

GAME DESIGN DOCUMENT



Slasherman

Blade Combat Game

Hecho por:
Fernando Gutiérrez
Arévalo
2828960

Ultimo update:
03/09/20

Tabla de Contenido

<u>ANALISIS DEL JUEGO</u>	<u>3</u>
<u>MISION</u>	<u>3</u>
<u>GENERO</u>	<u>3</u>
<u>PLATAFORMAS</u>	<u>3</u>
<u>SPRITE SHEET</u>	<u>4</u>
<u>GAMEPLAY</u>	<u>6</u>
VISTA GENERAL DEL GAMEPLAY	6
MECÁNICAS	6
DISEÑO DE ESCENARIO	6
<u>ESTÉTICA DEL JUEGO</u>	<u>7</u>
<u>CÓDIGO DEL JUEGO</u>	<u>8</u>
<u>RESULTADO DE PRUEBAS</u>	<u>10</u>
<u>PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES (GANTT)</u>	<u>11</u>

Análisis del Juego

Un juego de plataformas donde se utiliza a un personaje, eventualmente personalizable, cuyo diseño de sprites permite diferentes habilidades desbloqueables al subir de nivel. La idea es simple, es un escenario de plataformas que contiene diferentes enemigos 2d los cuales agresivamente te advierten, y empiezan a atacarte; uno con mecánicas para defenderse, debe hacer uso de la destreza para saltar y contraatacar, y llegar al final del escenario; en dicho momento, debes enfrentarte a un Orco Gigante líder del asentamiento orco. Este gran enemigo está acompañado de otros enemigos menores, haciendo más difícil el reto. Hay una historia que se desenvuelve conforme avanzas en el juego.

Misión

Completar el escenario, matando a todos los enemigos del nivel (estilo Castlevania). En el transcurso, el personaje principal va subiendo de nivel con simples contadores y va desbloqueando habilidades que se traducen en nuevas animaciones.

Genero

Es un juego de plataformas/acción

Plataforma

Para PC, gratis en Steam.

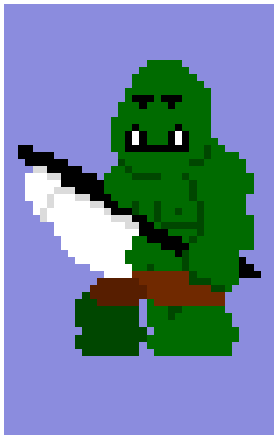
Audiencia Target

Testeadores de videojuegos, comunidades en discord.

