

ETERNAL CHAMPIONS



GDD por Jorge Ivorra Agulló, Alumno de CPA salduie.

Índice:

1. Introducción

- 1.1 Descripción breve del concepto
- 1.2 Descripción breve de la historia y personajes
- 1.3 Propósito, público objetivo y plataformas

2. Monetización

- 2.1 Tipo de modelo de monetización
- 2.2 Tablas de productos y precios

3. Planificación y Costes

- 3.1 El equipo humano
- 3.2 Estimación temporal del desarrollo
- 3.3 Costes asociados

4. Mecánicas de Juego y Elementos de Juego

- 4.1 Descripción detallada del concepto de juego
- 4.2 Descripción detallada de las mecánicas de juego
- 4.3 Controles
- 4.4 Niveles y misiones
- 4.5 Objetos, armas y power ups

5. Trasfondo

- 5.1 Descripción detallada de la historia y la trama
- 5.2 Personajes
- 5.3 Entornos y lugares

6. Arte

- 6.1 Estética general del juego
- 6.2 Música
- 6.3 Storyboards (documento adjunto).

7. Interfaz

- 7.1 Diseños básicos de los menús

8. Hoja de ruta del desarrollo

- 8.1 Control de versiones
- 8.2 Road map

1 Introducción

1.1 Descripción breve del concepto:

Oleadas en Tercera persona
supervivencia
Action Shot Em Up

1.2 Descripción breve de la historia y personajes:

Ambientación:

Mundo Fantástico-épico, que no sigue una línea temporal - tecnológica.

En el cual deberás sobrevivir a las oleadas de enemigos.

Transcurre a través del denominado “Camino infinito” que resulta ser una ruta que cruza realidades por lo largo y ancho del multiverso, con una variedad de los mas variopinta de entornos. Ya sean futuristas o de corte medieval, post -apocalíptico.

Personajes:

Zeldric:

Es un personaje albino (de piel blanca y cabellos blancos) y ojos escarlatas.

Está inmerso en una pugna eterna entre el Orden y el Caos.

Dicha pugna transcurre por todo el multiverso (omniverso) a través del tiempo y del espacio. Podrá empuñar desde una rudimentaria espada y escudo, hasta armas de fuego como rifles de asalto o recortadas incluso un bazooka (RPG).

Su misión es investigar que está ocurriendo por el camino infinito y quien está detrás de esos incidentes.

Demonios del Caos:

Los enemigos que Zeldric se encontrará por el camino infinito podemos encontrar entre ellos ;

Soldados rasos a espada de dos manos (katana).

Soldados rasos a espada y escudo.

Soldados de alto rango equipando recortadas.

Aliados desconocidos:

Son seres máquina-vivientes. No se crean hasta que un alma con una misión pendiente reclama un cuerpo. No hablan pero se comunican a través de la telepatía y transmiten exactamente sus emociones a tu mente. Te ayudarán si se da el caso...

Jefe Desconocido:

Es una máquina-viviente. Experimentó una muerte violenta y quiere vengarse de todo aquel ser que respiere.

Reclamó su cuerpo robótico para llevar a cabo sus metas y aliándose con el Caos para ganar influencia.

Equipa una mini-ametralladora pesada en su brazo.

1.3 Propósito, público objetivo y plataformas:

El propósito del proyecto es poder ofrecer al jugador un game play de los años 90 mezclado con actuales controles de tercera persona. Ofreciendo así un juego de supervivencia dinámico.

El proyecto irá destinado a los jugadores que hayan jugado en esa época. Jugando un poco con la nostalgia y con técnicas que se usaban (sonidos etc.) Habiendo explicado ésto la plataforma destino será PC .

2. Monetización:

2.1 Tipo de modelo de monetización:

Mediante plataforma Steam.
Humble Bundle.
Compra directa del juego.

2.2 Tablas de productos y precios:

Venta directa	5,00 €
DLC	2,00 €

3. Planificación y Costes

3.1 El equipo humano:

Desarrollado por una única persona. (Jorge Ivorra Agulló) apoyándose en la asset store de unity.

3.2 Estimación temporal del desarrollo:

La estimación del desarrollo es alrededor de 1-2 meses. A continuación un desglose.

Prototipado de Controlador 3a persona para el personaje principal junto sus armas e inventario	1 semana
Prototipado de Enemigos IA junto sus armas y efectos de muerte y ragdoll.	1 semana
Prototipado de Spawn para los enemigos.	1 día
Prototipado de las reglas de juego condiciones de victoria y derrota.	1 día
Prototipado de Cambio de escenas (progreso)	2 días
Diseño de niveles finales	1 semana
Interface final	1 semana
Post procesado	1-2 días

3.3 Costes asociados:

Invector Third person Shooter template	67,00 €
Invector FSM AI- controller	40,20 €
Book of the dead assets	0,00 €
R.A.M 2019	44,67 €
Meadow Enviornment	44,67 €
Forest Enviornment	44,67 €
Medieval mega Pack	58,07€
Astrofish Village	0,00 €
Mirza Beig Vfx assets	35,73 €
Humanoids monster pack	4,46 €
Poligonautyc free assets	0,00 €
Grunge UI kit	26,80 €
Reallusion Character Creator 3	150,00 €

Total: 516,27€

4. Mecánicas de Juego y Elementos de Juego

4.1 Descripción detallada del concepto de juego

Control en 3º persona – Melee / Shooter.

Supervivencia.

Explorar el escenario, sobrevivir a las oleadas de enemigos.

Dispara armas de fuego (Rifle de asalto, Recortada, RPG).

Usa Armas de cuerpo a cuerpo (Espada, Escudo).

