

UNIVERSIDAD DE GRANADA

INGENIERÍA INFORMÁTICA

---

# GDD Wave.

---

*Autores:* JOSÉ ANTONIO RUIZ MILLÁN

ÁNGEL ROBLEDILLO PEREA

*emails:* jantonioruiz@correo.ugr.es

angelrobp@correo.ugr.es

*Curso:* 2018-2019

*Asignatura:* Programación Lúdica

*19 de junio de 2019*



# Índice

<b>1. The OneSheet</b>	<b>2</b>
<b>2. The Ten-Pager</b>	<b>3</b>
2.1. Introducción: . . . . .	3
2.2. Esquema del juego: . . . . .	3
2.3. Personajes: . . . . .	4
2.4. Jugabilidad: . . . . .	5
2.5. Modos de juego: . . . . .	6
2.6. Experiencias de juego: . . . . .	6
2.7. Mecánicas del juego: . . . . .	6
2.8. Enemigos: . . . . .	6
2.9. Recompensas: . . . . .	7
2.10. Monetización: . . . . .	7
<b>3. Gameplay Progression:</b>	<b>7</b>
<b>4. The Beat Chart</b>	<b>7</b>

# 1. The OneSheet

1. **Título:** *Wave*
2. **Sistema de juego:** PC (Controlado con el teclado o con el móvil)
3. **Edad objetivo:** 10 en adelante
4. **ESRB Rating:** E (Everyone)
5. **Resumen:**

El juego está fuertemente inspirado en Flow <sup>1</sup>En el juego existen cinco tipos de roles, cada uno con una habilidad especial. Las partidas son partidas cortas —unos 15 minutos— en las que el jugador empieza con un personaje pequeño y va consiguiendo vidas y energía comiéndose a otros caracteres que pueden ser basados en IA u otros jugadores.

6. **Modos de juego:** Existe un único modo de juego, en el que el mapa se va poblando de personajes IA o jugadores reales para obtener la densidad de jugadores deseada.
7. **Características diferenciadoras:**
  - a) El juego define una experiencia profundamente estética e intuitiva
  - b) Puedes aliarte con otros jugadores o pelear contra ellos definiendo las dinámicas de forma espontánea en el momento
  - c) La experiencia de juego mediante el controlador móvil es increíblemente placentera y adictiva
  - d) No diferenciar entre IA y jugadores reales hace que la expectativa de juego sea impredecible y emocionante.

## 8. Productos en competencia:

- a) **Flow** es el juego que ha inspirado este proyecto, éste se remasterizó para PS4 pero no incluyo funcionalidades online y se siente en definitiva como un juego para la PS3. Obtuvo numerosos premios de diseño en su momento y fue utilizado por PS3 para demostrar el potencial en jugabilidad del DualShock3.
- b) **Agar.io** comparte la dinámica de un juego online masivo donde los personajes van comiendo y creciendo pero carece de la componente estética, la variedad de roles y tiene una dinámica de juego pobre.
- c) **Slither.io** parece una evolución del anterior pero comparte los mismos defectos. Aunque intenta ser más refinado estéticamente sigue sintiéndose como un juego hecho en Flash.
- d) *Los tres juegos mencionados han sido grandes éxitos, el primero de la mano de Sony y los otros dos grandes juegos que se han viralizado y aún después de muchos años conservan una base de usuarios estable y significativamente grande lo que demuestra el interés del público por este tipo de juegos.*

