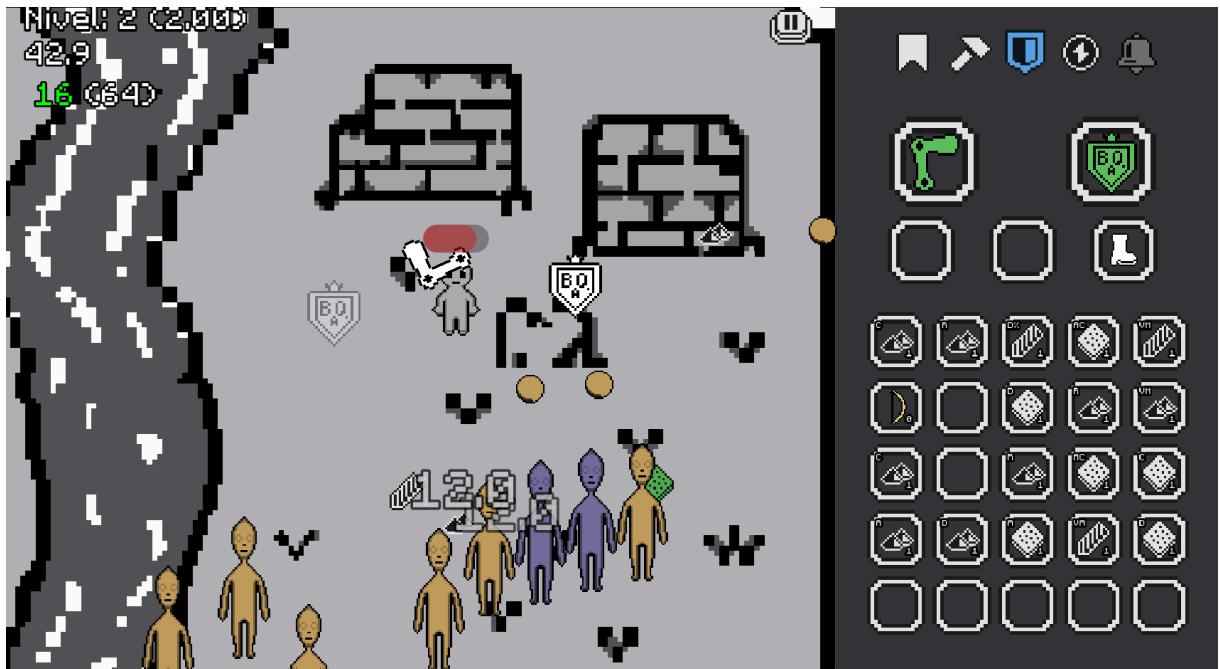


GAME DESIGN DOCUMENT



BKA (Bullet Kingdom Alchemist)

VERSIÓN DEL DOCUMENTO 2.0

Escrito por 5Forged:
Marianela Sanhueza
Exequiel Macaya
Cristian Rey

CONTENIDO

<u>OBJETIVOS DEL JUEGO</u>	<u>4</u>
<u>DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA HISTORIA</u>	<u>4</u>
<u>CONTROLES DEL JUEGO</u>	<u>4</u>
<u>PARTE FRONTAL DEL JUEGO</u>	<u>4</u>
<u>TÍTULO/PANTALLA DE INICIO</u>	<u>5</u>
<u>DIAGRAMA DE FLUJO</u>	<u>6</u>
<u>CÁMARA DEL JUEGO</u>	<u>6</u>
<u>SISTEMA HUD</u>	<u>6</u>
<u>HERRAMIENTAS DEL JUGADOR</u>	<u>7</u>
<u>ESTRUCTURAS Y MATERIALES</u>	<u>10</u>
<u>NIVELES DEL JUEGO</u>	<u>11</u>
<u>REGLAS GENERALES EN LOS ENEMIGOS</u>	<u>12</u>
<u>NIVEL - ENEMIGOS ESPECÍFICOS</u>	<u>12</u>
<u>JEFES</u>	<u>12</u>
<u>MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO</u>	<u>14</u>
<u>PUNTOS Y PREOCUPACIONES</u>	<u>14</u>
<u>APÉNDICE</u>	<u>14</u>

OBJETIVOS DEL JUEGO

Se hará un juego IDLE orientado a personas que les guste tener juegos en segundo plano o que no requieran su atención total.

