

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



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](#)

[Mecánicas de UI](#)

[Contador de puntos](#)

[Temporizador](#)

[Técnico](#)

[Pantallas](#)

[Menú](#)

[In-Game](#)

[Menú Pausa](#)

[Creditos](#)

[Game Engine](#)

[Controles](#)

[Arte Visual](#)

[Estilo](#)

[Assets Usados](#)

[Audio](#)

[Estilo](#)

[Música](#)

[Efectos de Sonido](#)

[Historial de Versiones](#)

[V1.0 - Creación del GDD](#)

[V1.1 - Logo y otros Visuales](#)

[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

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

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

Mecánicas de UI

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

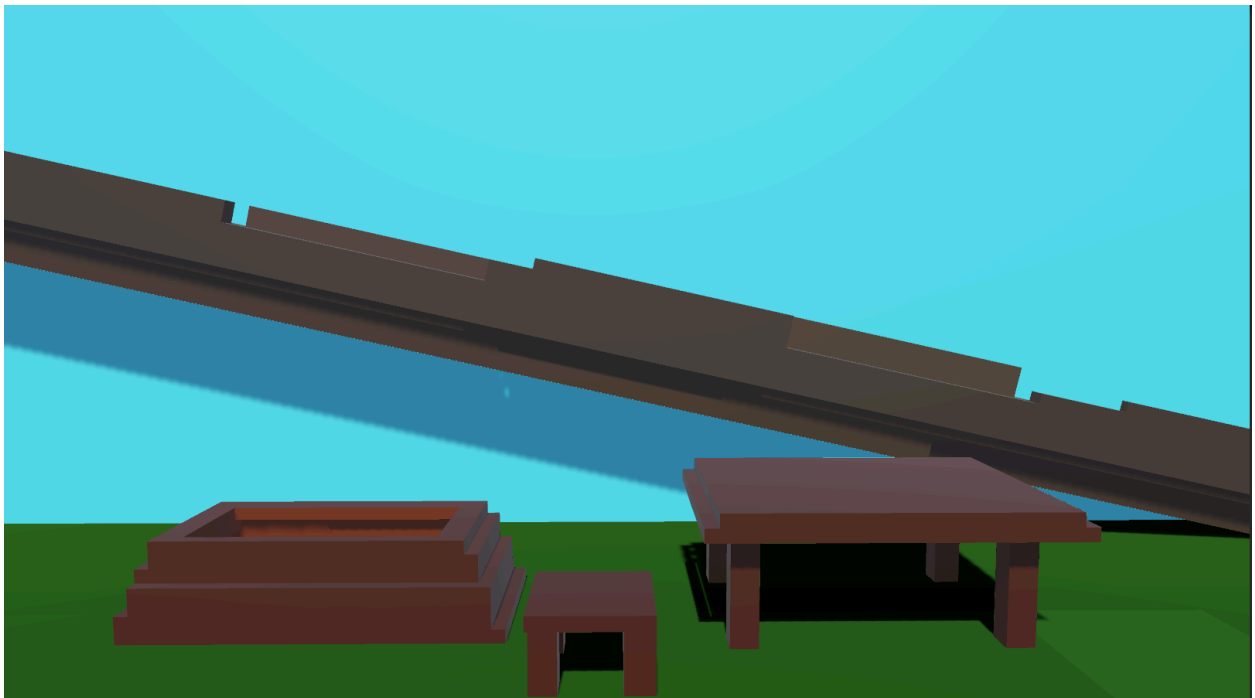
Es un juego 3D que usa el estilo Voxel de forma simple.

Assets Usados

- Para el asset del jugador se usó “[Quarter View 3D Action Assets Pack](#)”



- Para el escenario se usó “[Voxel Exterior Decorations Set](#)”





- Para la mascota se usó “[5 animated Voxel animals](#)”



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 - Logo y otros Visuales

- Se agregó el logo y referencias visuales a los assets usados juntos con links directos a las páginas.

V1.2 - <Major Changes>

- <Details>