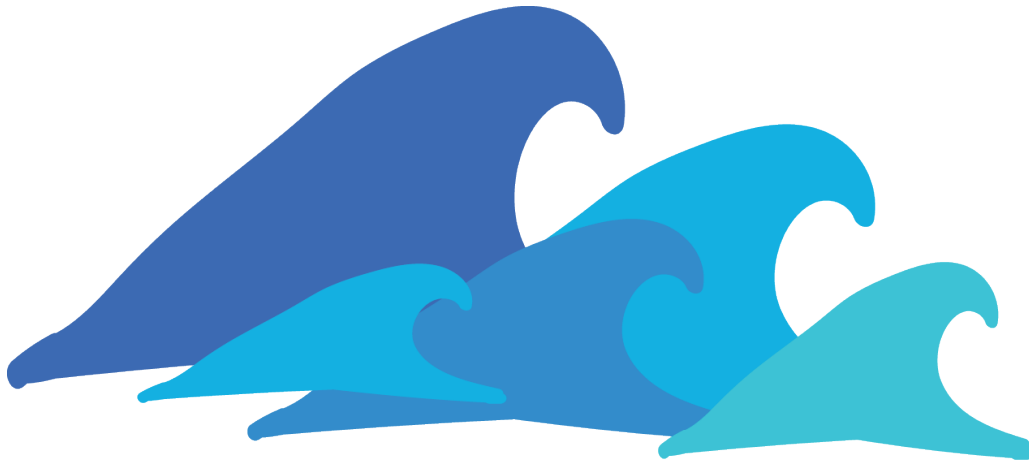
---

<sup>1</sup>XGen Studio. Flow. <http://www.xgenstudios.com/play/flow>

## 2. The Ten-Pager

### 2.1. Introducción:

- **Título:** Wave
- **Sistema de juego:** PC (Controlado con el teclado o con el móvil)
- **Edad objetivo:** 10 en adelante
- **ESRB Rating:** E (Everyone)
- **Fecha de salida:** Enero 2020



### 2.2. Esquema del juego:

- **Resumen historia del juego:**

En este videojuego comienza tu historia siendo un pequeño pero poderoso personaje escogido con antelación. Cada uno de los personajes tendrán una habilidad distinta y unas características diferentes, conforme avances en el tiempo irás siendo más poderoso y enfrentándote a rivales también más poderosos. Por otra parte, si los rivales consiguen derrotarte, volverás al inicio perdiendo tu potencial hasta el momento y teniendo que volver a competir por llegar de nuevo a lo más alto.

Si consigues finalmente llegar a lo más alto y alcanzar los niveles más elevados, conseguirás y desbloquearás trofeos e insignias que irás acumulando con tu progresión.

- **Mapa de juego:**

El juego se desarrolla en un mapa 2D plano que simula un escenario cualquiera en el espacio. Conforme el jugador vaya consiguiendo crecer, irá avanzando en el escenario y pertenecerá a un nuevo espacio del mapa donde sólo se encontrará con jugadores de su misma (o muy parecida) capacidad de poder. Al enfrentarse a ellos, si consigue vencerlos irá progresivamente subiendo los distintos niveles simulados del mapa y consiguiendo distintas insignias o recompensas por alcanzar ciertos niveles (recompensas personales al jugador), por otra parte, si

no consigue vencer y el jugador es eliminado, volverá al nivel inicial perdiendo su progreso actual aunque conservando los trofeos que haya conseguido hasta el momento.

## 2.3. Personajes:

### ■ Descripción:

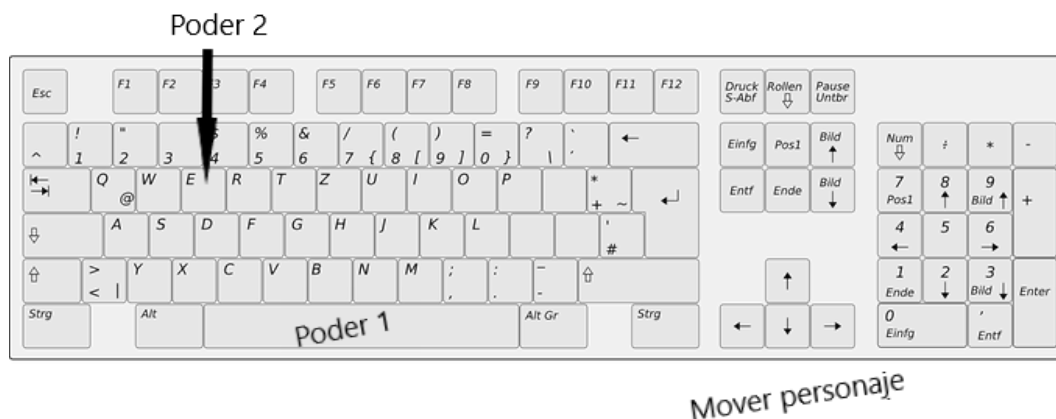
Para disfrutar de esta aventura tenemos un conjunto de personajes que pueden ir incrementando con el paso del tiempo y en distintas actualizaciones del juego. Se puede disfrutar del juego con cada uno de los personajes y seleccionar otro en cualquier momento antes de empezar una partida.

