

GAME DESIGN DOCUMENT

Desolation Zombie



VERSIÓN DEL DOCUMENTO 1.0

Equipo:

- Diego Manzano Quintana
- Luis Martín García
- Jaime Martinez Dominguez

ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
OBJETIVOS DEL JUEGO.....	3
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA HISTORIA.....	3
CONTROLES DEL JUEGO.....	3
REQUERIMIENTOS TECNOLÓGICOS.....	4
TÍTULO/PANTALLA DE INICIO.....	4
DIAGRAMA DE FLUJO.....	5
PANTALLA DE CARGA.....	5
CÁMARA DEL JUEGO.....	5
SISTEMA HUD.....	5
PERSONAJE DEL JUGADOR.....	6
HERRAMIENTAS DE INVENTARIO DEL JUGADOR.....	6
VIDA Y MUERTE.....	7
ESQUEMA DE PROGRESIÓN DEL JUEGO.....	8
CLASIFICACIÓN DE LA JUGABILIDAD.....	8
REGLAS GENERALES EN LOS ENEMIGOS.....	8
MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO.....	9
REFERENCIAS DE OTROS JUEGOS.....	9

OBJETIVOS DEL JUEGO

El juego se ambienta en un mundo post-apocalíptico infestado de zombies. El jugador asume el papel de un superviviente atrapado en una casa rodeada de hordas de no-muertos. Su objetivo es sobrevivir el tiempo suficiente para eliminar a un número específico de zombies y escapar con vida.

Mecánicas y Características:

- **Perspectiva desde Arriba:** El juego presenta una vista cenital que permite al jugador observar toda la acción desde una vista aérea.
- **Combate Intenso:** El jugador debe usar una variedad de armas para defenderse de las hordas de zombies que asaltan la casa.
- **Fase de Huida en vehículo:** Después de eliminar a los zombies requeridos, el jugador debe escapar en un vehículo, enfrentando obstáculos y peligros en su camino hacia la próxima ubicación segura.
- **Progresión Dinámica de la Dificultad:** Cada nivel presenta desafíos únicos y enemigos más fuertes, aumentando gradualmente la dificultad a medida que avanza el juego.
- **Recompensas:** Cada vez que se completa una huida se sumará una cantidad fija de puntos.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA HISTORIA

El juego comienza con el jugador tomando el control de un superviviente solitario atrincherado en una casa abandonada, rodeada por hordas de zombies en un mundo post-apocalíptico. Armado con sólo unas pocas armas, el jugador debe sobrevivir el tiempo suficiente para escapar.

La primera ubicación es la casa del jugador, donde la lucha por la supervivencia se desarrolla en un ambiente claustrofóbico y tenso. Después de eliminar a los zombies requeridos, el jugador debe huir en un vehículo a través de calles infestadas de zombies y ruinas post-apocalípticas, enfrentando peligros en el camino hacia la siguiente ubicación segura, que es una casa similar pero más desafiante.

El juego no tiene un final tradicional. En lugar de eso, el "final" se alcanza cuando el jugador finalmente es derrotado ante las hordas de no-muertos. Cada sesión de juego ofrece la oportunidad de superar récords personales y mejorar las habilidades para prolongar la supervivencia, creando una experiencia de juego desafiante y adictiva.

CONTROLES DEL JUEGO

Los movimientos principales incluyen desplazarse, disparar, cambiar de arma y conducir el vehículo de escape.

Los controles son básicos:

- A → Moverse para la izquierda.
- W → Moverse para arriba.
- D → Moverse para la derecha.
- S → Moverse para abajo.
- 1 → Primera casilla.
- 2 → Segunda casilla.
- 3 → Tercera casilla.

REQUERIMIENTOS TECNOLÓGICOS

Herramientas Utilizadas:

- **Motor de Juego:** Godot Engine.
- Se utilizarán recursos de **audio y gráficos** libres de derechos de autor, obtenidos de fuentes en línea que proporcionen contenido gratuito y legal para uso comercial y no comercial.
- **Paint:** Para los diseños de imágenes.

Implementación Técnica:

- **Cámara:** Se utilizará una cámara ortográfica en vista cenital para proporcionar una perspectiva completa del entorno.
- **Físicas:** No habrá físicas realistas para el movimiento de los personajes.
- **Enemigos:** Los enemigos estarán programados para tener patrones de ataque únicos y desafiantes.

