

# **Game Design Document (GDD)**

**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.

## **Modos de juego**

El juego cuenta con un modo de un jugador (single player), como así también un enfrentamiento en LAN con otro jugador. Brindando dos modos diferente de juego se puede alcanzar una mejor experiencia de usuario, buscando entretenerse con y sin coneccion a internet, y no siempre estar dependiendo de otra persona para jugar.

A su vez también, el modo un jugador le permite al jugador mejorar y practicar sus habilidades de disparo para enfrentarse a otros en el modo online.

Al posibilitar varios modos de juego se podrá alcanzar a un mayor número de jugadores que busquen diferentes tipos de entretenimiento y momentos para jugar. También lograra no hacer tan monotono el juego al ir alternando entre los distintos modos.

## **Rango etario**

Apto para todo el público. A partir de los 7 años de edad. Al ser un juego ATP, se buscará captar la atención de los más pequeños con coloridos escenarios y diseños, además de sonidos y música.



Por otra parte, al tener mecánicas a mejorar, los jugadores de más edad podrán aprovechar el entrenamiento para buscar una competencia con el resto de jugadores.

Al buscar una jugabilidad simple, será sencillo para los más pequeños adentrarse en el juego, y al ser para móviles se podrá jugar en cualquier lado.

Se buscará atraer a las diferentes edades para promulgar el juego con la posibilidad de jugar en familia y amigos, pudiendo ayudarse a mejorar y ver quien fue mejorando a través de la competencia en el modo multijugador.

## **Clasificación legal prevista**

Apto para todo público, clasificación ATP (INCAA). Todas las edades pueden utilizar. No hay desnudez ni sangre y/o alcohol. Tampoco diálogos violentos. El juego está bajo la licencia de desarrollo de godot (software libre de utilizar) y estará disponible en las plataformas de mercados virtuales como Play Store para sistemas operativos móviles Android.

En base a lo planteado anteriormente en el apartado “Rango etario”, esta clasificación adquirida para nuestro juego nos permitirá cumplir con lo propuesto, permitiéndole jugar a toda la familia sin mostrar ningún tipo de contenido perjudicial a la diversión para niños y adultos. Dicho esto, se aprovechara al máximo las capacidades de la clasificación para , dentro de lo permitido, promover el entretenimiento y hacer que todos los jugadores disfruten nuestro juego.

# **Narrativa**

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 tarda en eliminar a los enemigos y con cuánta vida llegue a su refugio, el pingüinos 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.



*Ejemplo de puntuación, vida y tiempo del modo 1 jugador.*

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.

En este modo se destaca la “vida” del personaje como aspecto principal para la narrativa, ya que aquel que llega a cero (0) en el total de su vida es quien pierde la partida.



*Interfaz HUD para modo multijugador.*

Otra narrativa a destacar es el tiempo, que en el caso del modo un jugador delimita cuando termina un nivel, y en el caso del modo multijugador delimita cuando finaliza el turno del jugador.

# **Estéticas**

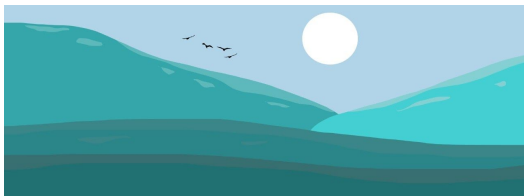
Al estar ambientado en un mundo bélico de fantasía, se puede apreciar cómo al utilizar las armas los jugadores pueden ir destruyendo el terreno de juego.

A su vez también, se busca la adrenalina y emoción de los jugadores al competir en el modo online para lograr una cierta competencia entre jugadores.

Por otra parte en el modo de un jugador se puede apreciar el avance del mismo a través de los diferentes niveles y como al recolectar recursos va mejorando en el juego, sintiendo un progreso y cercanía al objetivo final de completar el juego.

Mediante ambos modos de juego se trata de promover un ámbito entretenido donde se busque la mejora en las habilidades de combate con el personaje, pudiendo reintentar varias veces la historia del modo un jugador para lograr esa progresión en las mecánicas jugables.

