*Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente*

*Game Design Document*

## Identidad del Juego

*Bathpocalypse* es un juego multijugador en 3D de estilo *battle royale* con una estética cartoon muy amigable, en el que los personajes son slimes y la temática principal es el agua.

## Eslogan

Divertido, refrescante, dinámico.

## sinopsis

En *Bathpocalypse*, el jugador encarnará a un slime que dispondrá de varios tipos de armas para acabar con los slimes enemigos, en unas batallas frenéticas en las que los disparos, las granadas o las minas estarán por todas partes del mapa, y en las que la esencia del juego será la movilidad constante, todo ello sumergido en una temática en la que el agua será la protagonista.

## Contexto del juego / Lore

## Mecánicas

A continuación, se describen las mecánicas que pueden realizar los personajes:

* Trepar por todo tipo de superficies. Sin embargo, no se podrá trepar de forma indefinida, sino que se dispone de una barra que se va gastando según el tiempo que se esté trepando. Está pensado para que los jugadores no estén todo el rato trepando o se queden quietos colgados en una posición estratégica.
* Lanzar un patito de goma que al caer hace daño cada cierto tiempo, a modo de granada incendiaria pero con oleadas de agua.
* Poner esponjas que funcionan como minas, de manera que exploten cuando un enemigo pase por encima.
* Disparar una pistola de agua que lanza una corriente continua de agua, para lo cual hay una barra que indica el combustible disponible en el tanque de la pistola. Para reponer el tanque, hay que ir a unas zonas específicas del mapa. Enumerar. De esta forma, se obliga a los jugadores a moverse entre distintas zonas y no estar estáticos en un lugar seguro.
* Utilizar el desatascador para atacar cuerpo a cuerpo, de forma similar a un bate.
* Saltar desde y hacia todo tipo de superficies, aprovechando las distintas alturas que ofrecen los mapas (taburetes, estanterías, camillas, lavabo…).

Además, el jugador morirá al caer al agua (presente en zonas como en la piscina o en la bañera), por lo que también deberá evitar caer en estas zonas.

## Diseño de niveles

El juego consta de tres escenarios: Tierra de pulcritud, el vestuario y la piscina.

A continuación se muestran los sketchs de los tres niveles disponibles.

Imagen que contiene Forma

Descripción generada automáticamente

Sketch del mapa de Tierra de pulcritud

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Sketch del mapa del vestuario

Diagrama, Dibujo de ingeniería

Descripción generada automáticamente

Sketch del mapa de la piscina

## Estilo de Arte

La estética del videojuego es cartoon, con un estilo amistoso y sencillo que invita conectar con jugadores de todas las edades. Como inspiración, se han tomado juegos como *Fall Guys* o *Gang Beasts*, que además de compartir el estilo visual también son juegos enfocados al multijugador.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Gang Beasts (izda) y Fall Guys (dcha)

