



UCLM - Escuela Superior de Informática - Ciudad Real

## Curso de Experto en Desarrollo de Videojuegos

### *Game Design Document*

---

Hecho por:

Javier Córdoba Romero  
Juan José Corroto Martín  
Iván García Herrera

Fecha: Abril de 2018.

# Índice


---

<b>1. Perspectiva General</b>	<b>4</b>
1.1. Título . . . . .	4
1.2. Género . . . . .	4
1.3. Versión . . . . .	4
1.4. Argumento . . . . .	4
1.5. Jugadores . . . . .	4
<b>2. Personajes</b>	<b>5</b>
2.1. <i>Alyssa Theras</i> . . . . .	5
2.2. <i>Morten Vengeance</i> . . . . .	5
2.3. <i>Serj Mao</i> . . . . .	6
2.4. <i>Spectre</i> . . . . .	6
2.5. <i>Henkka</i> . . . . .	7
2.6. <i>Euronymous</i> . . . . .	7
2.7. <i>Shiva</i> . . . . .	7
2.8. Enemigo guerrero . . . . .	8
2.9. Enemigo a distancia . . . . .	8
2.10. Enemigo tanque . . . . .	8
<b>3. Historia</b>	<b>9</b>
3.1. Historia del mundo . . . . .	9
3.2. Puntos claves de la historia . . . . .	9
<b>4. Diseño de niveles</b>	<b>10</b>
4.1. Nivel 1. . . . .	10
4.1.1. Entorno . . . . .	10
4.1.2. Enemigos . . . . .	10
4.2. Nivel 2. . . . .	10
4.3. Nivel 3. . . . .	10
<b>5. Objetivos</b>	<b>11</b>
<b>6. <i>Gameplay</i></b>	<b>12</b>
6.1. Combates . . . . .	12
6.1.1. <i>Alyssa</i> . . . . .	12
6.1.2. <i>Morten</i> . . . . .	12
<b>7. Bocetos</b>	<b>13</b>
<b>8. Requerimientos técnicos</b>	<b>14</b>
<b>9. <i>Look and Feel</i></b>	<b>15</b>

<b>10.Interfaz de Usuario</b>	<b>16</b>
<b>11.Reglas</b>	<b>17</b>
<b>12.Características</b>	<b>18</b>

# Perspectiva General

---



## 1.1. Título

## 1.2. Género

Juego de acción en 3ª persona con minijuegos.

## 1.3. Versión

Versión de GDD: 0.1

## 1.4. Argumento

Eres *Alyssa Theras* parte de la poca resistencia que queda en el planeta Tierra. Habéis sido invadidos por una raza extraterrestre que quiere esclavizaros. Tu misión será encontrar a otros miembros de la resistencia y unir fuerzas con ellos para liberar a la Tierra del invasor enemigo.

## 1.5. Jugadores

Se trata de un juego de un solo jugador con posibilidad de campaña cooperativa de dos jugadores en forma remota. El jugador principal podrá elegir si quiere jugar con *Alyssa* o con *Morten*. Si un segundo jugador se une a la partida, controlará al otro personaje.

# Personajes

---

# 2

## 2.1. *Alyssa Theras*

- **Historia pasada:** *Alyssa* es una soldado superviviente en la primera guerra interplanetaria. Vio morir a todos sus compañeros y por eso odia la violencia, pero a la vez se siente obligada por ser una de las únicas personas que no están esclavizadas.
- **Objetivos:** conseguir la paz mediante la liberación de los esclavos y eliminación de los enemigos invasores.
- **Armas:** Su arma principal será una maza, aunque también es diestra con las armas a distancia.



## 2.2. *Morten Vengeance*

- **Historia pasada:** *Morten* fue un compañero de *Alyssa* en la guerra interplanetaria y también vio morir a todos sus compañeros. Sin embargo está enfadado con el mundo y quiere que sus enemigos paguen por lo que han hecho.
- **Objetivos:** ayudar a *Alyssa* a eliminar a sus enemigos sin piedad.
- **Armas:** Sus armas principales son dos pistolas aunque también se maneja con artillería pesada.



### 2.3. *Serj Mao*

- **Historia pasada:** *Serj* fue un general del bando contrario a *Alyssa* en la guerra interplanetaria. Ahora es solo un esclavo a las órdenes de la raza alienígena.
- **Objetivos:** cuando conoce a *Alyssa* le cuenta su plan y se decide a ayudarla.
- **Armas:** Su arma principal es una lanza *Guan dao*.



### 2.4. *Spectre*

- **Historia pasada:** *Spectre* es una experta *hacker* que trabajaba de administradora de sistemas. Como esclava está muy en alta estima por sus captores gracias a sus conocimientos técnicos y vive bien.
- **Objetivos:** *hackear* el servidor que debilitará a los enemigos.
- **Armas:** Su arma principal es *hackear* a los enemigos a distancia, aunque luchará con los puños si es necesario.



## 2.5. *Henkka*

- **Historia pasada:** *Henkka* es el jefe de los esclavos de la primera zona.
- **Objetivos:** eliminar a los revelados.
- **Armas:** usa dos armas cuerpo a cuerpo grandes y sus ataques son lentos y contundentes.



## 2.6. *Euronymous*

- **Historia pasada:** *Euronymous* es el jefe de los esclavos de la segunda zona.
- **Objetivos:** eliminar a los revelados.
- **Armas:** su arma principal es una espada. Se mueve rápido y puede producir cortes a distancia.



