



Documento de Diseño de Juego

Game design document

Visión general del juego

2021

RESUMEN

Un hack and slash top-down donde los niveles son generados en base a ciertas reglas.

El protagonista viaja a unas tierras misteriosas en donde se dice que quien logre pasar por todas las islas lograra viajar al Valhalla y ayudar a Odín en el Ragnarök, pero para eso tendrá que ir limpiando todos sus obstáculos.

METAS

Conseguir alcanzar el Valhalla, y luchar en el Ragnarök junto a Odín.

Título de Juego: “Cuvikingo”

Elevator pitch:

Estamos desarrollando un hack and slash con vista top-down enfocado en el combate, la acción y sesiones de juego rápidas. El protagonista llamado Čuivi viaja a unas tierras lejanas en donde una misteriosa puerta le comenta que quien logre atravesar las siguientes tres islas, sería recompensado con la entrada al Valhalla, con la consecuencia de luchar en el Ragnarök junto a Odín, su mayor anhelo.

Atravesar estas islas no será tarea sencilla, ya que en ellas vagan almas en pena de quienes murieron sin honor, y de aquellos que no lograron atravesar las islas, las cuales no pretenden dejarle el camino libre a Čuivi.

Ahora que ya saben la historia de nuestro aventurero, ¿Creen que podrán responder las siguientes 3 preguntas?

¿Tienen lo necesario para llegar al Valhalla?

¿Están listos para luchar?

¿Cuánta vikinguez se puede transmitir con un cuadradito negro?

Concepto

El juego se maneja por niveles. Cada nivel se desarrolla en una isla o mundo separado, y al eliminar a todos los enemigos se abre un portal que te permite continuar tu camino al Valhalla.

Género:

Hack and Slash, Top-Down.

Público objetivo:

Cualquier ente que posea menos de 500.000.000.000.000 años.

Género: Masculino/Femenino/No binario

Monetización:

No tiene.

Temática y ambientación

Ambientado en un mundo de fantasía nórdica vikinga en donde nuestro protagonista llamado Čuivi viaja a unas tierras lejanas en donde una misteriosa puerta le comenta que quien logre atravesar las siguientes tres islas, sería recompensado con la entrada al Valhalla, con la consecuencia de luchar en el Ragnarök junto a Odín, su mayor anhelo.

Atravesar estas islas no será tarea sencilla, ya que en ellas vagan almas en pena de quienes murieron sin honor, y de aquellos que no lograron atravesar las islas, las cuales no pretenden dejarle el camino libre a Čuivi.

Nuestro equipo:

- **Desarrollo:** Federico Ituarte, Lucas Mur, Tehuel Torres Baldi
- **Diseño:** Federico Ituarte, Lucas Mur, Tehuel Torres Baldi
- **Arte:** Federico Ituarte, Lucas Mur, Tehuel Torres Baldi
- **Control de calidad:** Federico Ituarte, Lucas Mur, Tehuel Torres Baldi

Presupuesto:

Negativo, debemos dinero.

Cronograma

Mayo 15, 2021. Prototipo.

- Personaje jugable.
 - Movimiento 8 direcciones
 - Ataque melee y rango
 - Giro apuntando hacia el mouse.
- Generación aleatoria del tilemap
- Arma básica
 - Hacha, tanto lanzable como melee.
 - Estadística del arma, daños melee y rango del arma per se.
- Enemigos básicos
 - Estadísticas de los enemigos
 - Vida
 - Armadura
 - Fuerza
 - Velocidad
 - Enemigo Rango
 - Enemigo Melee
 - IA básica de los enemigos.
 - Perseguir al jugador evitando tiles de colisión.

Junio 4, 2021. Primer ejecutable.

- Menú Inicial
- Mejoras visuales
 - Shader de daño (enemigos y jugador)
 - Números que saltan de daño y curación
 - Armadura visible alrededor del enemigo
- Powerups
 - Curación
 - Aumento de fuerza
 - Invulnerabilidad
- Mejoras al personaje
 - Estadísticas definidas.

-
- Vida
 - Fuerza
 - Velocidad
 - Trenzas con física
 - General:
 - Definido sistema de armadura de enemigos.
 - Sistema de spawn aleatorio con reglas procedurales para los enemigos dependiendo del nivel de la isla
 - Sistema de drop de powerups con probabilidades al morir un enemigo
 - Portal que se habilita a medida que se van matando los enemigos, al final termina completo y se pasa a una siguiente isla.

Junio 18, 2021. Testeo abierto.

- Islas procedurales con diferentes dimensiones.
- Introducción de la aventura previa al iniciar partida.
- Controles del jugador.
- Mejoras en los shaders, que pueda ser utilizado en cualquier polígono.
- Distintos polígonos para los enemigos
- Mejoras del feedback.

Julio 2, 2021. Muestra abierta final.

- Tutorial.
 - Con controles integrados en el tilemap.
- Música aleatoria en islas.
- Bug Fixing en general.
- Patrones de ataque en el enemigo a rango.
- Cambios artísticos.
 - Nuevo arte visual en el menú inicial.
 - Mejoras en pantalla entre islas.
 - Nueva música.
- Mejoras del feedback.
 - Golpe melee ajustado para telegrafía.
 - Aviso de ataque del enemigo a rango.
 - Efectos visuales al golpear armadura + sfx
 - Sangre en el suelo al golpear la vida del enemigo.

■ Mayor cantidad de sangre al matar a un enemigo.

- Camera shake
- Efectos en pantalla al tener poca vida.
- Slowmo al golpear melee.
- KnockBack de enemigos al golpearlos melee.
- KnockBack del jugador al recibir daño.
- Efectos al obtener power ups.