

# Evolution

## Game Design Document V. 1.0

---

<Studio Name>

<website>

Hecho por:

Ana Milena Aranceta Giraldo

Christian Contreras

Leonardo Quiroga

Santiago Rodríguez

Este trabajo está regido por CC BY-NC-SA 4.0 Deed  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

<Studio Logo or Game Related Image>

# Índice

---

Índice	2
Descripción General	5
Pitch de Ascensor	5
Pilares de Diseño	5
Exploración	5
Aprendizajes en Generation	5
Crecimiento	5
Resumen	5
Descripción Breve	5
Descripción Detallada	5
Tema/Escenario/Género	5
Objetivo General	6
Estética/Dinámicas/Mecánicas	6
Influencias	6
<Influence #1>	6
<Influence #2>	6
<Influence #3>	6
¿Que diferencia este juego?	6
Audiencia Objetivo	6
Clasificación Objetivo	7
Gameplay	8
Resumen de Gameplay	8
Breve	8
Detallado	8
Modos	8
Condiciones de Victoria	8
Ciclo Base del Juego	8
<Element #1>	8
<Element #2>	8
<Element #3>	8
Mecánicas Básicas del Juego	8
<Mechanic #1>	9
Details	9
Implementation	9
<Mechanic #2>	9
Details	9
Implementation	9
<Mechanic #3>	9
Details	9
Implementation	9
Historia	10
Resumen Breve	10
Esquema Detallado	10
Personajes	11
Character #1	11
Character #2	11
Character #3	11

Diseño de Nivel	12
<Level #1>	12
<Level #2>	12
<Level #3>	12
Mecanismos de Comunicación	13
<Mechanism #1>	13
<Mechanism #1>	13
<Mechanism #1>	13
Cinemáticas	14
<Cinematic #1>	14
<Cinematic #2>	14
<Cinematic #3>	14
Técnico	15
Pantallas	15
Title Screen	15
In-Game	15
Inventory	15
Combat	15
Options Menu	15
Credits	15
Game Engine	15
Controles	15
<Button #1> - <Default Binding>	16
Function #1	16
Function #2	16
Function #3	16
<Button #2> - <Default Binding>	16
Function #1	16
Function #2	16
Function #3	16
<Button #3> - <Default Binding>	16
Function #1	16
Function #2	16
Function #3	16
Desarrollo	17
Clases	17
<Base Class #1>	17
<Derived Class #1>	17
<Derived Class #2>	17
<Derived Class #3>	17
<Base Class #2>	17
<Derived Class #1>	17
<Derived Class #2>	17
<Derived Class #3>	17
<Base Class #3>	17
<Derived Class #1>	17
<Derived Class #2>	17
<Derived Class #3>	17
Arte Visual	18
Estilo	18
UI/HUD	18

Assets Necesarios	18
Characters	18
Terrain/Environment	18
Objects	18
Promotional Material	19
Audio	20
Estilo	20
Música	20
Efectos de Sonido	20
Actores de Voz	20
Alcance del Proyecto	21
Tiempo de Producción	21
Tiempo de Juego Anticipado	21
Costos	21
Plataforma Objetivo	21
Equipo	21
<Team Member #1>	21
<Team Member #2>	21
<Team Member #3>	21
Monetización	21
Horario	22
<Task #1> - <due date>	22
<sub-feature #1> - <due date if needed>	22
<sub-feature #2> - <due date if needed>	22
<sub-feature #3> - <due date if needed>	22
<Task #2> - <due date>	22
<sub-feature #1> - <due date if needed>	22
<sub-feature #2> - <due date if needed>	22
<sub-feature #3> - <due date if needed>	22
<Task #3> - <due date>	22
<sub-feature #1> - <due date if needed>	22
<sub-feature #2> - <due date if needed>	22
<sub-feature #3> - <due date if needed>	22
Historial de Versiones	23
V1.0 - <Major Changes>	23
V1.1 - <Major Changes>	23
V1.2 - <Major Changes>	23

# *Descripción General*

---

## **Pitch de Ascensor**

Un juego donde exploras un mundo mientras está siendo desarrollado por un learner de Generation

## **Pilares de Diseño**

### **Exploración**

Es un juego en el que debemos explorar el desarrollo de videojuegos y como afecta al mundo virtual.

### **Aprendizajes en Generation**

Mostrar todo lo que hemos aprendido en Generation por medio del juego.

### **Crecimiento**

Mientras tiempo pasa, el personaje evolucionará de diferentes maneras e irá mejorando mientras más aprende sobre el desarrollo de videojuegos.

## **Resumen**

### **Descripción Breve**

Juego explorativo donde el jugador va a poder conocer el mundo lentamente, mientras desbloquea mecánicas nuevas durante el desarrollo del mundo.

### **Descripción Detallada**

Es la historia de un learner que empieza a trabajar en su juego de ambiente medieval, donde mientras más avanza, más completo el juego se vuelve, permitiendo más exploración, mejores gráficos y más habilidades para completar los nuevos retos que se presentan, ambos en el gameplay como en el desarrollo de videojuegos.

## **Tema/Escenario/Género**

Es un mundo explorativo, aunque está ambientado en un mundo medieval, va a tener tonos cibernéticos que ejemplifican el desarrollo de un videojuego.

## **Objetivo General**

El objetivo es evolucionar el mundo y el jugador por medio de la exploración del mundo y habilidades aprendidas cuando empiezas el desarrollo de un videojuego

## **Estética/Dinámicas/Mecánicas**

Es un juego explorativo, donde el jugador debería sentirse asombrado y curioso del mundo alrededor mientras se desarrolla. Permitiéndose explorar como el desarrollo y las mecánicas limitan las habilidades del jugador y que cambios pueden hacer un juego más divertido.

## **Influencias**

### **Evoland**

- Evoland es un juego donde, como su nombre lo indica, el jugador evoluciona con el mundo. Empiezas el juego solo moviendote a la derecha, y encuentras un cofre donde desbloqueas el movimiento a la izquierda. Mientras más avanzas y exploras, más evoluciona el juego, pasando de un juego 2D blanco y negro a un juego 3D RPG.

### **<Influence #2>**

- <Explanation>

## **¿Que diferencia este juego?**

- La posibilidad de explorar el desarrollo de videojuegos visto desde el mundo del videojuego
- <Reason #2>
- <Reason #3>

## **Audiencia Objetivo**

Jóvenes y adultos

# **Clasificación Objetivo**

Esperamos conseguir un ESRB de E+10

# Gameplay

---

## Resumen de Gameplay

### Breve

El jugador podrá moverse alrededor del mapa, siendo consciente de las limitaciones de mecánicas que tenga en cada momento, y deberá explorar y buscar más mecánicas nuevas para superar los retos nuevos que piden estas mecánicas.

### Detallado

El jugador empieza como un objeto incapaz de moverse, pero cuando termina la rampa desbloqueara la habilidad de movimiento, donde podrá explorar y desbloquear nuevas mecánicas como color, música y habilidades como correr, saltar y eventualmente disparar. Con estas habilidades podrá explorar el mundo que va cambiando lentamente, con el propósito de encontrar más habilidades y mejorar el mundo, superar los nuevos retos y seguir mejorando

<Go into detail about the gameplay. Include the mechanics outlined in the [Aesthetics/Dynamics/Mechanics](#) section and how they will work well together. Pictures and written descriptions of a “gameplay minute” might help better tell the story of what the player will be doing in a standard sequence of events; this is similar to an illustrated gameplay loop.>

## Condiciones de Victoria

Completar la historia y los retos, para llegar a la puerta final y completar el juego



## Ciclo Base del Juego

- Explorar
- Desbloquear mecánica
- Usar mecánica

## Mecánicas Básicas del Juego

### Movimiento

- **Detalles**
  - El personaje podrá moverse en el espacio
- **Implementación**
  - El jugador conseguirá movimiento básico después de ver una pelota caer por si sola

### Correr

- **Detalles**
  - El personaje correrá cuando se presiona el botón [botón]
- **Implementación**
  - El jugador desbloqueará correr después de descubrir el cofre que lo contiene, y podrá usarlo para superar un puzzle donde el tiempo es reducido para desbloquear la siguiente mecánica

### Saltar

- **Detalles**
  - El personaje saltará cuando se presiona el botón [botón]

- **Implementación**

- El jugador desbloqueará saltar después de descubrir el cofre que lo contiene, y podrá usarlo para alcanzar la siguiente mecánica

## Disparar

- **Detalles**

- El personaje podrá disparar bolas de fuego cuando se presiona el botón [botón]

- **Implementación**

- El jugador desbloqueará disparo cuando descubre el último cofre. Con disparo podrá eliminar los enemigos que aparecen

# *Historia*

---

## **Resumen Breve**

El jugador, un learner, está aprendiendo a desarrollar un videojuego, así que el mundo está empezando a desarrollarse lentamente, primero aprende movimiento, después correr y saltar, hasta que aprende a atacar y logra completar el juego.

## **Esquema Detallado**

<Be thorough! Use bullet points or mind mapping software if need be.>

# *Personajes*

---

## **Protagonista**

Brujita

<Include bullet points of features or concept art if possible.>

# *Diseño de Nivel*

---

<If applicable, list out the various levels, biomes, worlds, etc. in your game and detail their attributes both in aesthetic and gameplay terms. Include a written description or flowchart outlining how the player will access the various levels.>

## **<Level #1>**

- Goal: <description>
- Mood/Theme: <description>
- <Objects/Enemies/NPCs/etc.>

## **<Level #2>**

- <Goal>
- <Mood/Theme>
- <Objects/Enemies/NPCs/etc.>

## **<Level #3>**

- <Goal>
- <Mood/Theme>
- <Objects/Enemies/NPCs/etc.>

# *Mecanismos de Comunicación*

---

<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.>

**<Mechanism #1>**

**<Mechanism #1>**

**<Mechanism #1>**

# *Cinémáticas*

---

<List out any cinematics in the game. Making beat sheets may be helpful.>

<**Cinematic #1**>

<**Cinematic #2**>

<**Cinematic #3**>

# *Técnico*

---

## **Pantallas**

### Title Screen

<Description>

### In-Game

<Description>

#### **Inventory**

- <Description>

#### **Combat**

- <Description>

### Options Menu

<Description>

### Credits

<Description>

## **Game Engine**

<Note what game engine you will use and explain why.>

## **Controls**

<Note the buttons the game needs to have, their in-game functions, and their default bindings. (ex. Action Button (A) - pick up / put down objects, talk to NPCs, initiate combat, etc.)>

<Figures may be necessary to illustrate how controls work especially for mobile or VR games.>

<Also include things like whether or not the player can change key bindings. Does the game support controllers and/or keyboards?>



<Button #1> - <Default Binding>

**Function #1**

**Function #2**

**Function #3**

<Button #2> - <Default Binding>

**Function #1**

**Function #2**

**Function #3**

<Button #3> - <Default Binding>

**Function #1**

**Function #2**

**Function #3**

# Arte Visual

---

## Estilo

<Define your art style here. Is your game 2D or 3D. Consider color palettes, graphic style, mood you're trying to convey, camera type (1st/3rd person, top down), lighting, etc. Is your game realistic, cartooney, low poly, abstract? What are the influences? If using pixel art, define things like thick black outlines or smooth curves over sharp angles. Consider visual feedback to convey information to players. (ex. Making a box sparkle to show you can open it.)>

<Use visuals to convey this: sketches and concept art of locations, characters, etc. - Great for getting a sense for what the game will look like and for presenting the idea to stakeholders.>

## UI/HUD

<Describe elements such as the user interface, heads up display, and quest selection menu if applicable. Note functionality, options, animations, etc. List out all widgets and their functionality. Ideally this should include concept art, flowcharts, and/or wireframes.>

## Assets Necesarios

<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>)

# Audio

---

## Estilo

<Define the overall mood/tone your audio will help deliver to the player. Silly, grim, realistic, etc. How will you deliver this? Genre, instruments, tempo, key, mood, etc. Include example references.>

<Consider what you want to emphasize to the player through the sound effects.>

## 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>

# *Alcance del Proyecto*

---

## **Plataforma Objetivo**

<List platforms you plan on releasing the game for and the minimum specs required to play the game.>

## **Equipo**

### **<Team Member #1>**

- <Role>
- <List things like cost to employ this team member here.>

### **<Team Member #2>**

- <Role>
- <List things like cost to employ this team member here.>

### **<Team Member #3>**

- <Role>
- <List things like cost to employ this team member here.>

## **Monetización**

<Monetization Type - Paid Alpha/Beta/Final, Ad Driven, Micro-transactions, Subscription, etc.>

# *Historial de Versiones*

---

A record of major changes made to this document.  
Historial de los cambios hechos a este documento

## **V1.0 – Creación de GDD**

- Creación básica del GDD

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

- <Details>

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

- <Details>