

DOCUMENT: Game Design Document

AUTHOR/S: Ángel Hortelano Pérez, David Gavilanes de Dios, Miguel de Areba Oliva, Pedro José Pérez Vasco

STUDIO: Morriña Games

Revolta Galega

Índice

Índice	2
1. INTRODUCCIÓN	3
1.1 Concepto del juego	3
1.1.1 Información básica	3
1.1.2 Descripción	3
1.1.3 Características principales	3
1.1.4 Riesgos	4
1.2 Estética	4
1.2.1 Arte	4
1.2.2 Música y sonido	5
2. Mecánicas	6
2.1 Flujo de juego	6
2.2 Mundo del juego	6
2.3 El jugador	7
2.4 Enemigos	7
2.5 Combate	7
2.6 Items / Equipamiento / Power-Ups	7
2.7 Economía	8
2.8 Narrativa	8
2.9 Otros	8
3. CONTENIDO DE MUESTRA	9
4. Interfaz	11
4.1 GUI	11
4.2 Controles	11
5. Referencias	12

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Concepto del juego

1.1.1 Información básica

Título : **Revolta Galega**
Género : Plataformas, Disparos
Plataformas : PC
Usuarios finales : Gente que quiera jugar con amigos a un juego simple sin requerir de mucha experiencia para ello.

1.1.2 Descripción

Este es un juego de plataformas que se centra en disparar a los demás jugadores y ser el último superviviente. Dos usuarios encarnarán a personajes del folclore gallego y lucharán por ser el último en pie. Quién gane un número de rondas determinadas ganará la partida. El número de rondas se podrá definir previamente (3, 5 o 7).

Hacemos este juego porque nos parece que a la gente le puede gustar debido a su simplicidad y por la diversión que te puede dar. Además, son partidas rápidas para esos ratos muertos donde quieres divertirte con los amigos.

Revolta Galega es perfecto para pasárselo bien con amigos. Mientras otros juegos cuentan con una complejidad que echa para atrás a muchos jugadores, el nuestro es tanto simple como divertido. La variedad de personajes a elegir del folclore gallego y los mapas de sitios históricos de esta tierra, como la propia Catedral de Santiago, le da una inmersión y arte increíble. Asimismo, gracias a la música clásica gallega de fondo podrás sumergirte en el juego y vivirlo en tus carnes. Es rápido, dinámico y no podrás parar de jugarlo cuando lo pruebes.

1.1.3 Características principales

Entre las características principales de Revolta Galega están el modo de juego por rondas, la selección de personajes y escenas previa al combate y el sistema de power-Ups que proveerán al personaje que los rompa una habilidad especial durante un tiempo limitado. Asimismo, cada personaje tendrá un sprite, arma y bala distintos, por lo que las habilidades de cada personaje también serán distintas para compensar los beneficios que puede tener el arma o movilidad de un personaje respecto a otro.

1.1.4 Riesgos

Uno de los riesgos principales en el desarrollo de nuestro juego es que no somos programadores profesionales por lo que el juego final no tendrá la misma calidad que uno hecho por gente con más experiencia. Al igual que el anterior apartado, tampoco somos diseñadores profesionales, por lo que los diseños son más simples que unos hechos por un veterano.

Otro riesgo destacable es el hecho de que ya existen juegos parecidos al nuestro, por lo que la competencia será un problema, además que nos enfocamos en hacer un juego que sea dinámico y divertido. Si esto no se consiguiera podríamos tener peores resultados. Todo esto se soluciona haciéndolo lo mejor que sabemos hacerlo, y por el hecho de que nuestro juego es único al estar basado en el folclore gallego y ser tan divertido.

1.2 Estética

1.2.1 Arte

El objetivo de nuestros diseños es que sean simples, graciosos y fieles a la realidad, hasta donde se nos permita. Obviamente como se dijo antes, no somos diseñadores profesionales y no podemos hacer los mejores diseños, pero con práctica y con ayuda de programas que nos facilitan a hacer diseños con píxeles de una manera más simple podemos conseguir diseños de personajes, fondos, etc de una manera limpia y buena. Nuestro juego intenta transmitir facilidad a la hora de visualizar el escenario, de reconocer a los personajes, y tratar de alguna manera que esto facilite el gameplay.



Figura 1: Imagen en pixelart de Deadpool

Por ejemplo, este diseño de Deadpool (figura 1) nos inspiró a la hora de tener en cuenta los tamaños, colores y píxeles de nuestros personajes. También hemos usado una herramienta que a partir de una imagen, nos da un jpg con esa imagen, pero pixelada para poder ponerla de fondo, como el que hay en la pantalla de inicio.

1.2.2 Música y sonido

Como música de fondo de combate se usará música gallega, la cual variará según el escenario elegido para intentar adaptarse al entorno escogido. Además, los disparos y saltos de los personajes también tendrán su correspondiente sonido (que se intentará que cada uno tenga un sonido personalizado), lo cual le dará dinamismo al juego. También habrá efectos de sonido en los menús de selección y en la pantalla de inicio al clicar sobre las opciones de cada uno. Finalmente, al acabar cada ronda el personaje ganador dirá una frase personalizada, por ejemplo, Rajoy dirá: “Los españoles, muy españoles y mucho españoles”.

