

Game Design Document (GDD)

Integrantes:

- Sanchez Saiag, Juan Cruz
- Dieguez, Matias
- Becher, Tomás

Historia de desarrollo

En base a lo planteado en el GDD de una hoja, en este documento se detallará cómo se realizó la confección y evolución del proyecto, como así también las estrategias de negocio, factibilidad y recursos utilizados para lograr la mejor experiencia posible.

Al comenzar el proyecto se decidió establecer el modo de juego como un enfrentamiento en un mapa estático entre dos personajes. El objetivo era el de eliminar al enemigo a través de dispararle con diferentes armas seleccionadas, y pudiendo afectar el terreno en el que están combatiendo.

A su vez también se definió que la plataforma en la que se ejecutara el juego será en celular (Android), debiendo exportarse el mismo a través de la interfaz de Godot.



Una vez planteada la idea se confeccionaron los diseños y sprites de los personajes elegibles (pingüinos)

****Imagen del modelo de personaje principal***

Al comenzar el desarrollo, se optó por aprender la creación de un personaje y como este se podía mover y actuar sobre un terreno, mientras que el paso siguiente fue el de encontrar algún ejemplo en internet donde se pueda destruir el terreno, ya que no podíamos identificar como resolverlo. Crédito: <https://github.com/fatnic/destructable-terrain>



Una vez entendido el código se prosiguió al desarrollo de armas para el personaje, identificando diferentes tipos de explosiones dependiendo el arma utilizada.

A medida que se confeccionaban escenarios de disparo y movimientos del personaje, se pudo ver que no se conseguía el objetivo de lograr una motivación en el jugador a la hora de jugar.

En base a esto, luego de una consulta con la cátedra y clase posterior, se optó por incluir el modo LAN, pudiendo conectarse con otro dispositivo para jugar simultáneamente. Esto permitiría darle otro enfoque y motivación al jugador a la hora de competir contra otro par. Cabe destacar que se siguió el ejemplo provisto por la cátedra “UDP and Godot Networking Demo”.

Se estableció una conexión mediante las interfaces provistas de GODOT para trabajo en red, a través de conexiones UDP. La idea principal es la de conectar 2 jugadores para enfrentarse en un enfrentamiento con armas hasta obtener un ganador.

Al presentar la idea de la modalidad LAN, se buscó replicar los movimientos y disparo en ambos dispositivos, aquí es donde se encontró la mayor cantidad de dificultades por el tiempo que se le dedicó a la comprensión del funcionamiento de los mensajes de red.



Luego se pudo desarrollar y diseñar el primer nivel multijugador del juego, con sprites y Tilemaps propios del equipo:

:



También se diseñó el
menú interactivo y la
portada del juego
****portada del
juego***



****Menú
interactivo***

Al presentar nuevamente la idea, se pudo ver la falta de alguna herramienta que ayude al jugador a entrenarse antes de enfrentarse de manera online a un contrincante, para esto se pensó un modo de juego “singleplayer” para lograr un entretenimiento personal en caso de no contar con alguien contra quien jugar y practicar.

Por último y para hacer más interesante el conflicto multijugador, se pensó incluir objetivos personales dentro de la partida para una mejora en la jugabilidad.

Características principales

Título: *Pingüinos en guerra*

Género:

Estrategia (modo multijugador)

El juego tiene como finalidad la victoria o derrota de los jugadores, y al tener una estructura de gameplay abierta, se definió este género para nuestro juego.

Acción (modo single player)

El juego busca la victoria y derrota del jugador al enfrentarse a los enemigos con un gameplay rígido, solo pudiendo girar hacia los costados y disparar.

Clasificación: apto para todo público, clasificación ATP (INCAA). Todas las edades pueden utilizar. No hay desnudez ni sangre y/o alcohol. Tampoco diálogos violentos.

Plataforma: Dispositivos móviles, sistema operativo Android.

Concepto principal: El juego consiste en manejar un personaje ficticio (Pingüinos) y combatir contra otro en un enfrentamiento con armas para eliminarlo y lograr la victoria.

