

Game Design Document

RebeKaa

Grupo 5:

Rodrigo Pérez Vilda

Elena De Arriba Jaro

Víctor Martín Aguilar

Sergio Caro Rodríguez

Alejandro Guízar García

Alejandra Del Pino Mortera

ÍNDICE

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO.....	3
CONTENIDO.....	3
NARRATIVA.....	3
PERSONAJES.....	4
JUGADORES OBJETIVO.....	4
MECÁNICA PRINCIPAL DE JUEGO.....	4
PILARES DEL DISEÑO.....	4
CICLO DE JUEGO.....	5
MOTIVACIÓN Y PROGRESIÓN DEL JUGADOR.....	5
FEATURES.....	6
STORYBOARD.....	7
GÉNERO Y REFERENCIAS A JUEGOS PREVIOS.....	7
ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO.....	7

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El juego propuesto se basa en un remake del juego “Snake”, en que el usuario tiene el control sobre una serpiente que va eliminando enemigos tratando de no morir en el proceso. Manteniendo del original la movilidad, la vista cenital en 2D, y la mecánica de crecer comiendo frutas. En esta versión aparecerán oleadas de enemigos que habrá que derrotar para obtener una mejor puntuación en función de la velocidad y de los enemigos derrotados. Si pierdes todas las vidas, vuelves a empezar.

CONTENIDO

NARRATIVA

Kaa y Rebe son dos serpientes hermanas que vivían felices en la jungla. Pero un día, un monstruo de un vecino desierto llega por la noche, y entre las sombras, secuestra a Rebe. Kaa entonces decide que irá en una misión de búsqueda y rescate de su hermana.

El juego narra como Kaa se debe ir abriendo paso por distintas zonas del desierto, derrotando enemigos hasta llegar a donde se encuentra el Monstruo del Desierto y conseguir derrotarlo y salvar a su hermana.

El monstruo del desierto, debido a las condiciones arduas de su hábitat, ha decidido que va a ser el rey de todo el desierto para que sus esbirros suplan sus necesidades y nunca se muera de sed. Éstos vigilan el desierto y van a buscar sustento para su amo.

El monstruo duerme por el día y sale a realizar sus fechorías por la noche. Es una criatura nocturna por lo que es más poderoso y tiene más energía en la oscuridad. Por ello, la mejor opción de Kaa para llegar hasta el monstruo, será moverse por el día a través del arenoso desierto.

Por ello, cada nivel cuenta con una cuenta atrás. Es el tiempo que tiene Kaa antes de que el monstruo despierte.

Pero hay un problema, Kaa no es autóctona del desierto. Gasta mucha energía en sobrevivir y necesita agua. Por ello, cada vez que derrota a un enemigo, le roba la fruta que éste lleva encima. De esta manera consigue el sustento necesario. Lo que le sobra todos los días, lo va almacenando, como energía de reserva.

En el nivel final, Kaa se enfrenta al monstruo. Sólo si ha conseguido suficiente fruta en los niveles anteriores, tendrá la energía necesaria para derrotar al monstruo y salvar a su hermana. El monstruo, aún de día, es muy poderoso. Si se le acaba el tiempo y llega la noche, el monstruo será demasiado poderoso y no habrá posibilidad alguna.

PERSONAJES

Personajes principales:

- Kaa: es el protagonista del juego, el controlado por el jugador. Es una serpiente que trata de salvar a su hermana de las sucias garras de un monstruo del desierto.
- Rebe (no sale hasta el final): es una serpiente hermana de Kaa, a la que tenemos que salvar en el juego.
- Monstruo del desierto(no sale hasta el final): es el villano principal del juego, raptó a Rebe y Kaa trata de derrotarlo para recuperar a su hermana.

Personajes secundarios:

- Esbirros: son los siervos del monstruo, son a lo que te enfrentas en cada nivel antes del nivel final contra el monstruo (fennecs, águilas y lagartos). Intentarán frenar el paso de Kaa para que no cumpla su objetivo.

JUGADORES OBJETIVO

El juego está pensado para aquellas personas que tengan o sean mayores de 18 años.

MECÁNICA PRINCIPAL DE JUEGO

La mecánica principal del juego consiste en que la serpiente, la cual el jugador controla, se vaya haciendo más grande de forma estratégica a partir de los recursos del nivel, para así poder derrotar a los enemigos de la forma más rápida y eficaz posible.

Para ello, se implementarán varias mecánicas más, como el hecho de que las frutas aparecen en la escena de forma aleatoria o al eliminar un enemigo, con ellas la serpiente aumentará de tamaño. Sin embargo, al ser atacada por un enemigo, la serpiente perderá parte de su cuerpo.

