



# UNIVERSIDAD DE GRANADA

*GDD*  
Programación Lúdica

**Alumno:** Sánchez Guerrero, Jose María

*Antes de nada, tengo que comentar que al final la práctica la he realizado sólo, ya que mi compañero dejó el proyecto. Pese a esto, el código, los sprites, propuesta, etc... lo estaba haciendo yo, pero este documento (el GDD), en su versión anterior, mayormente fue escrito por él. La historia, aspectos técnicos o negocio no los voy a cambiar, no obstante, las mecánicas, niveles o personajes que no me hayan dado tiempo a implementar las pondré en rojo.*

*Las que sí hayan cambiado porque he visto oportuno o porque quedaba mejor así, serán reemplazadas normalmente.*

# ÍNDICE

## RESUMEN DEL VIDEOJUEGO

¡Error! Marcador no definido.

## HISTORIA, ENTORNO Y PERSONAJES

4

Personajes

4

Historia

4

Guión y narrativa

5

## GAMEPLAY Y MECÁNICAS

5

Mecánicas de los jugadores

5

Mecánicas de la IA

5

    Enemigo a corta distancia:

5

    Enemigo a larga distancia:

6

Mecánicas del entorno

6

## NIVELES

6

Estilo del entorno

6

Nivel tutorial

6

Niveles

6

## INTELIGENCIA ARTIFICIAL

7

## ASPECTOS TÉCNICOS

7

Dispositivo objetivo

7

Hardware utilizado para el desarrollo

7

Software utilizado para el desarrollo

7

## NEGOCIO

7

# RESUMEN DEL VIDEOJUEGO

- **Título:** Dark Blood
- **Género:** Videojuego de rol/aventura.
- **Público objetivo:** Todos los públicos mayores de 12 años.
- **Descripción:** Año 2097, nos encontramos en un mundo donde el desarrollo de la tecnología, y la exposición desmedida a la radiación ha hecho de los humanos seres infértiles, la única esperanza de que la raza humana siga adelante es confiar en hacer a las personas inmortales con el uso de piezas biomecánicas, nuestro protagonista es el primer experimento de esta iniciativa que ha dividido el mundo en dos bandos, los que están a favor y los que están en contra, tendremos que desenvolvernos entre los chanchullos que ocurren a las espaldas de los ciudadanos y que están a punto de desatar una guerra que involucrará a toda la humanidad.

## HISTORIA, ENTORNO Y PERSONAJES

### Personajes

CJ (002): **Jayson**, o 002 es el personaje que controlaremos y el único personaje jugable por el momento, gracias a su cuerpo biónico cuenta con, varias armas unidas a su cuerpo además de la capacidad de desplazarse a mucha velocidad momentáneamente.

**Gobierno:** Miembros de la organización que se encarga de avivar la llama de las trifulcas entre las personas, se dedican a formar escándalos públicos para aumentar la histeria social, habrá de dos tipos, los que pelean cuerpo a cuerpo y los que utilizan armas de fuego.

**Presidente:** Mente maestra de la organización, tendrás que acabar con él al final del juego. Dispondrá de varios tipos de ataques a corta y larga distancia.

### Historia

Al principio sólo conocemos una versión superficial del mundo en el que nos movemos y de nosotros mismos, mientras avanzamos en el juego, avanzaremos en la historia descubriendo lo que en realidad está ocurriendo en el mundo, la causa de la infertilidad, lo que pasó con el experimento, el motivo por el que te llaman 002 y todas las dudas que nuestro protagonista tiene en la cabeza.

La forma en la que se nos cuenta la historia se explica a continuación.

## Guion y narrativa

La historia se cuenta en forma de diálogo entre el protagonista, los personajes secundarios y los enemigos, que aparecerá en la parte inferior de la pantalla en formato de texto. Además de esto, usaremos el entorno para encontrar detalles del mundo que nos rodea y dándonos pistas sobre este.