En cuanto al modo multijugador y la competencia planteada, se lograra entablar en un entorno social una divertida disputa por ver quien es mejor en el combate, a través de turnos dinámicos que forzaran a pensar rapido a los jugadores.



*Ambientes y fondos del modo un jugador ambientados en la naturaleza.*

# 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.

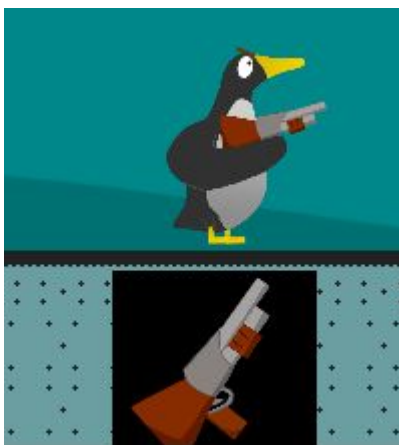
Para el movimiento de los personajes en el modo multijugador se ideó un pad analógico para permitirle al jugador controlar los pasos hacia la derecha e izquierda del pingüino como así también en caso de que quiera saltar.

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*

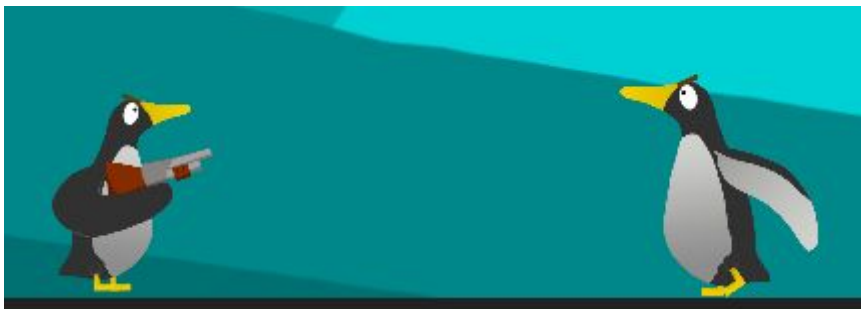


*\*Diseño personaje 1 jugador con el arma elegida*

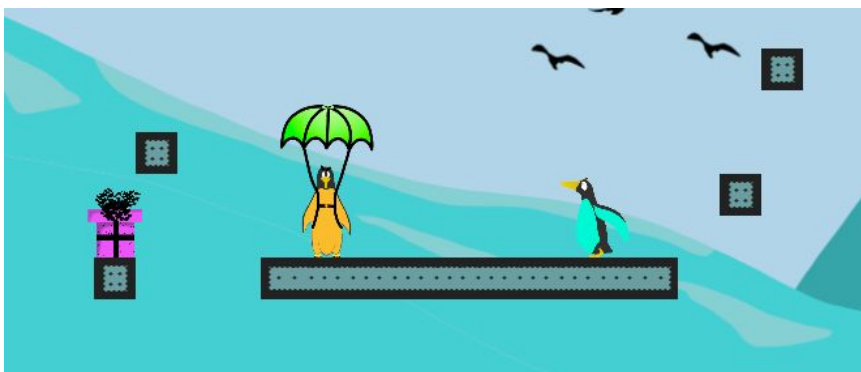
# **Enemigos**

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 dañar 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 dañar lo más rápido posible para ganar 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)*

# **Marketing, Difusión y Monetización**

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.

Por otra parte, se buscar también el merchandising del juego para buscar atraer más público, esto se puede lograr a través de la unión con alguna empresa de fabricación de juguetes y peluches, para que cree diseños adaptados a los personajes de nuestro juego y la gente puede identificarse con ellos. Bajo este concepto también, se podrían mandar a fabricar prendas de ropa con estampados y distintivos del juego para que la gente consuma.

Estas estrategias permitirán introducirnos en el mercado de distribución e intentarán revertir la situación de juegos similares que no tuvieron mucho éxito en el Play store. Con modos de juego diferentes y estrategias de marketing mencionadas se espera lograr que nuestro juego “Pinguinos en guerra” impacte fuertemente en el mercado del gaming móvil.

