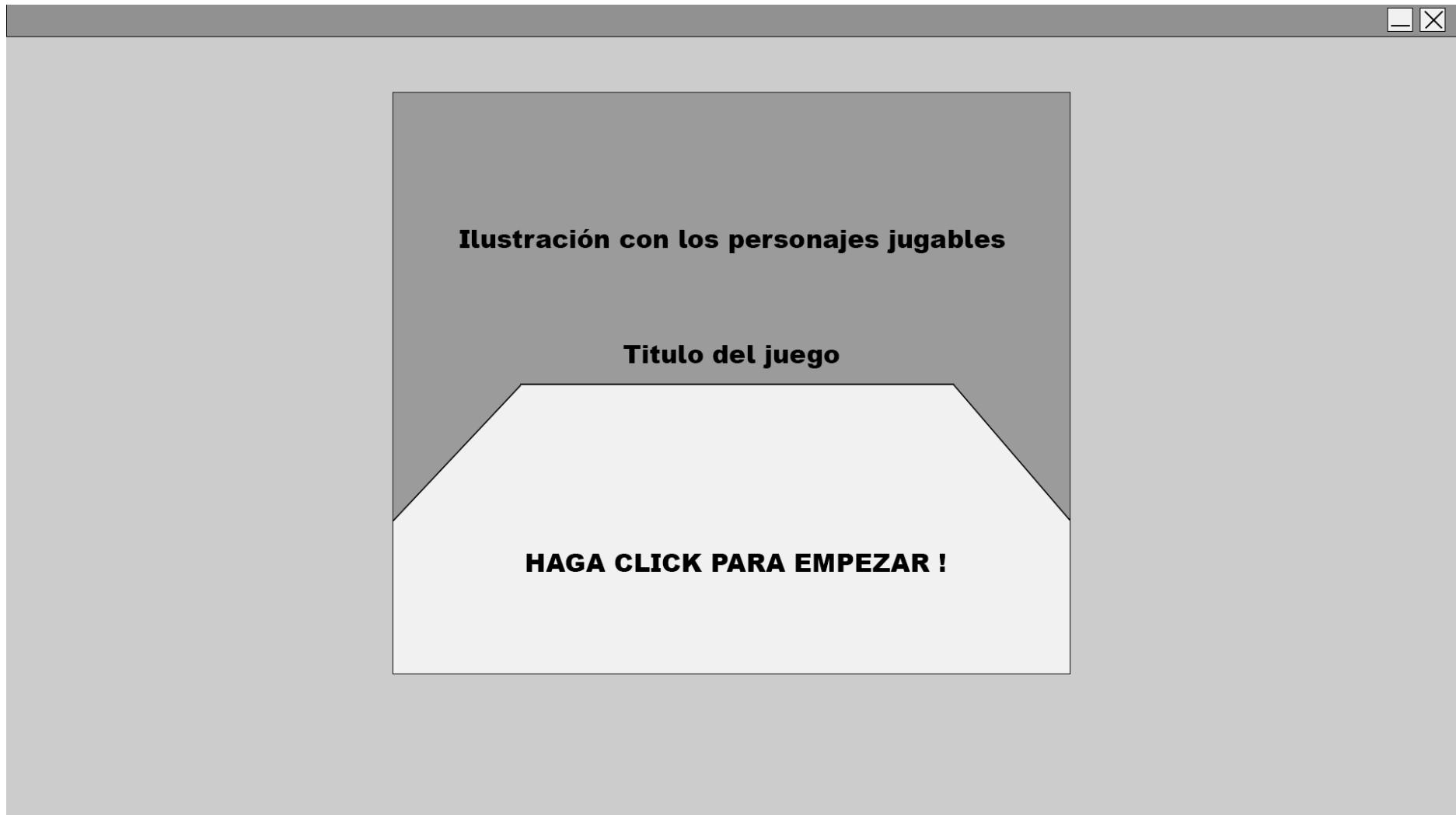
Tecla	Acción
[W-A-S-D]	Movimiento y apuntado de habilidades.
[J - (Click izquierdo)]	Ataque Normal / Usar PowerUp .
[K - (Click derecho)]	Ataque Especial / Lanzar el PowerUp.
[SPACE]	Saltar.
[SHIFT]	Dash.