Encuentra el portal para continuar la investigación.

Gestiona y elige tus armas navegando por el inventario.

Recoge munición por el escenario.

4.2 Descripción detallada de las mecánicas de juego

Sobrevive a las oleadas.

Alcanza el requisito de muertes para cerrar el portal y abrir la grieta para avanzar en la historia.

Mata al jefe y colabora con misteriosos aliados.

4.3 Controles

Controlador de tercera persona mediante teclado W, A, S, D.

Mando de Xbox .

4.4 Niveles y misiones

3 Escenarios (Ciénaga, Camino estrecho, Sala de la verdad).

Sobrevivir a las hordas enemigas, Encontrar el portal.

Matar al jefe.

4.5 Objetos, armas y power ups

Espada
Escudo
Rifle de asalto
Recortada
RPG
Munición de Rifle de asalto
Munición de Recortada
Munición de RPG
Poción de salud

5. Trasfondo

5.1 Descripción detallada de la historia y la trama

La historia se centra en Zeldric, Uno de las encarnaciones del Campeón eterno. Y de su Aventura a través del multiverso. Luchando contra los demonios del Caos. Está tratando de descubrir que propósito hay trás esos ataques del Caos. Zeldric se encontrará con misteriosos compañeros que te ayudaran sin mediar palabra.

5.2 Personajes

Zeldric:

Es un personaje albino (de piel blanca y cabellos blancos) y ojos escarlatas.

Está inmerso en una pugna eterna entre el Orden y el Caos.

Dicha pugna transcurre por todo el multiverso (omniverso) a través del tiempo y del espacio. Podrá empuñar desde una rudimentaria espada y escudo, hasta armas de fuego como rifles de asalto o recortadas incluso un bazooka (RPG).

Su misión es investigar que está ocurriendo por el camino infinito y quien está detrás de esos incidentes.

Zeldric es un Líder de su antigua Raza. Hubo gobernado el mundo por milenios. Antes de que los Humanos existiesen. Y gracias a su modo de filosofía extraña para los de su raza emprendió un camino distinto al tomado por sus ancestros. El cual le lleva a emprender esta historia, como Campeón Eterno. Estará siendo objeto de manipulaciones del Orden y el Caos.



Demonios del Caos:

Son seres humanoides desformados y monstruosidades del caos. Acatan las ordenes de los dioses del caos como si fuese ley absoluta y no dudarán en entregar su vida a esta causa. Son expertos viajeros del multiverso a través de portales dimensionales.



Aliados desconocidos:

Son seres máquina-vivientes. No se crean hasta que un alma con una misión pendiente reclama un cuerpo. No hablan pero se comunican a través de la telepatía y transmiten exactamente sus emociones a tu mente. Te ayudarán si se da el caso...



Jefe Desconocido:

Es una máquina-viviente. Experimentó una muerte violenta y quiere vengarse de todo aquel ser que respire. Reclamó su cuerpo robótico para llevar acabo sus metas y aliándose con el Caos para ganar influencia. Equipa una mini-ametralladora pesada en su brazo.



5.3 Entornos y lugares

Camino infinito (Ciénaga):

Es el primer lugar donde Zeldric se ve involucrado.

Es un ancho Lugar cenagoso, de ambiente húmedo, con un lago en el norte y un río,

El río transcurre paralelo al camino infinito. Su neblina es bastante misteriosa, su luz es bastante tenue y fría.

Su suelo es un barrizal con algo de hierba por la alta humedad.

En este lugar hay varios puntos de interés, como torres de vigilancia, donde se puede encontrar munición para las armas de fuego.

El portal de los demonios del Caos surge muy cerca del lugar de inicio de Zeldric

La grieta dimensional estará situada en el norte del camino infinito.

Paso Estrecho:

Lugar rocoso y angosto donde Zeldric se maravilla por su atmósfera y aprecia las ventajas de ser un viajero del multiverso. Las paredes del pasillo angosto son de roca maciza rojiza. Como su cielo,

en el que el Sol brilla fuerte y cálido, y aún así se puede ver un planeta desconocido

Desemboca el camino tras pasar varios arcos acompañados de árboles dotados de colores vivos.

A un Lago de tono verdoso de aguas poco profundas y tranquilas.

En las que se puede divisar un par de Serpientes gigantescas doradas que dan forma a una especie de portal natural. Al cual a priori no tiene nada mas especial hasta que los acontecimientos dados revelan la grieta multiversal.

Sala de la Verdad:

Una sala abovedada con grandes grietas en el techo, por el cual pasa la luz y da tonos bastante llamativos en el interior de la sala. Revelando muchos detalles, runas, figuras, y extraños seres poco habladores... Tras derrotar al jefe. Otra grieta aparecerá para que Zeldric continúe su viaje. Pero esa historia se contará en otra ocasión...

6. Arte

6.1 Estética general del juego

Este proyecto hace uso de gráficos de alta fidelidad (HDRP). con un uso de los materiales PBR, y subsurface scattering en la vegetación y el personaje intentando lograr calidad AAA.

El cielo está fijado modo en HDRI.

La cámara usa TAA (temporal anti-alising).

Post-procesado de ambient occlusion.

Post-procesado Exposure (para control de iluminación)

Volúmenes volumétricos de luz , aire, niebla y viento.

Occlusion culling para optimización.

Basado en físicas realistas 3D.

La paleta de colores esta gobernada por la “fisicalidad” del escenario. Siendo la exposición de la luz la que gobierna la dirección donde se intenta expresar al usuario el tipo de ambientación.

6.2 Música

Los temas principales de los escenarios y menús del juego son todos sin copyright de licencia libre.

