

# **Documento de Diseño del Videojuego**

**X-SOLDIERS**

**Francisco Jose Reyes Sánchez  
Manuel Jesús Roca Suárez  
Álvaro Zaballa Fernández**

# Índice

0.Introducción.....	3
1.Historia.....	3
2.Estilo y Genero de juego.....	3
2.1 Mecánica de Juego.....	4
3.Jugabilidad.....	4
4. Forma de jugar.....	4
5.Personajes.....	5
6.Power-Ups.....	5
6.1. Aplicados al Personaje.....	5
6.2. Aplicados al Arma.....	5
6.3. Nuevas Armas.....	5
7.Mapas.....	6
7.1. Arena.....	6
7.2. Otros Mapas.....	6
8.Escenas.....	6
8.1.Menú principal.....	6
8.2.Introducción.....	7
8.3.Game Over.....	7
8.4.Partida ganada.....	7
8.5.Créditos.....	7
8.6.Opciones.....	7
9.Recursos del juego.....	7
9.1. Gráficos.....	7
9.1.1. Personajes.....	7
9.1.2. Power-ups.....	7
9.1.3.Mapas.....	8
9.1.4.Menu y otros.....	8
9.2. Sonido.....	8
9.2.1. Música.....	8
9.2.2.Efectos sonoros.....	8
10.Diagrama de Gantt.....	8
11.Blog del proyecto.....	8

## 0.Introducción

Este documento ha sido creado para tener un punto de partida y unas pautas para tener claro lo que contendrá y necesitara el proyecto; al igual que para aclarar al usuario y servir para consultas posteriores.

## 1.Historia

**La guerra por decidir quién sigue viviendo ha comenzado. Tu libertad está en manos de otros, solo puedes seguir luchando por tu vida, por aguantar una semana más. Sólo te queda sobrevivir. ¿ Podrás soportarlo?**

*Estamos en el año 2066. Ya han pasado... demasiados años desde el holocausto. Los “poderosos” ahora dominan el mundo, no hay leyes, solo dinero.*

*Ya no hay soldados, ni mercenarios, sólo esclavos que luchan por sus vidas, por sobrevivir más tiempo. Hay gente que le tiene mucho apego a la vida. No tienen alternativa, sólo luchar en la arena para matar a su rival, o morir a manos del contrario. No pueden negarse a luchar, ya que todos tienen un pequeño chip... llamémosle “bomba” el cuál, si desobedecen BOOOMMM!!!*

*La vida de un esclavo es simple, debe ser buen luchador, no temer a la muerte, y no tener pánico a matar a otra persona, quizá su amigo, su padre, su hermano, o un total desconocido. El morbo de los “poderosos” no conoce fin. Si sobrevive a las innumerables atrocidades a las que su “dueño” le obligará a participar, quizá algún día, sea libre.... quizás.*

*En este caso, no debes preocuparte por sobrevivir, luchar y ganar para seguir viviendo... ¡¡Eres un “poderoso”!! Tu única preocupación es ver cómo se enfrentan a muerte por vivir, y te sirven fielmente. El que no sea fiel, ya sabe su castigo.*

*Ahh, se me olvidaba comentar, la vida de tus esclavos está en tus manos, de un modo del que no esperas...*

*TÚ controlas a tus esclavos como si de juguetes se trataran, solo sirven para tu entretenimiento, y si no se resisten mucho al chip y a las órdenes, puede que sobrevivan... si se te da bien el combate, claro.*

## 2.Estilo y Genero de Juego

Nuestro juego es un juego de accion PvP, en principio para 2 jugadores. Basicamente es un Player Vs. Player donde el objetivo es derrotar al rival. Ejemplos de este estilo de juego son: Tank,Battle City,etc.

## 2.1.Mecánica de Juego

### ***Mecánica de juego.***

- Juego de acción-shooter
- Terreno de juego fijado.
- Obstáculos como cobertura
- Vista desde arriba. ( Como en Tank, Battle City,etc.)
- Se mostrarán 2 HUD, uno por personaje.
- La vitalidad será mostrada por una barra de vida.
- Munición ilimitada del arma básica.

## 3.Jugabilidad

El juego dispondra de un modo 2 jugadores, en la misma máquina. Siendo posible volver a jugar para obtener la "revancha".

Es posible una ampliación e implementar un modo "Horda", en el cual vendrán oleadas de enemigos y tendremos que ir eliminandolas para pasar de ronda.

El sistema de juego es claro, podremos movernos en las 4 direcciones básicas, ademas de disparar. Nuestro objetivo es reducir los puntos de vida del rival.

## 4.Forma de Jugar

Al comenzar una partida, los 2 jugadores aparecerán en el mapa y dispondrán de munición infinita para el arma básica.

Durante la partida podrán obtener nuevas armas, así como power-ups que potencien sus características, tanto del arma como el personaje.

En el mapa veremos obstáculos que no podremos atravesar, ni nuestros personajes ni las armas, con lo cual tendremos puntos con los que cubrirnos de los disparos de nuestro rival.

Los power-ups se generaran aleatoriamente y saldrán en algún punto del mapa.

Debido al factor obstáculos, es posible añadir al juego un factor tiempo, para controlar la duración de las partidas; tenemos en mente gestionar esto de dos maneras:

- Estableciendo un temporizador de tiempo Máx de partida
- Aumentando el daño recibido a medida que el tiempo avanza

Cualquiera de estos métodos, nos puede asegurar que las partidas no duren más de lo deseado y nos termine aburriendo el juego.