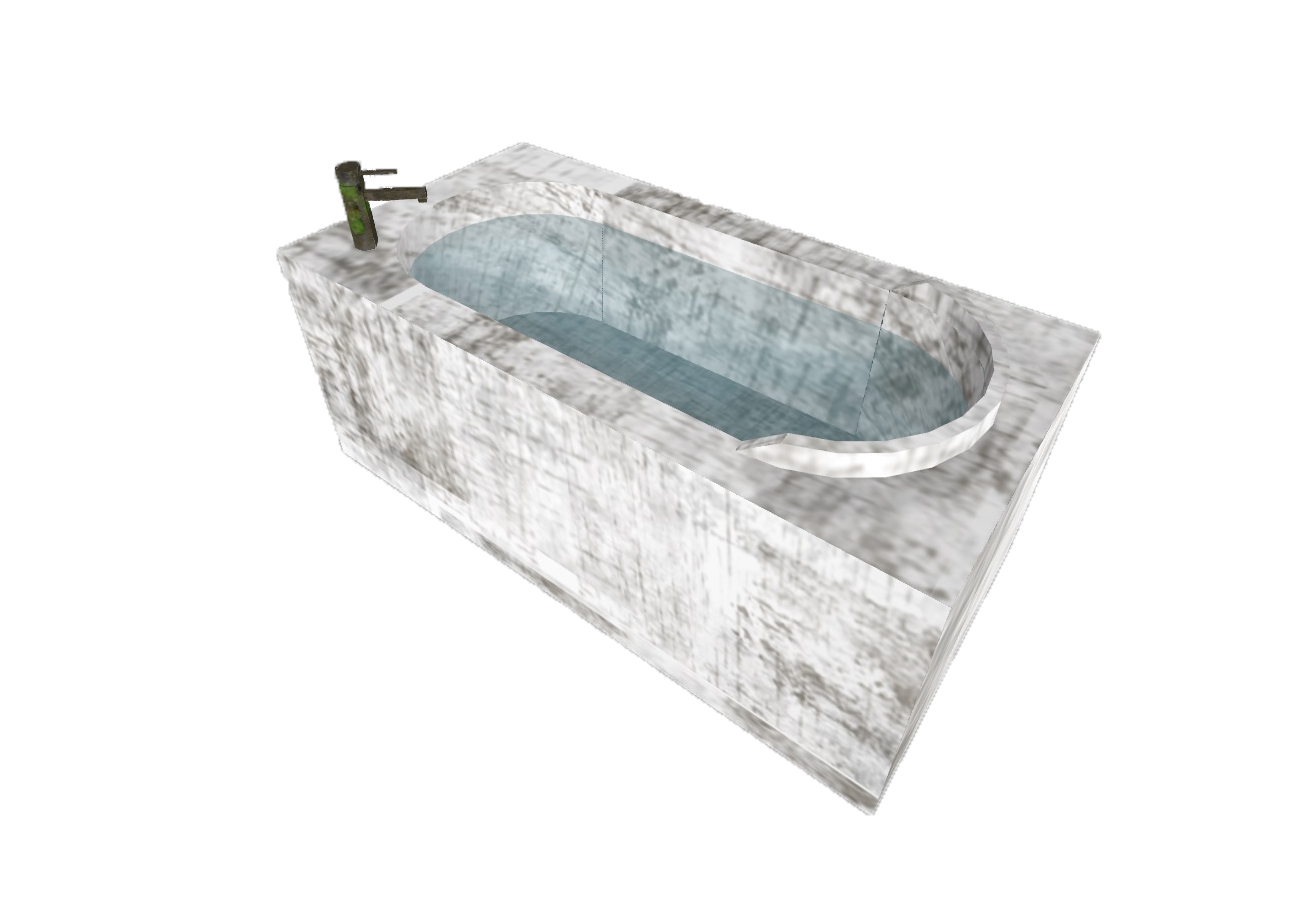
Ante todo, se ha intentado que los personajes, los escenarios y los assests tengan el mínimo número de polígonos (lo que se solventa con el texturizado), con el objetivo de no sobrecargar el escenario, pues se trata de un multijugador en tiempo real en el que varios jugadores pueden aparecer en escena y utilizar sus habilidades a la vez. Además, la plataforma para las que está dirigido (web) es mucho más exigente en cuanto a las limitaciones de la capacidad de cómputo con respecto a otras plataformas como PC.

## Personajes

El personaje es un Slime.