El estilo de la musica se buscan Loops, en el que se repitan trozos de una melodía pegadiza y que te motive en el juego de estilo electrónico / industrial / rock.

Niveles del 1-3:

Repairing a Plasma Conduit - Industrial Loop-Royalty Free Music (youtube).

Camino infinito.

Emerging from the Lights - Synthwave - Royalty Free Music (youtube).

Paso estrecho.

Waypoint K – Industrial / Action -Royalty Free music (youtube).

Sala de la verdad.

Para el menú principal;

Epic Adventurous Suspense Brave Cinematic Background Music.(youtube).

Menú principal.

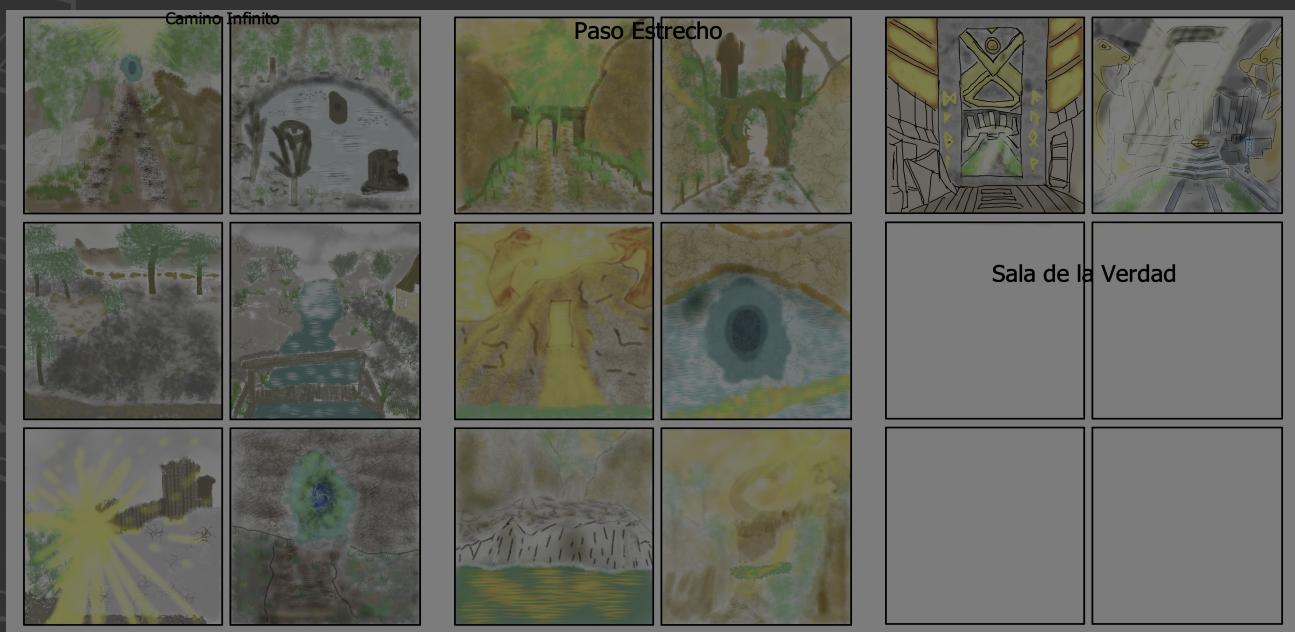
Para los créditos;

♪♪ Epic and Dark Electronic Music ♪♫ - Welcome to Chaos (Copyright and Royalty Free).

Créditos.

6.3 Storyboards (documento adjunto).

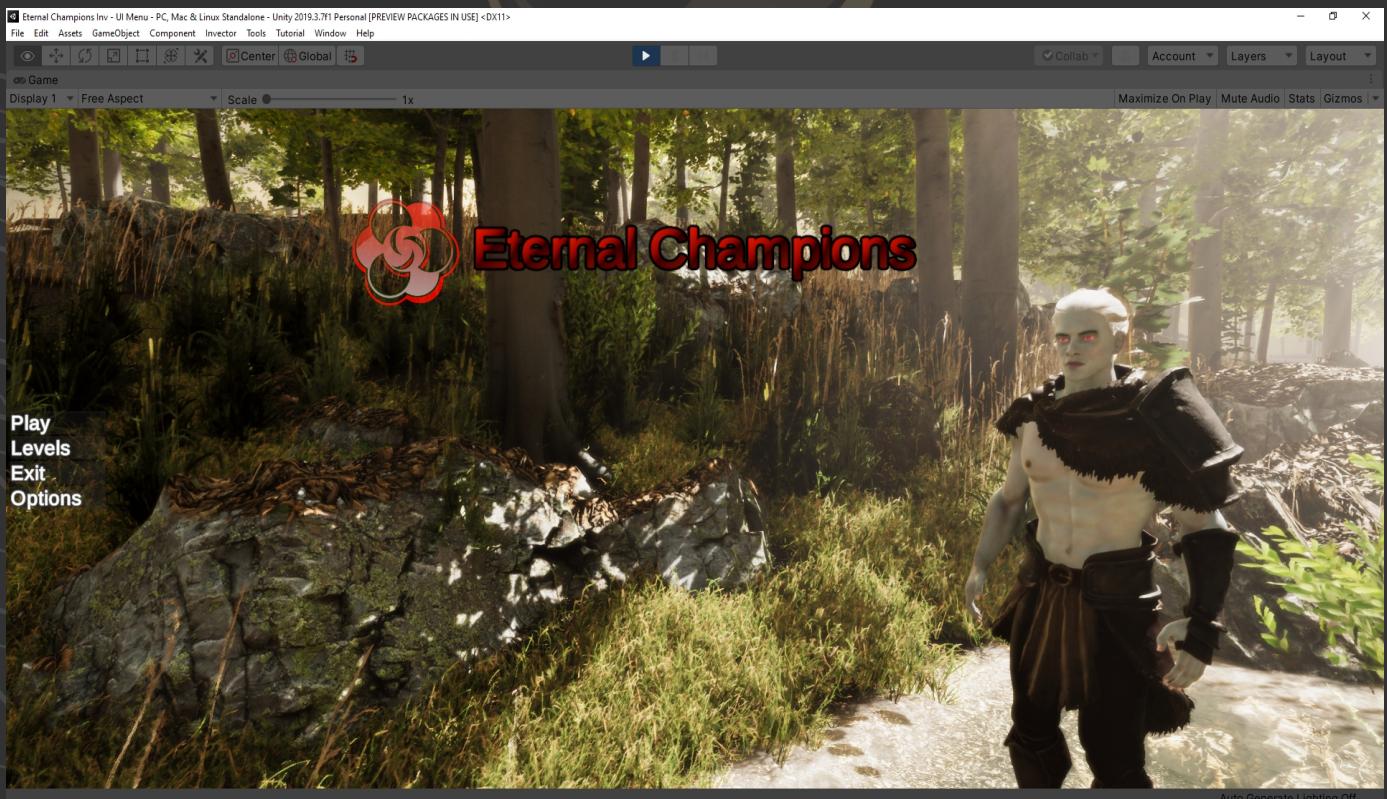
Se adjuntaran las imagenes originales en archivos separados.