Herramienta de Diseño:

- Se utilizará un editor de niveles integrado en Godot Engine para la creación de los distintos escenarios y niveles del juego.

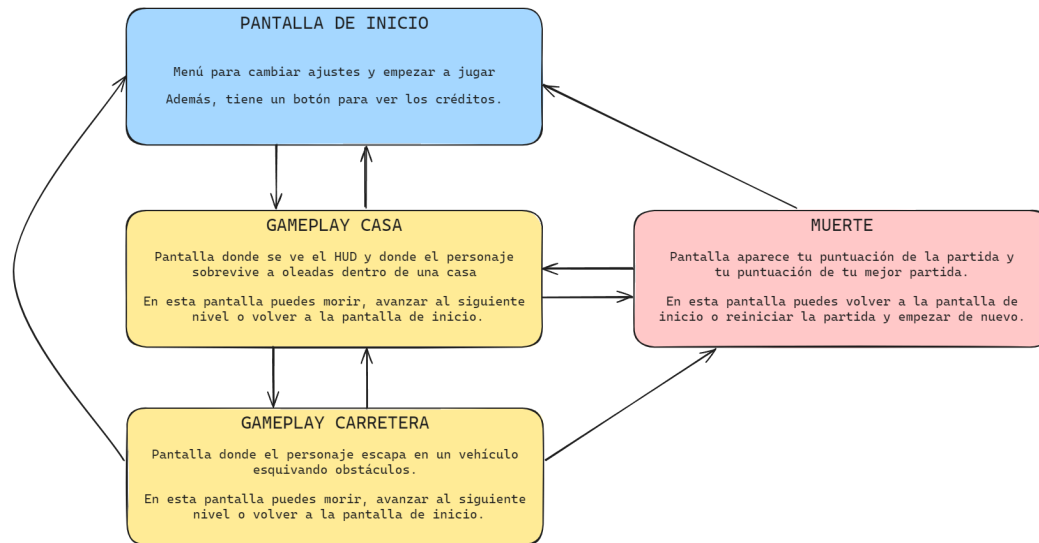
Sistema de Código:

- El juego se programará utilizando el lenguaje de scripting GDScript, nativo de Godot Engine, para garantizar una integración fluida con el motor y un desarrollo eficiente.

TÍTULO/PANTALLA DE INICIO

- **Título del Juego:** Cuando los jugadores ingresen al juego, verán en letras grandes y llamativas el título. Las letras serán de un gris oscuro, para destacar sobre el fondo.
- **Arte del Juego:** Justo debajo del título, presentaremos nuestro logotipo, que consistirá en un diseño estilizado de una casa rodeada de sombras ominosas, con un horizonte oscuro al fondo. Queremos transmitir la sensación de peligro y supervivencia desde el principio.
- **Menú de Inicio:** En la parte inferior de la pantalla, habrá opciones claras y fáciles de entender para que los jugadores puedan comenzar el juego, ajustar la configuración o acceder a otros elementos del menú. Utilizaremos botones grandes para mejorar la usabilidad.
- **Música/Audio:** Para acompañar la pantalla de inicio, tendremos una música que combine elementos de música ambiental y sonidos de miedo.
- **Configuración:** Los jugadores tendrán la opción de ajustar diferentes aspectos del juego según sus preferencias. Las opciones de configuración incluirán: idioma, subtítulos, volumen y controles.
- **Créditos:** En la esquina inferior derecha de la pantalla, incluiremos un pequeño enlace que llevará a los jugadores a una pantalla con información sobre el equipo de desarrollo, los derechos de autor y enlaces a nuestras redes sociales.

DIAGRAMA DE FLUJO



PANTALLA DE CARGA

La pantalla de carga proporciona una transición suave entre las diferentes secciones del juego al tiempo que ofrece información útil. Su objetivo principal es minimizar la sensación de espera y maximizar la experiencia del jugador.

- **Indicador de Progreso:** Una barra de progreso o algún tipo de indicador que muestra el avance del proceso de carga. Esto ayuda a los jugadores a tener una idea de cuánto tiempo les queda antes de que el juego esté listo para jugar.
- **Consejos o Curiosidades:** Durante el tiempo de carga, se pueden mostrar consejos útiles relacionados con el juego, como sugerencias, controles o mecánicas de juego. También se pueden incluir curiosidades interesantes sobre el mundo del juego, su historia o su desarrollo.