INTERFAZ:

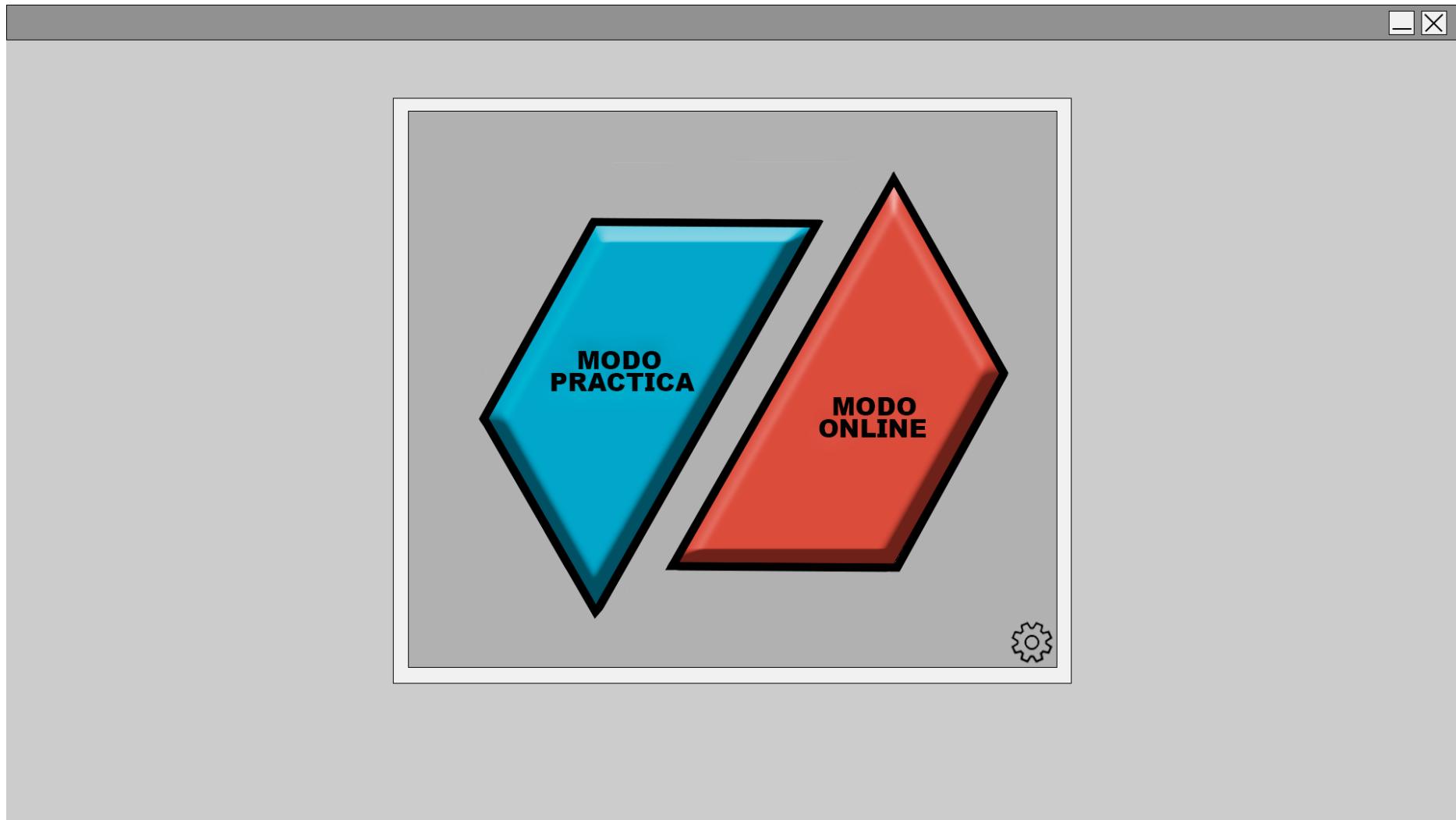
Diagrama de flujo:



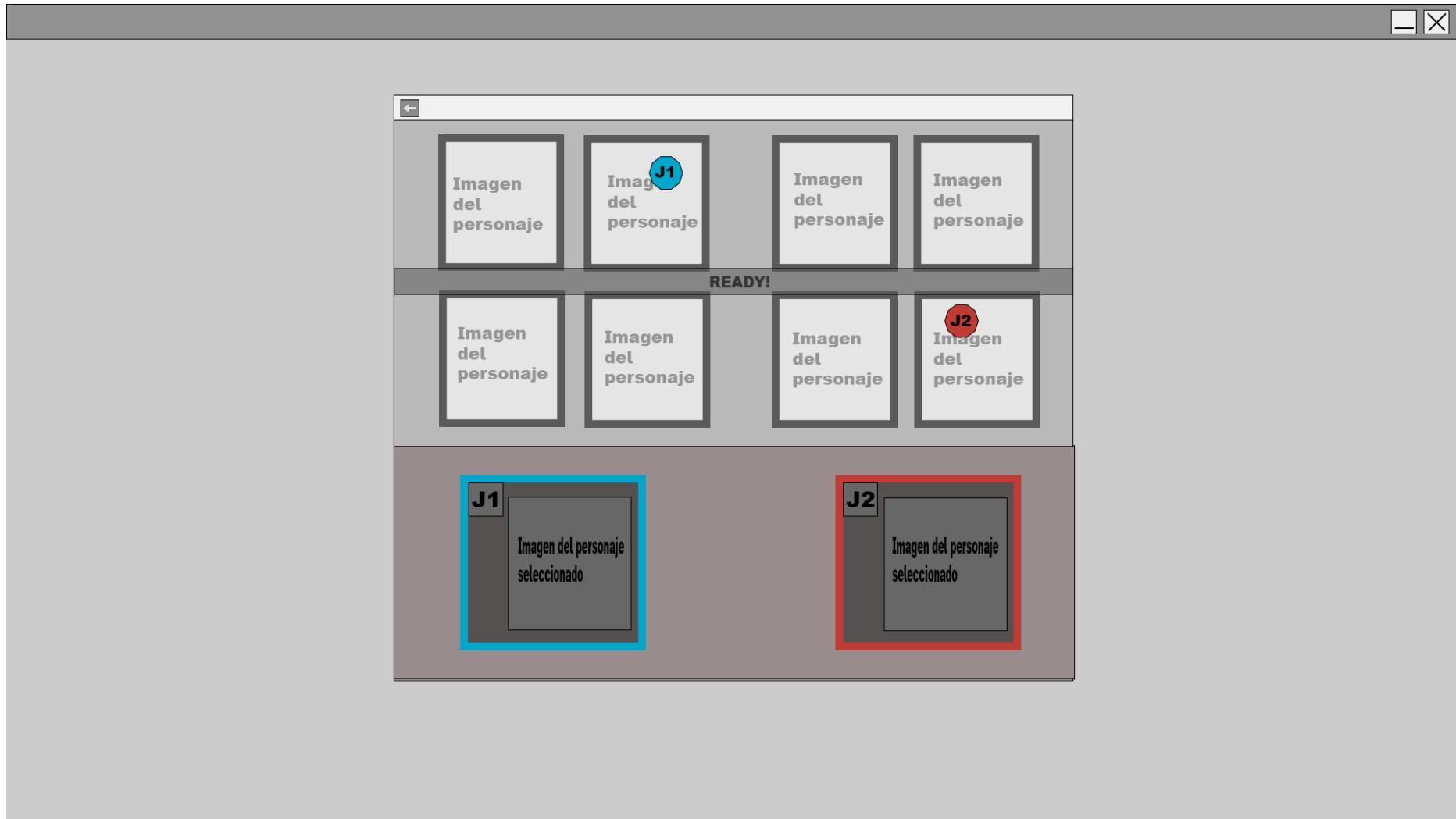
Menú de Bienvenida



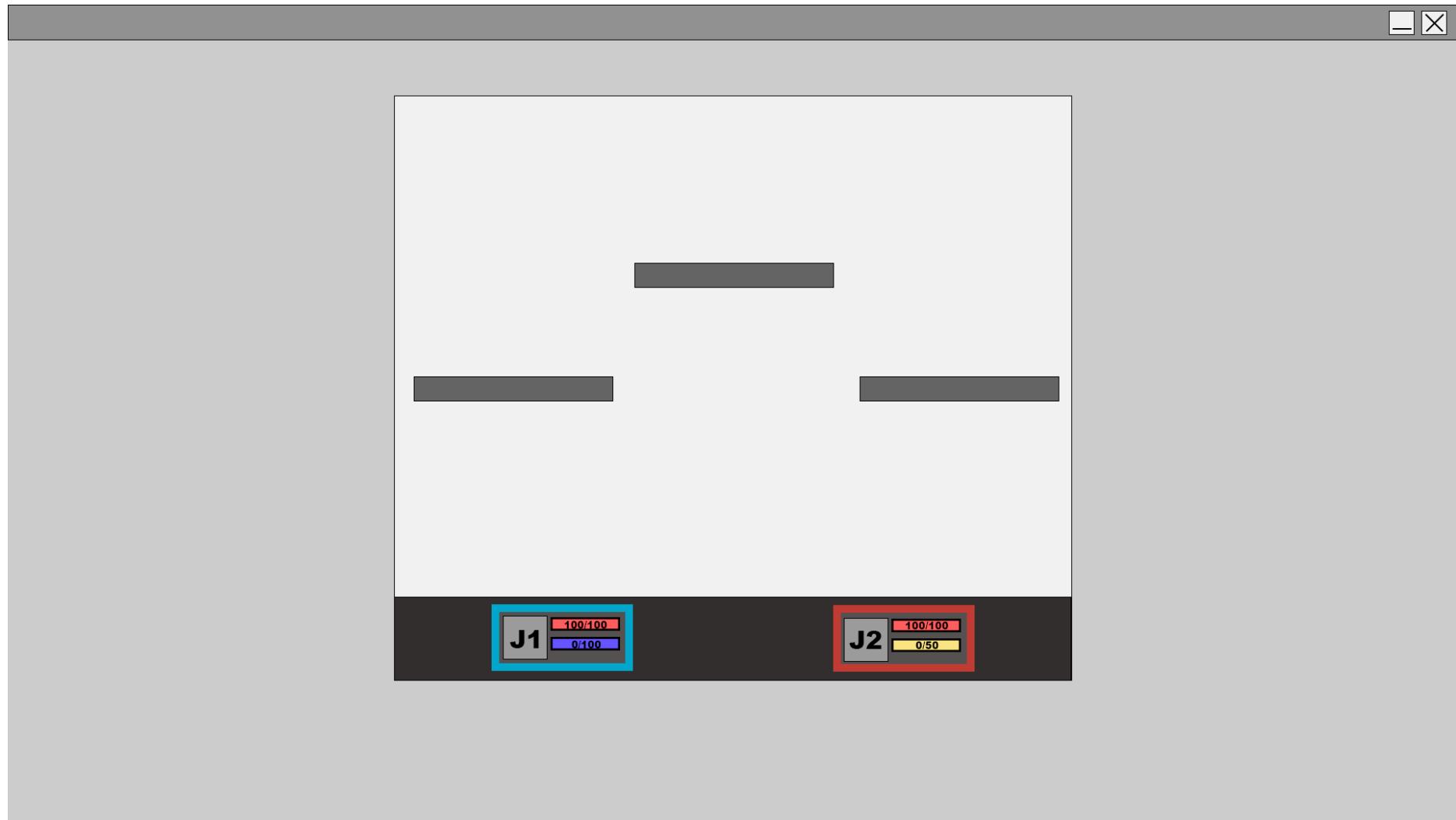
