



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Grado en Ingeniería Informática

Computación y Sistemas Inteligentes

La Torre de los Errantes

Game Design Document

Autor

Baldwin David Rodríguez Ponce

2022

--

Tabla de contenidos

1. Control de versiones	1
2. Visión	2
2.1. Logline del juego	2
2.2. Sinopsis del gameplay	2
3. Audiencia, Plataforma y Marketing	3
3.1. Público objetivo	3
3.2. Plataformas	3
3.3. Competidores	4
3.3.1. Ultimate Chicken Horse	4
3.3.2. Jackbox Party Packs	4
3.3.3. Pummel Party	5
3.4. Comparación de Características	6
3.4.1. Ultimate Chicken Horse	6
3.4.2. Jackbox Party Packs	7
3.4.3. Pummel Party	7
4. Gameplay	9
4.1. Resumen	9
4.2. Descripción del gameplay	9
4.2.1. Modelo de interacción	9
4.2.2. Objetivos del jugador	9
4.2.3. Retos del jugador	9
4.3. Descripción de entidades	9
4.4. Modos y otras funcionalidades	9
4.4.1. Modos	9
4.4.2. Recursos	10
4.5. Controles	10
4.5.1. Acciones	10

4.5.2. Interacciones	10
4.5.3. Condiciones de victoria/puntuación	10
4.5.4. Reglas	10
4.5.5. Interfaces	10
4.6. Niveles	10
4.7. Diagrama de flujo	10
5. Personajes de juego	11
5.1. Diseño de personajes	11
5.2. Tipos	11
5.2.1. PCs (Player Characters)	11
5.2.2. NPCs (Non-Player Characters)	11

CAPÍTULO 1

Control de versiones

Versión	Descripción
v0.0	Iniciado el documento y generadas las secciones y capítulos
v0.1	Especificado el público objetivo
v0.2	Redactado el primer game logline
v0.3	Cambios en la maquetación del informe
v0.4	Especificadas las plataformas del juego
v0.5	Generada la sinopsis del gameplay
v0.6	Redactado el apartado de competidores
v0.7	Cambios en la maquetación del informe
v0.8	Añadidos los apartados de acciones e iteracciones del gameplay
v0.9	Añadido el apartado de recursos del gameplay
v1.0	Añadidos apartado sobre descripción de entidades del gameplay
v1.1	Añadida la lista de modos del juego

Tabla 1.1: Historial de cambios del informe

CAPÍTULO 2

Visión

2.1. Logline del juego

Un rey mago ancestral y demente te maldice dejándote atrapado dentro de su laberíntica torre arcana, lo cual te forzará a competir contra otros para hacerte antes que nadie con la única cura y conseguir escapar o quedarte encerrado para siempre.

2.2. Sinopsis del gameplay

La Torre de los Errantes es un juego festivo de acción y plataformas 2D en el que tú y tus amigos competís para ser el primero en llegar a la cima de la torre maldita y destruir al malvado y demente rey mago con el fin de liberarte de la maldición que éste te ha lanzado.

Deberás evitar caer en las manos de los múltiples monstruos, trampas y ataques de tus contrincantes mientras tú mismo te aseguras de avanzar rápidamente por los niveles y eradicar el progreso de los demás usando magia olvidada y artefactos antiguos.

La ambientación estará inspirada en diferentes eras antiguas como lo son el medievo y la antigua grecia, pero aparecerán elementos y conceptos modernos relacionados al teatro a lo largo del juego. Siempre dejando bien sabido que se desconoce el momento exacto en el que transcurren los eventos del juego y generando una sensación de incertidumbre.

El juego tendrá un estilo visual *Pixel-Art* relativamente simple para simplificar el alcance del proyecto.

CAPÍTULO 3

Audiencia, Plataforma y Marketing

3.1. Público objetivo

El público objetivo de este videojuego está conformado por aquellas personas que tienen preferencia por los juegos de plataformas y desean jugar partidas rápidas casuales con amigos sin necesidad de mucha configuración previa. Algunas características adicionales de las personas de esta audiencia son:

- No desean jugar algo demasiado técnico o complejo.
- Tendrán una edad igual o mayor a 7 años, tomando en cuenta que el juego contendrá violencia caricaturesca e insultos no vulgares. Se espera que el juego cumpla con los requisitos necesarios para ser valorado como un juego PEGI-7.
- No se espera que se identifiquen con ningún género en específico. No se considera que el género vaya a ser un factor importante a la hora de seleccionar el juego.
- Serán de habla hispana. El juego será principalmente desarrollado en castellano, por lo que el público principal serán personas de habla hispana.

3.2. Plataformas

El juego será desarrollado por decisión del desarrollador específicamente para ordenadores cuyos sistemas operativos sean Windows 10 y Linux. Se han escogido estas plataformas debido a que:

- Para lanzar el juego en consolas se requiere de el SDK específico para consola, cuya obtención se considera fuera del alcance del proyecto.
- Para lanzar el juego en móviles se requiere generar un diseño pensado para resoluciones más pequeñas y mucho más variables, lo cual se considera fuera del alcance del proyecto.