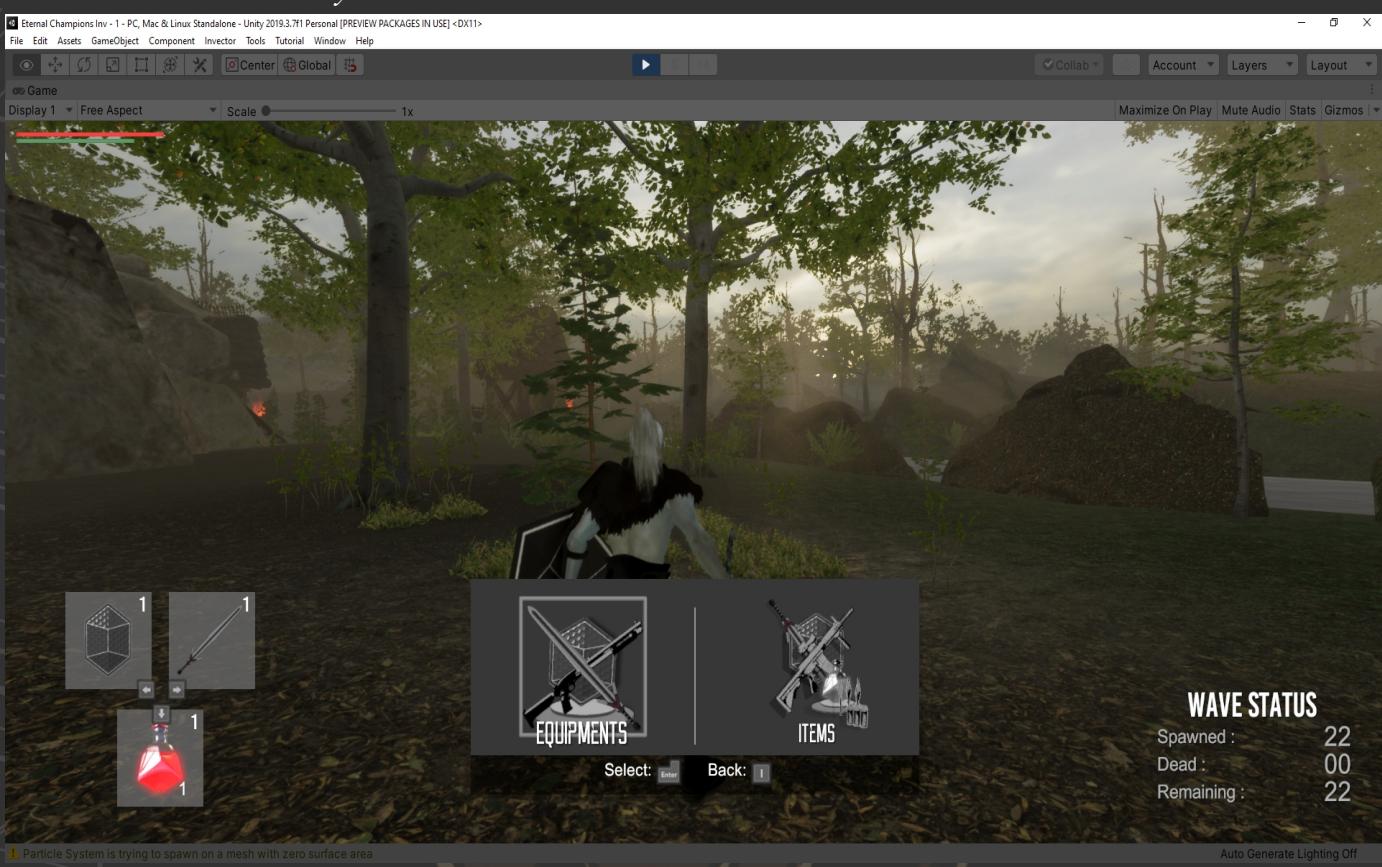
7. Interfaz

7.1 Diseños básicos de los menús

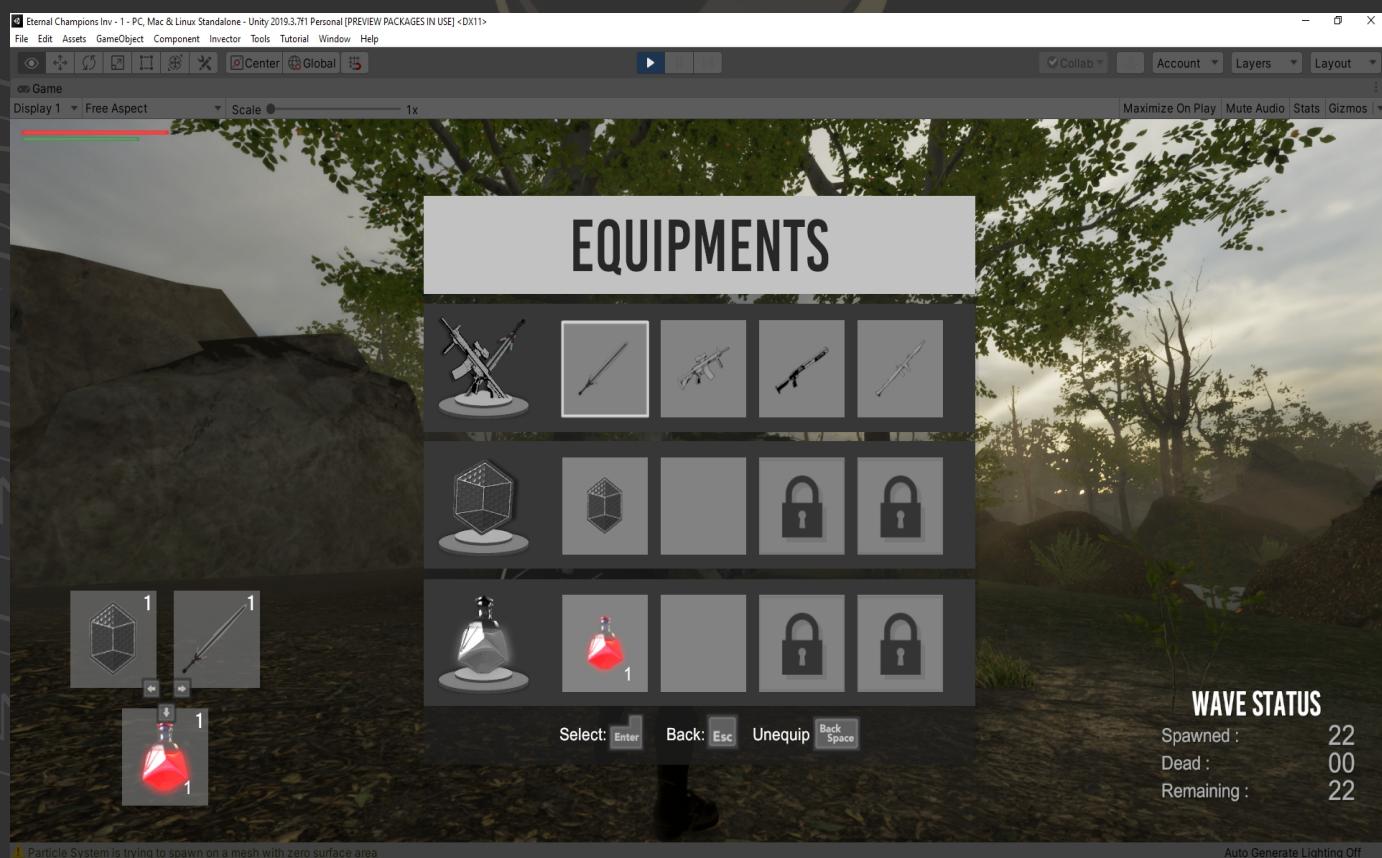
