



Documento de Diseño de Juego

Game design document

Visión general del juego

2022

RESUMEN

- El objetivo del proyecto es crear un juego mobile Casual. Al principio se detallaran detalles del mismo y luego todo el cronograma establecido durante la realización del mismo

METAS

Lograr crear un juego mobile

Aplicar MDA

Título de Juego: Abduce la vaca

Elevator pitch:

Estamos desarrollando un juego casual ambientado en la tierra. Su jugabilidad está fuertemente orientada a las mecánicas mobiles y a lo desafiante.

Género:

Minijuegos, Single-player, Casual

Público objetivo:

Edad: +3 años

Género: Todos

Monetización:

Freemium, con microtransacciones dentro del juego

Plataformas y requisitos del sistema:

Mobile (Android)

Temática y ambientación

Abduce a la vaca es un juego casual ambientado en el planeta Tierra. El jugador asume el papel del Ufo donde debe abducir a todas las vacas posibles en diferentes escenarios, variando la cantidad de vacas a abducir y el resto de animales que bloquearan a los mismos.

Más información sobre el juego.

Para abducir no bastará con quedarse quieto en una posición por lo que hay que tener paciencia y tratar de encontrar la forma de obtener a las vacas con la menor cantidad de intentos.

CUIDADO: Cuanto más falles al abducir algo pasará con el UFO

Alcance del proyecto

Poder tener el juego con un total de 3 niveles que se sienta cómodo y disfrutable.

Nuestro equipo

Desarrollo: Greco Ventura, Germán

Diseño:

- **Salamanca, David**
Greco Ventura, Germán

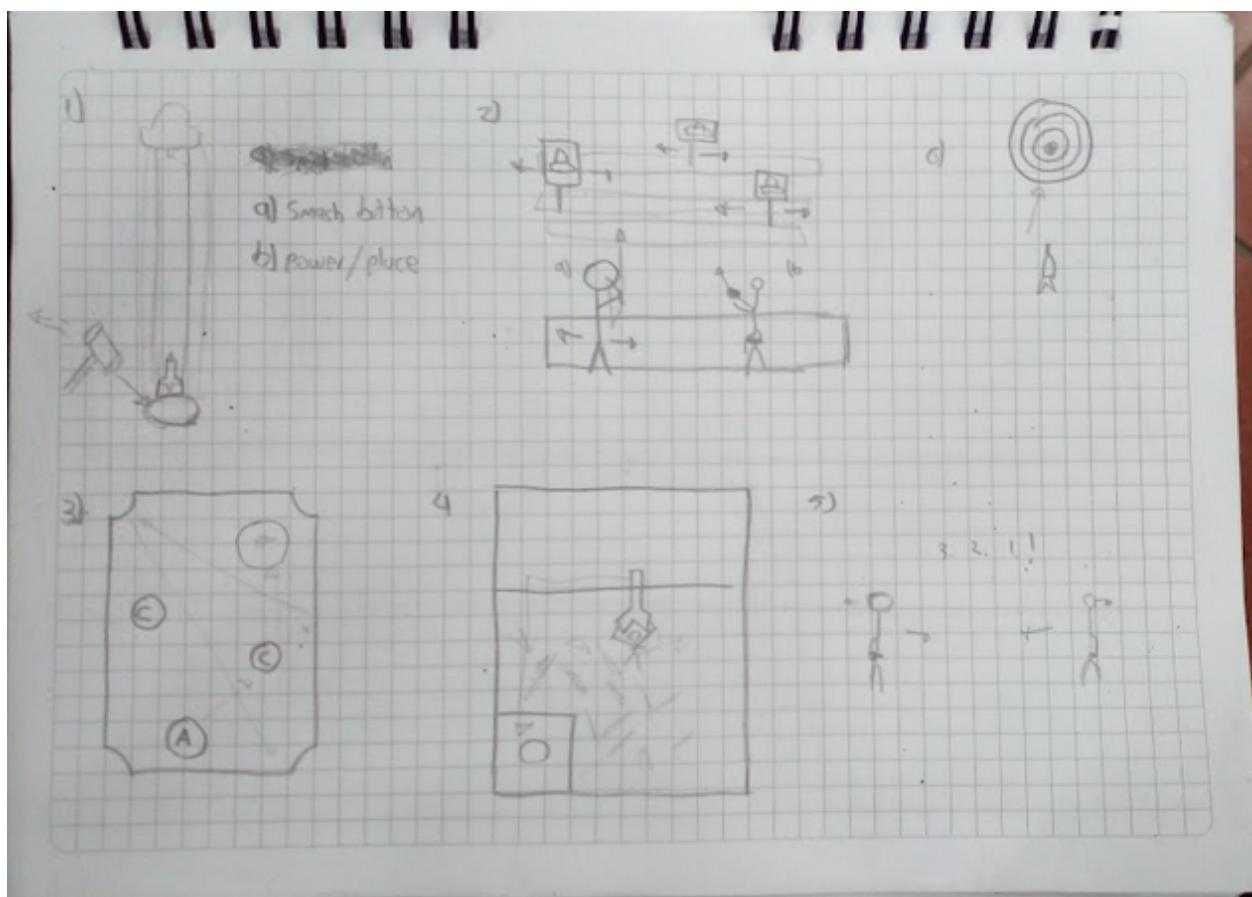
Arte: Salamanca, David

Cronograma

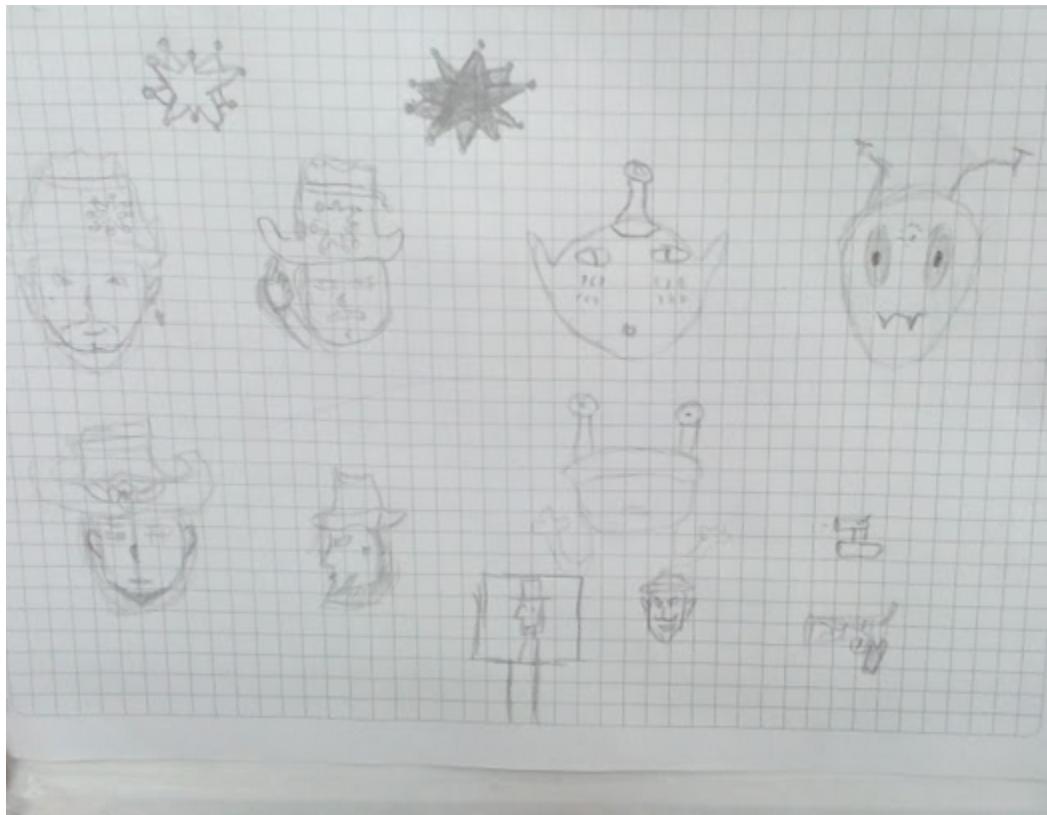
15/09/2022

Presentación de conceptos básicos e ideas

Minijuegos



Diseño de personajes



22/09/2022

Sistemas hechos en Godot:

- Sistema de puntos ✓
- Al apretar un botón desaparece el personaje ✓
- Al apretar un botón se suma una cantidad de puntos ✓
- Al mantener apretado un botón se suma una cantidad de puntos ✓
- Arrastre de objeto (Drag) ✓
- Cronómetro ✓
- Botón Touch Mobile ✓

