

GDD.

Game Document Design.

Alberto Armijo Ruiz.

Juan Alberto Martínez López.

Enrique Casanova Gallardo.

Propuesta formal del videojuego.	3
Título provisional: Medieval Knight	3
Descripción general:	3
Género: Metroidvania.	3
Público objetivo: PEGI 7.	3
Historia, entorno y personajes.	3
Personajes.	3
Historia.	3
Narrativa.	4
Guión.	4
Gameplay y Mecánicas.	4
Mecánicas del jugador (saltar, atacar, pegar).	4
Mecánicas de la IA (detectar al jugador, recibir daño, atacar jugador)	5
Mecánicas del entorno (físicas -> gravedad, materiales interactivos)	5
Flujo de pantallas (diagrama explicando cómo se pasa entre pantallas y que funcionalidad tienen)	5
Niveles.	6
Estilo del entorno.	6
Nivel tutorial.	6
Niveles.	6
Inteligencia Artificial.	6
Comportamiento de la IA (Personajes amistosos, enemigos)	6
Técnicas de IA aplicadas (Que técnicas se van a utilizar para el comportamiento de la IA , ej: detección del personaje, etc)	6
Negocio.	7
Estrategia de comercialización: pay to play.	7
Plataforma de distribución: Steam.	7
Propuesta formal del videojuego.	3
Título provisional: Medieval Knight	3
Descripción general:	3
Género: Metroidvania.	3
Público objetivo: PEGI 7.	3
Historia, entorno y personajes.	3
Personajes.	3
Historia.	3
Narrativa.	4
Guión.	4

Gameplay y Mecánicas.	4
Mecánicas del jugador (saltar, atacar, pegar).	4
Mecánicas de la IA (detectar al jugador, recibir daño, atacar jugador)	5
Mecánicas del entorno (físicas -> gravedad, materiales interactivos)	5
Flujo de pantallas (diagrama explicando cómo se pasa entre pantallas y que funcionalidad tienen)	5
Niveles.	6
Estilo del entorno.	6
Nivel tutorial.	6
Niveles.	6
Inteligencia Artificial.	6
Comportamiento de la IA (Personajes amistosos, enemigos)	6
Técnicas de IA aplicadas (Que técnicas se van a utilizar para el comportamiento de la IA , ej: detección del personaje, etc)	6
Negocio.	7
Estrategia de comercialización: pay to play.	7
Plataforma de distribución: Steam.	7

Propuesta formal del videojuego.

Título provisional: Medieval Knight

Descripción general:

El juego se desarrolla en una época medieval, la cual se encuentra siempre de noche, para que vuelva el día, nuestro personaje deberá derrotar a varios jefes hasta llegar al jefe final, utilizando una serie de poderes y habilidades que nuestro personaje irá obteniendo conforme avanza por el juego, permitiéndole acceder a nuevas áreas y derrotar a los enemigos más poderosos.

Género: Metroidvania.

Público objetivo: PEGI 7.

Historia, entorno y personajes.

Personajes.

- Knight: El protagonista de la historia además del personaje que controla el usuario. Implementa las mecánicas descritas en el siguiente apartado.
- Slimes: Son los enemigos más débiles, habrá gran cantidad de ellos, su IA será relativamente sencilla y no supondrán una gran problema para el usuario.
- Archer: Son enemigos intermedios más fuertes de los slimes. Serán más escasos pero suponen una amenaza para el jugador ya que son resistentes a daño físico. Tendrán una IA más compleja.
- Boss: Es el enemigo final de un level. Implementa una serie de movimientos muy fuertes los cuales tendrán puntos débiles. Tendrán la IA más compleja del juego.

Historia.

La historia se desarrolla en un reino con una ambientación medieval en el cual nuestro caballero se despierta y se encuentra con que todo el reino ha caído en una noche eterna, a partir de este punto nuestro caballero emprende un viaje para intentar descubrir qué es lo que está provocando esta condición. Conforme avanza en la aventura el caballero descubre que lo que mantenía la luz en el mundo fue robado por un hechicero oscuro que lo absorbió para conseguir más poder. Por tanto el caballero luchará por recuperar la luz en el reino.

Narrativa.

La historia se irá descubriendo conforme el caballero avance en la aventura a través de diálogos y descripciones en distintos objetos que se irán obteniendo. Los puntos clave de la historia serán las salas de los bosses donde el caballero tendrá diálogos y obtendrá llaves para encontrar al hechicero

Guión.

Los diálogos aparecerán en la cabeza de cada personaje que hable y la cámara se centrará en dichos diálogos. En cuanto a música y sonido, se incorporarán sonidos al juego para las interacciones y se intentará incorporar alguna música para los niveles.

Gameplay y Mecánicas.

Mecánicas del jugador (saltar, atacar, pegar).