Menú principal



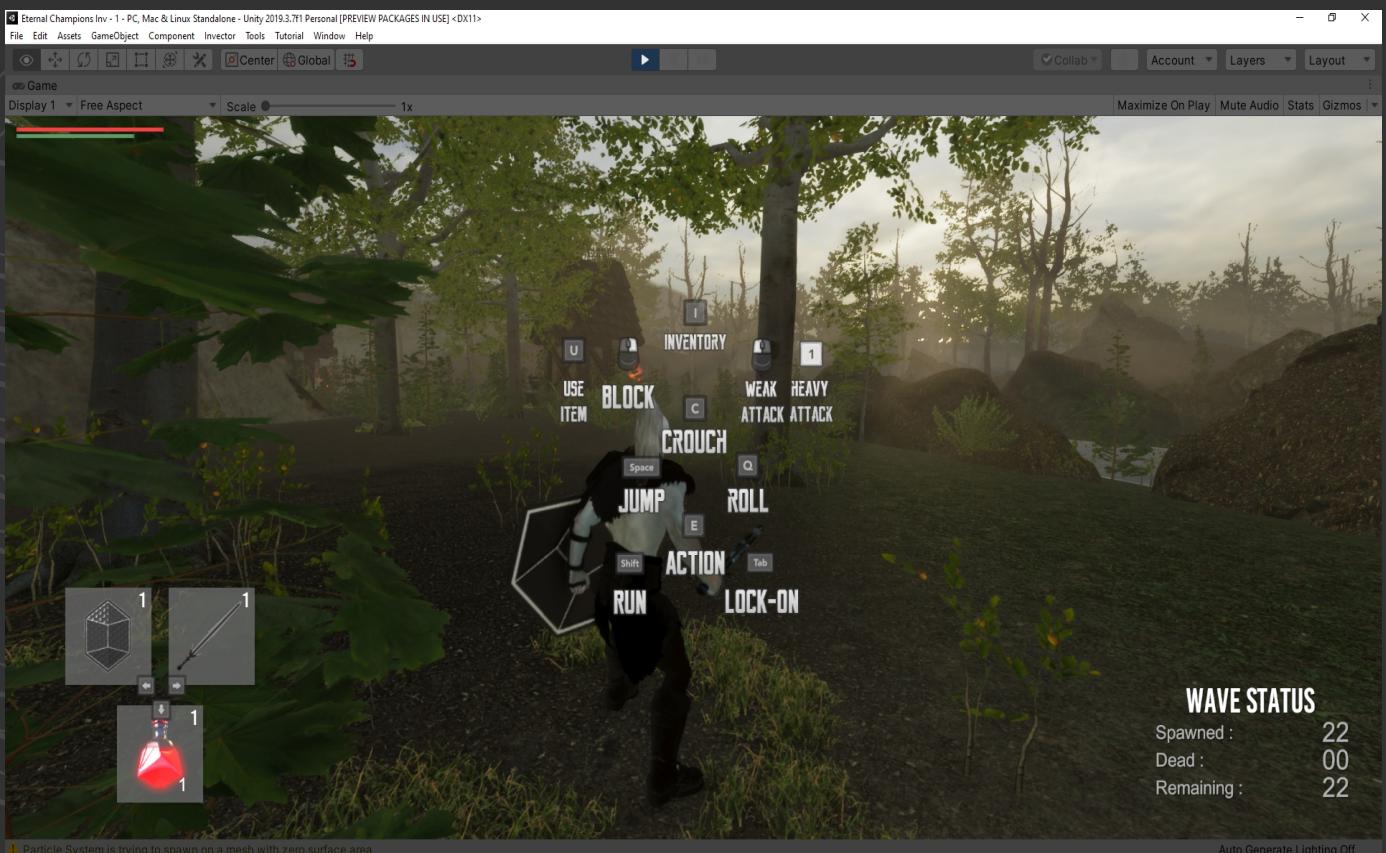
Inventario – Items menu y Wave Status.