CÁMARA DEL JUEGO

La cámara tiene una **vista cenital**: Proporciona una perspectiva aérea completa del entorno, ideal para juegos de supervivencia con acción táctica.

La cámara seguirá al jugador con un enfoque en mantenerlo centrado mientras se desplaza por el escenario. Se ajustará automáticamente su posición y zoom para proporcionar una visión óptima del área circundante y los enemigos cercanos.

SISTEMA HUD

El Sistema HUD es una interfaz gráfica que proporciona información importante al jugador de forma clara y accesible mientras juega. Su objetivo es mantener al jugador informado sobre aspectos cruciales del juego sin distraerlo demasiado de la acción principal.

- **Salud:** Un indicador que muestra la salud actual del jugador. Se representa mediante una barra de salud total.

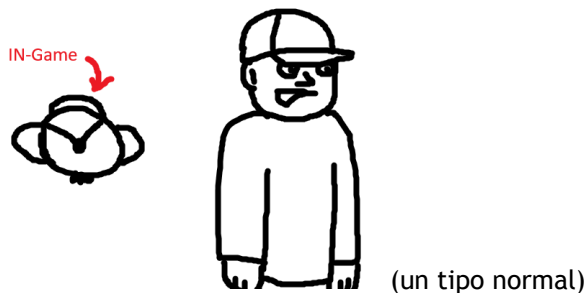
- **Vidas:** Se mostrará el número actual de vidas restantes del jugador. Esto se representará mediante iconos de corazones restantes.
- **Puntuación:** Se mostrará la puntuación acumulada del jugador.
- **Munición:** Se mostrará la cantidad actual de munición disponible para el jugador. Esto se representará mediante un contador numérico de munición.
- **Temporizador:** Se mostrará un temporizador que indique el tiempo restante para completar la tarea o misión.
- **Inventario:** Unas casillas en la parte inferior de la pantalla representarán los huecos en el inventario.

PERSONAJE DEL JUGADOR

Este aspecto del juego define al protagonista con el que los jugadores interactúan y controlarán a lo largo de la aventura.

Nombre: El jugador podrá elegir a placer el nombre del personaje que utiliza.

Imagen:



Descripción del personaje: ****Nombre**** es un superviviente que resiste en un mundo asolado por el apocalipsis zombie. Su motivación principal es encontrar a su familia, que se separó durante el caos, y asegurar su supervivencia en un mundo dominado por los no-muertos. A pesar de enfrentarse a numerosos peligros y desafíos, ****Nombre**** mantiene su fé.

SCORE

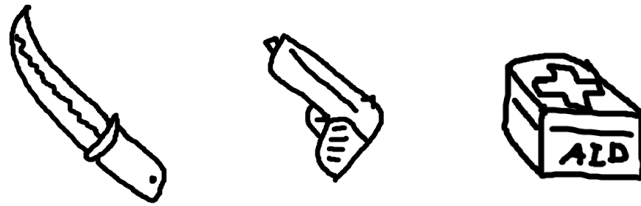
El sistema de puntuación del juego registra y muestra el progreso y el rendimiento del jugador a lo largo de la partida. Sirve como una medida de éxito y logro, motivando a los jugadores a mejorar su desempeño y competir con otros.

- **Puntuación Acumulada:** Se calcula sumando los puntos obtenidos por derrotar zombies, completar objetivos, o recoger objetos.
- **Bonificaciones:** Se pueden otorgar bonificaciones de puntuación por logros especiales en el juego. Esto puede incluir completar desafíos adicionales dentro de un tiempo determinado.
- **Registro de Puntuación Máxima:** Se registra la puntuación más alta alcanzada por el jugador en partidas anteriores.

HERRAMIENTAS DE INVENTARIO DEL JUGADOR

Lista de herramientas

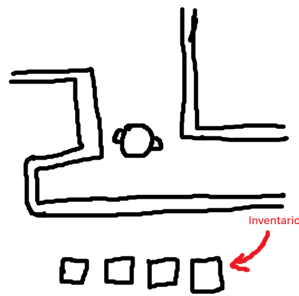
- Imagen de las herramientas (bocetos)



- Las armas disparan, hay de corto y largo alcance y los objetos serán curaciones.
- Los objetos consumibles se consumen al seleccionarlos y las armas se seleccionan y se ejecutan con el click, la recarga es automática.