3.3. Competidores

3.3.1. Ultimate Chicken Horse

Ultimate Chicken Horse, desarrollado y publicado por *Clever Endeavour Games* en el 2016, es un videojuego festivo de plataformas en el que el jugador debe hacerse de trampas y obstáculos para colocarlas en el nivel y así evitar que los compañeros de juego consigan llegar a la meta. Sin embargo, el propio jugador no es inmune a sus trampas y, por tanto, debe evitar caer también en ellas.

El juego está disponible para PC, Nintendo Switch, XBOX One y PS4 y su modelo de negocio es Buy-to-Play con DLCs. Se estima que ha realizado unas ganancias de 6,1 millones de dólares ¹



(a) Pantalla principal del juego



(b) Algunos jugadores (animales) y obstáculos



(c) Un jugador cayendo hacia al vacío y otro saltando

Figura 3.1: Capturas de Ultimate Chicken Horse

3.3.2. Jackbox Party Packs

Jackbox Party Packs, desarrollados y publicados por *Jackbox Games, Inc.* desde el 2014, son una serie de videojuegos cada uno compuesto por una serie de minijuegos distintos que se pueden jugar online sin necesidad de que todos los participantes hayan comprado el juego.

El juego está disponible para PC, Nintendo Switch, XBOX One, PS4, iOS y Stadia. Su

¹Según aparece en <https://games-stats.com/steam/game/ultimate-chicken-horse/>

3.3 Competidores

modelo de negocio es Buy-to-Play. Se estima que la séptima instancia del juego ha llegado a generar unas ganancias de aproximadamente 1,5 millones de dólares ²



(a) Un minijuego de uno de los packs



(b) Pantalla de inicio de otro minijuego



(c) Otro minijuego de uno de los packs

Figura 3.2: Capturas de varios juegos de los Jackbox Party Packs

3.3.3. Pummel Party

Pummel Party, desarrollado y publicado por *Rebuilt Games* en el 2018, es un juego festivo multijugador usando en la que se destruye a tus compañeros con una variedad de objetos y se compite por puntos en una colección de minijuegos distintos.

Este videojuego está disponible sólo para PC, y más específicamente para sistemas Windows. Se estima que ha generado una ganancia de aproximadamente 8,2 millones de dólares. ³



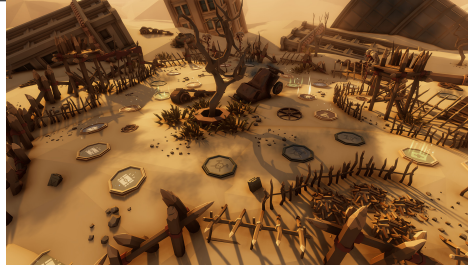
(a) El modo tablero de Pummel Party



(b) Un minijuego de tipo shooter

²Según aparece en <https://games-stats.com/steam/game/the-jackbox-party-pack-7>

³Según aparece en <https://games-stats.com/steam/game/pummel-party/>



(a) Uno de los paisajes de un tablero

Figura 3.4: Capturas de Pummel Party

3.4. Comparación de Características

3.4.1. Ultimate Chicken Horse

La similitud que tiene el producto con este juego recae en el hecho de que ambos son de los géneros *festivo* y *plataformas*, se fomenta la competición entre jugadores y ambos permiten al jugador hacer uso de objetos especiales para impedir el progreso de los demás competidores.

Sin embargo, podemos observar las siguientes diferencias entre el juego a desarrollar y *Ultimate Chicken Horse*:

- *Ultimate Chicken Horse* permite partidas multijugador local de hasta 4 jugadores; mientras que *La Torre de los Errantes* se espera que pueda permitir partidas multijugador local de más de 4 personajes.
- *Ultimate Chicken Horse* fomenta la competición, pero tiene un flujo de juego con cuellos de botella con respecto a la velocidad de reacción que se espera de los jugadores. Se espera que *La Torre de los Errantes* mantenga un ritmo de juego constantemente rápido en todo momento de una partida.
- *Ultimate Chicken Horse* tiene una lista de niveles cuyos entornos individuales se mantienen siempre iguales internamente. Se espera que *La Torre de los Errantes* implemente generación procedural para dar más variabilidad a los niveles de juego.
- Los personajes seleccionables en *Ultimate Chicken Horse* no tienen diferencias a nivel de mecánicas de juego o habilidades; mientras que se espera que los personajes de *La Torre de los Errantes* sí las tengan.
- Las partidas de *Ultimate Chicken Horse* pueden hacerse largas debido a los cuellos de botella mencionados anteriormente; mientras que se espera que las partidas de *La Torre de los Errantes* sean rápidas y ágiles.