Licencia: El juego es de acceso gratuito, desarrollado con el motor GODOT.

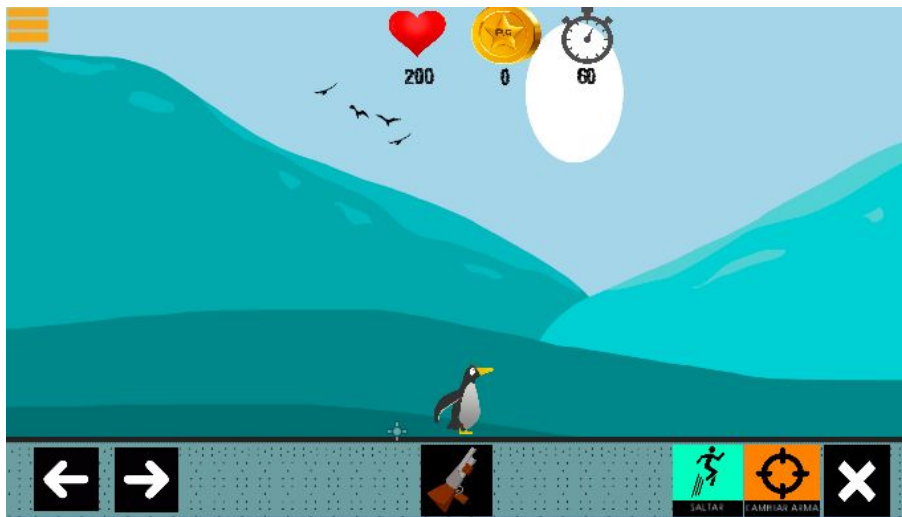
Estilo Visual: El juego está ambientado en lugares naturales con terreno destructible, y los personajes están diseñados en base a pingüinos animados.

Modo/s de juego: El juego con un modo de un jugador (single player), como así también un enfrentamiento en LAN con otro jugador.

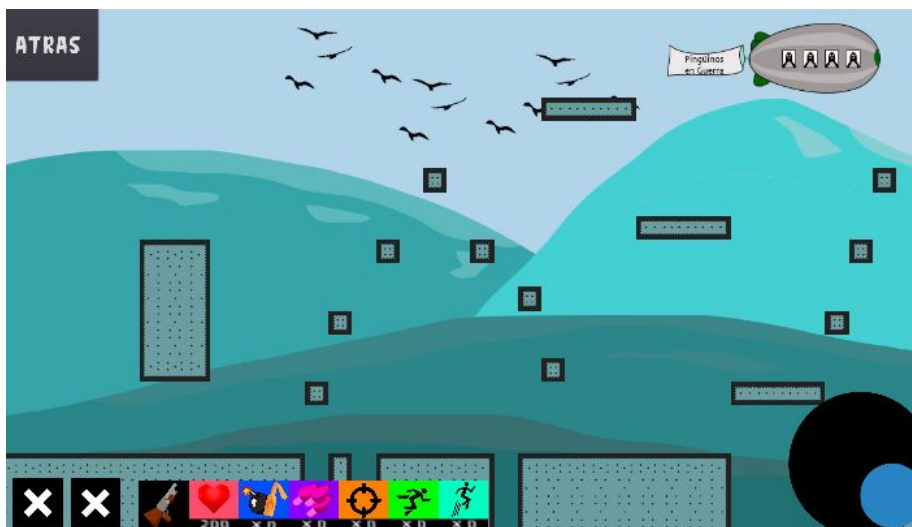
Experiencia de juego-Game flow

La finalidad de Pingüinos en guerra es la de brindar un ámbito de competitividad, progreso y mejora dentro de las mecánicas que brinda el juego, permitiéndole al jugador practicar en el modo de un jugador la experiencia de tiro, y a su vez también desafiarse con los puntos obtenidos, superándose cada vez que vuelva a jugar.

