

ANANIAS
ROGUELIKE



Diseño, Desarrollo y Arte

Santiago Zapata

El Diseño de Ananias

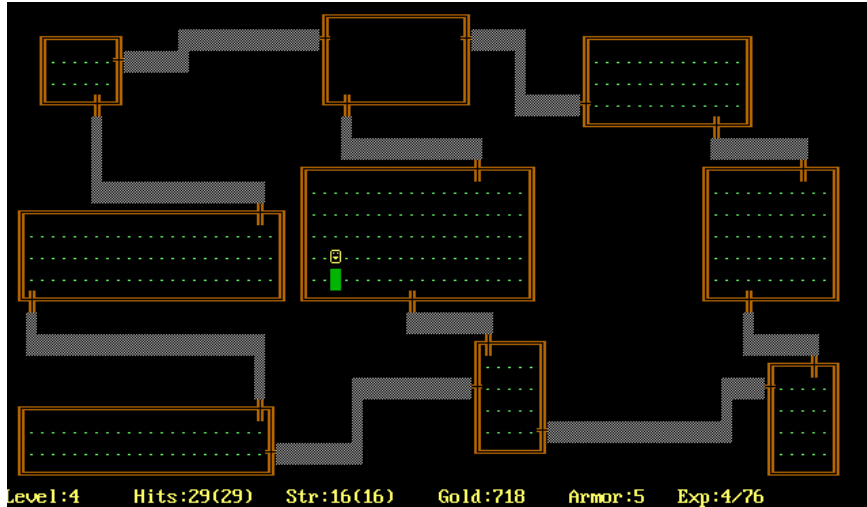
Qué es Ananias

Juego de exploración de dungeons en el cual exploras unas ruinas ancestrales peleando contra sus habitantes y tratando de sobrevivir hasta el nivel final, en donde podrías encontrar un artefacto para salvar el mundo.

Qué es Ananias

- Roguelike
- 8 Clases de Jugadores
- 5 diferentes ambientes
- +30 clases de enemigos
- Monstruos (Mascotas)
- Fácil de jugar
- Social

Qué es un Roguelike?



- Creados a inicios de los 80
- Dungeon hacks
- Una nueva aventura cada vez
- Muerte permanente
- Representación gráfica del entorno

Principios de Diseño

- Debe ser fácil de jugar
 - Cual persona debe ser capaz de jugarlo sin leer un tutorial
 - No debe requerir múltiples comandos del teclado.
- Debe ser un Roguelike tradicional
 - Jugado por turnos
 - Muerte permanente
 - Niveles generados aleatoriamente
 - Un solo jugador

Público Objetivo

- Jugadores de roguelikes que están buscando una opción accesible en sus teléfonos móviles.
- Jugadores de 20 años en adelante que disfruten juegos del género de estrategia o juegos de rol.

Decisiones - Estrategia

- ¿Debo explorar más el nivel o seguir adelante?
- ¿Debo cargar con este ítem que puede ser útil en niveles posteriores?
- ¿Qué upgrade debo seleccionar al finalizar el nivel?
- ¿Vale la pena pelear este cuarto?

Decisiones - Tácticas

- **¿Qué movimiento debo hacer?**
- ¿Uso un arma con rango o me lanzo a la carga?
- ¿Envío mi monstruo a atacar o cuido su salud?
- ¿Uso mis habilidades especiales?

Cómo hacer un juego indie en Colombia

(o al menos como se hizo Ananias)

Hacer muchos juegos (2004...)



- Muchos juegos hechos en jams de 7 días.
- Todos con el mismo principio central de diseño.
- Cada vez mejores

Crear una red de contactos

- Participar en grupos de discusión de desarrolladores
 - r.g.r.d (Usenet/Google Groups)
 - Temple of the Roguelike
 - TIGSource
 - reddit
- Obtener
 - Feedback
 - Ayuda, Experiencias

Crear un equipo

- Santiago Zapata
 - Desarrollo y **todo lo demás**
- “Denzi” (?)
 - Pixel Art
- Mark Honnor
 - Some Pixel Art
- Ashton Morris
 - Música
- Juan David Camacho
 - Ilustraciones
 - Animaciones/Trailer (WIP)

Promover el juego

- Release early, obtain feedback
- Sitio web
- Usar los medios para llegar masivamente
 - reddit, twitter
- Contactar a la prensa para obtener artículos
- Desplegar en múltiples lugares
 - Play Store, Amazon, itch.io, gamejolt, indiegamestand, desura,

Escoger buenas herramientas

- JavaScript
 - phaser.io
 - node.js
 - socket.io
- Git + Bitbucket
- GIMP
- Trello
- Empaquetado
 - CocoonJS
 - NW.js

En resumen

- Adquirir experiencia haciendo muchos juegos pequeños y cada vez mejores incrementalmente.
- Mantener un contacto constante con las comunidades de desarrolladores
- Construir equipo con personas locales y extranjeras.

El Arte de Ananias

Componentes

- Pixel Art
- Ilustraciones
- Música
- Efectos de Sonido
- Efectos especiales

Pixel Art



- Económico
- Fácil prototipado, cambios y crecimiento
- Le da un toque “retro”
- 2D - Móviles

Ilustraciones



Música

- Música:
 - Ambientación
 - Fundamental en la experiencia del usuario
 - Se realizó a la medida
- Efectos de Sonido
 - Obtener realimentación de las acciones
 - Mejoran inmensamente la experiencia del usuario
 - Obtenidos de recursos disponibles en internet

Efectos Especiales

- El reto: Aumentar la inmersión sin cambiar el set de pixel art.
- Pequeños detalles
 - Tweens de movimiento
 - Rotaciones
 - Fades
 - Efectos sencillos de partículas