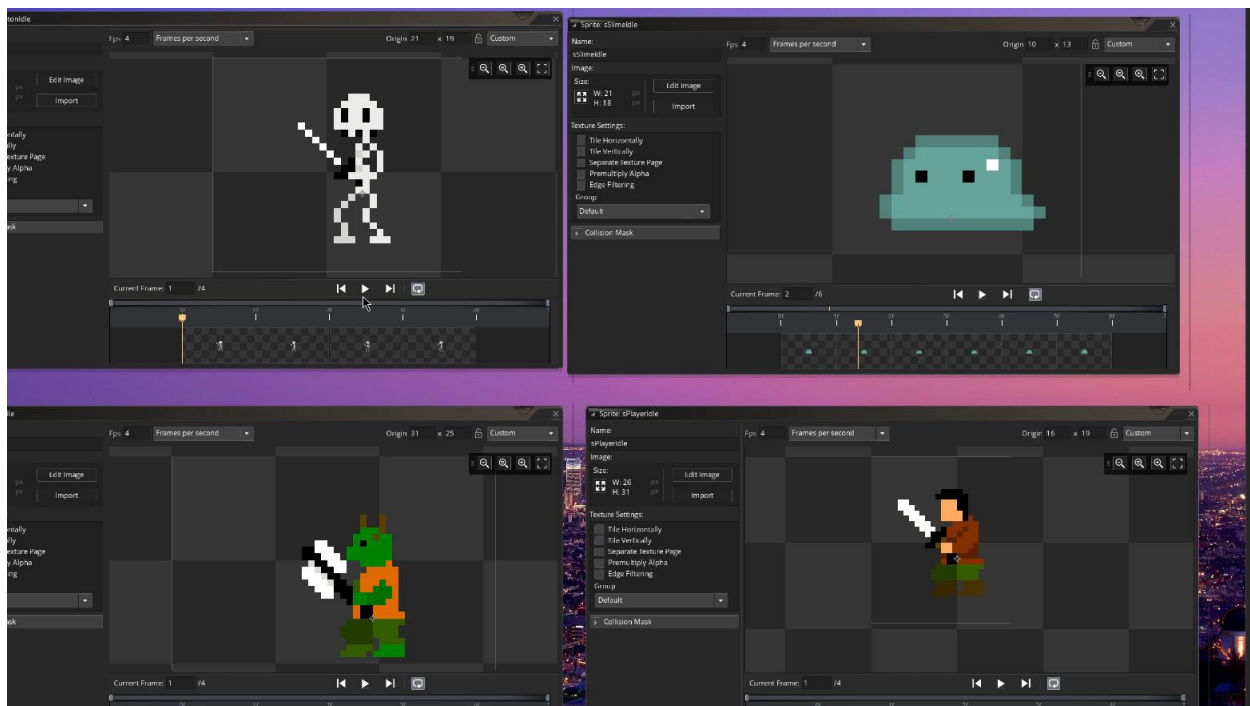
Historia y Personajes

La historia es sencilla, eres un espadachin guerrero que estaba siendo empleado por un gobierno golpista que causó una Guerra civil en la Antigua y oriental Asiria (Libano, Israel, Iraq...). La situación es grave por la falta de recursos, y el flujo de migrantes, pero los peligros de un mundo de la era de bronce, guerrillas rebeldes y bandoleros impiden un panorama prospero en la zona. Debes volverte fuerte y reunificar una tierra para enfrentar al boss surreal.

Personajes	Descripción	Características	Misc. Info
Slasherman 	Un guerrero sin nombre, retirado como soldado; se extravió en el bosque y llego a otra dimension; sobrevives por pura suerte	Un personaje que no destaca en nada, solo estas balanceado con posibilidad de formarte un camino por desbloquear habilidades	Tu arma es una Espada de acero del ejercito. Puede llegar a romperse, tho.
Orco 	Provienes de los pueblos del mar, asaltas pueblos, robas recursos y violas a las mujeres, u hombres. En fin, una scoria	Gran fuerza y vitalidad, pero predecible por falta de educación. Todo un bruto, jaguas con el swing del hacha!	Armadura pesada o de cuero, armado de un hacha de dos manos, o dos pequeñas hachas. Casi siempre, es lento desbalanceado.
Esqueleto 	No muerto que no puede dejar su consciencia tranquila, aunque no todos son malos...	Fuerza mediana, poca Resistencia y vitalidad. Tienden a estar en grupos...	Se mueren de 3 golpes, no hacen tanto daño, pero pueden llegar a ser estorbosos
Blob/slime 	Baba básica y molesta, se acumulan en zonas donde hay cuerpos en descomposición o mucha material orgánica + humedad	Muy poca fuerza, muy poca vitalidad, muy lentos, mas pueden ser numerosos! Pueden multiplicarse	El daño que se le hace, debe ser con una gran aplicacion del hitbox, porque si no, el daño se registra menor. Algunos causan envenenamiento