# GAMEPLAY Y MECÁNICAS

## Mecánicas de los jugadores

- **Desplazamiento:** nuestro personaje podrá desplazarse, usando las teclas de desplazamiento “A,S,D,W” por las distintas pantallas del juego siempre y cuando no se encuentre con una pared o una puerta cerrada.
- **Dash:** si pulsamos la tecla “CLICK IZQUIERDO” mientras nos desplazamos, el personaje abarcara una distancia grande casi instantáneamente, periodo en el que no podemos recibir ningún daño, sin embargo, no se puede usar constantemente
- **Cambio de arma:** como nuestro personaje cuenta con dos tipos de armas, tenemos una tecla “SHIFT”, para intercambiar cual usaremos a continuación.
- **Arma Corta Distancia:** pulsando la tecla de ataque “CLICK DERECHO”, en cualquier momento salvo cuando hacemos “dash” el personaje moverá la espada, si este movimiento choca con algún enemigo reducirá su vida.
- **Arma Larga Distancia:** igual que el arma a corta distancia, pero esta vez se lanzará un proyectil hacia adelante cruzando todo el mapa, si este proyectil impacta con un enemigo, reducirá su vida.
- **Muerte:** el personaje cuenta con un indicador de vida que al principio se encuentra al 100%, este se reducirá cada vez que choca con algún ataque enemigo, si el contador llega a 0, nuestro personaje muere y empezamos la pantalla desde 0.

## Mecánicas de la IA

### Enemigo a corta distancia:

- **Desplazamiento:** este tipo de enemigos se mueve siempre hacia a ti intentando golpearte, siempre que fuera posible, si existe algún obstáculo lo evitará.
- **Ataque:** igual que nuestro personaje, este enemigo detecta cuando puede alcanzarnos con un ataque, **hará la animación de ataque** y si chocamos con ella reducirá nuestra vida.

- **Muerte:** como el personaje principal, el enemigo cuenta con una barra de vida propia que se va reduciendo si choca con los ataques del personaje.

### Enemigo a larga distancia:

- **Desplazamiento:** este tipo de enemigos se quedará quieto siempre que se encuentre a suficiente distancia para poder hacer su ataque.
- **Ataque:** igual que nuestro personaje con el arma a larga distancia, este enemigo detecta cuando puede alcanzarnos con un proyectil, hará la animación de ataque y si chocamos con el reducirá nuestra vida.
- **Muerte:** como el personaje principal, el enemigo cuenta con una barra de vida propia que se va reduciendo si choca con los ataques del personaje.

## Mecánicas del entorno

En el mapa encontraremos puertas que podemos cruzar para cambiar de pantalla. También encontraremos algunos puntos interactivables, tales como objetos explosivos que causarán daño a los enemigos que estén cerca.

## MULTIJUGADOR

Será totalmente paralelo a la historia principal, en la que os metéis varios clones del protagonista principal en una 'room' y debéis acabar con los enemigos de esa zona, **llegar a un punto en concreto y/o cumplir el objetivo que se pida.**

## NIVELES

### Estilo del entorno

El juego se desarrolla en un entorno *cyberpunk*, con una ambientación oscura y un juego de luces tipo neón.

### Nivel tutorial

El nivel tutorial constará de 2 enemigos, uno a larga distancia y otro a corta, para que podamos probar los tipos de ataque, el desplazamiento y el *dash*.

## Niveles

Los niveles estarán formados por distintas salas conectadas por puertas, estas salas serán de distintos tamaños con distintos tipos de enemigos y puntos con los que interactuar. Las salas serán casas, barrios o edificios, a los que accederemos desde una primera zona principal abierta.

## INTELIGENCIA ARTIFICIAL

El comportamiento de la IA es reactivo, calculando su comportamiento con respecto al jugador, y si se mete en la zona de visión, irá a por él para hacer un ataque cuerpo a cuerpo. Si no puede avanzar, calcula el camino más corto hacia el personaje si es un enemigo de corta distancia, o hasta el punto más cercano en el que pueda disparar, si es un jugador a larga distancia.

## ASPECTOS TÉCNICOS

### Dispositivo objetivo

El juego en primera instancia se jugará en ordenadores, pero gracias a la facilidad de exportar el juego que nos ofrece GODOT, podremos jugarlo en cualquier tipo de consola y/o dispositivo móvil.

### Hardware utilizado para el desarrollo

El juego se ha desarrollado haciendo uso de nuestros ordenadores personales y una tableta gráfica para el apartado estético.

### Software utilizado para el desarrollo

El software principal que hemos utilizado es GODOT, en concreto en su versión 3, para el apartado visual hemos usado herramientas como PISKEL, y para el sonido, el editor de audio AUDACITY.

## NEGOCIO

**Estrategia de comercialización:** Pay to play, micropagos.

**Plataforma de despliegue:** Steam, EpicGames, Uplay, además de las respectivas plataformas de juegos digitales de cada consola.