

GDD

A BORDO

1. Introducción y concepto general:

2. Sinopsis (Introducción):

- a. **Mantra:** Simulación (Novela visual) de gestión de emociones en un barco.
- b. **Sinopsis:** Nos embarcamos durante meses en barcos atuneros para realizar prácticas. Durante estas largas estancias ponemos a prueba nuestras propias habilidades y también las competencias emocionales. Trataremos de solventar de forma airosa las diferentes situaciones.
- c. **Objetivo:** Preparar mentalmente al personal en un atunero.
- d. **Propósito:** Educativo.

3. Público objetivo: Estudiantes de náutica de Bermeo FP Medio y Superior.

2. Interfaz:

Fija. Se mantiene a una distancia constante del jugador mirando al jugador.

Pantallas:

- Menú inicio: Aparece al iniciar el juego.
 - Configuración
 - Jugar
 - Salir
- Respuestas del jugador: Automáticamente
- Menú de pausa: Darle al botón de menú del mando izquierdo.
 - Objetivos
 - Botón reanudar

- Botón salir del juego
- Información controles
- Menú de configuración: Desde el menú de inicio o (el de pausa).
 - Calidad gráfica
 - Volumen
 - Brillo/Gamma

3. Asignación de roles y responsabilidades:

- **Diseñador:** Lorea, Ekaitz, Julen, Javi, Iban, Aimar, (Jokin) y (Jone).
- **Concept artist:** Lorea y Julen.
- **UI Artist:** Todos 😊
- **Animador:** Julen y (Jokin).
- **Modelado y Texturizado:** Julen, Iban, Ekaitz, Lorea, (Jone) y Javi.
- **Programadores:** Ekaitz, Lorea, (Jokin) y Aimar.
- **Sonidos:** Julen, Javi y Ekaitz.

4. Plataforma y tecnología. VR -(👍)- Unreal Engine 5.4

Estilo de Arte:

(Imagenes con referencias)

Cronograma del Proyecto:

<https://app.hacknplan.com/p/214198/kanban?categoryId=1&boardId=59333>
8

SET Y PROPS

ESCENARIO

- **Camarote:** Símbolos de chalecos salvavidas y traje de supervivencia en un

armario del camarote.

- **Puente:** donde están los oficiales y el capitán.

- **Pasillos:** tránsito con puertas. Que el alumnado no encuentre a nadie en esos tramos.

-**Comedor:**

-**Sala tutorial/Inicio**

OBJETOS

- Maleta abierta sobre la cama.

- Walkie-talkie del oficial.

- Chaleco de abandono/Traje de supervivencia/Chaleco inflable/Ropa de trabajo en armario con señalización IMO.

- Instrucciones de emergencia/Instrucciones de colocación de chalecos salvavidas.

- Un ordenador portátil encima de la mesa.

-Plato y vaso

NPCs

- Oficial.

- Patrón.

SENSACIONES A TRANSMITIR

- Incertidumbre.

- Agobio.

- Entorno frío.

- Ruido.

MECÁNICAS

- Ponerse el chaleco
- Abrir/Cerrar puertas
- Controlar zona de visión del jugador (faltas de respeto)
- Bloquear movimiento
- Gestión de interfaces
- Mover y colocar plato y vaso
- Pegar objetos con físicas

Abierto a más opciones ...

1. Visión General

- a. Descripción del estilo artístico:
 - Estética realista.
 - El juego es realista para aumentar la inmersión del jugador.

2. Paleta de Colores

- a. **Esquema de colores principal:**
 - Colores oscuros y fríos para dar ambiente depresivo.
- b. **Contraste y énfasis:**
 - Colores más vivos para la señalización y props útiles.

3. Referencias Visuales

Inspiraciones:

- Imágenes que se nos han provisto, del barco que intentamos “replicar”.

Estética temática:

Actual y realista. Para intentar asemejar escenarios reales.

4. Diseño de Entornos

Estilo general:

- Los entornos se ven realistas, debido a que están inspirados en un barco real.
- El detalle estará atado al rendimiento de las gafas de Realidad Virtual.

Iluminación y atmósfera:

- Las luces reflejan un ambiente y un color frío generalizado. Los escenarios son zonas interiores por lo que tienen que estar bien iluminadas.

Escala y perspectiva:

- Es un juego en Realidad Virtual, por lo que será en primera persona. Esto afecta directamente al rendimiento del juego.

5. Diseño de Objetos y Props

Estilo de los objetos interactuables:

- Los objetos del juego tendrán que ser realistas, intentando seguir la apariencia del resto de juego.