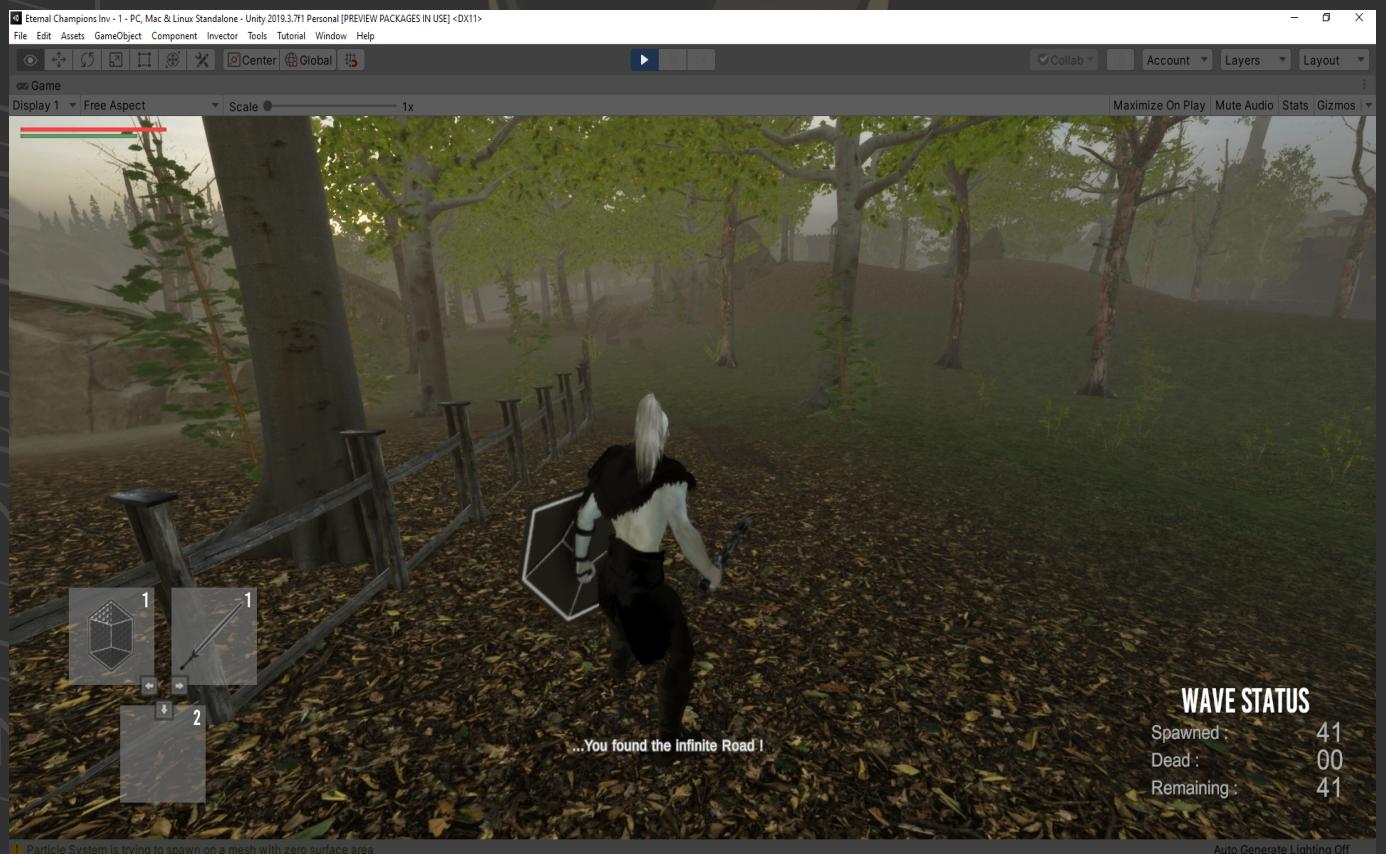
Menú de Equipo



