

Mad Devs
“Stay on the right side, the Mad side”

Alfredo Hinojosa Huerta
Luis Juan Sanchez
Rodolfo Cantú
Carlos Octavio Carranza

Análisis

Nombre de Equipo: Mad Devs

Slogan: Stay on the right side, the Mad side

Introducción:

¿Qué es lo que se busca en un juego? La mayoría de la gente busca diversión en un videojuego, algo con que pasar el rato y ser capaz de matar su aburrimiento. Busca que sea fácil de usar y que tenga progresión, ya que funciona como un estímulo del alcance de un objetivo o meta. Algunas otras personas buscan un reto dentro de los videojuegos, que desafíe al usuario con problemas y acertijos. Una de las categorías dentro de los videojuegos que satisface tales peticiones es el Tower Defense. Este juego se basa en estrategia defensiva, y tiene un grado de progresión variante dependiendo de la dificultad establecida. El objetivo del usuario es proteger su base con ayuda de torres de defensa, destruyendo a los enemigos que se acerquen a la base. En la mayoría de los casos se maneja algún tipo de moneda o dinero que es lo que le permite al usuario construir o mejorar sus torres de defensa. Dicho esto, en este documento se presentará el análisis de las opciones de desarrollo para un juego de Tower Defense.

Como objetivo de nuestro juego hemos considerado 5 posibles usuarios:

1. Jugador experimentado: Aquel que podría jugar nuestro juego por un largo periodo de tiempo, más de una hora.
2. Jugador avanzado: Aquel jugador que puede jugar en la computadora con un máximo de una hora.
3. Jugador intermedio: Es aquel que puede jugar más de media hora sin llegar a jugar una hora completa.
4. Jugador casual: Es aquel jugador que puede jugar un promedio de media hora.
5. Jugador rápido: Es aquel que solo busca jugar videojuegos para perder tiempo pocos momentos, juega como máximo 10 minutos.

Nuestro juego explotara todo lo que vimos en clase y será hecho en JFrames. Tendrá diferentes personajes a elegir, puntaje, tutoriales, instrucciones, ajustes de controles, control de sonidos, diferentes mapas, la habilidad de guardar y cargar el juego, guardar los logros del jugador y tener la habilidad de escoger que controles prefiere al jugar (en singleplayer).

Adicionalmente se busca tener un modo cooperativo en el cual se utiliza el mouse para un jugador y el teclado para el otro con un mayor nivel de dificultad para balancear el juego.

Finalmente el juego se controla con cuadrículas. Cada objeto que defiende la torre solo podrá ser puesto en una cuadrícula. Los enemigos no están limitados a estar en una posición estática y podrán moverse libremente, buscando acercarse a la torre y atacarla.

Desarrollo:

Para decidir el tema del cual se tratara nuestro juego realizamos una lluvia de ideas con todos los posibles temas, están fueron las ideas:



Después de platicar como equipo acordamos que elegiríamos 3 temas de estos y los pondríamos a votación en encuestas, las cuales nos servirán para identificar a nuestro tipo de usuario y que es lo que le gusta.

En base a nuestras encuestas, decidimos filtrar a los usuarios que no tenían experiencia con los juegos del tipo “Tower Defense”, ya que los datos que nos proporcionarían no representan adecuadamente la muestra poblacional que estamos buscando (usuarios que tengan experiencia con este tipo de juegos, que nos puedan decir que es lo que más les gustaría ver). Los investigadores usualmente manejan rangos de 30 a 100 para evitar sesgo muestral en investigaciones cualitativas/cuantitativas, pero también nos interesa tener a nuestro favor más ideas de la temática que se usará en el juego; El primer filtro nos dejó con aproximadamente 400 datos posibles a examinar antes de seguir filtrando datos.

Acordamos que la audiencia de usuarios a la que estamos apuntando son los hardcore gamers (personas que tienen mucha experiencia en videojuegos) y jugadores experimentados, los cuales reconocimos como aquellos que pueden jugar por largos periodos de tiempo, específicamente más de una hora.

Analizando las encuestas, descartamos valores atípicos de usuarios que pudieran no haber estado tomando la encuesta en serio, como por ejemplo, edades arriba de los 50 años de edad, ya que esto interfiere y sesga las medidas de tendencia central que usamos para determinar las opciones más viables y populares. Esto nos dejó con aproximadamente 350 datos de los posibles 500, en donde observamos que en promedio, los usuarios encuestados que sí tienen experiencia con Tower Defense Games están entre los 18 años de edad y en su gran mayoría, se identifican como jugadores con experiencia. El tema más recurrente que hubo entre estos usuarios fue la temática de **Star Wars**, así que decidimos adoptarla. Sabiendo que estamos desarrollando un juego con una temática popular y con una audiencia amplia en mente, estamos seguros que en la cuestión de agrado, el usuario encontrará nuestro juego atractivo.

