**Game Design Document**

*v0.3*

**Otros documentos**

● Guia de diseño

**Introducción**

¿Qué es CTMV?

Come Tus Malditos Vegetales es un gallery shooter en 1ra persona para Android donde sos un conejo que tiene que defenderse de chicos hiperactivos por dulces lanzándoles frutas y verduras para alimentarlos saludablemente

Objetivos

● Generar un juego frenético con muchas **microdecisiones**

● Tener un modelo de desarrollo escalable para comenzar con un ***soft release*** y estudiar a nuestros usuarios mientras añadimos nuevo contenido

● Dar a conocer al estudio con un **primer juego publicado**

● Hacer **homenaje** a los *cartoons* de los 90’s y del *nuevo milenio*

● **Ridiculizar** a juegos sobre salud

● Tener un sistema de **monetización** sustentable

● Crear un ***userbase***

Mercado

Los juegos de acción de las tiendas de aplicaciones tienen un esquema de controles complejo ya que se trata de emular los mismos de una consola, Ej: Analogicos, Crucetas direcciónales y shoulders (L y R). Debido a esto, los diseñadores optan por controles en pantalla, los cuales en su mayoría son frustrantes y que piden mucho tiempo para

acostumbrarse, llevando a una eliminación de la aplicación a los pocos días si el jugador no se adaptó.

Nuestro juego toma un tipo de género de acción que está poco explorado en mobile, el Rail shooter. Ej: House of dead, Time crisis(Pc, Arcade.). Este género es perfecto para diseñar interfaces agradables y una jugabilidad cómoda para cualquier tipo de usuario.

Come tus malditos vegetales está apuntado a un público que busca juegos de acción frenéticos y con una dificultad adaptable a su habilidad, esto último permite que cualquier usuario pueda disfrutar el juego sin ningún tipo de frustración. El nivel artístico reminiscente de cartoons de finales de 90 ayuda a que llame la atención de jóvenes entre 13 a 26+ años.

El core del juego es la puntería rápida entre oleadas de varios tipos de enemigos, los cuales se vuelven más difíciles a medida que el jugador avanza entre pantallas. Entre más tiempo aguante, mayor va a ser la recompensa como la puntuación final. Hacemos énfasis en el desarrollo de los controles y el game feel para que la experiencia de juego sea agradable, fácil y adaptable.

En cuanto a monetización, el juego utiliza un sistema de user friendly Ads, las cuales demuestran tener una mayor margen de ganancia que otros sistemas más invasivos de Ads. En el juego también tiene un flujo económico interno que da lugar a intercambio de dinero real por mejoras e items in game. El sistema está pensado para que todos los jugadores puedan obtener, mediante el uso de Ads, los mismos ítems que los jugadores que decidan pagar, pero a modo de prueba, este periodo de prueba se puede extender si el jugador decide mirar mas ADS.

Riesgos y Requerimientos

● Sería nuestra primera vez que:

○ Hacemos un release

○ Marketineamos un juego

○ Monetizamos un juego

○ Interactuamos con *end users*

● Nuestros diferenciales no son tan fuertes

● Es posible que haya un *backlash* por la violencia contra los chicos

○ Es necesario cuidar mucho el *wording*.

**El juego**

Flujo de Juego

**CTMV** consiste en sobrevivir la mayor cantidad de tiempo posible mientras el jugador es atacado por los niños. El juego funciona dentro de una cámara en **primera persona**, encarnando a **el conejo**.

Los enemigos *spawnean* en **olas** y siempre detrás de obstáculos. Al final de cada ola hay una chance de que la cámara se mueva a otra posición dentro del mapa. El juego es infinito, **sólo hay condición de pérdida**.

**El conejo** está equipado con un **verde principal** con munición infinita que puede disparar tocando la pantalla y con **verdes de soporte** que puede utilizar una cantidad limitada de veces. Sólo tiene **1hp**.

Los **niños** son los principales enemigos. Llenos de furia por consumir tantos dulces, intentan **convertirte** con distintos **proyectiles.** Todos

*spawnean* detrás de obstáculos, tienen una **animación de aparición**, una **animación de ataque** —*donde lanzan sus proyectiles—*, una **animación de salida**, donde se esconden detrás del obstáculo nuevamente y *despawnean*, y una **animación de derrota**, cuando son devueltos a la normalidad por recibir muchos **verdes**. Los enemigos tienen distinta **hp** según su tipo.

Al principio de cada **ola** el **director del juego** —*la inteligencia artificial—* decide cuántos, cuáles y cuántos enemigos *spawnear*. No aparecen todos al mismo tiempo para evitar que los ataques salgan todos al mismo tiempo. Las **olas** finalizan cuando no queden más niños en pantalla, ya sea por haber sido derrotados y/o haber *despawneado*.