## Backgrounds

## Assets



Bañera

Imagen que contiene Gráfico

Descripción generada automáticamente

Báscula

Imagen que contiene edificio, piedra, ladrillo

Descripción generada automáticamente

Bidé

Imagen que contiene Icono

Descripción generada automáticamente

Bolsa de deporte

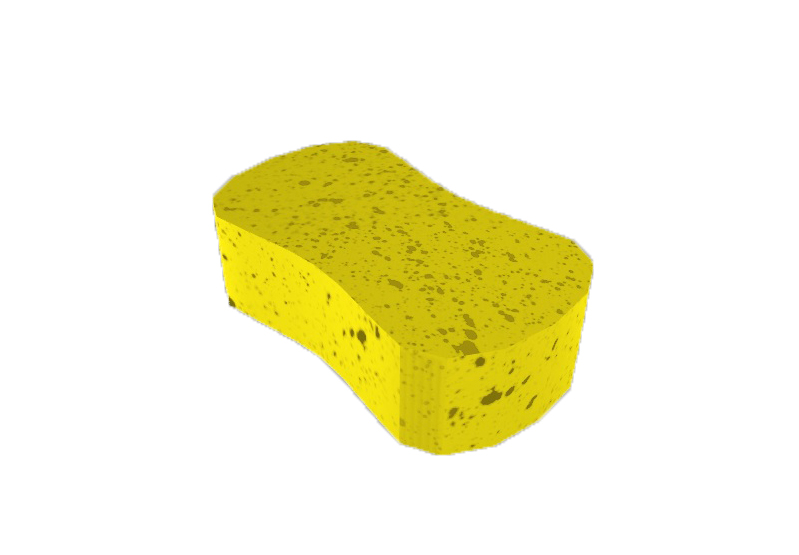
Imagen que contiene botella

Descripción generada automáticamente

Botella de agua



Chanclas



Esponja

Imagen que contiene taburete, caja, viejo, tabla

Descripción generada automáticamente

Lavabo

Imagen que contiene piedra

Descripción generada automáticamente

Inodoro

Imagen que contiene ropa

Descripción generada automáticamente

Deportivas

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

Gafas de bucear

Imagen que contiene lámpara, botella

Descripción generada automáticamente

Pulverizador

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

Trampolín

Imagen que contiene cerca

Descripción generada automáticamente

Valla

**Un dibujo de un avión

Descripción generada automáticamente con confianza media**

Canadair CL-215

Dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza media

Camilla

Imagen que contiene muebles, cama, dibujo

Descripción generada automáticamente

Hamaca

## Interfaz

## Versión PC

## Versión móvil

## Música y Sonido

Incluye enlaces a la música y sonidos similares a lo que buscas. Puedes enunciar las emociones que deben evocar al jugador con todo el apartado sonoro.

El juego cuenta con dos temas y varios efectos de sonido, todos ellos de creación propia (a excepción de un SFX).

## Música

En cuanto a la música, se han creado canciones que pretenden transmitir la energía positiva y diversión de las partidas.

## Efectos de Sonido

La mayoría de los efectos de sonido están en consonancia con la temática del juego (el agua), representando sonidos acuáticos en todas sus formas. Además, se incluyen sonidos de elementos presentes en los escenarios (extintor…) así como de los disparos o explosiones de las armas.

Efectos de sonido:

* Extintor
* Golpe con el desatascador
* Salto grande
* Impacto del globo de agua
* Gota de agua
* Disparo de la pistola de agua
* Movimiento del slime

## Efectos de sonido

## Modelo de negocio y monetización

## Hoja de ruta del desarrollo / Lanzamiento

**Plataformas:** Web (PC y dispositivos móviles).

**Audiencia:**

PEGI 7.

Público objetivo: todo tipo de jugadores (a partir de siete años) amantes de los juegos de estilo *battle royale* muy dinámicos y con estética cartoon muy divertida.

**Hoja de ruta del desarrollo:**

Idea general del juego – 07/12/2020.

Personaje modelado – 22/12/2020

Programar movimientos básicos y habilidades – 23/12/2020.

Diseño de niveles – 26/12/2020.

Esquema de flujo de pantallas y menús – 30/12/2020.

Objetos modelados – 30/12/2020.

Animaciones – 30/12/2020.

Texturizado - ¿?

Componer temas musicales - ¿?

Componer efectos de sonido - ¿?

Escenario 1 implementado y funcional - ¿?

Escenario 2 implementado y funcional - ¿?

Escenario 3 implementado y funcional - ¿?