

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 su arma para defenderse de las hordas de zombies que asaltan la casa.
- **Progresión Dinámica de la Dificultad:** Cada nivel aumenta el número de enemigos.
- **Recompensas:** Cada vez que se completa una ronda se sumará una cantidad variable 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 una pistola, el jugador debe sobrevivir el tiempo suficiente para escapar.

El jugador viajará entre escenarios, donde la lucha por la supervivencia se desarrolla en un ambiente claustrofóbico y tenso. Después de eliminar a los zombies requeridos, el jugador viajará hacia la siguiente ubicación segura, que es un lugar 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, 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.
- Click → Disparar.
- R → Recargar.

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 seguimiento.

Herramienta de Diseño:

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

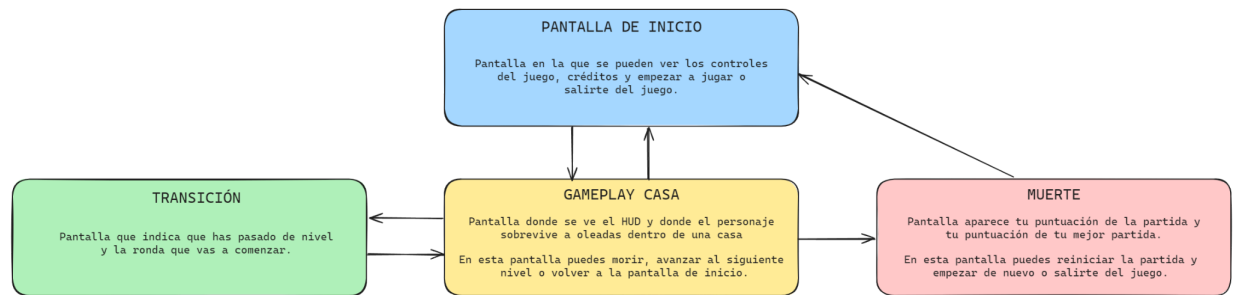
Sistema de Código:

- 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

- **Arte del Juego:** Algunos sprites se obtendrán de assets sin licencia y otros se dibujarán a mano por los desarrolladores.
- **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.
- **Configuración:** Se podrá ajustar el volumen del juego.

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.

- **Ronda:** se mostrará el número de ronda a la que se avanza.

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

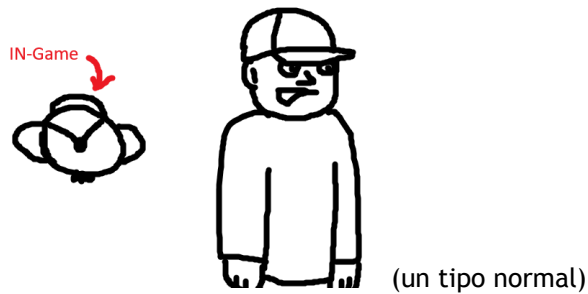
El Sistema HUD es una interfaz gráfica que proporciona información importante al jugador de forma clara y accesible mientras juega. Su objetivo es mantener al jugador informado sobre aspectos cruciales del juego sin distraerlo demasiado de la acción principal.

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

PERSONAJE DEL JUGADOR

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

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.
- **Registro de Puntuación Máxima:** Se registra la puntuación más alta alcanzada por el jugador en partidas anteriores.

VIDA Y MUERTE

Una vez se agote la barra de vida se acabará la partida, cuando se avanza de ronda se rellenará la barra

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 describe la jugabilidad:

- **Supervivencia y Combate:** El jugador debe sobrevivir enfrentándose a hordas de zombies disparando y recargando para eliminar a los enemigos.
- **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 es 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.

También habrá un sonido para cada acción.

REFERENCIAS DE OTROS JUEGOS

Hotline Miami