3.4.2. Jackbox Party Packs

La similitud que tiene el producto con estos juegos recae en el hecho de que son todos del género *festivo*, se fomenta la competición entre jugadores y las partidas suelen ser cortas y rápidas.

Sin embargo, podemos observar las siguientes diferencias entre el juego a desarrollar y los *Jackbox Party Packs*:

- Es necesario comprar distintos juegos/paquetes de *Jackbox Party Pack* para ampliar el repertorio de juegos que se pueden experimentar; mientras que la compra de *La Torre de los Errantes* será única y contendrá todo el contenido en su totalidad.
- En los *Jackbox Party Packs* los juegos tienen una fase de votación para decidir quién es el ganador; mientras que en *La Torre de los Errantes* el ganador se decide puramente en base a la habilidad del jugador.
- En los *Jackbox Party Packs* no se dispone de objetos especiales para progresar o ralentizar el progreso ajeno; mientras que en *La Torre de los Errantes* estos serán parte fundamental de cada partida.
- Los *Jackbox Party Packs* sólo están disponibles en inglés y han sido desarrollados para un público anglosajón, lo cual excluye a gran parte del público objetivo de *La Torre de los Errantes*.
- Las partidas de *Jackbox Party Packs* son siempre por turnos, lo cual hace que la velocidad de reacción no deba ser muy rápida; mientras que en *Jackbox Party Packs* se espera una velocidad de reacción rápida en todas las partidas.
- Muchos minijuegos de los *Jackbox Party Packs* suelen ser aburridos para un público cuyo origen cultural no es anglosajón y suele haber más cantidad que calidad; mientras que en *La Torre de los Errantes* contendrá un humor menos acoplado al origen cultural del público objetivo y contendrá modos de juego mejor preparados.

3.4.3. Pummel Party

La similitud que tiene el producto con estos juegos recae en el hecho de que ambos son del género *festivo*, se fomenta la competición entre jugadores y se hace uso de distintos objetos para progresar en cada partida.

Sin embargo, podemos observar las siguientes diferencias entre el juego a desarrollar y *Pummel Party*:

- En *Pummel Party*, algunos videojuegos sí que contienen elementos de acción, pero el modo principal de juego es por turnos, lo cual genera un cuello de botella para la velocidad de reacción que se espera del jugador. En *La Torre de los Errantes* se espera una velocidad de juego constantemente rápida cada partida.

- Los personajes seleccionables en *Pummel Party* no tienen diferencias a nivel de mecánicas de juego o habilidades; mientras que se espera que los personajes de *La Torre de los Errantes* sí las tengan.
- *Pummel Party* puede llegar a sufrir problemas de balance en muchas partidas. Se espera que los elementos y objetos de *La Torre de los Errantes* sean adecuadamente balanceados.

CAPÍTULO 4

Gameplay

4.1. Resumen

This is where you describe the core gameplay. This should tie directly into your physical or software prototype. Use your prototype as the model, and give an overview of how it functions.

4.2. Descripción del gameplay

Provide a detailed description of how the game functions.

4.2.1. Modelo de interacción

4.2.2. Objetivos del jugador

4.2.3. Retos del jugador

4.3. Descripción de entidades

4.4. Modos y otras funcionalidades

If your game has different modes of play, such as single and multiplayer modes, or other features that will affect the implementation of the gameplay, you will need to describe them here.

4.4.1. Modos

- Modo menú principal
- Modo selección de perfil
- Modo configuración de perfil

- Modo configuración de partida
- Modo selección de personaje
- Modos partida (singleplayer y multiplayer)
- Modo pausa
- Modo ganar
- Modo perder

4.4.2. Recursos

4.5. Controles

Map out the game procedures and controls. Use visualizations like control tables and flowcharts, along with descriptions.

4.5.1. Acciones

4.5.2. Interacciones

4.5.3. Condiciones de victoria/puntuación

Describe the scoring system and win conditions. These might be different for single player versus multiplayer or if you have several modes of competition.

4.5.4. Reglas

If you have created a prototype, describing the rules of your game will be much easier. You will need to define all the game objects, concepts, their behaviors, and how they relate to one another in this section

4.5.5. Interfaces

Create wireframes, as described on page 439, for every interface the artists will need to create. Each wireframe should include a description of how each interface feature functions. Make sure you detail out the various states for each interface.

4.6. Niveles

The designs for each level should be laid out here. The more detailed the better.

4.7. Diagrama de flujo

Create a flowchart showing all the areas and screens that will need to be created.

CAPÍTULO 5

Personajes de juego

5.1. Diseño de personajes

This is where you describe any game characters and their attributes.

5.2. Tipos

5.2.1. PCs (Player Characters)

- Mage
- Rogue
- Archer
- Barbarian

5.2.2. NPCs (Non-Player Characters)

If your game involves character types, you will need to treat each one as an object, defining its properties and functionality.

- The Lich King
- The monsters/enemies (?)
- Bosses
- Vendors
- The eyes/cameras (Are these objects?)

--
