



Documento de Diseño de Juego

Game design document

Visión general del juego

2022

RESUMEN

- Esta es una oportunidad perfecta para dar una visión general de su proyecto y proporcionar algunas orientaciones sobre dónde encontrar qué.

METAS

Lorem ipsum

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.

Para todas las personas

Quienes busquen despejar sus mentes

Abduce la vaca

Es un videojuego

Que les hará recordar a sus infancias; llevándolos a disfrutar de minijuegos en una feria tradicional

Comparado a juegos como Carnival: Juegos de Feria

Nuestro producto se destaca por ser un producto gratuito

Nuestro producto se destaca por contar con controles y visuales intuitivas para los usuarios

Estamos desarrollando un juego de rol de mundo abierto ambientado en un mundo de fantasía medieval inspirado en el folclore europeo. Su jugabilidad está fuertemente orientada a la historia y se basa en el best-seller "Earl of the Rings". Es una mezcla de "The Witcher" con "Dark Souls" y "Juego de Tronos".

Concepto

Resumen

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

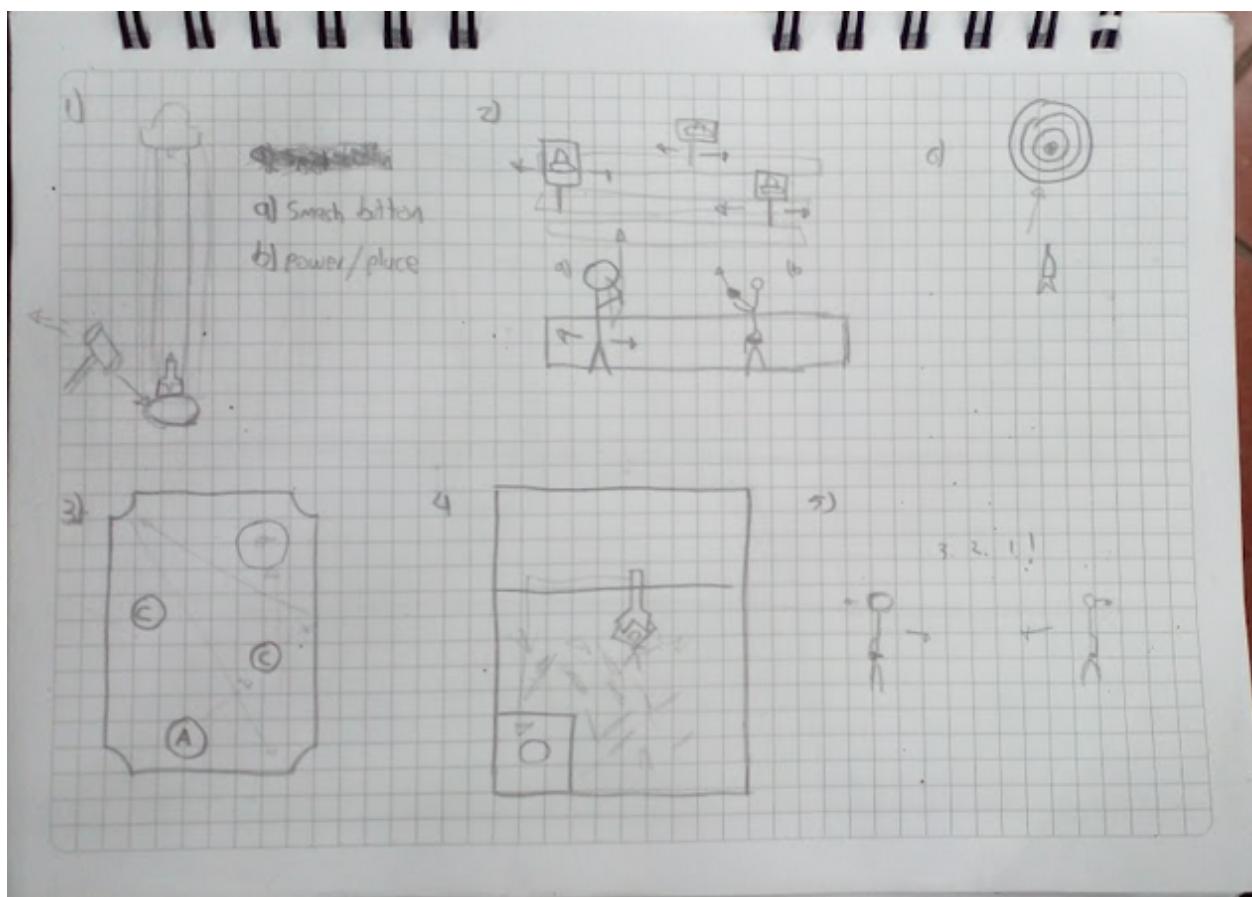
Arte: Salamanca, David

Cronograma

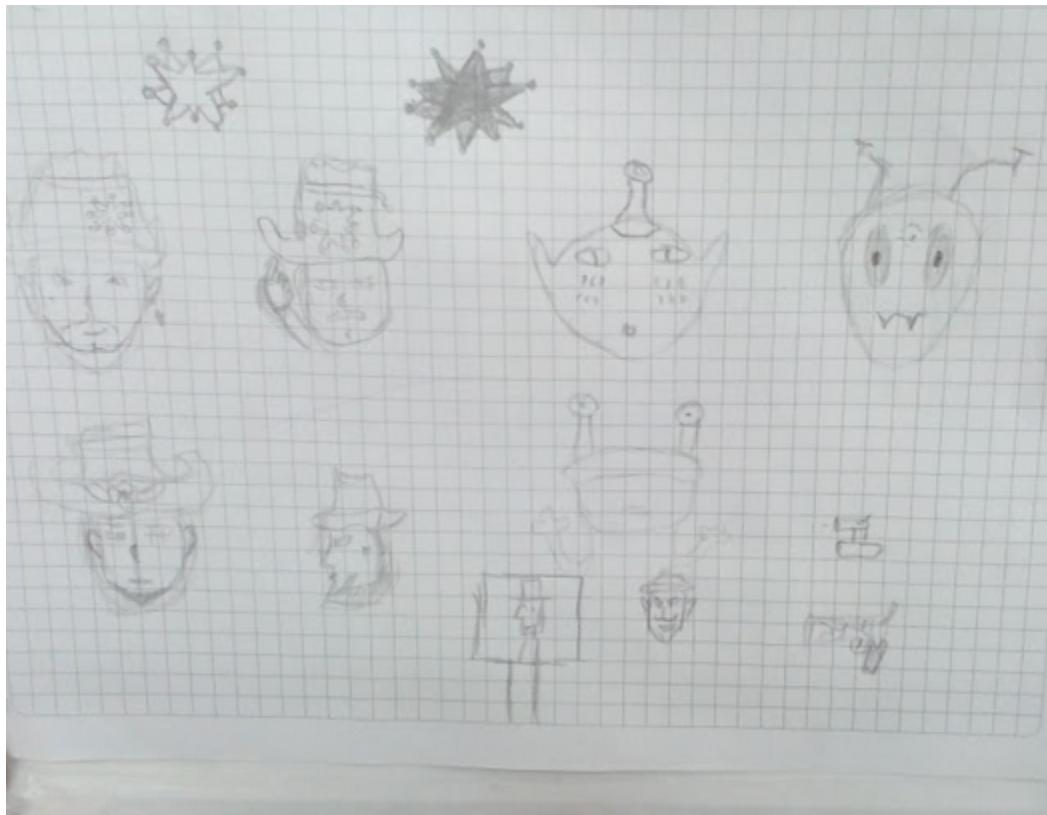
15/09/2022

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 ✓

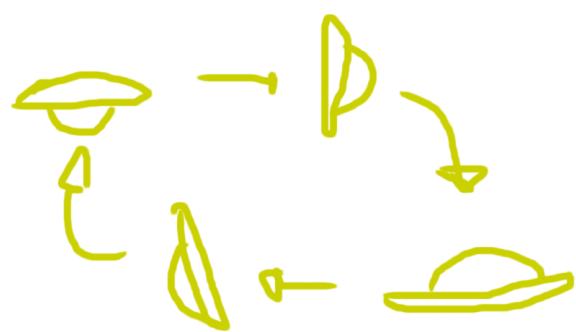