<p>Orco Lord</p> 	<p>Orco lider de la zona. Aun cuando resulta ser bastante prepotente y lento, semejante tamaño conlleva brutal fuerza. De un golpe o dos, estás muerto. Siempre hay un Señor Orco en un asentamiento orcish</p>	<p>Maxima Vitalidad y fuerza. Velocidad limitada, decisiones lentas. Hacha que, no solo aturde, pero rompe todo el equipo que no sea de suficiente Resistencia, a menos que se trate de un escudo.</p>	<p>No es el único en el mundo, existen suficientes asentamientos orcos como para dar trabajo a todos los exploradores. Derrota uno y consigue un gran botin + demasiada experiencia.</p>
--	---	--	--

Animaciones quietas



Gameplay

Vista General del Gameplay

Siendo un juego de plataformas que incluye tilemaps en sus escenarios, el juego te permite saltar en animaciones de abstracción totalmente ágil. Indagas en todo el escenario, buscando a la computadora, y has de vencer a la A.I. que puede cubrirse y contraatacar. La idea es que pongas tus habilidades de reacción a prueba para que puedas vencer a los enemigos y subir de nivel tus atributos

Mecánicas

Con hitboxes claros, y botones para cubrir y hacer parry a ataques enemigos, este juego pondra a prueba la destreza que tiene el jugador para atacar y cubrir en momentos requeridos. El juego ostenta diversas mecánicas como los “status ailments”, citando algunos: veneno, ralentización, congelación, maldito, o somnífero. Para este beta, ocuparemos solo borracho, veneno y ralentización. Se poseen estadísticas como las de un pokemon (ataque, defense, ataque mágico, defense mágica, velocidad).

Controles:

Flechas: movimiento

X: Atacar

Espacio: Saltar

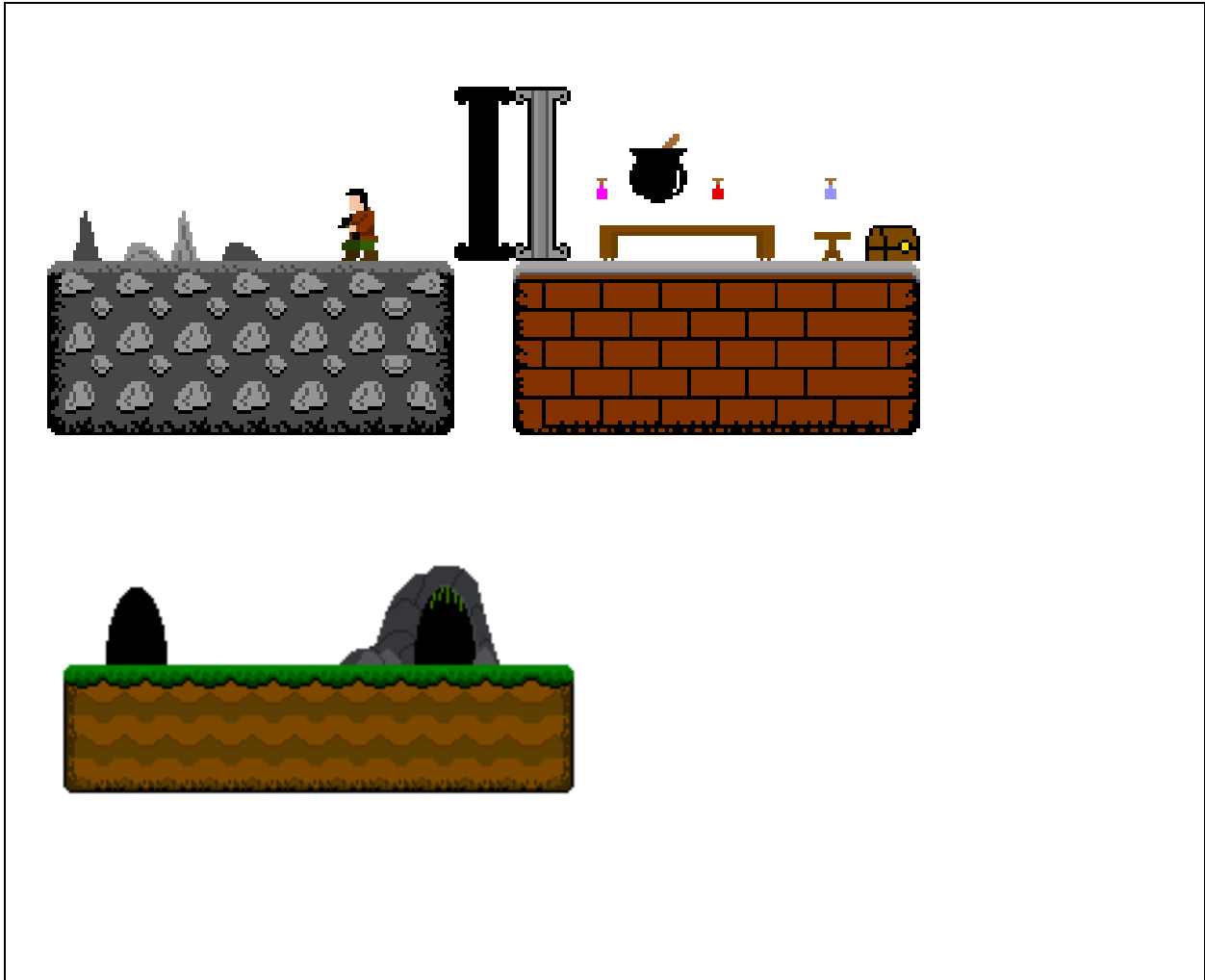
R: reiniciar juego

D: modo debug (donde se muestran datos que me ayudaron para visualizar lo que iba haciendo)

Diseño de Escenarios

Para primer escenario, ocuparemos un típico escenario 2D de plataformas con assets gratuitos

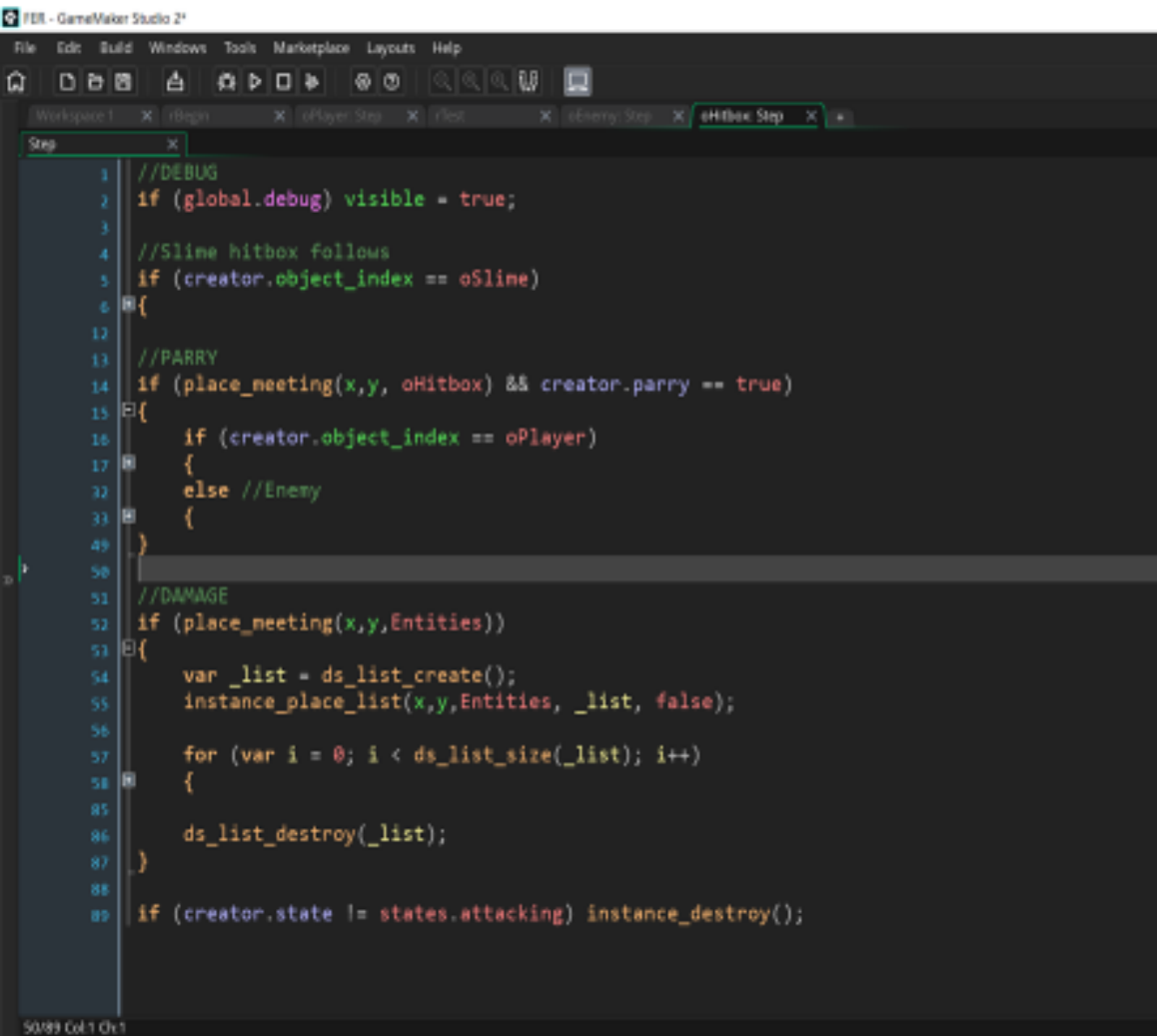
Nivel	
Plataforma por default	Cree tilemaps basados en juegos clásicos y desarrolle algunos escenarios de ambiente, con su respectiva acomodación de tilesets.
	