Por otra parte en la experiencia de juego multijugador, se generará un entorno social y comunicativo con otras personas que, a través de la competencia que plantea el juego, les hará plantear diferentes estrategias y técnicas para vencer al oponente.



****Modo de un solo jugador***



****Mapa Multijugador***

Personajes

Los personajes que se podrán encontrar en el juego son pingüinos que, dependiendo la elección del jugador serán de diferentes colores, y les permitirán contar la historia del modo un jugador o enfrentarse en la pelea contra otros jugadores en el modo multijugador.

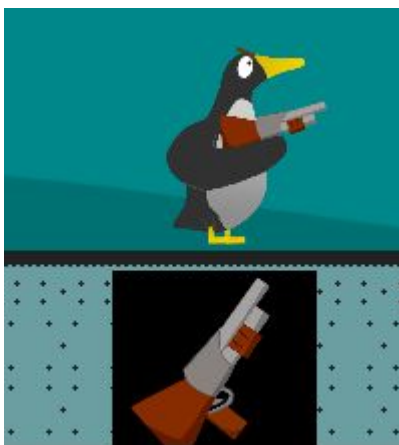
Para el movimiento de los personajes en el modo multijugador se ideó un pad analógico para permitirle al jugador controlar los pasos hacia la derecha e izquierda del pingüino como así también en caso de que quiera saltar.

A su vez también se crearon botones en el HUD de “caída”, “disparo”, además de poder ver ciertas estadísticas del personaje en ese momento del juego.

Por otra parte, en el modo single player, el jugador podrá ordenarle al personaje que salte y solo gire su dirección hacia la derecha o izquierda, además de la posibilidad de “seleccionar arma” y “disparar”.



****Tipos de personajes en modo multijugador***



****Diseño personaje 1 jugador con el arma elegida***

Mecánicas

Juego de un solo jugador:

- El jugador podrá cambiar la dirección en la que apunta hacia la izquierda o derecha.
- El jugador podrá cambiar el arma que utiliza para disparar.
- El jugador contará con una barra de vida que se irá disminuyendo cada vez que un enemigo entre en contacto con el.
- El jugador contará con puntos que le permitan adquirir más cantidad de vida para poder llegar al nivel final.

La mecánica principal que se destaca en este modo de juego es la de conseguir la mayor cantidad de puntos para llegar al final de los niveles, esto le permitirá generar un ámbito de competencia y autoprogreso a los jugadores, queriendo superarse cada vez que vuelvan a jugar.

Juego multijugador:

- El jugador podrá moverse por el mapa mediante el uso del pad de movimiento.
- El jugador podrá disparar mediante la dirección indicada en la curva de tiro.
- El jugador podrá adquirir diferentes armas para herir a sus enemigos.
- El jugador podrá caerse y subir a los diferentes sitios del mapa.
- El jugador podrá destruir su entorno mediante el disparo de las diferentes armas.
- El jugador podrá recoger regalos del suelo para adquirir diferentes estímulos y mejoras que le permitirá hacerse con la victoria.
- El jugador deberá esperar que sea su turno para poder efectuar alguna acción, ya sea moverse o disparar.

La mecánica principal de este modo de juego es la de herir lo suficiente al contrincante para hacerse con la victoria, para esto se utilizan las técnicas mencionadas arriba como así también la jugabilidad y habilidad de cada jugador para manejar a su personaje.

En cuanto a los regalos posibles a agarrar son:



combo
de recompensas



3 tiros más
de molotov
y bomba



Potenciador
de arma



+20 de vida



+10 vida



+velocidad



+salto

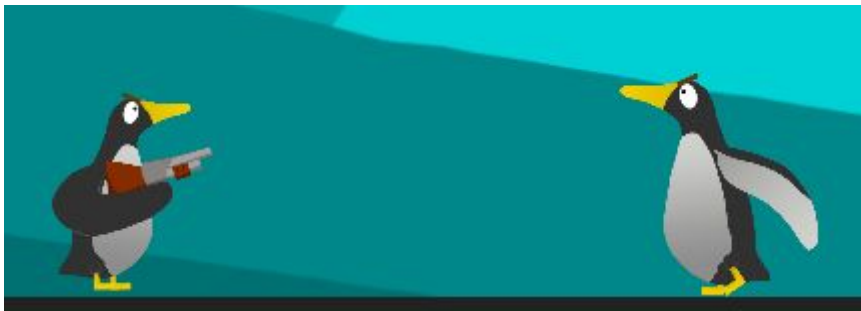


+ 3 balas bazooka

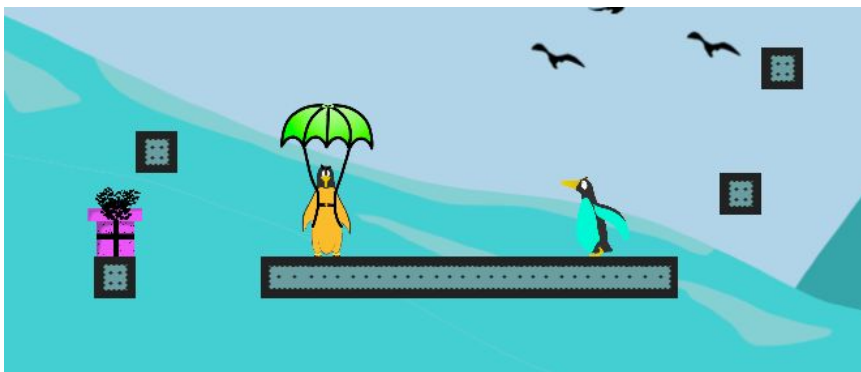
Enemigos

En el modo de un solo jugador los enemigos serán la inteligencia artificial, quien buscará dañar al personaje del jugador, quien deberá eliminarlos para llevar la mayor cantidad de comida a su refugio. Estos enemigos tienen la capacidad de moverse hacia el jugador para dañarlo y saltar en caso de que el jugador vaya rompiendo el piso del nivel.

Por otra parte en el modo online el enemigo del jugador es otro jugador conectado por la red, quien buscará dañarlo lo más rápido posible para ganarle la partida. Aquí el enemigo puede moverse libremente por el mapa pero mientras sea su turno, pudiendo recolectar los diferentes objetos y dispararle con diferentes armas al jugador.



****Enemigo caminando hacia el jugador en modo single player (el que está sin arma)***



****Enemigo en modo multijugador (el que está con el paracaídas)***

Narrativa o GameWorld

Pingüinos en guerra se basa en un mundo donde hay escasez de recursos y nuestro personaje deberá combatir contra otros para lograr adquirir más alimento para su familia, teniendo que utilizar diferentes armas y recursos para no perder en el intento y derrotar a los enemigos que se cruce.

En base a su performance de lo que tarde en eliminar a los enemigos y con cuánta vida llegue a su refugio, el pingüino del jugador podría llegar con más comida a su casa. Esto motivará al jugador a querer superarse para querer conseguir una mejor marca cada vez que juegue.

Por otra parte en el modo multijugador deberá enfrentarse a otros jugadores para demostrar su habilidad individual y competir en un formato de victoria/derrota para ganar.

Comercialización y financiación

El juego será presentado para la plataforma Android móvil, lo que permitirá adentrarse en el mercado del gaming de celulares. Para esto se encontró que no hay juegos exactamente similares al nuestro, pudiendo competir en el mercado de la PlayStore. Más allá de eso, se pueden identificar competidores en el mercado general como puede ser el juego "Worms" en varias de sus versiones, pero creemos que al haber otros modos de juego y otra plataforma de uso no lo contamos como un competidor directo.

Para la obtención de recursos monetarios, se pensaron incluir el desbloqueo de otros niveles del modo single player, publicidad entre niveles, el desbloqueo de otros diseños de personaje en el modo multijugador como así también un modo de 2v2 jugadores en LAN. Para desbloquear todo esto antes mencionado se dispondrán de medios de pago que financiarán a los publicadores del juego.