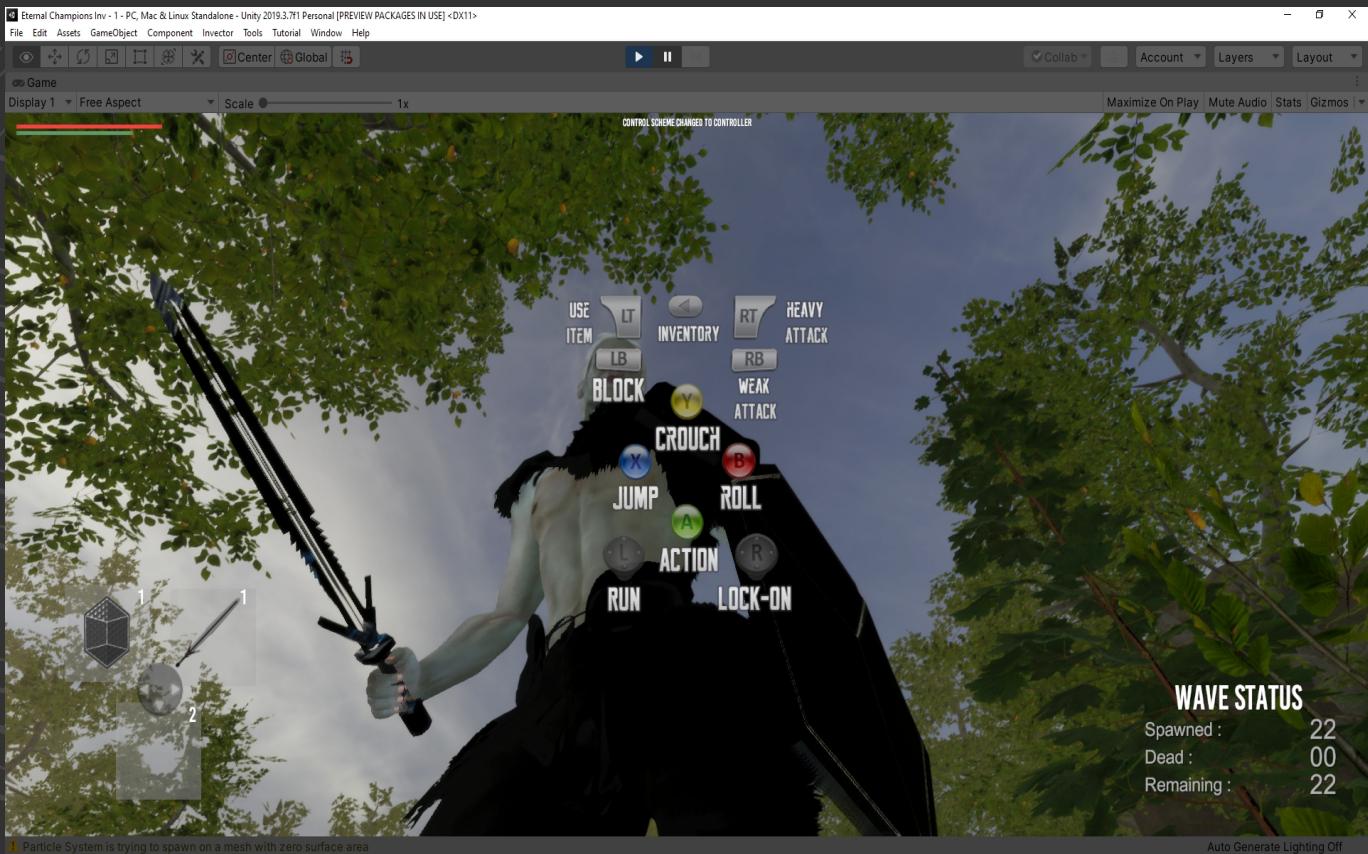
Menú de información de controles con Teclado y ratón.