El juego solo tendrá un tipo de usuario, el jugador, el cual tendrá acceso a todo tipo de información. Las funciones que puede hacer el usuario son:

- Pausar el juego

El juego puede ser pausado a medio juego

- Elegir dificultad

El usuario puede elegir la dificultad del juego, lo cual define que tan fuertes y rápidos son los enemigos

- Guardar el juego

En la pausa, el usuario puede grabar el juego para jugarlo de nuevo cuando quiera.

- Cargar el juego

El usuario puede cargar su juego previo en el menú. (Si no hay uno no pasa nada).

- Elegir mapa

Habrà varios mapas a escoger con diferentes tipos de enemigos y tamaños de hordas.

- Ver tutorial

También puedes presionar I para ver un tutorial donde veras los elementos más básicos del juego en acción (puedes quitarlo al presionar I de nuevo)

- Construir torre

El usuario podrá construir torres de defensa de diferentes tipos.

- Mejorar torre

Cada defensa puede ser mejorada en el transcurso del juego por el usuario.

- Destruir torre

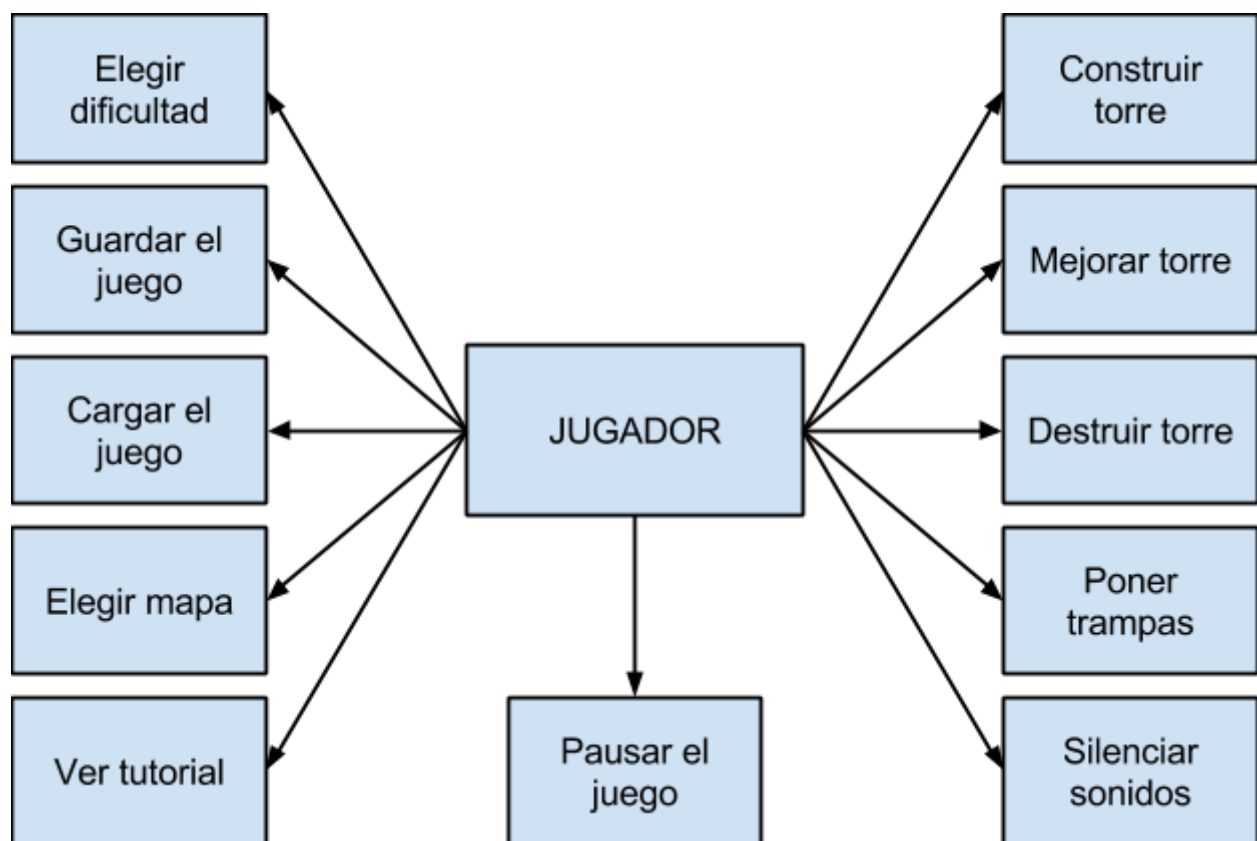
Cada defensa puede ser destruida en el transcurso del juego por el usuario.