Pantalla de inventario

- Imagen del inventario (boceto)



- El inventario se muestra en pantalla durante toda la parte jugable.
- Presionando el número correspondiente a la casilla donde esté la herramienta deseada

En el inventario cabrán todas las armas existentes en el juego, por tanto, durante las primeras rondas habrá que recolectar las armas. Las armas no se pierden de una ronda a otra, y si falta algún arma por recoger, se podrá encontrar en rondas posteriores. No se encontrará munición en los niveles, se dispondrá de una cantidad limitada al principio de cada nivel y cuando el jugador se quede sin munición continuará cuerpo a cuerpo.

VIDA Y MUERTE

En este juego de supervivencia contra zombies, la sección de Vida y Muerte es esencial para mantener la tensión y el desafío, mientras se proporciona una sensación de progresión y aprendizaje para los jugadores. Aquí se establecen las condiciones bajo las cuales el jugador puede perder vidas y cómo pueden ganarlas de nuevo, así como las consecuencias de la muerte y cómo se maneja la reaparición.

- **Ganar Vidas:** El jugador puede ganar vidas extras al alcanzar ciertos hitos en el juego, como completar niveles difíciles, alcanzar ciertas puntuaciones o encontrar objetos especiales de bonificación dispersos por el mundo del juego.
- **Perder Vidas:** Las vidas se pierden cuando el jugador es derrotado por los zombies, cae

en trampas mortales o no logra cumplir con los objetivos críticos dentro de un límite de tiempo. Cada vez que el jugador pierde una vida, se le lleva de nuevo al último punto de control o directamente al inicio del juego.

- **Consecuencias de la Muerte:** Cuando el jugador pierde todas sus vidas, se activa una consecuencia significativa, como tener que reiniciar el nivel desde el principio o perder parte de su progresión y recursos acumulados. Esto añade un sentido de urgencia y consecuencia a las acciones del jugador.
- **Reaparición o Continuación:** Después de morir, el jugador puede reaparecer en un punto de control cercano o en un punto de aparición designado. Sin embargo, si el jugador pierde todas sus vidas, se le presentará una opción limitada para continuar, con posibles penalizaciones en la progresión del juego.

ESQUEMA DE PROGRESIÓN DEL JUEGO

<i>Nivel</i>	<i>Descripción</i>	<i>Tiempo de juego</i>	<i>Recompensa</i>
1	<i>Pelea contra zombies en casa</i>	<i>1 min</i>	<i>Puntos (zombies eliminados).</i>
2	<i>Huida en coche</i>	<i>25 segundos</i>	<i>Puntos extra dependiendo del nivel.</i>
...

CLASIFICACIÓN DE LA JUGABILIDAD

En este juego, la jugabilidad se centra en la acción y la supervivencia en un entorno post-apocalíptico infestado de zombies. A continuación, se describen los principales tipos de juego que se experimentarán:

- **Supervivencia y Combate:** El jugador debe sobrevivir enfrentándose a hordas de zombies, utilizando diversas armas y habilidades para defenderse y eliminar a los enemigos.
- **Conducción de Escape:** Tras alcanzar el objetivo de eliminación de zombies en cada nivel, el jugador debe conducir un coche para escapar, esquivando obstáculos y peligros en su camino hacia la siguiente ubicación segura.
- **Puntuación y Competencia:** El juego motiva al jugador a superar sus récords personales, alcanzar puntuaciones más altas y competir con otros jugadores a través de puntuación máxima, añadiendo un elemento de competencia y rejugabilidad.

REGLAS GENERALES EN LOS ENEMIGOS

Los enemigos en este juego son zombies que persiguen al jugador con un comportamiento determinado por su diseño y programación. A continuación, se detallan las reglas generales y características de los enemigos:

Los zombies van a perseguir al jugador y el único ataque que tienen en cuerpo a cuerpo, además, van a utilizar un algoritmo de pathfinding para encontrar la ruta más cercana hacia el jugador.

Los zombies aparecen en ubicaciones aleatorias dentro del nivel, la cantidad de zombies

que aparecen puede aumentar con la progresión del juego y la dificultad del nivel.

El jugador es derrotado si los zombies lo alcanzan y lo atacan. La salud del jugador disminuye cuando es atacado por un zombie, lo que puede llevar a su derrota si no se cuida.

El jugador recibe puntos por eliminar zombies, que se suman a su puntuación total.

MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO

Habrà música en el menú y en cada nivel.

REFERENCIAS DE OTROS JUEGOS

Hotline Miami



Cars DS

Disney Pixar Cars Gameplay Nintendo DS