Al ser un idle constantemente el jugador debe hacerse más fuerte y los enemigos también dándole al jugador recursos nuevos y elementos distintos.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA HISTORIA

Eres el dios de la forja y se te pide crear a un héroe para que marque historia en la guerra del Armageddon uno que pueda luchar durante eones sin parar.

Por el gusto del desafío cediste tu tiempo a crear héroes únicos que serán hablados durante siglos.

CONTROLES DEL JUEGO

El Héroe se moverá aleatoriamente en el escenario .

Luego de eso el manejo del inventario y crafteos es tan sencillo como usar el ratón y arrastrar con click los objetos.

PARTE FRONTAL DEL JUEGO

Las pantallas previas que se mostrarán hasta que aparezca el menú del juego son:

- Editor (Godot)
- Logo del estudio (5 Forged)
- Licencias (La upso)
- Pantalla de título

TÍTULO/PANTALLA DE INICIO

Se ve el título del juego en grande y debajo de este aparecen "Inicio ", "Opciones" y "Salir"

En "Opciones" aparecerá una única ventana en la que podremos ajustar:

El volumen de música.

El volumen de sonido.

DIAGRAMA DE FLUJO

CÁMARA DEL JUEGO

En una cámara Top Down en el que tendremos un pixel art monocromático totalmente 2D.
La cámara seguirá al héroe constantemente y se resbalara ligeramente cuando el héroe cambia de dirección

SISTEMA HUD

El HUD se maneja como un inventario y pasaremos de pestaña en pestaña para ver las estadísticas, equipamiento, recursos y crafteos.

Estadísticas:

Aquí podremos ver la vida del héroe, el nivel, el Daño, la velocidad, etc.

Equipamiento:

Acá veremos el equipamiento de nuestro Héroe casco, botas, armadura, armas, etc.

Recursos:

Los Materiales / Recursos obtenidos para craftear nuevos objetos tales como madera, hierro, Cuero.

Crafteos:

En este apartado se construirán los ítems utilizables (armas, equipamientos)

HERRAMIENTAS DEL JUGADOR

Estadísticas:

- Ataque
(Se suma al daño base)
 $\text{daño} + \text{valor}$
- Ataque Porcentual
(Multiplica el daño)
 $\text{daño} * (1.0 + \text{valor} / 100.0)$
- Defensa
(Disminuye el daño recibido)
 $\text{daño} - \text{valor}$
- Defensa Porcentual
(Multiplica la defensa)
 $\text{daño} - \text{defensa} * (\text{valor} / 100.0)$
- Velocidad de Movimiento
(Multiplica el movimiento del personaje)
 $1.0 + \ln(1.0 + \text{valor} / 100.0)$
- Velocidad de Ataque
(Divide el Cooldown de las armas)
 $1.0 / (1.0 + \ln(1.0 + \text{valor} / 100.0))$
- Probabilidad Crítico
(Probabilidad de que el ataque se multiplique)
 $1.0 - (1.0 / (1.0 + \ln(1.0 + \text{valor} / 100.0)))$
- Ataque Crítico
(Multiplica el ataque cuando sea crítico)
 $\text{daño} * (1.0 + \text{valor} / 100.0)$
- Evasión
(Probabilidad de que el ataque enemigo no acierte)
 $1.0 - (1.0 / (1.0 + \ln(1.0 + \text{valor} / 100.0)))$
- Alcance extra
(Multiplica el alcance)
 $1.0 + \ln(1.0 + \text{valor} / 1000.0)$

Equipamientos

Armaduras:

Casco:



Pechera:



Botas:



Armas:

Clase Rango

Disparan proyectiles a una distancia alta

Dagas:



Arcos:



Lanza:



Clase Mele

Golpea enemigos que entren en su área y continúa golpeándolo hasta que muera

Hachas:



Espadas:



Bumerang:



Clase Area

Varitas:



Dispara bolas mágicas que explotan al golpear enemigos, la explosion daña a cualquier enemigo en el área.

Escudos:



Invoca escudos que rotan alrededor del jugador empujando y dañando enemigos. Cada escudo resiste 3 golpes y se re-invoca continuamente al terminar el cooldown del arma

Bumerang:



Invoca boomerangs que se mueven desde la mano del jugador, dan una vuelta y regresan a su mano.