Los personajes tienen distinto diseño, cada uno estará pensado para mejorar cada uno de los poderes de los cuales serán capacitados éstos personajes.

Por ejemplo, un personaje podrá avanzar por el espacio a una velocidad más alta que el resto, otro tendrá mas vidas que los demás aunque será menos agresivo, otro hará más daño al resto de jugadores pero tendrá menos vida de lo normal, etc...

### ■ Control del personaje:

Para controlar los personajes tendremos dos dispositivos distintos, por una parte tendremos el teclado donde podremos mover al personaje con las flechas y activar su poder con el espacio (podremos utilizar la letra “E” en caso de tener una segunda habilidad).



Por otra parte, podemos utilizar nuestro dispositivo móvil para mover el personaje, utilizando el movimiento del mismo para mover al personaje y un boton situado en nuestra pantalla táctil para activar el poder del mismo.



## 2.4. Jugabilidad:

### ■ Juego:

Como hemos introducido en párrafos anteriores, el juego comienza seleccionando un personaje cualquiera, el que más nos guste o el que más nos apetezca jugar en ese momento.

Una vez seleccionado, comienza nuestra partida en la cual empezamos en el nivel 0 del mapa donde encontraremos a jugadores que acaban de empezar, al igual que nosotros. Nuestro objetivo es destruir a estos jugadores utilizando cualquier estrategia y haciendo uso de los poderes de cada uno de los personajes.

Una vez vayamos destruyendo enemigos avanzaremos a otra sección del mapa donde nos moveremos y actuaremos igual que en las demás, únicamente que ahora nuestro personaje es más difícil de vencer y del mismo modo nos enfrentaremos a jugadores que también han mejorado y será más difícil vencerles.

Conforme vayamos avanzando los distintos niveles y destruyendo enemigos, iremos consiguiendo distintos trofeos ocultos que nos harán ganar prestigio respecto a otros jugadores.

### ■ Plataforma:

Como hemos visto anteriormente, este juego se juega en PC, donde podremos controlar a nuestro personaje con el teclado, aunque por otra parte damos la posibilidad de conectando nuestro dispositivo móvil a nuestro PC, poder utilizar como mando el propio teléfono móvil. Los movimientos del mismo serán los movimientos del personaje y dispondremos de un botón en la pantalla que nos permitirá activar el poder de cada personaje.

## 2.5. Modos de juego:

Este juego dispone de un único modo de juego que consiste en ir avanzando en el mapa los distintos niveles donde veremos crecer cada personaje hasta llegar al nivel máximo donde encontraremos a jugadores muy poderosos que nos supondrá un reto muy elevado sobrepasarlos.

## 2.6. Experiencias de juego:

En esta experiencia intentamos estimular el nerviosismo del jugador ya sea con la musica como con los distintos niveles del juego.

Utilizamos la música de tal forma que cuanto mayor es el nivel más activa será la música como simulando que la velocidad del juego aumenta ya que la dificultad del mismo es más elevada. A niveles inferiores nos encontraremos con una música más calmada, mientras que en niveles más altos tendremos una música más activa.

Por otra parte, el simple hecho de aumentar la dificultad de los bots conforme el nivel aumente hace que el jugador tenga que estar más atento y por lo tanto más nervioso para poder actuar y eliminar a los enemigos. El propio jugador sabe que si cae en un nivel, sea el que sea, tiene que volver a comenzar perdiendo todo el progreso de esa partida, cosa que aumenta más aún estos sentimientos de nerviosismo que intentamos estimular en el jugador.