El **director** toma decisiones en base del **valor de dificultad**, un valor tal que es igual al tiempo transcurrido de la partida y y (*t*, , , ) *f j k l t j k*

son parámetros configurables, siendo , con la idea siendo que la dificultad (*t*, , ) *in*(*t*) *t f j k* = *s* + *t in*(*t* ) *t* [ × *s* × *l* + *j* ] + *k*

se eleve y a la vez tenga picos de tensión y de relajación.

Con un **valor de dificultad** suficientemente elevado, pueden aparecer versiones **campeonas** de los **chicos**; versiones más rápidas y con mayor HP, además de tener otro color.

Los **niños** tienen una chance de ***dropear* recogibles** al ser vencidos. Los recogibles permanecen durante una cantidad de *n*

milisegundos, luego desaparecen. Pueden ser recogidos **tocando** su posición en la pantalla. Los recogibles **activan un efecto especial** al ser recogidos que puede durar una cantidad de tiempo o ser instantáneos.

M.D.A.

**Mecánicas Dinámicas** *A E S T H E T I C S*

Morir al recibir un sólo golpe

Optimizar el tiempo para evitar morir

*Narrativa, desafío, sumisión*

*Narrativa, desafío, sumisión*

Atacar tocando la pantalla

Localizar y derrotar enemigos para defenderse

*Sensación, desafío*

*Sensación, desafío*

Recoger ítems si la situación lo permita

Frenar proyectiles

Progresar a la siguiente ola

Descanso pequeño para el jugador que puede generar tensión

*Narrativa, exploración, sumisión*

*Narrativa, exploración, sumisión*

Utilizar un consumible Manejo de recursos,

empoderamiento

*Sensación, desafío*

Ser derrotado Baja total de tensión,

*game over*

*Narrativa*

Podemos sacar las siguientes conclusiones:

● La **narrativa** sólo está presente como mecanismo de **tensión**.

● El **desafío** es el principal motivador, nos hace tanto **movernos** como **evitar estar quietos**.

● La **sensación** es nuestro mecanismo de *rewards*; es importante que la estética audiovisual sea *excepcionalmente satisfactoria.*

A.G.E: 6/11 analysis

Es interesante notar cómo la mayor parte del gameplay pasa por el **enojo**, el **miedo** y la **venganza**. La frustración o lo inacabable es un tema que el juego toca constantemente, y como tal debería ser explotada.

La **recolección** es nuestro ticket para devolver al juego a una experiencia positiva. Mecánicas de recompensas *post-game* o *currencies* con objetos recogidos **in-game** se vuelven necesarias.

Dentro de la **apreciación de color** introducimos nuestra estética infantil y pueril, trabajándose desde el humor y la nostalgia que permiten las animaciones a mano.

Es importante evitar que el **miedo**, el **enojo** y la **venganza** no sobrepase en importancia a la **recolección** y la **apreciación de color**, corremos el riesgo que el juego se vuelva excesivamente violento, y ya nos la estamos jugando con nuestra violencia infantil tan *borderline*.

Interfaz

**Las piezas del juego**

Enemigos

**Nombre Imágen Descripción HP**

Lucas

1

Federico

3

Sofía

Enemigo que más aparece, tras unos segundos lanza con una gomera un caramelo que puede ser detenido de un tiro. El caramelo tarda medio segundo en llegar a golpearte.

Enemigo que más aparece, tras unos segundos lanza con una gomera un caramelo que puede ser detenido de un tiro. El caramelo tarda medio segundo en llegar a golpearte.

Pasado un pestañeo desde que aparece, lanza una paleta. La paleta es mucho más lenta (2 segundos) que la de Lucas y puede ser detenida con un golpe.

Pasado un pestañeo desde que aparece, lanza una paleta. La paleta es mucho más lenta (2 segundos) que la de Lucas y puede ser detenida con un golpe.

Enemigo con más vida. Tras unos segundos, lanza muchos caramelos con una ametralladora. Sólo uno va en la dirección del jugador, tardan medio segundo en llegar. Pueden ser frenados en el aire.

8

8

Micaela

3

Tras unos segundos de estar, apoya una bomba y escapa. La bomba tiene 5 hp y explota tras 3 segundos, haciendo perder al jugador. La bomba titila y larga pitidos cada vez más recurrentes para alertar al jugador cuanto tiempo tiene de detonación.

Tras unos segundos de estar, apoya una bomba y escapa. La bomba tiene 5 hp y explota tras 3 segundos, haciendo perder al jugador. La bomba titila y larga pitidos cada vez más recurrentes para alertar al jugador cuanto tiempo tiene de detonación.