Como se puede apreciar en [este vídeo](#), se usan sonidos para los saltos y disparos de los personajes y nuestra inspiración para la música gallega sería el [siguiente](#).

2. Mecánicas

2.1 Flujo de juego

El juego comienza con una pantalla de inicio donde se verá un fondo y un botón de start. Una vez este botón es presionado, pasaremos a una pantalla de elección de personaje, teniendo cuatro posibilidades para elegir inicialmente, entre los que se encuentran Mario Rajoy, Amancio Ortega, un Irmandiño y Rosalía de Castro. Tras esta pantalla, pasaremos a la pantalla de selección del escenario, entre los que habrá inicialmente tres: la Catedral de Santiago de Compostela, la playa de las Catedrales y el Puente del Milenio de Ourense. Además, también se podrá establecer el número de rondas ganadas necesarias para que un jugador se lleve la victoria.

Una vez elegidos los personajes y el escenario, vamos a la pantalla del juego, donde los jugadores lucharán para derrotar a su contrincante. Cuando un jugador mate al otro el número de rondas seleccionadas previamente, aparecerá un mensaje por pantalla de que el jugador ha ganado la partida y de esta manera se pasará a la última pantalla donde se elegirá volver a jugar o no, dando por finalizada la partida.

2.2 Mundo del juego

Las entidades principales de nuestro juego son los personajes y las diferentes plataformas distribuidas en los diferentes niveles. También están las balas que disparan los personajes, teniendo cada uno la suya propia.

El mundo se basa en varios escenarios, todos en Galicia, y en sus plataformas en las cuáles podrán saltar y usar como bloqueo nuestros personajes. Nuestra cámara es estática siempre enseñando todo nuestro escenario. Por ejemplo, si un personaje se cae por alguno de los lados del mapa, desaparecerá de la cámara y el jugador no podrá verlo, pero si saber que ha perdido la ronda gracias al mensaje que aparecerá por pantalla.

2.3 El jugador

El jugador maneja a uno de los varios personajes que hay para seleccionar. Se encargará de moverlo por el escenario, de disparar, y de intentar ganar. Cada personaje es distinto, debido a que tiene su propio disparo (billetes en el caso de

Amancio Ortega o bolas del PP en caso de Mariano Rajoy), además de que cada uno tiene sus propios sonidos de victoria y su propio sprite sheet. Cada bala o velocidad de los personajes es ligeramente distinta, por lo que cada personaje se balanceará teniendo en cuenta el tamaño de sus balas, la velocidad de movimiento y la capacidad de salto para intentar compensar las debilidades y fortalezas de cada uno.

Los jugadores no son personalizables, ya que una vez seleccionas uno jugarás con todo su pack. Asimismo, tampoco hay inventario debido a la innecesidad del mismo. Lo que sí hay son power-Ups, que aparecerán una vez conseguido cada uno a un lado de la pantalla con su temporizador y un icono indicando el tipo del propio power-Up.

2.4 Enemigos

Nosotros no tenemos NPCs ni enemigos, ya que el enemigo es el otro jugador (Player vs Player).

2.5 Combate

El combate se trata de disparar al otro jugador y esquivar. Para esto hemos diseñado un disparo balanceado donde no puedes spamear el botón de disparo, sino que solo dispara una vez por segundo. Además la bala del personaje va a una velocidad normal dándote tiempo a esquivar si estás bien posicionado o lo suficientemente lejos de ella. Mencionar también que las balas tienen caída haciendo más realista el disparo. También se debe hacer uso de las plataformas distribuidas por el mapa ya que las balas no pueden atravesarlas, por lo cuál es sabio usarlas para protegerse y en el momento indicado salir y disparar al adversario para pillarlo por sorpresa.

2.6 Items / Equipamiento / Power-Ups

Como ya hemos mencionado antes, la selección de un personaje incluye escoger sus características propias, entre las que están las balas, las cuales tienen propiedades propias según el personaje. Asimismo, tampoco disponemos de inventario, pero si de Power-Ups, los cuales al ser destruidos por un jugador, este adquiere una habilidad temporal durante unos segundos aleatoria, como mayor movilidad, mayor capacidad de salto o que la bala vaya más rápido. En pantalla aparecerán en la esquina superior izquierda para el jugador uno y en la esquina superior derecha para el jugador dos los iconos según el tipo de power-Up y tiempo restante de cada uno que tiene activados.

Además, se podrán interactuar con ellos como si fueran una pelota, ya que se pueden empujar, empujar a otro jugador con él y si un jugador se encuentra detrás de un power-Up cuando otro jugador dispara al objeto, el jugador saldrá empujado hacia atrás debido a la inercia del power-Up mientras es destruido, lo cual también puede ser usado para matar al otro personaje tirándolo al vacío. Como último detalle, en caso de que los jugadores no rompan los power-Ups, no se seguirán creando infinitamente, ya que hay un límite de cuatro power-Ups en escena. Esto deriva en que al destruir o tirar al vacío uno, se creará otro más tarde siempre dentro del límite de cuatro power-Ups.