## 2.7. Mecánicas del juego:

En este juego tenemos únicamente mecánicas de tipo “power-up” ya que tendremos elementos en el mapa que al consumirlos, nos permiten crecer y así poder avanzar de nivel. No obstante, las recompensas más diferenciadoras son eliminar al enemigo ya que obtendremos el bonus de eliminarlo más los elementos “power-up” que desprende el enemigo al morir.

Por otra parte tenemos algunos elementos coleccionables, éstos no aparecen en el mapa, si no que al conseguir ciertos niveles, al eliminar un numero de enemigos, etc... , iremos consiguiendo estos coleccionables y acumulándolos a nuestro perfil de jugador.

## 2.8. Enemigos:

### ■ Bots IA:

Nos encontraremos con jugadores que actúan de forma inteligente controlados por la máquina y que su único objetivo es destruir al resto de jugadores. La inteligencia de éstos aumenta conforme avanza el nivel en el que nos encontramos haciendo que los bots sean más agresivos y sepan defenderse mejor de nosotros.

### ■ Jugadores:

Por otra parte, tenemos a otros jugadores que actúan de la misma forma que nosotros y que nos encontraremos en los distintos niveles dependiendo del progreso de cada uno de ellos.

## **2.9. Recompensas:**

Las recompensas inmediatas son las recompensas que conseguimos pasando a diferentes niveles, eliminando a más enemigos, mejorando el tiempo de avanzar niveles, entre otros. Por otra parte, conseguiremos monedas virtuales del juego que nos permitirán desbloquear elementos dentro del juego.

Dicho esto, las recompensas a largo plazo son las que conseguimos con las monedas que obtenemos cada vez que jugamos, podremos desbloquear nuevos personajes con nuevos poderes para utilizar y así crear nuevas estrategias y nuevas formas de superar al resto de jugadores y de superar nuestras propias marcas.

## **2.10. Monetización:**

En el juego tenemos una moneda virtual que nos permitirá desbloquear nuevos personajes con nuevos poderes, por lo que la monetización que utilizaremos será para poder comprar estas monedas sin necesidad de jugar y ganar esas monedas y así poder desbloquear personajes y poderes cuando queramos. En resumen, tenemos una monetización para que los jugadores puedan tener personajes y poderes en menos tiempo que el resto y así obtener ventaja o poder probar otras estrategias respecto a gente que no se los compre y tenga que invertir mucho mas tiempo en el juego para poder conseguirlos.

## **3. Gameplay Progression:**

Como está explicado en la sección anterior, los personajes siempre disponen de la habilidad de cada uno de ellos en todos los niveles, lo que aumenta con el progreso de los niveles el tamaño del personaje lo que hace que para eliminarlo sea más complicado ya que tenemos que eliminar más partes del enemigo para poder eliminarlo por completo.

Por lo que al comienzo del juego empezamos siendo un personaje muy pequeño y cuando vamos eliminando enemigos o consiguiendo del mapa los elementos “power-up”, iremos aumentando nuestro tamaño y así haciendo más difícil nuestra derrota frente a los demás.

Cuando nos eliminan, volvemos al primer nivel con el tamaño por defecto con el que comenzamos, por lo que tenemos que volver a incrementar nuestro tamaño eliminando enemigos y así a su vez avanzando entre los distintos niveles.

## **4. The Beat Chart**

En nuestro caso, sólo disponemos de un mundo, siempre estático, es decir, no tenemos elementos que influyen y cambian el mundo para los jugadores, únicamente habrá distintos elementos “power-up” que nos permitirán aumentar nuestro tamaño y que encontraremos dispersados al azar por el mapa.



Por otra parte tendremos a los enemigos que están en el mismo nivel que nosotros y por lo tanto con un tamaño semejante al nuestro. Como he comentado, el mapa sigue estático y no cambia ni las habilidades, ni el tiempo, ni ningún elemento, únicamente el tamaño de los personajes y los jugadores con los que nos encontramos.

Finalmente, la música irá progresivamente cambiando cada ciertos niveles siendo desde una música tranquila y pausada al principio para dar tranquilidad hasta una música más activa que ponga nervioso al jugador haciendo pensar que es más probable que sea derrotado. Esta sensación será reforzada con el aumento de la inteligencia de los bots y con los jugadores que están en niveles superiores.