Isaac Ni bien aparece, lanza una botella de

gaseosa que se mueve rebotando en una parabola: La botella se va para arriba en la pantalla, y luego cae hacia abajo rebotando para irse nuevamente hacia arriba. Cada vez que aparece está más adelante. La botella explota la 4ta vez que aparece. La botella puede ser derribada de un golpe.

1

Niño con helados

Inspirado en Cyril del HOTD, cuando aparece está recubierto con sus dos helados y es invencible. Tras unos segundos se descubre para lanzarte un helado y queda descubierto a ser atacado. Se cubre nuevamente con el segundo helado hasta lanzarlo y escapar. Los helados tardan 2 segundos en llegar al jugador.

1

1

Recogibles y Consumibles

Nombre Imágen Efecto ¿Recogible? ¿Especial?

Sandía Devuelve a todos los chicos en pantalla a

la normalidad

Sí Sí

Espinaca Todos los ataques devuelven a la

normalidad a los chicos de un sólo golpe.

Sí Sí

Repollo Invulnerabilidad a todos los golpes por 10

segundos

Sí Sí

Batido de Otorga el efecto de la Espinaca y el Repollo Sí Sí

Verduras a la vez, durante 7 segundos

Pomelos Cambia el verde principal a Pomelos por 10

segundos

Sí Sí

Fruta Misteriosa

Cambia el verde principal por uno aleatorio por 10 segundos

No Sí

No Sí

Jugo Misterioso

Realiza un efecto cualquiera aleatorio No Sí

Tomates Cambia el verde principal a Tomates por 10

segundos

Sí Sí

Chilis Cambia el verde principal a Chilis por 10

segundos

Sí No

Pitayas Cambia el verde principal a Pitayas por 10

segundos

Sí No

Niveles

En diseño

**Monetización**

Vista general

El juego posee un sistema de currencies **estándar** (**monedas**) y **premium** (**diamantes**), un **inventario** para los **ítems consumibles** con un **minijuego de jardinería**, y un **store** donde gastar el currency.

El jugador puede obtener y/o multiplicar la cantidad de currency a obtener mirando **ads voluntarios**, **completando partidas** o **comprando currency** directamente.

En el **store**, el jugador puede intercambiar ambos currencies por **verdes especiales**, **nuevos niveles**, **y nuevos personajes**.

Obteniendo currency

El currency se obtiene:

**● Al final de una partida**: Según el score del jugador y lo recolectado en la partida, el jugador ganará una cantidad de **monedas** que puede multiplicar **viendo video ads** y/o **compartiendo en redes sociales**.

**● In game**: Se pueden encontrar **monedas** dropeadas por enemigos o cajas.

**● Store**: Viendo un video ad, el usuario consigue una cantidad de monedas calculado según cuánto nos pagan por vista y cuánto juega el usuario.

El inventario

Los ítems que el jugador obtenga in-game y del store aparecen aquí. Tiene una cantidad de espacios limitado.

Los **verdes especiales** se pudren pasados una cantidad de días y se transforman en **abono**, de mayor o menor calidad según la calidad del ítem.

Las **semillas** se pueden plantar. Éstas requieren ser regadas al menos una vez por día. Las semillas de **mayor calidad** tardan más días en crecer. Al cosechar una planta, se obtienen ítems, monedas y semillas.

Se puede dar **abono** a las semillas plantadas para que crezcan más rápido y den más y mejores ítems.

Los ítems no deseados se pueden lanzar al tacho de **composta**, del cual se puede retirar **abono** cada día.

El store

En el store se pueden gastar los **currencies** por ítems para el juego (consumibles, abono, semillas...) y se puede comprar **diamantes** por dinero real. Además, se puede ver un **video ad** para ganar una cantidad de **semillas** para ayudar al jugador a llegar a comprar ciertos ítems.

**Worldbuilding**

Contexto espacio temporal

Personajes

Conejo

Actitud: Enojón. Vengativo. Qué coleccione cosas. Cabeza dura. Serio. Actor: Clint Eatswood. Un tipo neutral, como en *the Good, The Bad and the Ugly.*

Enemigos

Plot principal

En un mundo donde los pendejos son todos malcriados, la maléfica empresa distribuidora de caramelos Candy King aprovecha la situación para vender caramelos ultra adictivos y así dominar el mundo. En los adultos, los caramelos los vuelven estúpidos, y a los niños los vuelven hiperactivos, destruyendo todo y dejando de lado a sus mascotas. El Conejo, héroe de la historia, jura vengarse de los niños, luego de que su hogar fuese destruido por éstos.