Cohesión temática:

- El ejemplo más claro de cómo un Prop ayuda a reforzar la narrativa del escenario es la maleta. La maleta simboliza la llegada al barco por primera vez y el comienzo de una nueva etapa.

6. Animación

Estilo de animación:

- Las animaciones tendrán que ser realistas y fluidas, para dar una mayor sensación de realismo del juego.

Emociones y expresividad:

- Las animaciones de los personajes tanto físicas como faciales tendrán que ser grabadas haciendo uso de Livelink y un traje de captura de movimiento.

7. Guías y restricciones Técnicas

Resolución y optimización:

- Al igual que hemos mencionado anteriormente, el juego deberá tener una gran optimización sin perder demasiado el detalle general de los objetos y escenarios.

Compatibilidad:

- Debido a que el juego está pensado única y exclusivamente para Realidad Virtual, solo se ajustará a este medio.

Estilo cohesivo:

- Debido a que todos los elementos están basados en un objeto realista, su estilo tendrá que ser realista. (👍)

8. Prototipos visuales

Bocetos/Imágenes de referencia:

Moodboards:

- Personajes:





- Entorno:

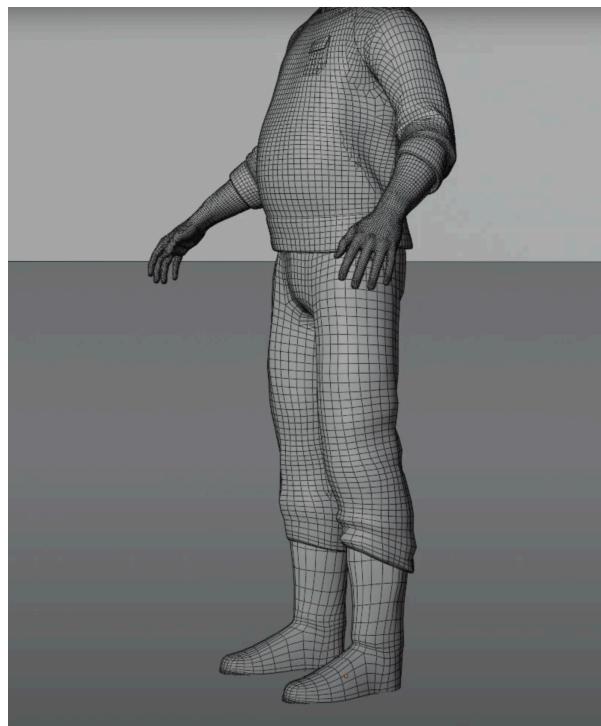


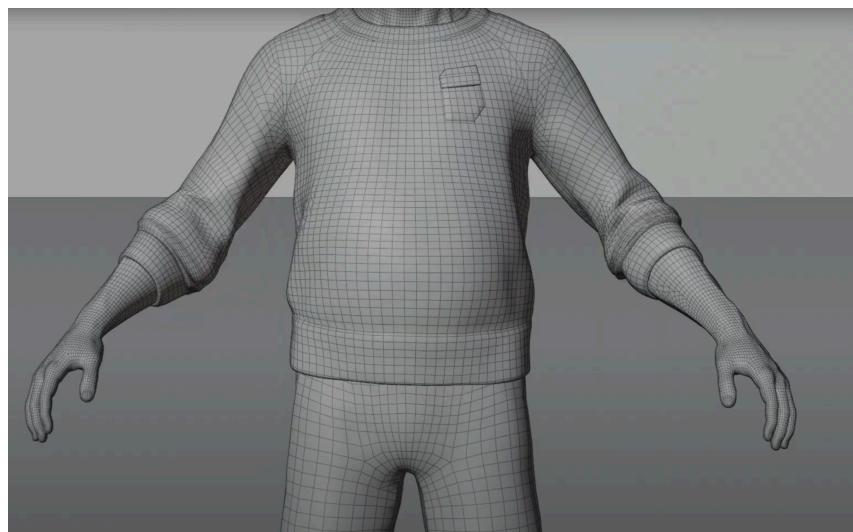




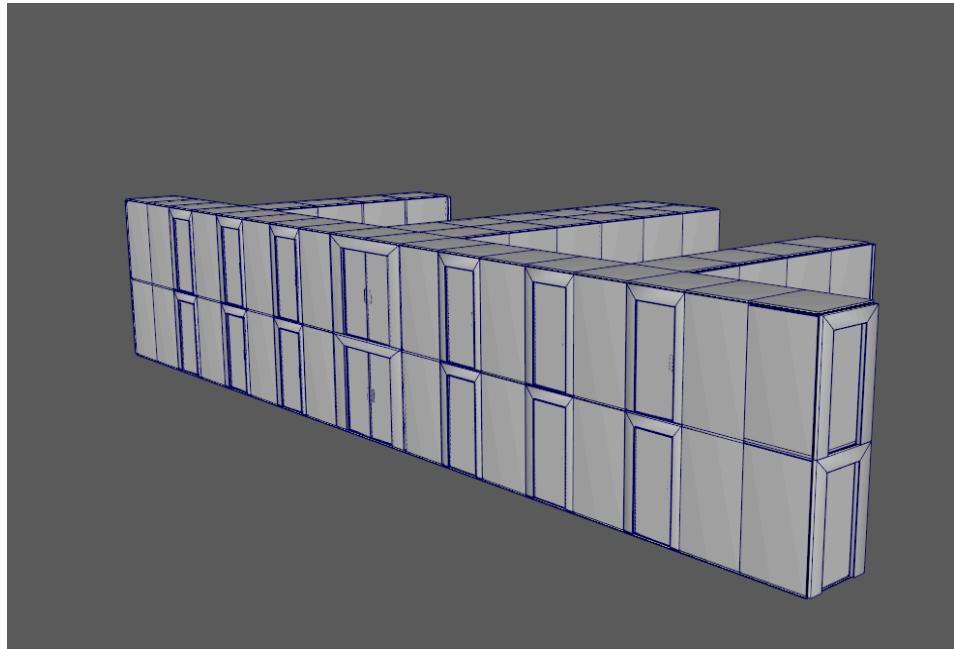
Wireframes:

- Personajes:

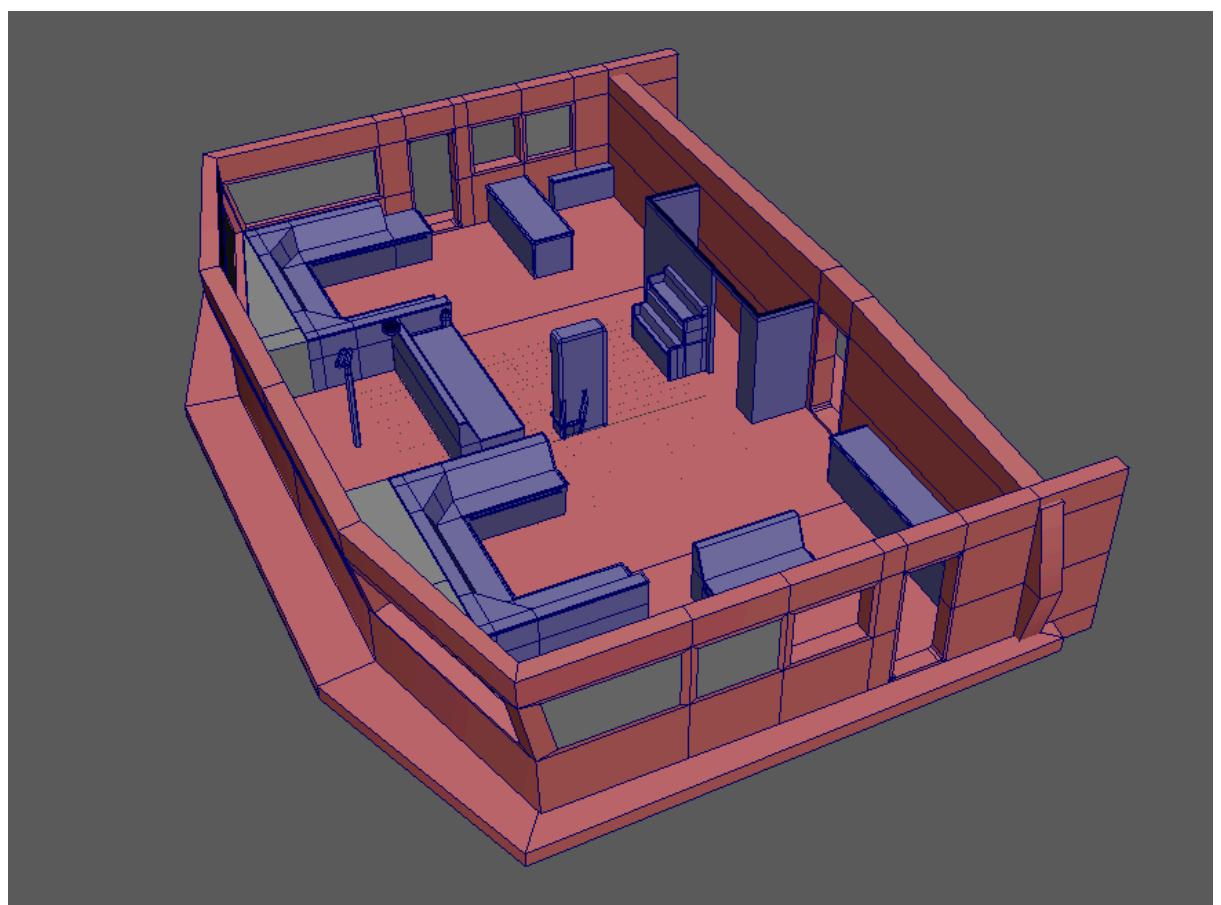




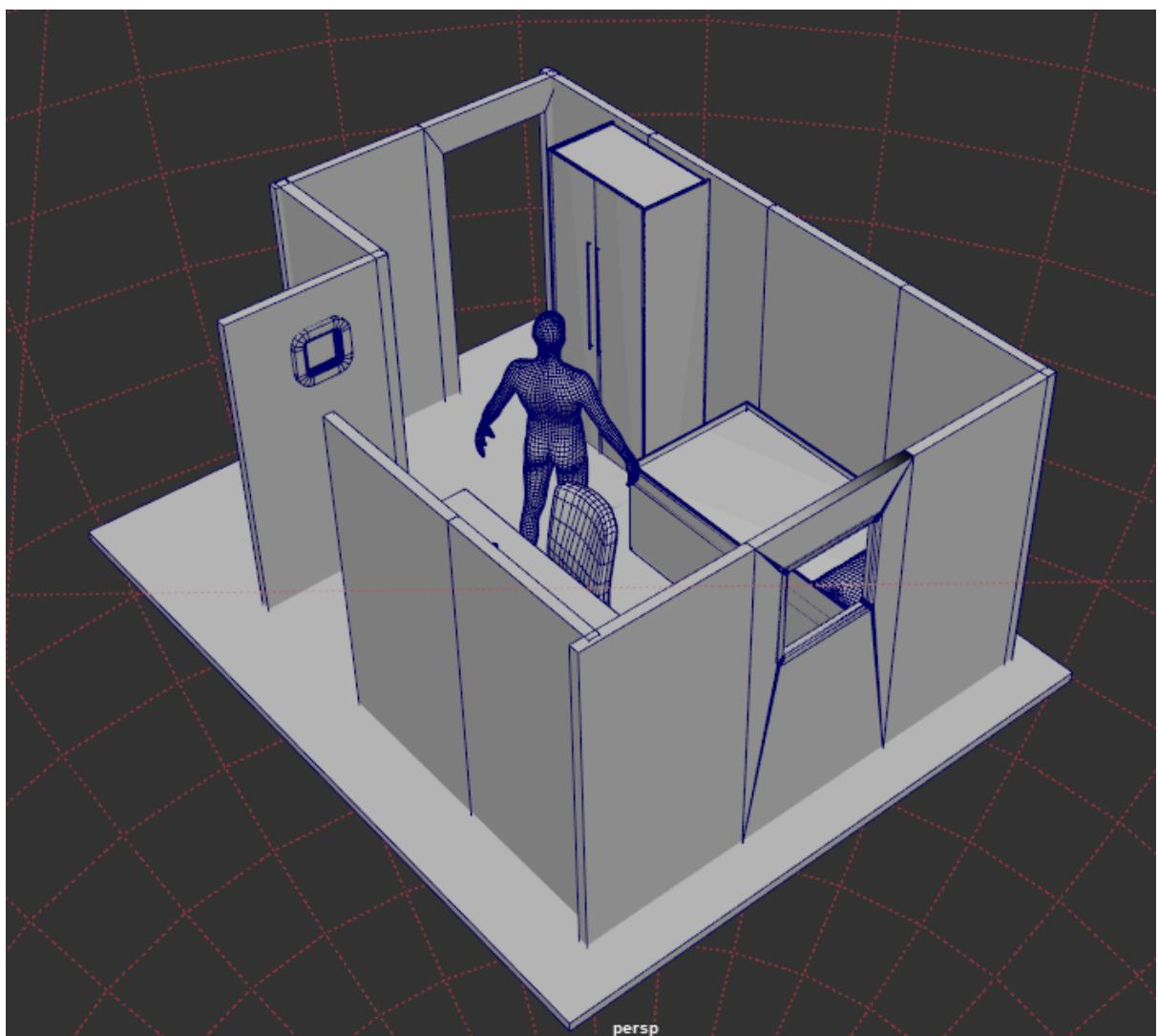
- Entornos:



Puente:



Camarote:



9. Justificación del estilo

El estilo visual general del juego está decidido por el cliente del proyecto. Por lo que todo lo representado en esta obra artística seguirá las pautas marcadas por el mismo.