

# La Aventura de Samli

## Game Design Document 1.0

---

Samli Studios

Hecho por  
Ana Milena Aranceta Giraldo  
Lizbeth Grisales  
Miguel Díaz  
Santiago Díaz

Este trabajo está regido por CC BY-NC-SA 4.0 Deed  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>  
Todos los derechos reservados a Samli Studios

<Studio Logo or Game Related Image>

# *Index*

---

## [Index](#)

### [Overview](#)

[Pitch de Ascensor](#)

[Pilares de Diseño](#)

[Tranquilidad](#)

[Exploración](#)

[Simplicidad](#)

[Resumen](#)

[Descripción Breve](#)

[Descripción Detallada](#)

[Tema/Situación/Género](#)

[Objetivo Principal](#)

[Estética/Dinámica/Mecánicas](#)

[Influencias](#)

[El mundo de globos de Luigi \(Mario Odyssey\)](#)

[¿Qué diferencia este juego de los demás?](#)

[Público Objetivo](#)

[Objetivo Clasificación](#)

### [Gameplay](#)

[Resumen de Gameplay](#)

[Breve](#)

[Detallado](#)

[Condiciones de Victoria](#)

[Bucle de Juego Principal](#)

[- Buscar gato](#)

[- Encontrar gato](#)

[- Seleccionar gato](#)

[Mecánicas del Juego Principal](#)

[Conteo](#)

[- Detalles](#)

### [Personajes](#)

[Jugador](#)

[Gato](#)

## [Conveyance Mechanisms](#)

[Contador de puntos](#)

[Temporizador](#)

## [Técnico](#)

[Pantallas](#)

[Menú](#)

[In-Game](#)

[Menú Pausa](#)

[Creditos](#)

[Game Engine](#)

[Controles](#)

## [Arte Visual](#)

[Estilo](#)

[Assets Usados](#)

[Characters](#)

[Terrain/Environment](#)

[Objects](#)

[Promotional Material](#)

## [Audio](#)

[Estilo](#)

[Música](#)

[Efectos de Sonido](#)

## [Historial de Versiones](#)

[V1.0 - Creación del GDD](#)

[V1.1 - <Major Changes>](#)

[V1.2 - <Major Changes>](#)

# Overview

---

## Pitch de Ascensor

Un tranquilo juego sobre un gatito jugando al escondite con su amado dueño en un bosque pacífico.

## Pilares de Diseño

<Define the finite set of guidelines (generally 3-6 is good) that give your game a cohesive direction. Typically these describe the dynamics that are most central to your game.>

<These should be regularly referenced and revisited to ensure that planning and development is always in line with the initial vision.>

## Tranquilidad

Este juego tiene un aire tranquilo y pacífico, donde todos los elementos van a ayudar a centrar la idea de ser un niño o niña jugando al escondite con su gatito.

## Exploración

El bosque es un lugar amplio y seguro, y nunca sabes dónde se esconde el gatito, así que explorar es muy necesario si quieres ganar la ronda.

## Simplicidad

Es un juego sencillo hecho para ser relajante, dejar de pensar en las preocupaciones del día, o para jugar por unos momentos mientras se descansa.

## Resumen

### Descripción Breve

Un juego sobre un niño o niña que decide salir a divertirse con su gato en el bosque, el gatito se esconde y el niño busca.

## Descripción Detallada

Después de un día muy aburrido, el niño sale con su gato al bosque. Al gatito se le ocurre una idea y se esconde, haciendo que el niño lo persiga y busque. El niño se ríe al ver el gato debajo de unas hojas, y así continúan jugando el resto de la tarde, el gato escondiéndose y el niño acercándose y tocándolo para indicarle que lo encontró una vez más. El gatito decide hacerlo más difícil y camuflarse con el ambiente, pero el niño siempre lo encuentra al final.

## Tema/Situación/Género

Un pequeño mundo abierto en un bosque. Es un juego tranquilo y casual.

## Objetivo Principal

El objetivo principal del jugador es encontrar el gato escondido el mayor número de veces antes de que se acabe el tiempo.

## Estética/Dinámica/Mecánicas

Este es un juego de exploración, donde el jugador podrá recorrer un paisaje tranquilo y buscar un gato escondido entre los árboles. El jugador debe sentirse tranquilo y permitirse relajarse, por lo que el espacio será amplio, tendrá bastante tiempo para buscar el animal y no recibirá penitencias por la cantidad de tiempo restante. El bosque tendrá sonidos pacíficos como pájaros cantando, hojas moviéndose y los maullidos del gato que el jugador podrá usar para encontrarlo.

## Influencias

<List other works that inspired this game and explain why in, at most, 1 paragraph. Include sketches, images, quotes, real world references (the greek gods, the civil war), etc. to help paint a picture of the overall idea.>

## El mundo de globos de Luigi (Mario Odyssey)

- En este juego multiplayer, los jugadores pueden esconder globos en un mapa para que otro jugador lo encuentre. De esta idea tomamos las partes del escondite y encontrar y lo hicimos más simple, con un jugador.

## **¿Qué diferencia este juego de los demás?**

- La paz y tranquilidad que trae a los jugadores que quieren escapar de las dificultades de la vida cotidiana.

## **Público Objetivo**

Jóvenes jugadores casuales

## **Objetivo Clasificación**

Se espera conseguir la clasificación E de ESRB.

# *Gameplay*

---

## **Resumen de Gameplay**

### **Breve**

El jugador debe moverse en el mapa y encontrar el gato que estará escondido en algún lugar. del mismo, cuando lo encuentre podrá darle click a un botón para registrar que se encontró el gato. El contador sumará un punto y el gato volverá a esconderse en otro lugar

### **Detallado**

El jugador podrá moverse de forma libre alrededor del mapa mientras busca el gato. Cuando lo encuentre deberá presionar un botón mientras tiene el gato en la mira, para registrar el encuentro del gato y ganar el punto. El gato se volverá a esconder, pero el tiempo seguirá contando hacia abajo. Cuando el tiempo se acabe, el jugador podrá celebrar la cantidad de veces que encontró al gato.

## **Condiciones de Victoria**

No hay condiciones de victoria, el tiempo se acaba y se cuenta el número de veces que el gato fue encontrado.

## **Bucle de Juego Principal**

- Buscar gato
- Encontrar gato
- Seleccionar gato

## **Mecánicas del Juego Principal**

### Conteo

- **Detalles**
  - El jugador sumará un punto cada vez que encuentre el gato.



# *Personajes*

---

## **Jugador**

Un niño o una niña que salen a jugar con su gatito

## **Gato**

Un gato gris que se esconde para entretener su amo

# *Conveyance Mechanisms*

---

<List out the various ways information will be conveyed to the player. Ex. A health bar divided into six segments, each segment representing how much health is lost from one hit. Ex. How will the player know certain objects are interactable?>

<Ideally this should include figures.>

## **Contador de puntos**

Le dirá el número de veces que ha encontrado al gato

## **Temporizador**

Le dirá el tiempo que le queda para terminar la ronda

# *Técnico*

---

## **Pantallas**

### **Menú**

Una imagen del bosque y el jugador junto a su gato juntos. Se ve la opción de Empezar y Salir.

### **In-Game**

Se ve el bosque, un contador de tiempo y un contador de encuentros.

### **Menú Pausa**

La pantalla se congela. Dirá -Pausa- sobre un fondo semi translúcido. Habrá un botón de Regresar al Juego y un botón de Salir al Menú Principal

### **Creditos**

Aparecerán los créditos y un botón de regresar

## **Game Engine**

Unity, por su simplicidad y flexibilidad a la hora de desarrollar juegos, además de permitir una rápida exportación para testeo.

## **Controles**

Los botones de movimiento “WASD” o las flechas serán usadas para el movimiento del jugador. Adicionalmente usará el botón “E” para interactuar con el gato. El botón “Esc” parará el juego y llevará al menú de pausa.

# *Arte Visual*

---

## **Estilo**

Es un juego 3D que usa el estilo Voxel de forma simple.

## **Assets Usados**

<For each type of asset, specify: file formats, naming conventions, programs to use, size of asset, etc.>

## **Characters**

- <Character #1> (<animations>)
- <Character #2> (<animations>)
- <Character #3> (<animations>)

## **Terrain/Environment**

- <Terrain #1>
- <Terrain #2>
- <Terrain #3>

## **Objects**

- <Object #1> (<animations>)
- <Object #2> (<animations>)
- <Object #3> (<animations>)

## **Promotional Material**

- <Promo Piece #1>
- <Promo Piece #2>
- <Promo Piece #3>

# *Audio*

---

## **Estilo**

Tendrá música y audios que invoquen tranquilidad y alegría, un poco de curiosidad e inocencia, con pianos y percusión

## **Música**

<List songs you'll need at various parts of your game or descriptions of the type of song you'll need if you haven't picked a specific song for that part of your game yet. Include where a song will be played and what mood/tone it is helping to set.>

- <Song #1>
- <Song #2>
- <Song #3>

## **Efectos de Sonido**

<List sound effects, how/where they will trigger, and any other details.>

- <Sound Effect #1>
- <Sound Effect #2>
- <Sound Effect #3>

# *Historial de Versiones*

---

A record of major changes made to this document.

## **V1.0 - Creación del GDD**

- Se crea y especifica los aspectos necesarios del GDD

## **V1.1 - <Major Changes>**

- <Details>

## **V1.2 - <Major Changes>**

- <Details>