Menú Principal



Menú de selección de personaje



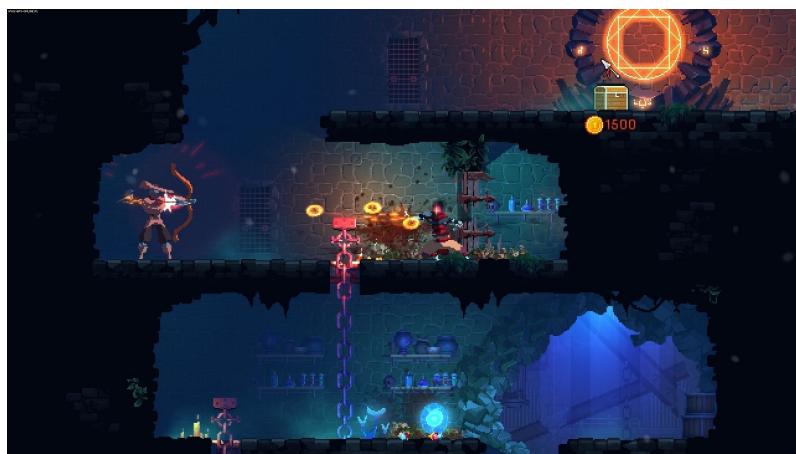
Interfaz in-game



ARTE:

El juego cuenta con un apartado visual 2D basado en el pixel art de 16 bits. Tiene una estética fantástica/medieval, colorida y con muchos contrastes. El pixel art de este juego toma inspiración de varios juegos:

Dead cells:



Rivals of aether:





- **MENÚS:**

Aunque la estética general del juego es fantasía medieval, los menús están inspirados simulando lo que sería una máquina recreativa, siendo por ejemplo los botones similares a lo que sería un pulsador en una recreativa.

- **ESCENARIOS:**

Los escenarios del juego se compondrán de tres capas, una primera imagen estática y otras dos con movimiento cíclico que crean sensación de profundidad y dinamismo. Los escenarios están basados en los lugares donde se producen los combates del torneo:

- **Coliseo:** Arena de combate en las afueras del castillo de la capital de Merloq. Se trata de una arena con gradas desde donde los espectadores presencian el combate. Entre las gradas y la arena hay un foso de agua. Una plataforma voladora va recorriendo de un lado a otro el escenario.
- **Sala del trono:** Habitación principal del palacio de Merloq, con el trono en el centro y la corte real como público en unos balcones . El mapa se distribuye en tres plataformas, que son las lámparas colgantes del techo.

- **PERSONAJES:**

El juego cuenta con varios personajes bastante diferenciados visualmente unos de otros, tanto por el color como por su silueta, de forma que fácilmente los jugadores puedan entender quien es quien en mitad del combate. Estos personajes al provenir de sitios distintos de la nación de Merloq tienen estilos diferentes entre ellos.

- **Grund Legend:** Joven maga de artes oscuras, que lleva una capa de color morado oscuro. En sus ataques recubre sus puños con energía mágica, y como ataque especial lanza una gran bola de fuego combinada con magia oscura.
- **Otonnai:** Veterano samurai curtido en la guerra, equipado con una armadura desgastada de tonos rojizos y su fiel katana la cual usa en sus ataques. Con su

ataque especial se envuelve de una energía cargada con su furia, rodeándose de un aura granate y aumentando mucho su capacidad ofensiva.

- **Raevij:** Viejo alquimista con una gran barba blanca, que viste una túnica azul y se desplaza en un dispositivo similar a una silla de ruedas impulsada. Con sus ataques normales extiende su brazo desde su dispositivo motorizado para golpear a su enemigo. Con su ataque especial usa todos sus amplios conocimientos de alquimia para aumentar mucho su velocidad y embestir a los enemigos.
- **Avalor:** Desterrado caballero, que viste su antigua y cuidada armadura plateada, junto a su preciado mandoble. Usa ferozmente este mandoble para golpear a sus enemigos y con su ataque especial carga su espada con su magia sagrada aprendida cuando aún era caballero y lanza una gran estocada hacia su enemigo.

● **AUDIO:**

Debido al aspecto visual del juego, se usa música del estilo 8/16 bits, ya que concuerda bastante bien. En los menús se usa una música con un ritmo lento y relajado, mientras que en combate tendrá un tono más frenético que se ajuste al dinamismo del gameplay.

Cada acción dentro del combate tendrá su sonido característico. Entre personajes estos sonidos serán parecidos para que los jugadores puedan diferenciar fácilmente cuando se realiza un ataque normal, pero suficientemente distintos para que los jugadores puedan distinguir fácilmente los personajes en el fragor de la batalla. Los ataques especiales tendrán un sonido característico cada uno más llamativo que el de los ataques normales. Ya que al ser una parte muy importante del sistema de combate los jugadores pueden anticiparse fácilmente a él.

En los menús hacer click en las diferentes opciones tendrá un sonido para confirmar la acción.