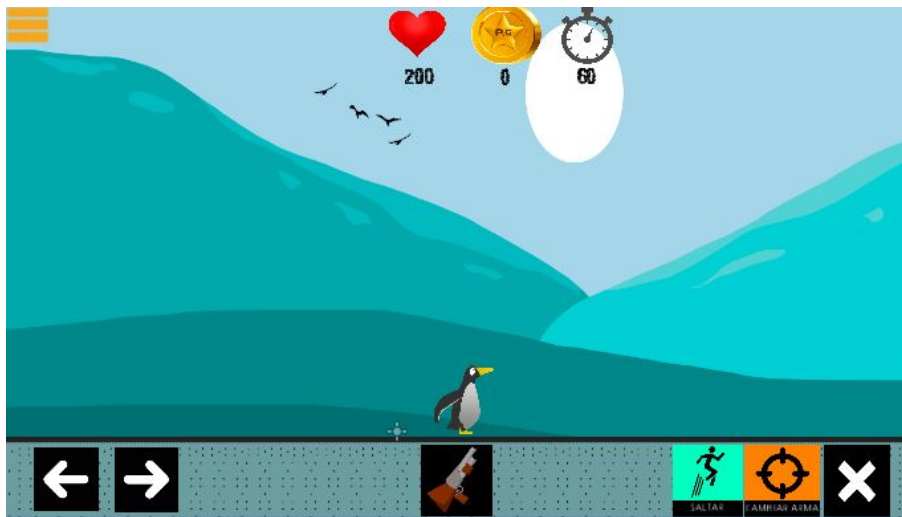




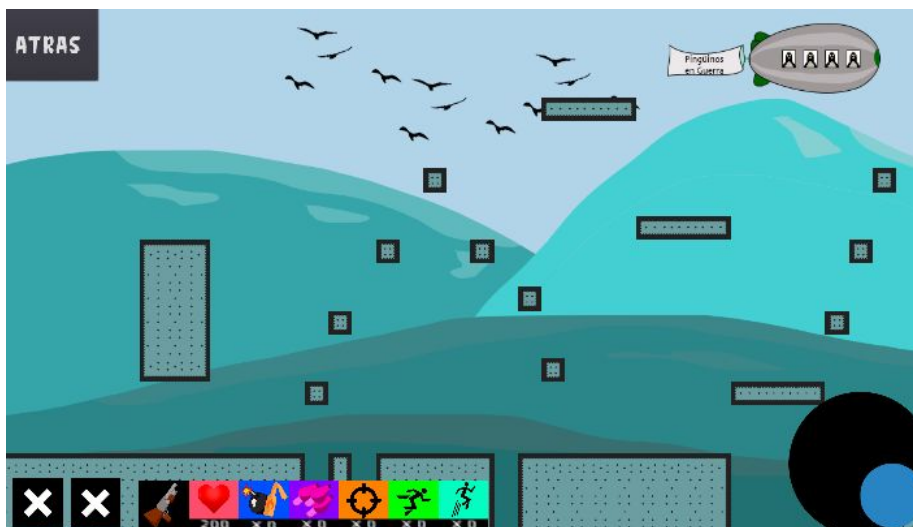
## **Experiencia de juego-Game flow**

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***

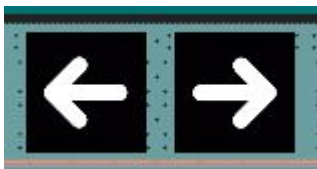


# **Mecánicas**

## **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.



*Cambio de dirección en la que apunta el jugador.*



*Botones de acciones (saltar, cambiar arma y disparar).*

## **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.



*Botones para caer y disparar respectivamente.*



*Pad de movimiento del jugador.*

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 mas de molotov y bomba*



*Potenciador de arma*



*+20 de vida*



*+10 vida*



*+velocidad*



*+salto*



*+ 3 balas bazooka*