- Poner trampas

El usuario podrá poner trampas a los enemigos.

- Silenciar sonidos

El usuario podrá escoger que sonidos quiere que suenen en el menú de pausa. Las opciones de sonidos son sonidos ambientales, efectos de sonido y música.



Hemos pensado que nuestro juego debe poder jugarse en cualquier lado, ya sea en un lugar donde se debe guardar silencio, un lugar en donde los espacios no son

muy cómodos y otros en donde se puede jugar con mucha comodidad. Nuestro juego no requiere ninguna conectividad con internet, por lo tanto no tiene ninguna limitante ambiental.



Las tareas que nuestro juego realizará son las siguientes:

- El juego tendrá dos saves diferentes. Uno tendrá la partida que guarde el usuario y otra almacenará todos los logros del jugador en el juego.
- En el menú el jugador escogerá cuantos jugadores habrán (1 ó 2).
- Registra los puntos del jugador (Si hay dos jugadores cada uno tiene su propio scoring y gana el que mejor posicione y maneje sus defensas para destruir a los enemigos).
- Si se juega solo el jugador puede decidir entre jugar con mouse o el teclado a mitad del juego.
- Manejara a las defensas con cuadrículas.
- dentro del menú de pausa puedes cambiar el control (cuando hay solo un jugador), apagar/prender los sonidos y regresar al menú.
- Habrán shortcuts en el juego para realizar algunas acciones (presionar M para apagar/prender todos los sonidos ó presionar Q para actualizar una defensa)
- Al usar el teclado aparecerá un puntero que se ajustara a las cuadrículas

Las métricas que se aplicarán en este proyecto son las siguientes:

- Deseable

Los posibles usuarios de nuestro juego deben desear jugarlo al ver la calidad de los elementos gráficos, el buen sonido y del interesante gameplay de nuestro proyecto.

Los niveles de nuestro juego deben ser retadores para que el usuario vea nuestro juego como un reto entretenido, y por consiguiente desee jugarlo una gran cantidad de tiempo.

- Usable

Nuestro juego no debe tardar mucho tiempo en cargar los escenarios y los niveles, ya que esto disminuiría gravemente la gran usabilidad que deseamos brindarle a nuestro usuario.

El usuario puede controlar el nivel que desea jugar.

Nuestro juego le dará al usuario la comodidad de guardar su partida y continuar más adelante.

- Accesible

El usuario puede controlar los niveles de volumen, ya sea de la música de fondo, de los efectos especiales y de los personajes.

Nuestro juego le brindara la opción de elegir al usuario si desea jugar con el mouse o no.

- Valorable

Nuestro juego tendrá un revolucionario sistema de multijugador, el cual sin duda hará que resalte entre todos los demás juegos de Tower Defense.

Conclusión:

La realización de este documento nos ayudó a analizar puntos clave que eran necesarios para poder comenzar con el desarrollo de nuestro proyecto. Como resultado de las encuestas descubrimos que un juego desarrollado con la temática de Star Wars sería muy bien aceptado por jugadores experimentados con una edad promedio de 18 años, los cuales están dispuestos a jugar más de una hora un juego de Tower Defense. Confiamos en el increíble gameplay de nuestro juego, el cual será desarrollado con una gran precisión la cual será clave para que el usuario distinga nuestro juego y lo ponga como opción número uno al momento de jugar un Tower Defense.

Co-evaluación:

1 - mejor calificación 5 - peor calificación

| Integrante (nombre) | Responsabilidad de elaborar act. previa | Puntualidad | Cantidad de trabajo | Calidad de trabajo | Interés | Colaboración (dar y recibir) | Espíritu de ayuda | Cumplimiento de compromisos |
|---|---|-------------|---------------------------|-----------------------|---------|---------------------------------|----------------------|-----------------------------------|
| Carlos Octavio Carranza Burnes | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Luis Juan Sanchez Padilla | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Alfredo Hinojosa Huerta | 1. | 1 | 1 | 1 | 1. | 1 | 1 | 1 |
| Rodolfo Cantu Ortiz | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |