

Goblin Mayhem TD | GDD



David Rocher

Marc Sanchez

Alex Merchan

[Github al Proyecto](#)

1. Concepto General	3
2. Género y Plataformas	3
Género	3
PEGI 3	3
Plataformas	3
Perspectiva	3
Modo de juego	3
3. Ambientación y Estilo Visual	4
Ambientación	4
Estilo visual	4
Paleta	4
Construcción de defensas	4
Defensa de Oleadas	4
Progresión	5
Economía	5
Excel	5
Aldea	5
Heroes/Unidades (no implementado)	6
5. Interfaz y Control	7
Interfaz mixta	7
Controles	7
6. Estructuras y enemigos	7
Tablas	7
7. Arte y Sonido	7
Modelado	7
Animaciones	7
Sonido	7
Música	7
8. Público Objetivo	8
9. Monetización	8
10. Estado del Proyecto y Herramientas	8
Motor	8
Pipeline	8
Multijugador	8
Problemas durante el desarrollo	8

1. Concepto General

Un juego Tower Defense se basa en defender una zona, como un castillo, y tú como jugador tienes que defender el castillo de los enemigos, estos enemigos siguen un camino y tú colocas defensas para intentar que no lleguen al castillo.

Goblin Mayhem es un juego del tipo Tower Defense (TD) en el que el jugador defiende su castillo de oleadas de goblins y otras criaturas fantásticas. El juego implementa un apartado entre rondas en el que el usuario accede al interior del castillo (Aldea) y gestiona sus recursos.

Como características poco comunes en el género se contempla, la cámara cenital libre, la fase de construcción (a diferencia de la construcción durante la partida como en la mayoría de casos) y una narrativa lineal.

2. Género y Plataformas

Género

Tower Defense / Estrategia / Gestión de recursos (Básica)

PEGI 3

La razón de este PEGI, es que no contiene violencia gráfica, ni ningún aspecto considerado para mayor edad.

Plataformas

PC (Steam) inicialmente: Es la principal plataforma donde se testea el juego.

Android: La gran mayoría del público lo tiene esta plataforma.

Linux: Será compatible con linux.

Perspectiva

2.5D isométrico o vista cenital libre.

Modo de juego

Single Player, con su propia historia.

3. Ambientación y Estilo Visual

Ambientación

Mundo Medieval con toques de fantasía.

Estilo visual

Pixel Art + 3D.

Paleta

Colores vivos.

4. Mecánicas Principales

Construcción de defensas

Hay 2 maneras de construir defensas:

Al principio de cada oleada se da a elegir 1-2 cartas de entre 3 cartas donde pueden salir varios tipos de defensas y cuando empieza la oleada se puede arrastrar y construir instantáneamente y gratis.

La segunda manera es en medio de la oleada, donde puedes construir las defensas de la parte inferior una vez desbloqueadas, pero no se construyen instantáneamente, sino que tarda varios segundos y con un coste de oro.

Defensa de Oleadas

Los enemigos llegan por un camino en cada oleada, las oleadas se pueden adelantar para conseguir un extra de recompensas.

Las barricadas y torres pueden ayudar a derrotar las oleadas de enemigos.

El jugador puede pausar y planificar entre oleadas.

Progresión

Cada ciertos niveles se irán desbloqueando nuevas defensas y mejoras en estas, que se podrán subir de nivel en la aldea. Lo que desbloqueas al pasarte los niveles es la posibilidad de subirla de nivel en la aldea y es permanente, solo que dentro de un nivel tendrás que construirla a nivel 1 y luego ir mejorando.

Cuando llegan a cierto nivel desbloquean una habilidad nueva que usan automáticamente.

Economía

La principal moneda del juego es el Oro, el cual se gana eliminando enemigos donde más peligroso es más oro puede llegar a dar, la aldea puede generar Oro si se hace ciertas mejoras.

Con el oro se puede construir estructuras y hacer mejoras de estas mismas, si no se gasta y se acumula más de 2000 de oro puede atraer la atención de más goblins y vendrán el doble. Y cada 2000 más se duplicará otra vez y así sucesivamente.

Excel

Aldea

La aldea se utiliza para dar mejoras a tus torres, mejorar las torres y para generar más dinero y recursos, se comienza con un ayuntamiento donde en el tutorial te obliga a construir un aserradero para generar madera, más adelante se podrá construir edificios para producir piedra y hierro.

Para mejorar los edificios se necesitan materiales y oro, dependiendo del nivel del edificio. La aldea solo genera recursos y oro cuando el jugador está en partida, es decir, dentro de un nivel.

Hay diferentes tipos de edificios:

- Ayuntamiento: Genera dinero
- Aserradero: Produce madera

- Cantera: Produce piedra
- Mina de Hierro: Produce Hierro
- Casas: Menor tiempo de construcción (Mano de obra)
- Herreria: Mejora de torres (no se puede mejorar) (no implementado)

Heroes/Unidades (no implementado)

En el juego van a haber 3 héroes principales, en el primer nivel se dará todo desbloqueado incluido los 3 héroes, una vez el jugador pierda el nivel (scripteado) al principio del segundo nivel se dará a elegir de entre estos 3, son de 3 tipos:

- Espadachín

- Arquero

- Mago

Los héroes se pueden mover arrastrando su punto a donde se dirigirá el heroe y se quedará protegiendo esa zona en medio del camino, los enemigos pueden atacarle e incluso matarlo, haciendo que desaparezca un determinado tiempo, hasta que vuelva a aparecer en la base.

- Mago: 30 segundos

- Arquero: 20 segundos

- Espadachín: 17 segundos

Hay torres que generan unidades con el tiempo, las cuales atacan temporalmente. Aparecen cada 5 segundos y pueden haber entre 2 y 3 unidades al mismo tiempo en el mapa.

Hay dos tipos de unidades:

- Grifos

- Atunes

5. Interfaz y Control

Interfaz mixta

- Panel de construcción.
- Panel con número de ronda.
- Panel con contador de oro y recursos.
- Interfaz de selección de torre.
- Vista y zoom libre.
- Interfaz de aldea.

Controles

- Ratón/teclado para PC.
- Posible compatibilidad con mando.

6. Estructuras y enemigos

Tablas

7. Arte y Sonido

Modelado

Estilo tipo cartoon 2.5D.

Animaciones

Movimiento de goblins, defensas y munición.

Sonido

Sonido de disparos/ataque, cuando un enemigo recibe daño, cuando un héroe activa una habilidad.

Música

Música de ambiente medieval y adaptada a la ocasión.

8. Público Objetivo

Jugadores casuales o con poco tiempo para jugar.

Jugadores que juegan múltiples veces para intentar diferentes estrategias.

9. Monetización

El juego se monetiza mediante un pago único y no tendrá ningún tipo de microtransacciones, versión Deluxe ni DLCs.

10. Estado del Proyecto y Herramientas

Motor

Godot Engine

Pipeline

Libre Sprite (sprites de personajes), MaterialMaker (texturizado)

Multijugador

Goblin Mayhem no contará con multijugador.

Problemas durante el desarrollo

Durante el desarrollo del proyecto nos hemos dado cuenta de que el juego que teníamos pensado era demasiado ambicioso para el poco tiempo que tenemos, así que hemos decidido bajar los gráficos de 3D a 2.5D.

Y el estilo visual también se ha cambiado de Low poly y Cartoon a Pixel Art haciéndolo más “fácil” de hacer en el tiempo que tenemos.