## 2.7. *Shiva*

- **Historia pasada:** *Shiva* es el jefe de los enemigos alienígenas.
- **Objetivos:** defender su nave de los protagonistas para mantener su imperio alienígena.
- **Armas:** láser, puños y ataques especiales con los mismos.



## 2.8. Enemigo guerrero

- **Armas:** principalmente son las hachas.
- **Comportamiento:** atacar cuerpo a cuerpo a los protagonistas.



## 2.9. Enemigo a distancia

- **Armas:** armas de proyectil.
- **Comportamiento:** alejarse de los protagonistas y dispararlos.



## 2.10. Enemigo tanque

- **Armas:** ataque cuerpo a cuerpo.
- **Comportamiento:** atacar cuerpo a cuerpo con los protagonistas. Puede recibir mucho daño.





## 3.1. Historia del mundo

La trama ocurre en el planeta Tierra, años después de que ocurra una gran guerra contra una raza de otro planeta, la primera guerra interplanetaria. Debido a ella, la población de terrícolas se ha visto disminuida considerablemente y ahora “conviven” con su enemigos. Todo esto cambió cuando una raza alienígena llegó a la Tierra junto a su ejército de esclavos para dominarlos. A esta nueva raza no le afectan los ataques terrícolas y nadie sabe el por qué. Por esto, apenas quedan personas y las que quedan son esclavos.

## 3.2. Puntos claves de la historia

- El primer punto clave de la historia es la liberación de *Serj*. Antes de aquí te encontrabas sola con *Morten* haciendo guerra de guerrillas para no ser esclavizados. Al liberar a *Serj*, te cuenta que tiene un plan (oye hablar durante su captura de ciertas vulnerabilidades de los enemigos, ya que estos poseen una CPU a modo de cerebro) para deshacerse de los alienígenas. Aceptas y dejas que *Serj* se una a vosotros.
- Llegados a este punto necesitan a un experto informático que consiga explotar esta vulnerabilidad. Uno de los esclavos liberados cuenta que en un campamento cercano hay uno, por lo que tu misión es rescatarlo.
- En el nuevo campamento consigues rescatar a tu experta informática (*Spectre*), la cuentas tus pensamientos sobre la vulnerabilidad y ante tu sorpresa, te contesta que es algo que ya sabía pero necesita protección mientras corrompe el código de los enemigos.
- Logras infiltrarte en la nave enemiga y te encuentras con una patrulla de enemigos invencible que activa la alarma. Envían esclavos para detenerte. Mientras te abres paso en la nave, hasta llegar al servidor principal.
- En el momento de llegar al servidor principal aparece el jefe final. Luchas con él hasta que *Spectre* consigue hacer a los enemigos vulnerables. Vences al jefe final y mientras escapas, los otros enemigos de la misma raza huyen del planeta.

# Diseño de niveles

---

## 4.1. Nivel 1.

La acción tendrá lugar en un bosque. El primer combate contra unos cuantos enemigos servirá como tutorial de mecánicas de combate. Después se avanza hasta un campo de esclavos que van a liberar. Te encuentras con la puerta cerrada donde hay enemigos que tendrás que vencer. Tendrás que encontrar la manera de abrir la puerta (mediante un minijuego, que servirá de tutorial para los distintos minijuegos). Dentro del campamento avanzas y llegas a la plaza de ejecuciones, un área amplia de batalla en la que luchas contra varios enemigos. Hasta que no matas a todos los enemigos, no puedes avanzar. Continúas por una calle hasta que llegas a la entrada de la mina en la cual te encuentras al jefe de los esclavos del campamento, que actúa como primer *boss*. Antes de luchar con él, te envía una oleada de enemigos. Al derrotarlo, habrá una parte de conversación con *Serj* y se acabará el nivel.

### 4.1.1. Entorno

Camino dentro de un bosque del que no puedes salir. El campamento estará formado por una parte de bosque y otra de casas de esclavos, de estilo chabola. La plaza será una zona amplia estilo arena rodeada de casas. La zona del *boss* final estará en una zona boscosa en la que de lejos verás la entrada de la mina.

### 4.1.2. Enemigos

Al principio aparecerán sólo guerreros (en el tutorial). En el campamento habrá guerreros y enemigos que atacan a distancia.

En las calles habrá grupos de enemigos y en la arena y *boss* final vendrán en oleadas.

## 4.2. Nivel 2.

## 4.3. Nivel 3.

# Objetivos

---



Los objetivos de los dos primeros niveles se basan en eliminar a los enemigos y conseguir completar tu equipo, para alcanzar con éxito el tercer nivel.

El objetivo del tercer nivel será *hackear* el servidor para hacer que los enemigos alienígenas sean vulnerables al daño humano.

## 6.1. Combates

### 6.1.1. *Alyssa*

Puede usar dos armas:

- **Maza:** Tendrá la posibilidad de hacer combos con ataques fuertes o débiles.
- Arma a distancia por determinar.

### 6.1.2. *Morten*

Puede usar dos armas:

- **Pistolas:** Las cuales tendrán dos tipos de ataque.
  - **Ataque débil:** Disparará una ráfaga de balas.
  - **Ataque fuerte:** Disparará una bala muy potente, la cual podrá ser dirigida con gran precisión.
- **Lanzagranadas:** Arma a distancia que hace daño explosivo en área.

# Bocetos

---

7  
...

## Requerimientos técnicos

---



*Look and Feel*

---

9  
...

## Interfaz de Usuario

---



# Reglas

---

11  
■ ■ ■

## Características

---

# Todo list

---

■ Poner título . . . . .	4
■ Qué tipo de arma . . . . .	12