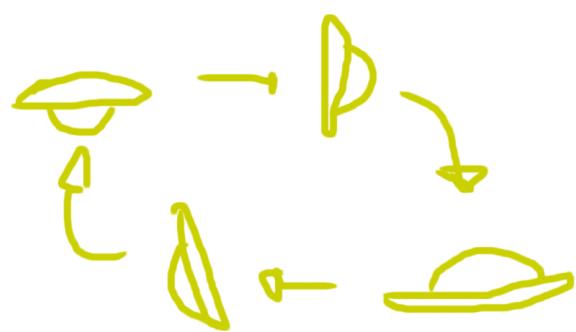
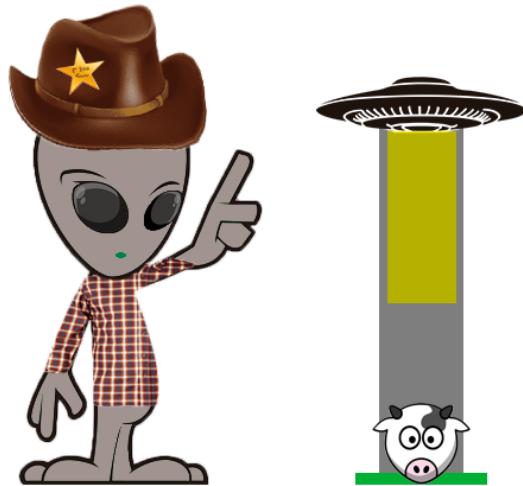
Arte:



Peligro disparando



Cargando el Rayo



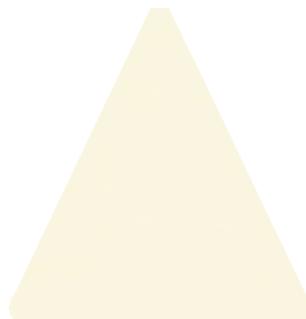
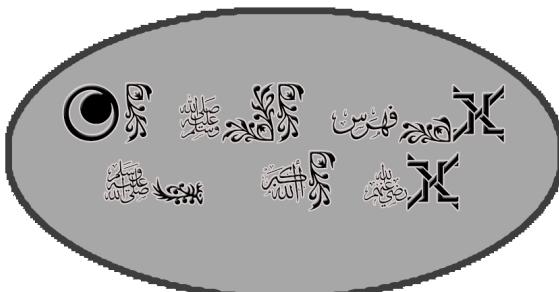
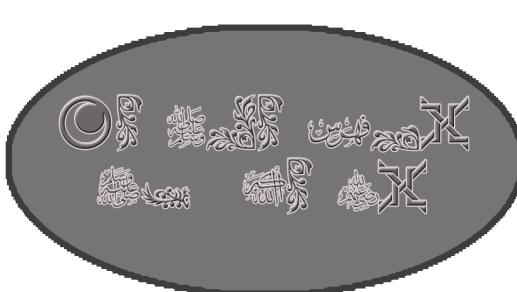
29/09/2022

Sistemas hechos en Godot:

- Relacionar sistema de puntos con HammerLevel
- Desaparecer personaje cuando toca al ovni

-
- Agregar transiciones entre tutorial y HammerLevel ✓
 - Agregar menú principal ✓

Arte:



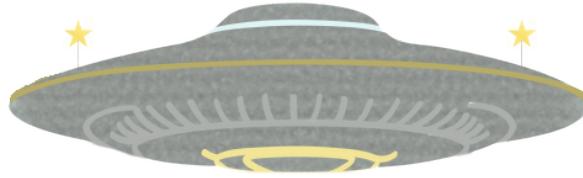
06/10/2022

Sistemas hechos en Godot:

- Agregar animaciones para ovni y vaca ✓
- Agregar pantalla de You Win (Con 3 etapas), You Lose ✓
- Agregar assets a las pantallas de information, You Win (Con 3 etapas), You Lose ✓

Arte:



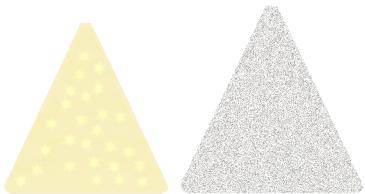
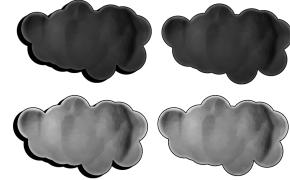
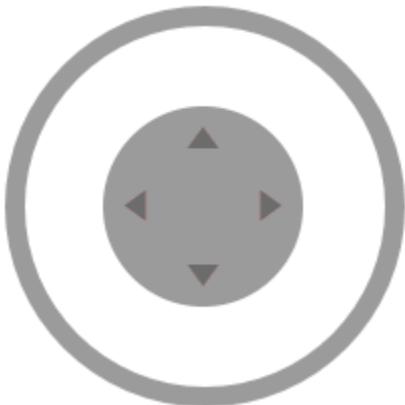


07/10/2022 al 27/10/2022

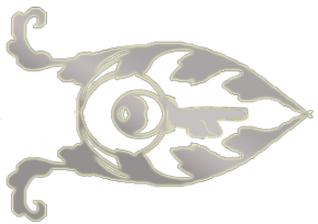
Sistemas hechos en Godot:

- Se agregaron animales con animación horizontal de forma continua ✓
- Se agrego una breve explicación del minijuego y sus tutoriales ✓
- Se agregaron sonidos a la pantallas de victoria, perdida y countdown inicial ✓
- Se diseñó mecánica de agarre fallido al apretar el botón abducir ✓
- Se diseñó mecánica de agarre fallido al levantar un animal ✓
- Se diseñó mecánica de nube que afecta al ovni, logrando que no pueda abducir ✓
- Se crearon menus responsive (Todos menos el del minijuego {Falla el responsive en el static body 2d del ufoLevel})
- Se cambió diseño de botón abducir y movimiento de ovni así son más intuitivos ✓
- Se agregó una fuente para las letras ✓
- Se agrego en los créditos los redireccionamientos (links) a los assets correspondientes {Falla: Solo funciona el escritorio no en mobile}

Arte:



Asserts descartados:



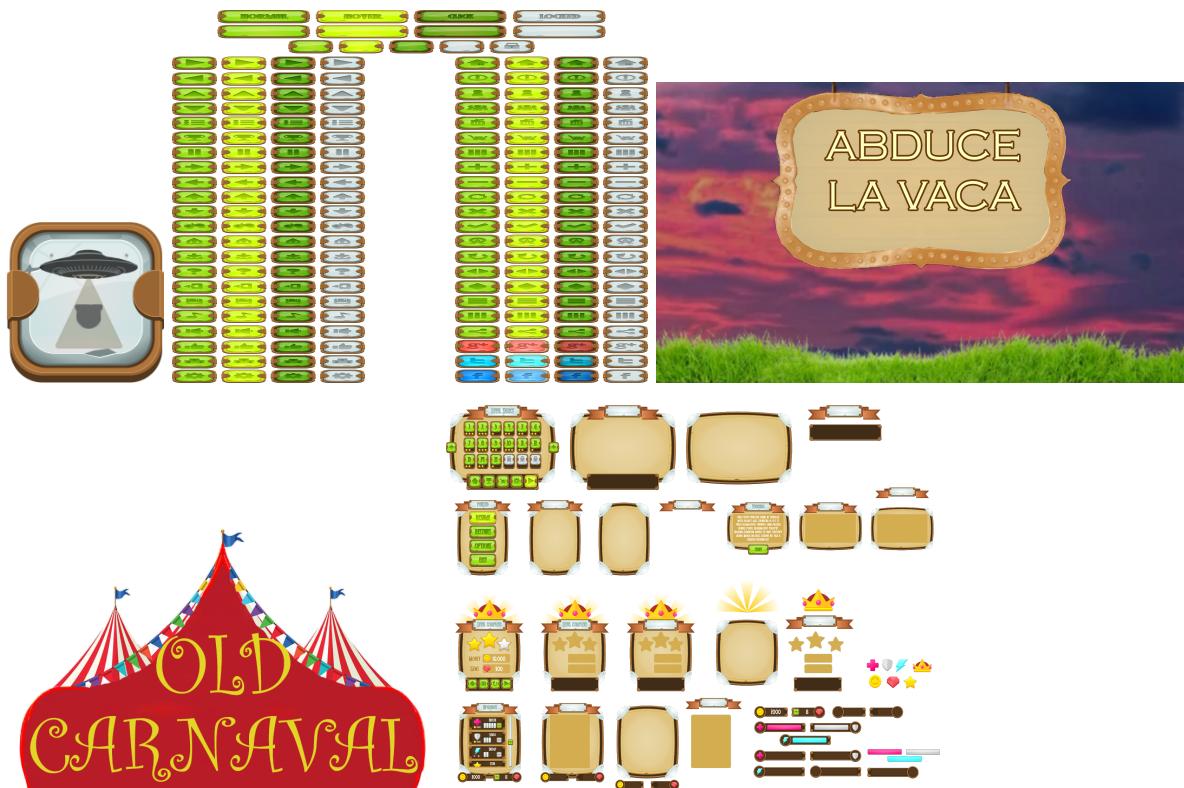
28/10/2022 al 3/11/2022

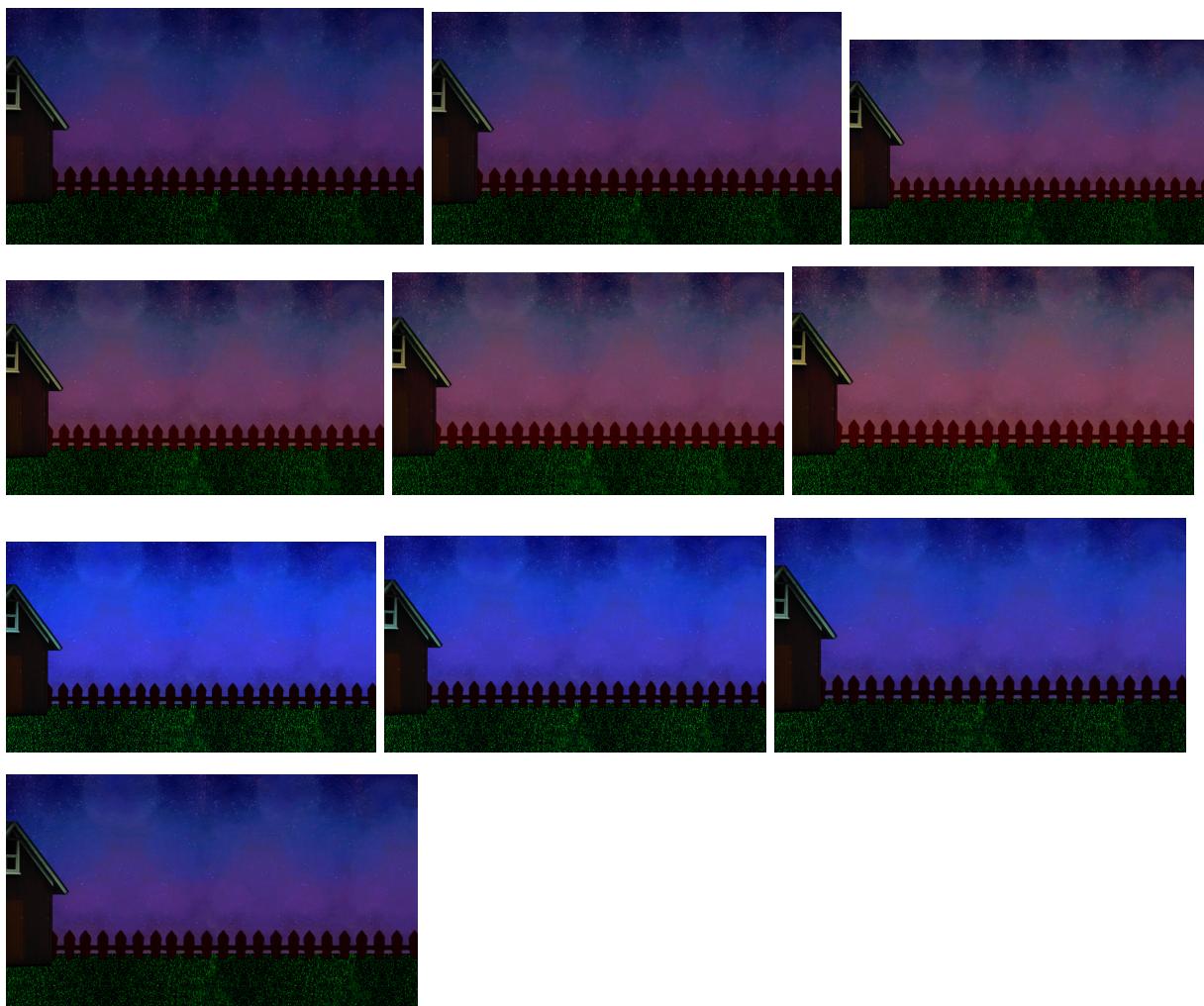
Sistemas hechos en Godot:

- Se cambiaron a los animales para que reboten y se mueven horizontalmente ✓
- Se eliminaron los tutoriales ✓
- Se creó una intro ✓