## 5. Personajes

Manejaremos a uno de los dos luchadores que estará en la Arena luchando por su vida. Tendremos un soldado predeterminado para el Player1, y otro también por defecto para el Player2.

Queda en el aire, el permitir al jugador elegir el soldado que más le guste, si decidimos hacer varios diseños aparte de los dos básicos.

## 6. Power-ups

Todos los power-ups comentados a continuación son ideas, es posible la modificación, eliminación o inserción de nuevos power-ups.

### 6.1. Aplicados al Personaje.

- Aumento de Velocidad
- Armadura/Aumento de Vida

Estos power-ups, son aquellos que hacen modificaciones a las habilidades de nuestro soldado, como vemos en los ejemplos arriba expuestos.

### 6.2. Aplicados al Arma

- Aumento de Daño
- Daño en Zona
- Balas con Efectos(Veneno, Congelación)
- Balas Rápidas

Estos power-ups son aquellos que cambian las características del arma o su munición.

### 6.3. Nuevas Armas

- Escopeta
- Ametralladora
- Francotirador
- Lanzacohetes/Granadas

Estos power-ups son aquellos con los que podremos modificar el arma que usamos.

## **7.Mapas**

Aquí comentaremos los distintos mapas que dispondrán nuestro juego PvP.

### **7.1.Arena**

Mapa básico de nuestro juego, representa el estadio donde se juegan la vida nuestros x-soldiers; estilo futurista, con barriles, generadores, ordenadores, etc como obstáculos principales.

Representa la esencia de nuestro juego.

### **7.2.Otros Mapas**

Gracias a la idea de que los usuarios puedan crear sus mapas, podremos tener una gran variedad de mapas de todo tipo y estilos.

Una idea es crear un mapa en honor a los juegos de nuestros compañeros, que comparten asignatura con nosotros, aunque esto dependera del tiempo que dispongamos.

Cualquier aportación en cuanto a mapas de un usuario, podrá ser añadido al juego.

Se crearan mas mapas para dar variedad al juego, al margen de lo comentado en este apartado, los mapas podran ser creados por otros usuarios, por nosotros mismo en honor a los juegos de los compañeros, o de otra temática totalmente distinta.

## **8.Escenas**

### **8.1.Menu Principal**

La pantalla de inicio del juego,constara de varios apartados:

- Jugar
- Opciones
- Creditos
- Salir

### **8.2.Introducción**

Sera posible añadir una introducción, tal vez, varias imagenes o una animación en flash; este es uno de los puntos opcionales del trabajo.

### **8.3.Game Over**

Una vez estemos jugando, y el tiempo se agote, aparecera una imagen de Game Over, indicando que ambos combatientes han perdido en su lucha.

En el caso de que el modo Horda se añadiese, podriamos llegar a un Game Over si perdemos toda nuestra Vitalidad combatiendo las oleadas que nos vienen.

### **8.4.Partida Ganada**

Si alguno de los 2 luchadores vence al otro, entonces ganara la partida, y aparecera una imagen indicando que luchador venció el combate.

### **8.5.Créditos**

Indicara las personas que han desarrollado X-Soldiers, asi como agradecimientos,tanto a personas como a sitios webs, que han colaborado para completar X-Soldiers.

### **8.6.Opciones**

Podremos modificar algunas opciones básicas, como el sonido o los controles de nuestro personaje. Las opciones dentro de este menu, podrán variar, asi como añadir o eliminar las mencionadas.

## **9.Recursos del juego**

### **9.1.Gráficos**

#### **9.1.1.Personajes**

Los personajes seran soldados, con armadura, casco y arma. Cada jugador tendra un soldado de un color distinto para diferenciarlos claramente en combate. Cada jugador dispondra de un HUD con una imagen representativa de su soldado.

#### **9.1.2.Power-ups**

Los power-ups seran imagenes que representaran la utilidad que cada uno contenga. Aun no está decidido el conjunto de imagenes para representar cada power-ups, debido a que aun no tenemos seguridad de cual es el conjunto total de power-ups.

### **9.1.3.Mapas**

Los mapas son el campo de batalla. De un estilo futurista(al menos el mapa base), contendra barriles,ordenadores y demás objetos como obstáculos/coberturas.

### **9.1.4.Menu y otros**

El menu dispondra de las opciones reflejadas en el apartado 8. ademas de una imagen de fondo que represente al juego, posiblemente acompañada del logo de éste.

## **9.2.Sonido**

### **9.2.1.Musica**

Musica estilo Techno, tanto para el menú como para el juego.

Agradecimiento a los artistas Wexin y RudySeb, cuya música compone la banda sonora de X-Soldiers.

### **9.2.2.Efectos de sonido**

Los efectos sonoros se compondrán de:

- Explosiones
- Disparos
- Pasos/Movimiento jugador(opcional)
- Game Over/Partida Ganada
- Otros

## **10.Planificación**

[https://forja.rediris.es/plugins/scmsvn/viewcvs.php/\\*checkout\\*/trunk/doc/pla nificacion/planner2.html?root=x-soldiers](https://forja.rediris.es/plugins/scmsvn/viewcvs.php/*checkout*/trunk/doc/pla nificacion/planner2.html?root=x-soldiers)

## **11.Blog del proyecto**

<http://xsoldiers.wordpress.com/>