Estética del Juego

El juego posee una estética tipo shovel knight, y juego realizado para MS-DOS, la idea es basarme en los sprites que ya tengo y modificar el contraste de luces y sombra, utilizaré colores más sombríos para que hagan juego con el escenario por default que estoy empleando en este beta.

Lógica de Código



The screenshot shows the GameMaker Studio 2 interface with the 'oHitbox Step' script open. The code is written in GML and includes comments for debugging and logic. It checks for a global debug flag, then checks if the creator is 'oSline'. If so, it enters a 'PARRY' section where it checks for a meeting with 'oHitbox' and if the creator is 'oPlayer'. If not 'oPlayer', it checks for an 'Energy' state. The 'DAMAGE' section follows, which creates a list of entities, places them, and then destroys the list. Finally, it checks if the creator is in an 'attacking' state and destroys the instance if not.

```
1 //DEBUG
2 if (global.debug) visible = true;
3
4 //Sline hitbox follows
5 if (creator.object_index == oSline)
6 {
7
8
9
10
11
12
13 //PARRY
14 if (place_meeting(x,y, oHitbox) && creator.parry == true)
15 {
16     if (creator.object_index == oPlayer)
17     {
18
19
20
21     }
22     else //Energy
23     {
24
25
26
27     }
28 }
29
30
31 //DAMAGE
32 if (place_meeting(x,y,Entities))
33 {
34     var _list = ds_list_create();
35     instance_place_list(x,y,Entities, _list, #false);
36
37     for (var i = 0; i < ds_list_size(_list); i++)
38     {
39
40
41
42     }
43     ds_list_destroy(_list);
44 }
45
46 if (creator.state != states.attacking) instance_destroy();
```