El jugador deberá idear su propia estrategia de juego, saber si le compensa hacerse muy grande a pesar de que le dificultará la partida o reservarse las frutas para momentos críticos.

El jugador dispone de tres vidas para lograr superar el nivel, en cada intento la serpiente tiene una longitud, si la longitud llega a 0 pierdes una vida, si pierdes todas las vidas Game Over.

En caso de que la serpiente se choque con una pared o consigo misma, esta perderá una vida.

PILARES DEL DISEÑO

El modo highscore, ya que genera ganas de querer terminar el juego lo más rápido posible para quedar el primero con la máxima puntuación posible.

Las oleadas de enemigos hacen que tengas que distribuir de forma estratégica los recursos aportados al jugador, ya que hay muchas formas de morir sobre todo si la serpiente es muy larga.

La motivación proporcionada por la historia, ya que todo se desarrolla en base a encontrar a la serpiente hermana a la del jugador.

CICLO DE JUEGO

El ciclo de juego se basa en varias etapas:

1. Moverse por el espacio y conseguir frutas

El jugador podrá moverse libremente por el espacio dado, deberá comer frutas para poder crecer y tener más oportunidades de sobrevivir.

2. Eliminar enemigos

El jugador deberá de eliminar a los enemigos que se presentan en distintas oleadas para poder superar el nivel

3. Avanzar al siguiente nivel

Una vez eliminados los enemigos el jugador avanzará al siguiente nivel y vuelta al game loop.

MOTIVACIÓN Y PROGRESIÓN DEL JUGADOR

La principal motivación del jugador será lograr el mejor tiempo posible para obtener la mejor puntuación, añadida a la motivación de derrotar a los enemigos que se presentan, cada uno con su propia característica. Como motivación secundaria, el juego cuenta con la historia, que da sentido a los niveles presentes en el videojuego, ya que el jugador encontrará a la hermana de Kaa solamente si se consigue pasar todos los niveles previamente.

FEATURES

- Lograr el mejor tiempo posible para obtener mejor puntuación.

Cuanto menos tardes en eliminar a todos los enemigos de la ronda, la puntuación obtenida por el apartado de tiempo será mayor. Esto se podrá ver en el marcador de puntuación de la interfaz, además del tiempo tardado. Esta feature se conecta con el pilar de diseño de highscore.

- Sobrevivir a varias oleadas de enemigos de distintos tipos.

El jugador debe ir eliminando enemigos según vayan apareciendo por oleadas para no verse acorralado y perder la partida. Cuanto más fruta haya comido el jugador, más larga será la serpiente y podrá derrotar a enemigos con un número de poder inferior a esta. Esta feature se conecta al pilar de gestión de recursos y supervivencia.

- Salvar a Rebe, la hermana de Kaa.

El jugador, que controla a Kaa, tiene como misión salvar a Rebe de las garras del Monstruo del Desierto. Para ello tendrá que hacerse paso por las pantallas de enemigos hasta llegar a su guarida, donde podrá enfrentarse a él. Esta feature está conectada con el pilar de la motivación de la historia del juego.

STORYBOARD



GÉNERO Y REFERENCIAS A JUEGOS PREVIOS

El género principal es arcade. Como referencias, nos hemos inspirado en el juego *Snake*, en los juegos clásicos de *Sonic*, en el minijuego Snake Duel de *Zenless Zone Zero*, y en el minijuego Viaje del Rey de la Pradera incluido en *Stardew Valley*. Además por el modo de puntuación y de aparición de enemigos, hemos tomado como referencia el juego *Vampire Survivors*.

ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO

- Team Lead:

Alejandro Guízar: Plantilla GDD, Organización del Trello, Diagrama de flujo acumulado, GameLab y planificación del proyecto 2.

- Programmers:

Sergio Caro: Programación del movimiento de un enemigo.

Rodrigo Pérez: Programación del movimiento de la serpiente y programación del comportamiento de las frutas.

- Level designers:

Alejandra Del Pino: Diseño del fondo, Diseño de uno de los enemigos, Diseño de las tres frutas, Organización del Trello, Apartados del GDD (Descripción del juego, Narrativa y personajes, jugadores objetivos, género y referencias, mecánica principal y creación del storyboard)

Elena de Arriba: Diseño de las tres partes de la serpiente, Diseño de un enemigo

- Quality Assessment:

Victor Martín: Diseño de un enemigo, Revisión de las tareas realizadas, Organización del Trello