Recursos / Materiales:

Se obtienen al matar enemigos y se pueden combinar para obtener las armas y armaduras

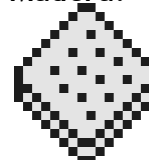
Hierro:



Cuero:



Madera:



Ver Apéndice 1.Recetas

EVENTOS DEL JUEGO

Progresión:

Ciclo:

- *Min 1 al 4 Aparecen enemigos básicos*
- *Min 5 Aparece el jefe y se detiene el reloj hasta que muere*
- *Los enemigos siguen apareciendo*
- *Al morir el jefe se continua el tiempo del min 5*
- *y luego se reinicia el ciclo*

REGLAS GENERALES EN LOS ENEMIGOS

Los enemigos se dirigen hacia el héroe. Atraviesan cualquier obstáculo pero no se atraviesan entre sí.

*Los Enemigos básicos aparecen 1 cada 1 seg, en grupos aleatorios de 10
Es decir: van a aparecer 10 enemigos del mismo tipo y luego cambia a otro tipo aleatorio.*

Cada minuto los enemigos suben un nivel. El nivel representa su vida y su daño siendo 2 elevado al nivel - 1 (multiplicando por 2 el nivel anterior)

Ej:

- ☐ *niv 1: tiene 1 de vida y 1 de daño*
- ☐ *niv 2: tiene 2 de vida y 2 de daño*
- ☐ *niv 3: tiene 4 de vida y 4 de daño*
- ☐ *niv 4: tiene 8 de vida y 8 de daño*
- ☐ *niv 32: tiene 2 mil millones de vida y 2 mil millones de daño*

La vida del héroe también aumenta cada min, siendo 10 veces la vida de los enemigos menos la vida perdida

Todos los enemigos detectan al héroe sin importar la distancia

Los enemigos mueren al llegar su vida a 0. Dejando tras de sí un recurso aleatorio.

ENEMIGOS ESPECIFICOS

Fantom elemental:



Medidas: 22px x 50px

Se mueve directo al héroe y desaparece al tocarlo, haciéndole daño. (Si no es eliminado por el héroe no deja recompensa)

Espectro:



Medidas: 20px x 56px

Se acerca al héroe y se detiene cuando este entra en su rango de ataque (100px).

Dispara una bola mágica cada 12 seg. Al golpear al héroe hace un daño igual al ataque del espectro. Mientras no ataca impide el paso del héroe y le hace rebotar.

JEFE



Medidas: 76px x 120px

Se acerca al héroe y se detiene cuando está a 100px. Continuamente (cada 5 seg) invoca una sombra que se mueve hacia el héroe y lo golpea antes de desaparecer. Tiene 10 veces más vida que los demás enemigos de su nivel.

Aparece cada 5 niveles, y congela el reloj mientras está con vida.

El héroe rebota en su corona de setas, pero no recibe daño. Tampoco interacciona con el héroe en su cabeza o piernas

Sombra:



Medidas: 22px x 50px

Se mueve directo al héroe y desaparece al tocarlo, haciéndole daño. No deja recompensa

MUSICA Y EFECTOS DE SONIDO

Lista de música

- Sonido de fondo ambientado en el campo Argentino
- Menús con sonido de aves.

IDEAS A FUTURO Y PULIDO

- Apartado donde se verán las recetas y los objetos que podremos craftear tales como espadas, arcos, armadura, cascos, etc
- Opción de almacenar la partida en curso, siempre que el Héroe esté con vida.
- *Si el Héroe muere, se podrá revivir viendo una publicidad (Esto acompaña al modelo de negocio Freemium con publicidad)*
- *Implementación de Misiones diarias - semanales*
- *Agregar distintos modos de juegos donde las mecánicas tendrán diferencias sutiles, por ejemplo el modo "De Chill" donde al moverse el MC recogerá los objetos que tenga cerca de modo automático, permitiendo que el jugador se centre en solo craftear.*

APÉNDICE

1. Recetas:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/10E0cT0AmUiJVgda5LqdamGUVB7diCLhHaDWtr-x2MFg/edit?gid=2130068680#gid=2130068680>

<https://reyperca.itch.io/bullet-kingdom-alchemist>

