

72.50 - Introducción al Desarrollo de Videojuegos

2do Cuatrimestre 2020

Tompa Tennis 2020



Grupo 5

Ferrer, Tomás Eduardo - 57207

Lund, Marcos - 57159

Swinnen, Santiago - 57258

Introducción

En el presente documento se especifican las propiedades del videojuego “Tomba Tennis 2020”, construido a partir de la plataforma Unity. Se brindarán detalles acerca de la audiencia a la que se desea atraer, y de las características del gameplay que han sido implementadas que harán esto posible.

Género

Lógicamente, el género del juego es aquel de deportes, más específicamente el tenis de *singles* (1 vs. 1), que goza de gran popularidad a nivel mundial y cuyas reglas de juego se entiende que la audiencia apuntada conocen. La modalidad ofrecida es de singleplayer y partidos únicos. Dichos partidos pueden ser al mejor de uno o tres sets, lo cual se puede especificar antes de iniciar la partida. Cada set se gana luego de alcanzar los 6 games con una diferencia de más de dos con el oponente, y en caso contrario se procederá a un *tiebreak* para desempatar. Los jugadores irán alternando el saque game a game.

Audiencia

El juego está orientado a jugadores casuales, o de nivel intermedio. Desde lo estético el juego fue construido a partir de los assets del Starter Pack “Super Tennis” provisto por la cátedra, y cuenta con personajes y animaciones realistas. Desde el gameplay, se procuró mantener un esquema de controles sencillo y poca cantidad de acciones para que la experiencia sea más fácil de dominar, contribuyendo a la satisfacción por parte del usuario.

Controles

El movimiento del personaje puede ser controlado mediante las teclas de dirección, pudiendo hacerlo únicamente en su mitad de la cancha. Si el jugador debe iniciar el punto, puede moverse lateralmente con el fin de elegir el ángulo de saque deseado, y presionando la barra espaciadora da inicio al punto. Al momento de recibir la pelota, debe presionar nuevamente la barra espaciadora para devolver el tiro. Al ejecutarse la animación del golpe, durante un breve lapso de tiempo las teclas direccionales pueden presionarse nuevamente, pero esta vez para controlar la dirección del tiro.

- Las teclas verticales definen si se desea tirar la pelota al fondo (esto se hace por defecto si no se presiona ninguna tecla vertical) o un *dropshot* que caerá más cerca de la red con menor velocidad.
- Las teclas horizontales definen si se desea tirar la pelota al lado izquierdo, derecho o al centro (si no se presiona ninguna tecla horizontal). Tocar una tecla vertical luego de una horizontal volverá a fijar la dirección central en el eje horizontal.

También es posible, al momento de saque, determinar mediante las teclas horizontales la dirección de ese tipo de tiro.

Plataforma

El juego ha sido desarrollado en Unity, como se mencionó previamente. El juego se puede jugar a través de un navegador web, y a futuro podría extenderse a otras plataformas con facilidad. El juego requiere un teclado para la lectura de input, y la modalidad *joystick* no está soportada.

Gameplay

A continuación, y en resumen, se enumeran las características del juego, en esta primera versión:

- Partidas singleplayer 1 vs 1 contra la AI, pudiendo elegir de antemano la cantidad de sets a jugar.
- Distintos tiros por parte del jugador (saque, drive, revés, volea). La volea se realiza automáticamente cuando el jugador se posiciona cerca de la red, y tiene como efecto potenciar los tiros por parte del mismo.
- Un menú de opciones donde es posible cambiar el volumen del juego, y donde el jugador puede aprender o recordar los controles.
- Un menú de pausa accesible mediante la tecla ESC durante una partida, con posibilidad de resumir, ir al menú de opciones o volver al menú, saliendo de la partida sin guardar.
- Elección de nombre del jugador por parte del usuario previo a arrancar la partida, el cual se visualizará en el tablero de puntaje de la misma.

Referencias

Los juegos que se han tomado como referentes para realizar Tompa Tennis 2020 son los siguientes:

- Virtua Tennis
- Top Spin 4
- Tennis World Tour