- Se cambió la idea del juego. Ya no consiste en una feria sino que se tratará de un UFO que debe abducir a las vacas. ✓
- Se cambió el nombre del juego (Old Carnaval-> Abduce la vaca) ✓
- Se estableció el nombre del equipo (Old Carnaval) ✓
- Falla el responsive de los animales y las paredes que hacen de choque
- Se cambió la UI para que sea acorde a la temática ✓
- Se agregó fondo tanto imagen como animación del mismo ✓
- Se agregaron animaciones para las estrellas finales junto con el audio✓
- Limpieza de código✓
- Falla en los créditos los redireccionamientos (links) a los assets correspondientes {Falla: Solo funciona el escritorio no en mobile}

Arte:





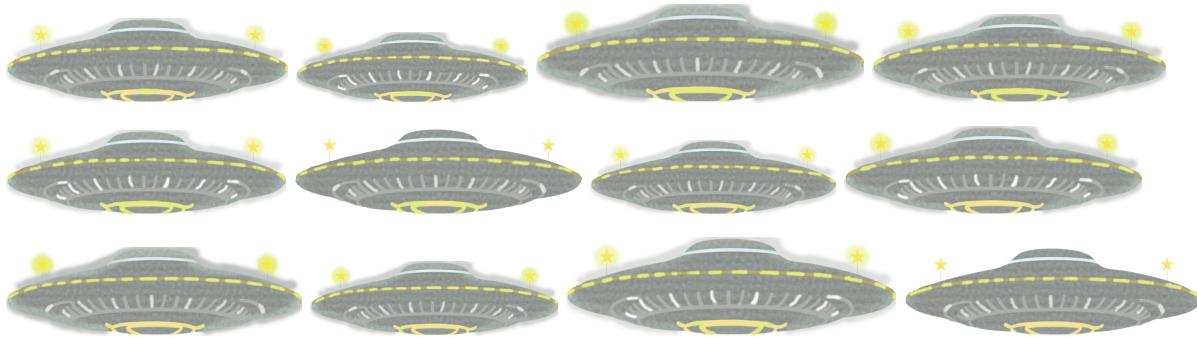
04/11/2022 al 10/11/2022

Sistemas hechos en Godot:

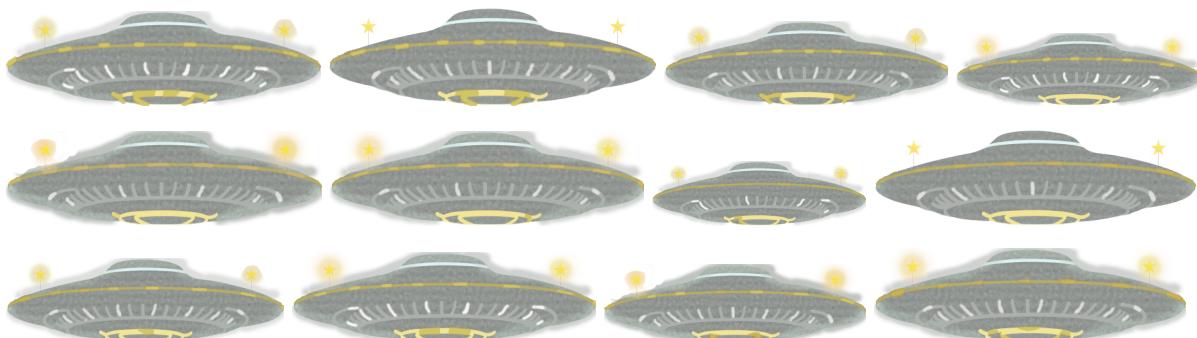
- Se cambiaron los tiempos de abducir (demasiado lento) y del juego (demasiado rápido) ✓
- Se agregaron estados al UFO y los ANIMALES ✓
- Se agregaron animaciones según estado del UFO ✓
- Optimizar el nivel para que los datos del mismo se pasen por tool así se puede ajustar más fácil ✓
- Falla el responsive de los animales y las paredes que hacen de choque
- Falla en los créditos los redireccionamientos (links) a los assets correspondientes {Falla:
Solo funciona el escritorio no en mobile}

Arte:

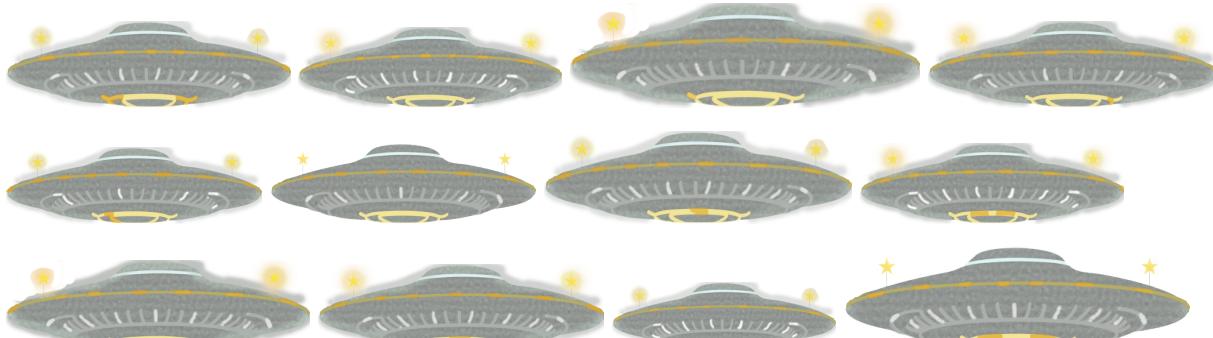
Animación normal



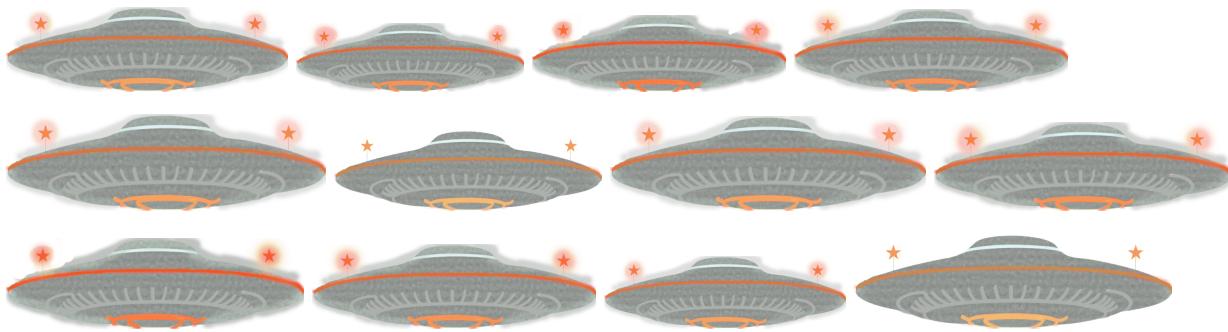
Animación dañado



Animación pre-glitch



Animación glitch

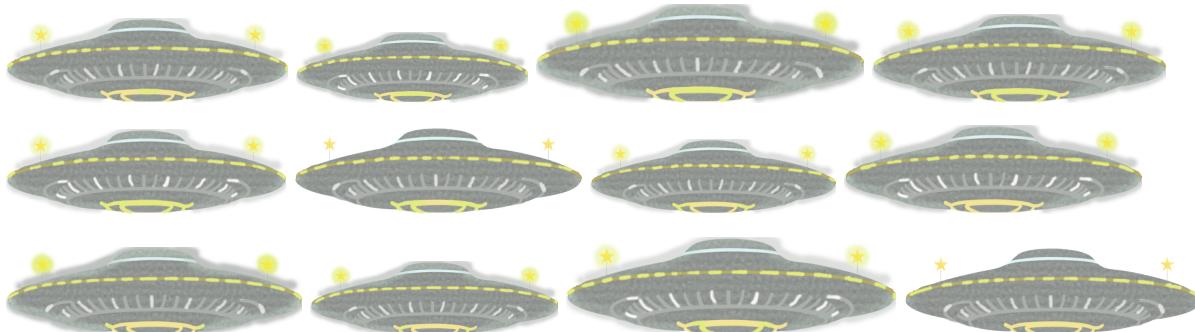


11/11/2022 al 17/11/2022

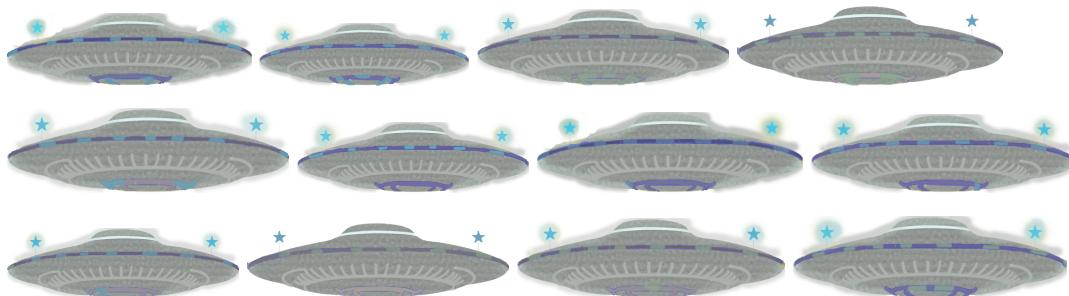
Sistemas hechos en Godot:

- Posiciones random de los animales ✓
- Agregar Niveles 2 (3 vacas a abducir)) y 3 (Una vaca con el bloqueo de la nube) ✓
- Agregar animaciones nuevas al ufo ✓
- Cambio de diseño de nube cuando interactúa con el ufo
- Animación de lluvia y sonido para el nivel 3
- Sonido a introducción, menú y créditos ✓
- Controles de teclado (a-d-/<,-> Movimiento ufo; barra espaciadora Abducir animal) ✓
- Arregla sonido al ganar (Se llega a repetir el sonido) ✓
- Falla el responsive de los animales y las paredes que hacen de choque
- Falla en los créditos los redireccionamientos (links) a los assets correspondientes [Falla:
Solo funciona el escritorio no en mobile]

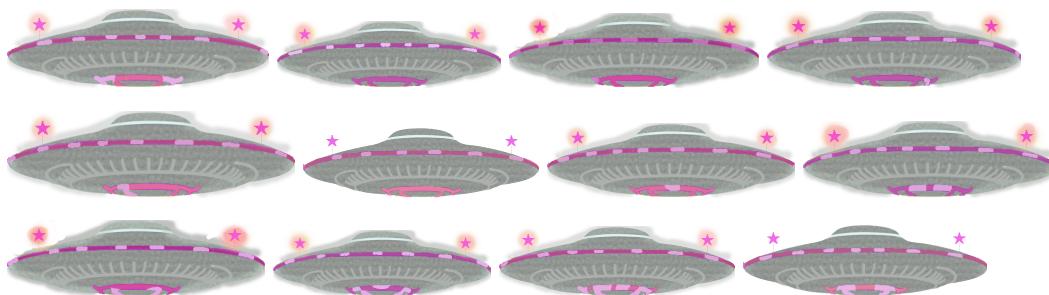
Arte:Animación normal



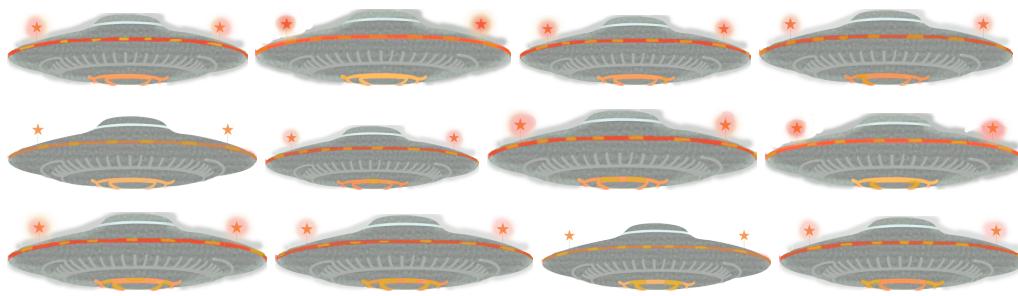
Animación dañado



Animación pre-glitch



Animación glitch



18/11/2022 al 24/11/2022

Sistemas hechos en Godot:

- Se agregó una pantalla de cargando con instrucciones ✓
- Se agregó sonido de rebote a animales ✓
- Se agregó sonido de fondo a niveles ✓

-
- Se agregó sonido al disparar luz, al glitchearse ,según el animal ✓
 - Se quitó animación de lluvia y sonido para el nivel 3 ✓
 - Sonido a rayo en nivel 3 ✓
 - Falla el responsive de los animales y las paredes que hacen de choque
 - Falla en los créditos los redireccionamientos (links) a los assets correspondientes {Falla:
Solo funciona el escritorio no en mobile}

25/11/2022 al 01/12/2022

Sistemas hechos en Godot:

- Se agregó un contador de para saber cuando se glitcha en el nivel 1 ✓
- Se cambió el diseño al abducir animal (no vaca) ✓
- Se pusieron mas estrellitas al ganar el nivel ✓
- Falla el responsive de los animales y las paredes que hacen de choque
- Falla en los créditos los redireccionamientos (links) a los assets correspondientes {Falla:
Solo funciona el escritorio no en mobile}