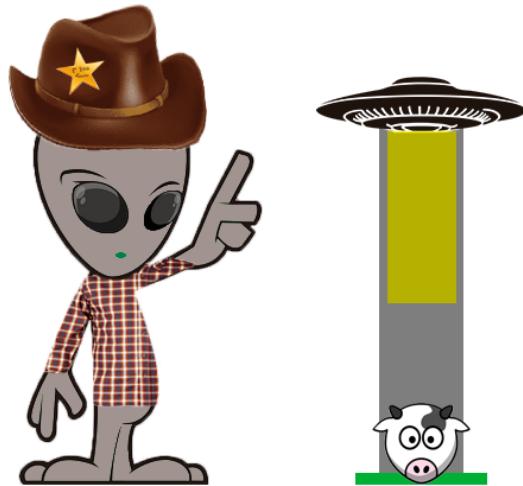
Arte:



Peligro disparando



Cargando el Rayo



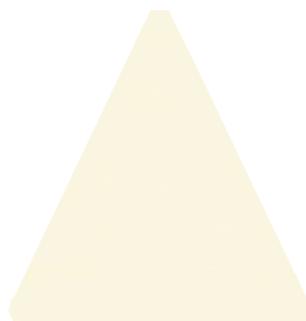
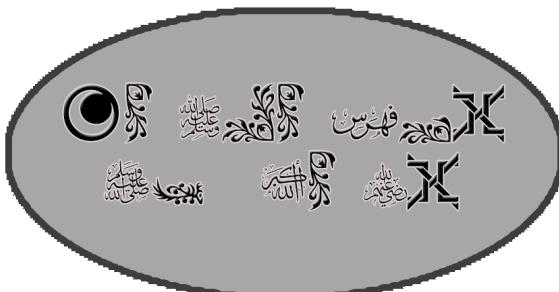
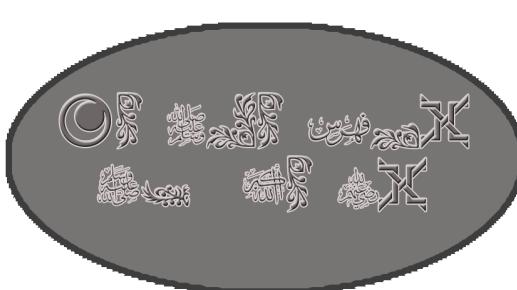
29/09/2022

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:



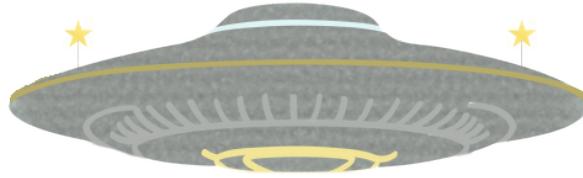
06/10/2022

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:



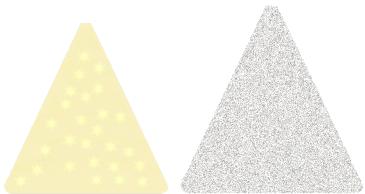
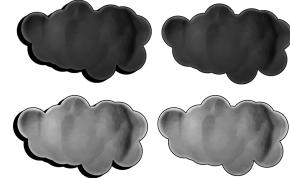
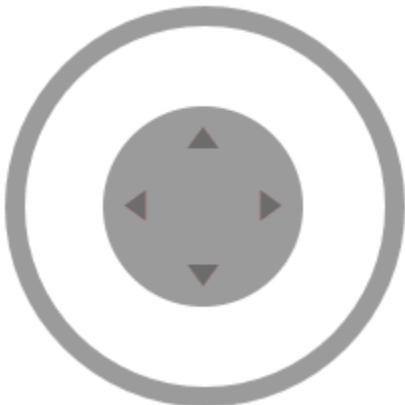


07/10/2022 al 27/10/2022

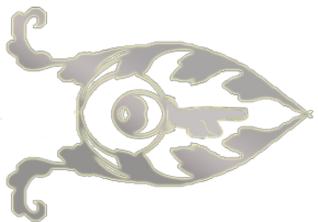
Sistemas hechos en Godot:

- 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:



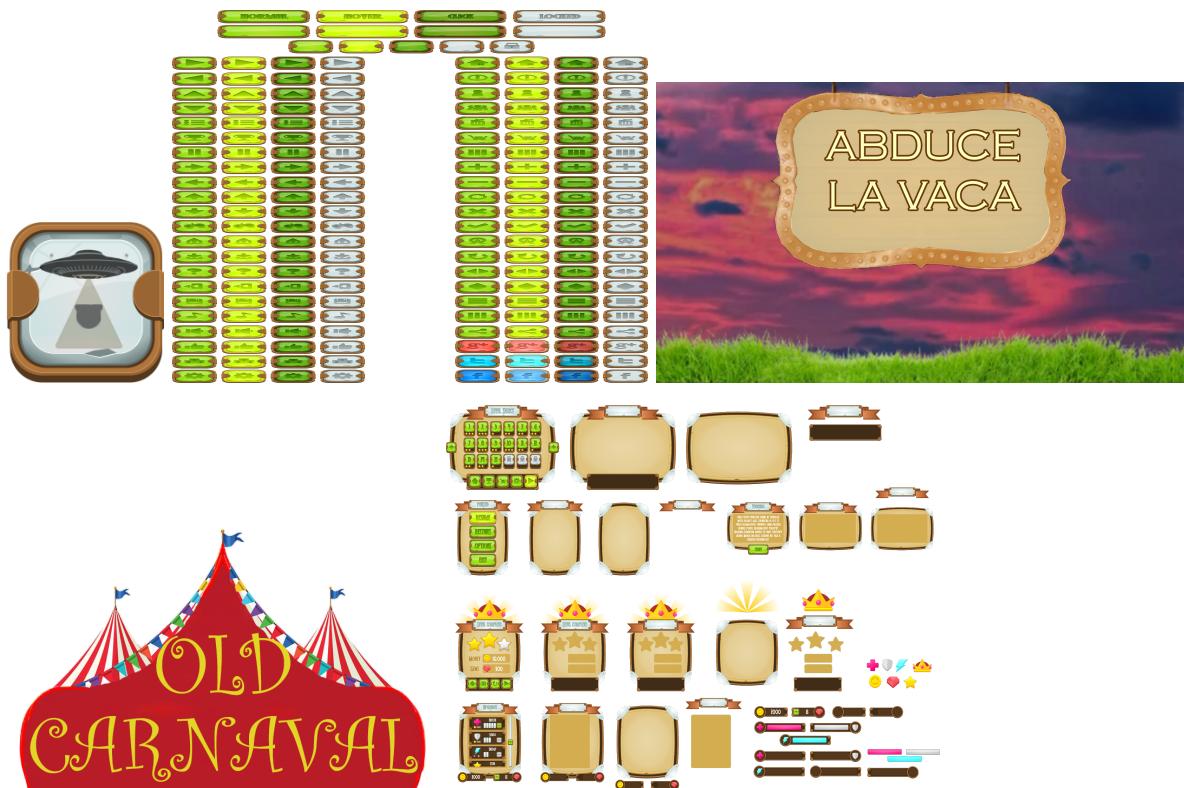
28/10/2022 al 3/11/2022

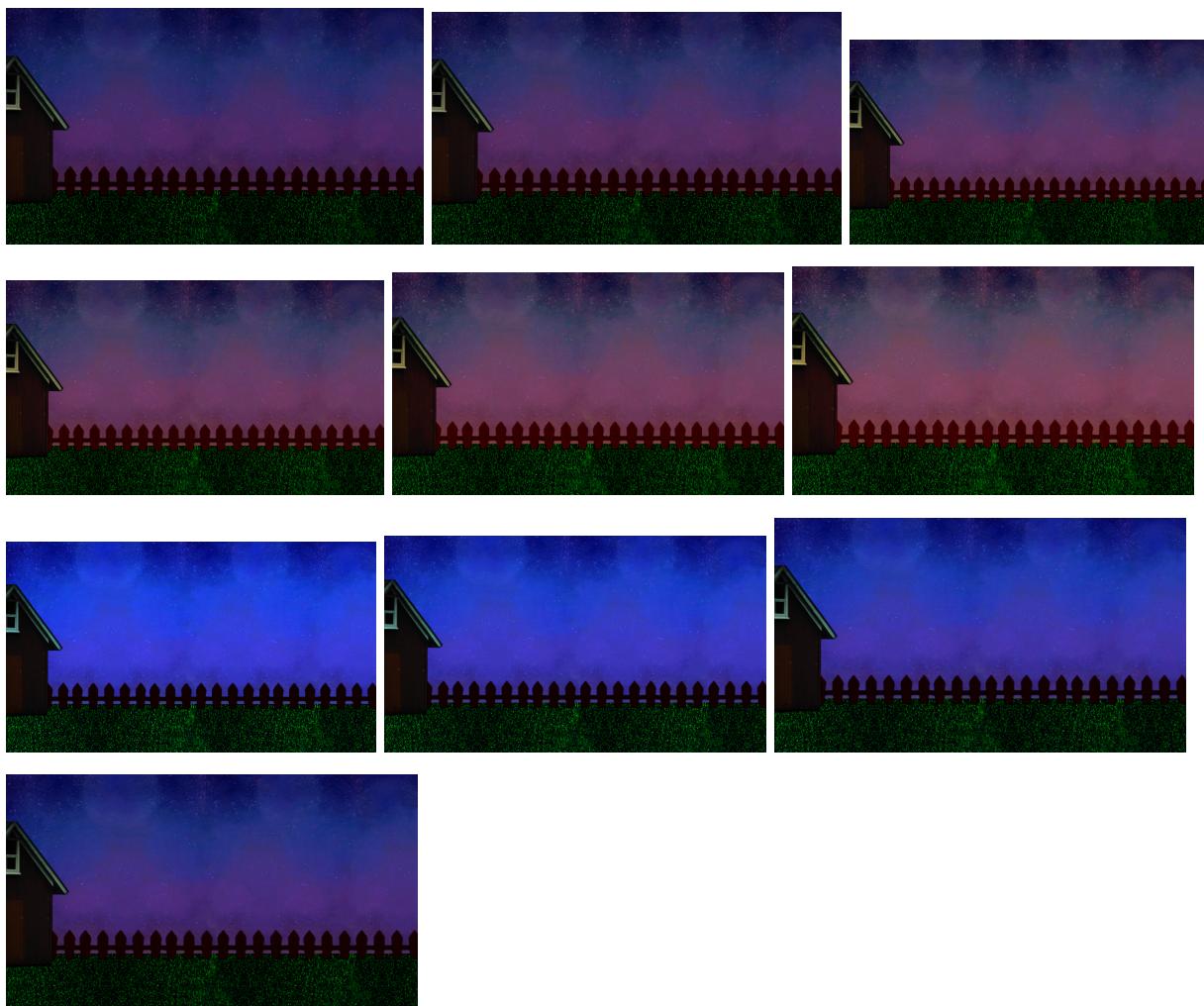
Sistemas hechos en Godot:

- 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:





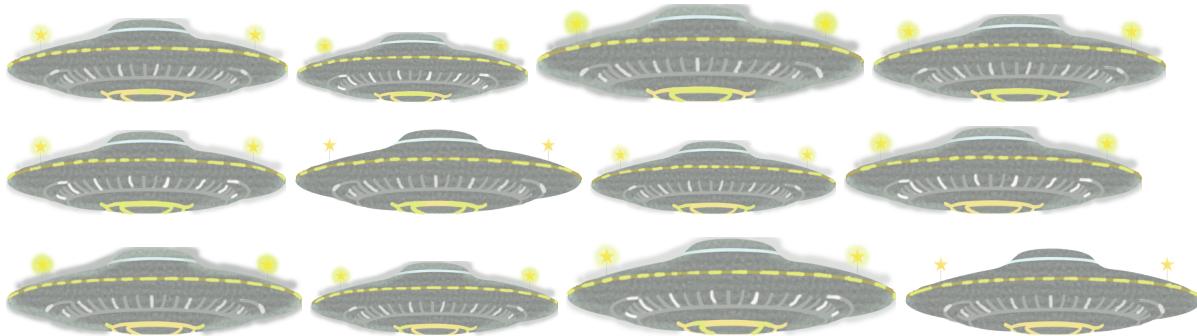
04/11/2022 al 10/11/2022

Sistemas hechos en Godot:

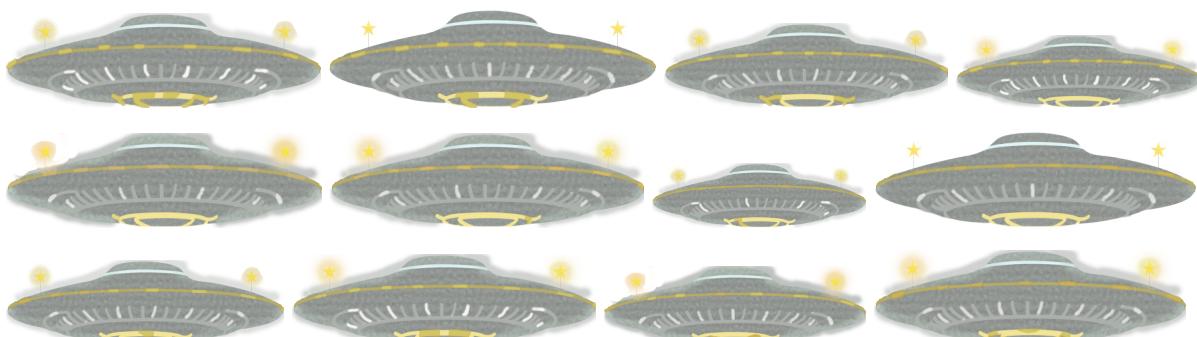
- Se cambiaron los tiempos de abducir (demasiado lento) y del juego (demasiado rápido) ✓
- Se agregaron estados al UFO y los ANIMALES ✓
- Se agregaron animaciones según estado del UFO ✓
- Optimizar el nivel para que los datos del mismo se pasen por tool así se puede ajustar más fácil ✓
- Falla el responsive 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:

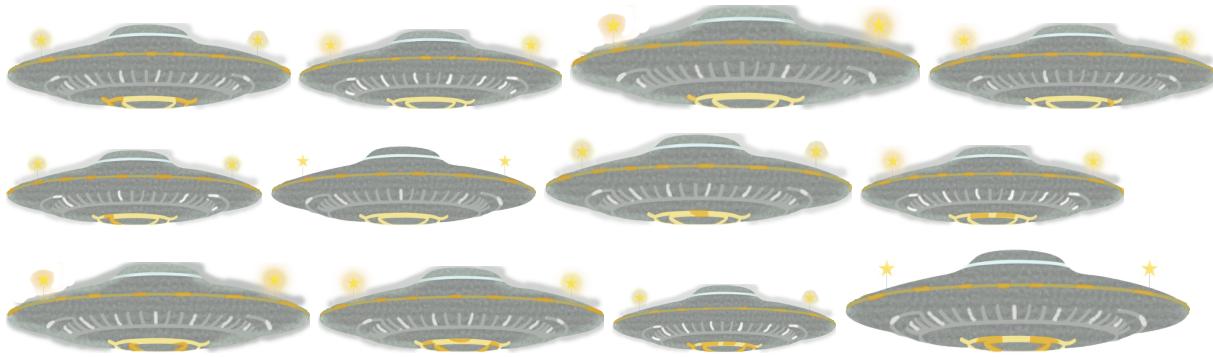
Animación normal



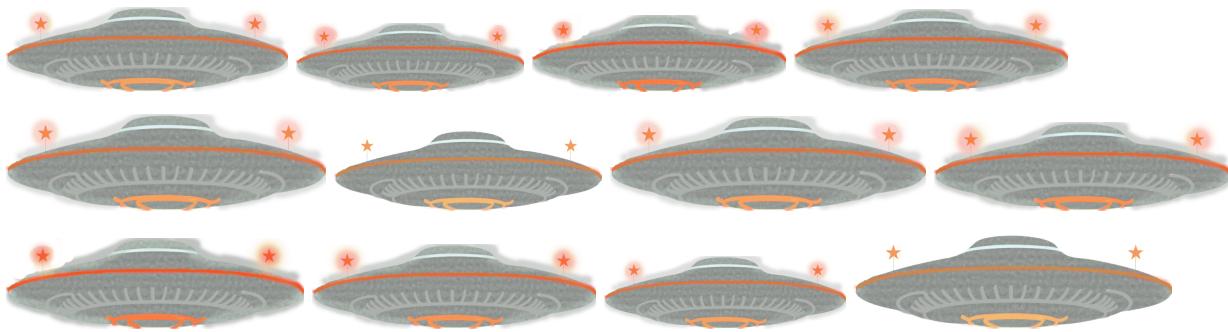
Animación dañado



Animación pre-glitch



Animación glitch

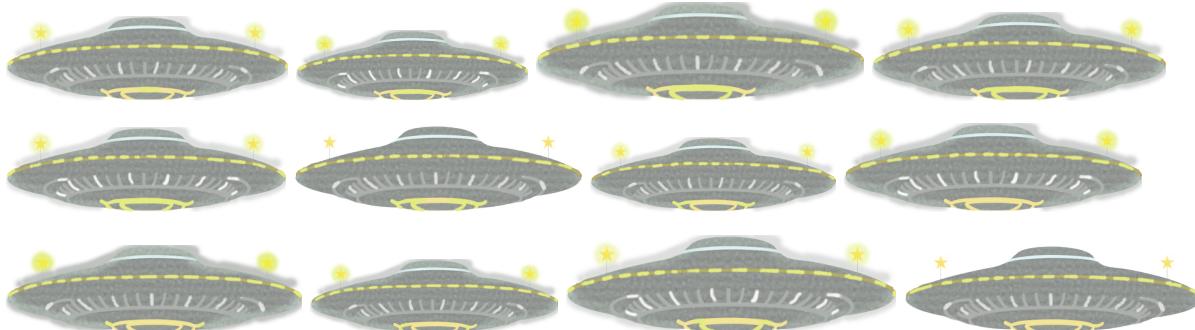


11/11/2022 al 17/11/2022

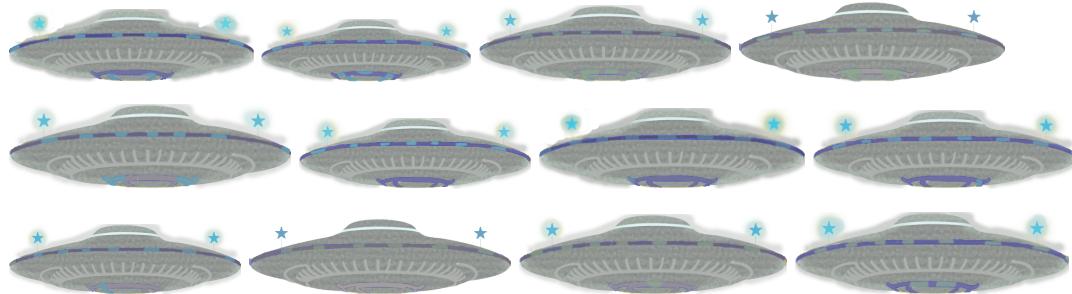
Sistemas hechos en Godot:

- 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]

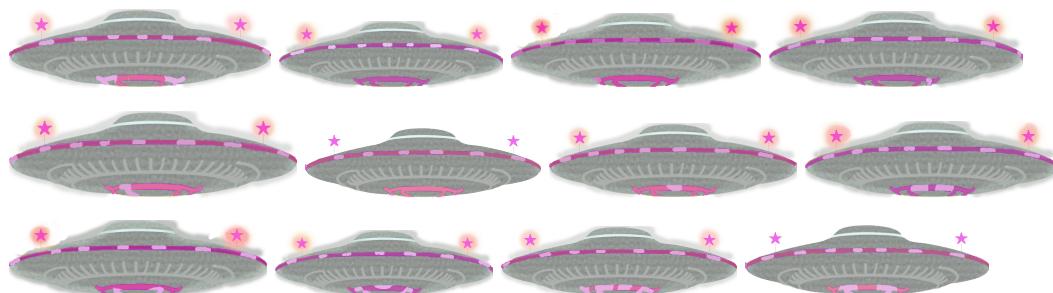
Arte:Animación normal



Animación dañado



Animación pre-glitch



Animación glitch