2.7 Economía

No tenemos economía.

2.8 Narrativa

Nuestro juego no tendrá una narrativa importante, puede que los personajes digan alguna frase cómica cuando son elegidos, ganan o pierden una partida.

3. CONTENIDO DE MUESTRA

El juego comienza con una pantalla de carga donde se puede ver un lugar emblemático de Galicia de fondo, la catedral de Santiago, por ejemplo. Después de esto, habrá una animación, seguramente hecha con pixel art, donde se explicará la historia del juego. Nuestra historia comienza con Amancio Ortega quién decide invertir gran parte de su fortuna en construir una máquina del tiempo que le permita viajar al pasado para vivir en persona las historias que le contaban sus abuelos sobre su tierra. Por culpa de las prisas y la inexperiencia por parte del equipo de ingenieros, la máquina acaba rompiéndose y creando una brecha temporal. En consecuencia, se juntan varios personajes célebres gallegos en el mismo sitio, entre ellos: Mariano Rajoy y Rosalia de Castro. Estos personajes se enfadan, ya que estaban en un momento importante en sus vidas y deciden combatir entre ellos.

Después de esta cinemática los jugadores podrán escoger cada uno a su personaje, entre los personajes mencionados anteriormente. Podrán también escoger el mapa donde se van a realizar los combates o dejarlo en aleatorio. Se escogerá también el número de rondas que se van a jugar, siempre impar para evitar empates. Después de esto dará comienzo la partida. Se jugarán tantas rondas como los jugadores hayan escogido y ganará el que más rondas haya ganado. Los terrenos donde se van a jugar estas partidas serán lugares reconocibles de Galicia. Estos terrenos tendrán plataformas horizontales y muros verticales para obligar a los jugadores a moverse por el mapa, cubrirse y disparar al otro jugador. Nuestra idea principal es que todos los personajes disparen algún tipo de proyectil (un billete para Amancio, una ficha del PP para Rajoy, ...). Cuando un proyectil impacta en un jugador este pierde la ronda al momento. La finalidad de hacerlo de esta manera es que las rondas sean muy dinámicas y veloces.

Cada personaje tendrá unas habilidades distintas: mayor velocidad, mayor salto, mayor cadencia de disparo, ... La idea es que estas habilidades estén equilibradas entre todos los personajes y que un personaje pueda ganar a cualquier otro.

En nuestro juego caen power-ups del techo, los cuales otorgarán un incremento en las habilidades del personaje durante unos segundos. Todos los power-ups son idénticos en cuanto a forma, por lo que los jugadores no podrán diferenciarlos hasta que no lo hayan destruido para obtener la habilidad. Algunos de estos incrementos en las habilidades pueden ser: mayor velocidad durante 7s, mayor cadencia durante 6s, ... Estas habilidades tendrán cada una un logo y aparecerán en la esquina del jugador para que se pueda identificar qué habilidad le ha tocado.

Cada vez que un jugador gane una ronda, los personajes harán una breve animación donde bailarán muiñeiras, un baile típico gallego. Al final de la partida este baile durará hasta que los jugadores decidan volver a la selección de personajes para empezar otra partida.

4. Interfaz

4.1 GUI

El principal problema al que nos enfrentamos a la hora de realizar la interfaz gráfica es que ningún integrante del grupo ha dibujado nada nunca. Debido a esto, hemos decidido hacer todas las interfaces y dibujos con pixel art, ya que nos parece lo más sencillo. Algunas de las cosas que tenemos que dibujar son las siguientes:

- Pantalla de inicio: botón de start con la catedral de Santiago de fondo.
- Selección de personajes: Personajes disponibles y botón para seleccionarlos.
- Mapas: Catedral Santiago por dentro, playa de las Catedrales, ...
- Animaciones personajes: bailar, correr, disparar, morir, estar de pie.

4.2 Controles

Para navegar por los menús se puede utilizar el ratón o las flechas del teclado. Dentro de una partida un jugador se mueve con las teclas W, A, S, D y dispara con la tecla espacio mientras que el otro jugador se mueve con las flechas y dispara con el intro. Si nos diese tiempo haríamos un menú de configuración donde los jugadores puedan elegir los controles que mejor se adapten a su estilo de juego.

5. Referencias

- Folclore gallego: Ya que nuestro juego tiene que estar basado en un folclore de España, nosotros hemos elegido el gallego debido a que tenemos un compañero de allí y al contarnos sobre la tierra nos interesó.
- Towerfall Ascension y Duck Game: Estos son los dos juegos que más nos han inspirado debido a su simpleza y a toda la diversión que pueden dar. También son juegos de plataformas donde gana el que más mate o el que gane más rondas.
- Muiñeiras: Baile típico gallego que harán los jugadores al ganar una ronda.