Código del hitbox

GDR - GameMaker Studio 2

```

File Edit Build Windows Tools Marketplace Layouts Help
Workspace 1 X 1 Steps X oPlayer Step X
Step X
1 //Inputs
2 var keyRight = keyboard_check(vk_right);
3 var keyLeft = keyboard_check(vk_left);
4 var keyJump = keyboard_check_pressed(vk_space);
5 var keyAttack = keyboard_check_pressed(ord("X"));
6 var keyDown = keyboard_check(vk_down);
7
8 //Horizontal Movement
9 var move = keyRight - keyLeft;
10
11 //Vertical Movement
12 vSpeed += grv;
13
14 //States & behaviour
15 switch (state)
16 {
17     case states.idle:
18         #region
19         break;
20
21     case states.walking:
22         #region
23         break;
24
25     case states.jumping:
26         #region
27         break;
28
29     case states.falling:
30         #region
31         break;
32 }
18/272 Col1 Ch1

```

Máquina de
estados del
jugador

```

1 /// @desc
2 //Facing player (image_xscale)
3 if (state != states.attacking && state != states.damaged && state != states.dead)
4 {
5     if (instance_exists(oPlayer))
6     {
7         if (x < oPlayer.x) image_xscale = -1;
8         else image_xscale = 1;
9     }
10 }
11
12 //Gravity
13 vSpeed += grv;
14
15 //States and Behaviour
16 switch(state)
17 {
18     case states.idle:
19         #region
20         break;
21
22     case states.damaged:
23         #region
24         break;
25
26     case enemyStates.chasing:
27         #region
28         break;
29
30     case states.attacking:
31         #region
32 }
11/226 Col2 Ch2

```

Máquina de
estados de los
enemigos

Pruebas por tercero

Le mostré el juego a mi novia, a un amigo, y a mi hermano. Si bien, a primera instancia mostraron notorias reacciones positivas, exclamaron que el arte apesar de ser simple, es muy bonito. Ellos pudieron jugar en otro escenario demo que aun no anexo por la cantidad de bugs que tiene. Comprobaron las mecánicas los saltos; el salto hacia un desnivel; las animaciones de ataque, y las de recibir daño; la animación de muerte del personaje y de los enemigos. Aun cuanod las respuestas son positivas, siempre surge la constante necesidad de querer adaptar más “features” al juego, en base a toda nuestra experiencia gamer que hemos ponderado toda nuestra vida como “gamer”. Obviamente, me comentaron la cuestión de cubrirse de los ataques, animaciones para agarrarse de los bordes de las plataformas, sugerencia de enemigos, historia, música, escenarios, etc. ¡Cómo me gustaría poder realizar todos esos cambios y promover los míos! Sin embargo, es una tarea muy difícil que tan solo 3 simples líneas de código funcionen en base a nuestras expectativas de lo que significa un buen juego. Seguimos aprendiendo con la finalidad de poder consolidar estas tecnicas de programación, con la imaginación.

Programación de Actividades (Gantt)

Programación de actividades				
Tareas	Encargado	Inicia	Fin	% Completado
Development Phase				
Design	Fernando Gutierrez	01/10/2020	31/10/2020	75
Storyline	Fernando Gutierrez	01/10/2020	31/10/2020	50
Level Mechanics	Fernando Gutierrez	01/10/2020	15/11/2020	60
Art	Fernando G	01/10/2020	-	40
Level 1	Fernando Gutierrez	01/10/2020	10/11/2020	10
Special FX	Fernando Gutierrez	20/10/2020	20/11/2020	10
UI	Fernando Gutierrez	20/10/2020	22/11/2020	5
Engineering	Fernando Gutierrez	01/10/2020	25/11/2020	85
Prototypes	Fernando Gutierrez	01/11/2020	15/11/2020	90
Audio	Fernando Gutierrez	15/10/2020	30/11/2020	30
Sound Design	Fernando Gutierrez	15/10/2020	30/11/2020	30
Testing Phase				
Test Plan	Ana Rivera	01/11/2020	01/12/2020	0
Beta Testing	Ernesto Arévalo	20/11/2020	01/12/2020	0
Deploying Phase				
"Go Live" Plans	Fernando Gutierrez	01/12/2020	01/01/2021	0