- Saltar: el jugador deberá de estar encima de una plataforma o sobre el suelo, si esto es así, pulsando el botón de salto podrá saltar, lo cual modificará su posición sobre el eje Y.
- Doble salto: el jugador deberá haber saltado anteriormente y encontrarse en el aire, si en dichas condiciones se vuelve a pulsar "saltar", se volverá a realizar un salto.
- Atacar: el jugador puede atacar en cualquier momento, para ello solo tendrá que pulsar el botón de ataque, el cual producirá que el jugador realice un movimiento con su espada. Si este movimiento choca con algún enemigo, se reducirá la vida de dicho enemigo.
- Ataque secundario: el jugador podrá realizar el ataque secundario en cualquier momento, exceptuando si está realizando un ataque, en dicho caso hasta que no termine el ataque no podrá realizar el ataque secundario. Si las se cumplen la condiciones anteriormente mencionadas, el jugador lanzará el ataque secundario, si este ataque choca con un enemigo, reducirá la vida del mismo.
- Morir: si la salud llega a cero o menos, la salud del jugador se reiniciará y el jugador volverá a aparecer al principio del nivel.

Mecánicas de la IA (detectar al jugador, recibir daño, atacar jugador)

- Detectar al jugador: para detectar al jugador este debe estar dentro del rango de acción del enemigo; si esto es así, el enemigo se dirigirá al jugador, modificando su componente en el eje X.

- Recibir daño: si algún ataque del jugador choca con el enemigo, la vida de dicho enemigo se reducirá de igual forma al daño del ataque con el que choca. Si la vida del enemigo después del ataque es cero o menor, el enemigo morirá.
- Atacar al jugador: si el jugador se encuentra dentro del rango de ataque del enemigo, dicho enemigo lanzará un ataque al jugador. Si el ataque lanzado choca con el jugador, la salud del jugador se reducirá en una cantidad igual al ataque del enemigo.
- Cambio de comportamiento: El enemigo final, tiene distintos comportamientos dependiendo de cómo avance la batalla dispone de distintos ataques más o menos agresivos, además tiene en cuenta la posición del jugador para huir a una posición más segura.

Mecánicas del entorno (físicas → gravedad, materiales interactivos)

- Gravedad: si el jugador se encuentra en el aire, su posición en el eje Y se verá reducida en el tiempo hasta que llegue a una plataforma o al suelo.
- Entrar puerta : si el jugador se encuentra al lado de una puerta y pulsa un botón accede al nivel que la puerta tenga asociada.
- Recoger objeto: si el jugador está al lado de un objeto, puede recoger el objeto y guardarlo. Si decide guardarlo, el objeto desaparecerá del nivel y pasará al inventario del jugador.

Flujo de pantallas (diagrama explicando cómo se pasa entre pantallas y que funcionalidad tienen)

Para pasar de una pantalla a otra, el jugador debe estar al principio o final de una pantalla. Si está al principio, pasará a la pantalla anterior, si está al final, el jugador pasará a la siguiente pantalla. Al pasar de una pantalla a otra, los enemigos que pudieran haber muerto anteriormente vuelven a estar vivos.

Niveles.

Estilo del entorno.

El entorno se basará en una ambientación medieval en la cual se podrán obtener distintos objetos los cuales aparecerán como loot de enemigos o en cofres y podremos interactuar con distintos mecanismos de desbloqueo de caminos para acceder a distintas zonas de los niveles..

Nivel tutorial.

El nivel inicial constará de distintas pruebas básicas para que el usuario conozca las mecánicas iniciales, como el salto o atacar.

Niveles.

Los niveles estarán formados de distintas salas, que no serán obligatoriamente del tamaño de la cámara, por lo que la cámara estará centrada en el personaje, los cuales estarán conectados a otros niveles por los límites de las habitaciones. En dichas salas habrá enemigos y cofres, y en la sala final será donde se encuentre el boss

Inteligencia Artificial.

Comportamiento de la IA (Personajes amistosos, enemigos)

Los personajes amistosos del juego serán simples NPC con los que se podrá interactuar para descubrir información sobre la historia del juego.

Los personajes enemigos atacarán al jugador siempre que lo detecten, dependiendo del enemigo tendrán un rango mayor o menor. Dentro de los enemigos, algunos enemigos se comportarán de manera más inteligente que otros, pudiendo hacer cadenas de ataques diferentes y cambiándolas según avance la batalla contra el jugador.

Técnicas de IA aplicadas (Que técnicas se van a utilizar para el comportamiento de la IA , ej: detección del personaje, etc)

Para la detección del personaje, todos los enemigos tendrán un rango de visión, dicho rango de visión será definido por una longitud, si el personaje entra dentro de dicho rango de visión el enemigo se fijará en él e intentará atarlo. En algunos enemigos, dicha longitud se utilizará como un radio, de forma que dichos enemigos pueden detectar al jugador incluso si está de espaldas al jugador.

Para enemigos de mayor importancia como son los jefes, su comportamiento dentro de la batalla irá cambiando conforme dicha batalla avance, para cambiar de un comportamiento a otro se comprobará la vida de dicho enemigo, por ejemplo, si la vida es mayor o igual a la mitad para realizar un comportamiento u otro.

Negocio.

Estrategia de comercialización: pay to play.

Plataforma de distribución: Steam.