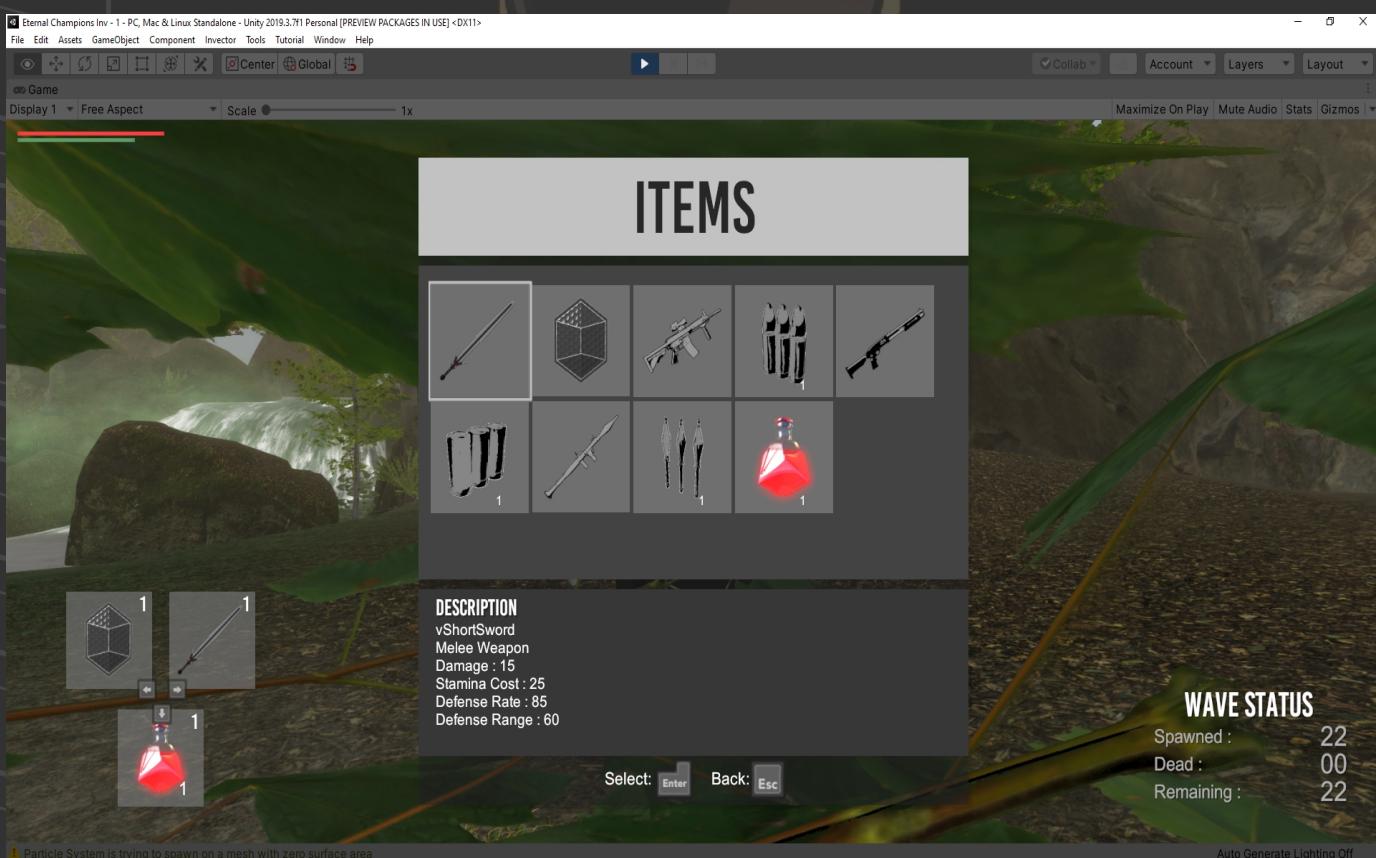
Interfaz de mensajes y objetivos



Menú de información de controles con mando de Xbox.



Menú de objetos



8.Hoja de ruta del desarrollo

8.1 Control de versiones

Versión	Fecha	Contenido
0.1.0		Idea original del proyecto.
0.1.1		Idea del guión del juego. Y Storyboard
	17/07/2020	Estudio de las referencias inspiradas
		Primera versión del Documento GDD
		Casos de uso del videojuego
0.1.3		Elaboracion inicial de los prototipos e interfaces del proyecto. A la vez que el diagrama de casos de uso
		Gestion de recursos Usados.
0.1.4		Elaboracion de prototipado de escenarios según storyboard
0.1.5		Elaboración de casos de uso sobre el personaje principal, requisitos, y estetica final. Inverse kinematic y las distintas armas.
0.1.5		Elaboración de los distintos enemigos IA. Requisitos y estetica y funcionalidad final, IK, armas finales.
0.1.6		Elaboración y prototipado de las reglas de victoria / derrota del juego
0.1.7		Prototipado de oleadas de Enemigos IA / Jefe IA.
0.1.7		Prototipado de efectos visuales y post-procesado, luces y partículas.
0.1.8		Primer testeo de interface del menú principal.
0.1.8		Primer prototipado del inventario, testeo.
0.1.9		Primer prototipado del menu de oleadas "Wave Status" en el que se apoyará las reglas del juego.
0.2.0		Transiciones correctas entre escenas y prototipado de pantalla de carga "async"
	22/07/20	Maquetación del GDD
0.2.0		Primera Build funcional.

8.2 Road map

Tras haber realizado la primera versión jugable del juego, presento los objetivos a futuro que tengo planeado incluir en el proyecto:

Contenido	Fecha de salida aproximada	Características detalladas
Cover shooter	Primer trimestre	Implementación de sistema de cover shooter, tanto con personaje principal como enemigos IA y jefes.
Audio manager dinámico	Primer trimestre	Implementación de Audio en el entorno, Enemigos y personaje para un mayor dinamismo y realismo.
Personajes seleccionables	Primer trimestre	Selección de personajes para poder elegir nuestro campeón/a
Historia añadida	Primer trimestre	Más escenarios con cada personaje, dando así mayor inmersión a la historia global del juego.
Modo Cooperativo Multiplayer	Segundo trimestre	Selección de la historia cooperativa.
Modo DeathMatch Multiplayer	Segundo trimestre	Implementación del modo de victoria por máximo de asesinatos alcanzados, multijugador.
Modo Scape-Survive	Tercer trimestre	Modo cooperativo multijugador con historia y escenarios alternativos a los de la historia en el que has de sobrevivir y escapar de las hordas enemigas.
Feedback de la comunidad	Tercer trimestre	Marketing del juego, y recolección de feedback de los usuarios.
Recapitulacion del año y realidad del producto y estudio del nuevo road map.	Cuarto trimestre	Estudio del feedback para el nuevo road map y anuncio del mismo.