

ACTIVIDAD

Game Design Document
Cuenta Gatos: ¡Conteo Fugaz!

DANIELA ALEJANDRA
RODRÍGUEZ GUAIMACUTO
2º ANIMACIÓN 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

Game Design Document

- **Ficha resumen:**

El juego se llamará "**Cuenta Gatos: ¡Conteo Fugaz!**", pertenecerá al género **mini juego 2D** y será lanzado para **PC** el **26 de noviembre de 2023**. El idioma principal será el **español**. Estará diseñado para **1 jugador**. Estará enfocado para un **público infantil** (+6 años).

- **Premisa:**

"**Cuenta Gatos: ¡Conteo Fugaz!**" es un **mini juego 2D** que propone **mejorar la memoria** y reforzar las **capacidad de contar** en **niños**. Los jugadores deben **contar** la cantidad de **gatos que cruzan la pantalla** en el **tiempo establecido**, a medida que se avanza en los **tres niveles** disponibles el juego se hace **más difícil**.

Al principio, el jugador **no podrá jugar directamente** los **tres niveles** disponibles, pues deberá completar, al menos, **3 veces con éxito el nivel previo**. Cada nivel supone un nivel de **dificultad superior al ser comparado con el nivel anterior**.

Una vez el jugador ha seleccionado el nivel en el que quiera jugar el **sistema de juego** seleccionará un tipo de gato de los seis disponibles de forma **aleatoria** para que cruce la pantalla, el jugador deberá **contar** la cantidad de gatos de ese tipo que han cruzado la pantalla e **introducir el número** en el **tiempo establecido**.

- **Selling Points:**

- **Mecánica de conteo:** ofrece una experiencia única al desafiar al jugador a contar gatos en movimiento.
- **Dificultad Progresiva:** niveles que van desde fáciles a desafiantes, manteniendo a los jugadores comprometidos y motivados a medida que avanzan.
- **Gatos Adorables:** los gatos hacen que la experiencia sea más divertida.
- **Estilo Visual Llamativo:** gráficos 2D siguiendo la estética PixelArt.
- **Rejugabilidad:** niveles diseñados para ser revisitados, incentivando a los jugadores a mejorar sus habilidades de conteo y memoria.

- **Público objetivo y situación de mercado:**

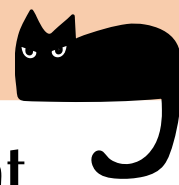
El juego está enfocado en mejorar las habilidades asociadas a la memoria en **niños mayores a 6 años** a través de un juego.

Actualmente, los minijuegos poseen la habilidad de atraer jugadores gracias a su **rejugabilidad** y **velocidad**, ya que, se caracterizan por **partidas cortas**.

Actualmente, tienen gran éxito en el mercado **dispositivos móviles**.



Game Design Document



- **Pilares del juego:**

- **Ambiente Relajante:** se enfoca en proporcionar una experiencia relajante y calmada a través de música y mecánicas sencillas.
- **Desarrollo de Habilidades:** ofrece un enfoque en el desarrollo y mejora de habilidades especificadas (memoria y conteo) del jugador a lo largo del juego.

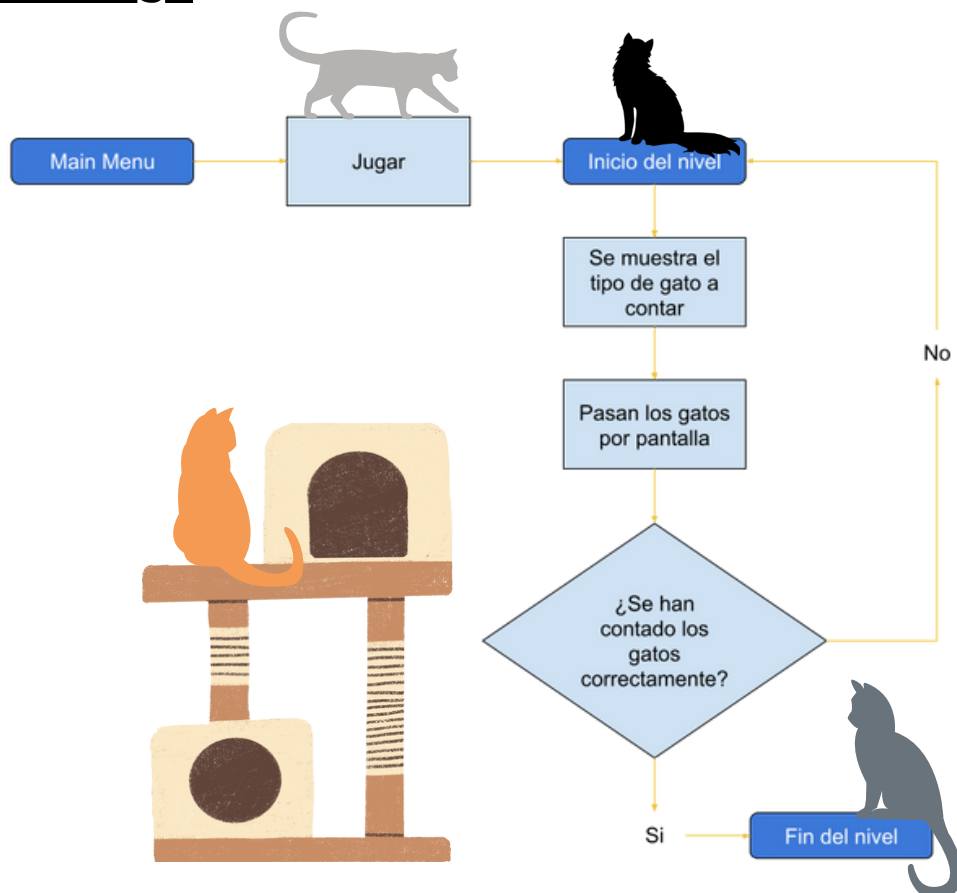
- **Filosofía del juego:**

- **Accesibilidad:** prioriza la facilidad de juego y la comprensión, asegurándose de que el juego sea accesible para una amplia audiencia.
- **Inclusión de la Educación:** ofrece la oportunidad de mejorar las habilidades antes mencionadas mientras se disfruta de la experiencia de juego.

- **Mecánicas:**

- **Conteo de Elementos:** requiere que el jugador cuente los gatos en movimiento que cruzan la pantalla para progresar.

- **Flujo de Juego:**





Game Design Document

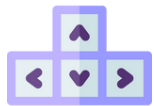
- **Cámara:**

La cámara será una cámara fija.

- **Control:**

- Teclado:

- Usando las teclas del teclado:

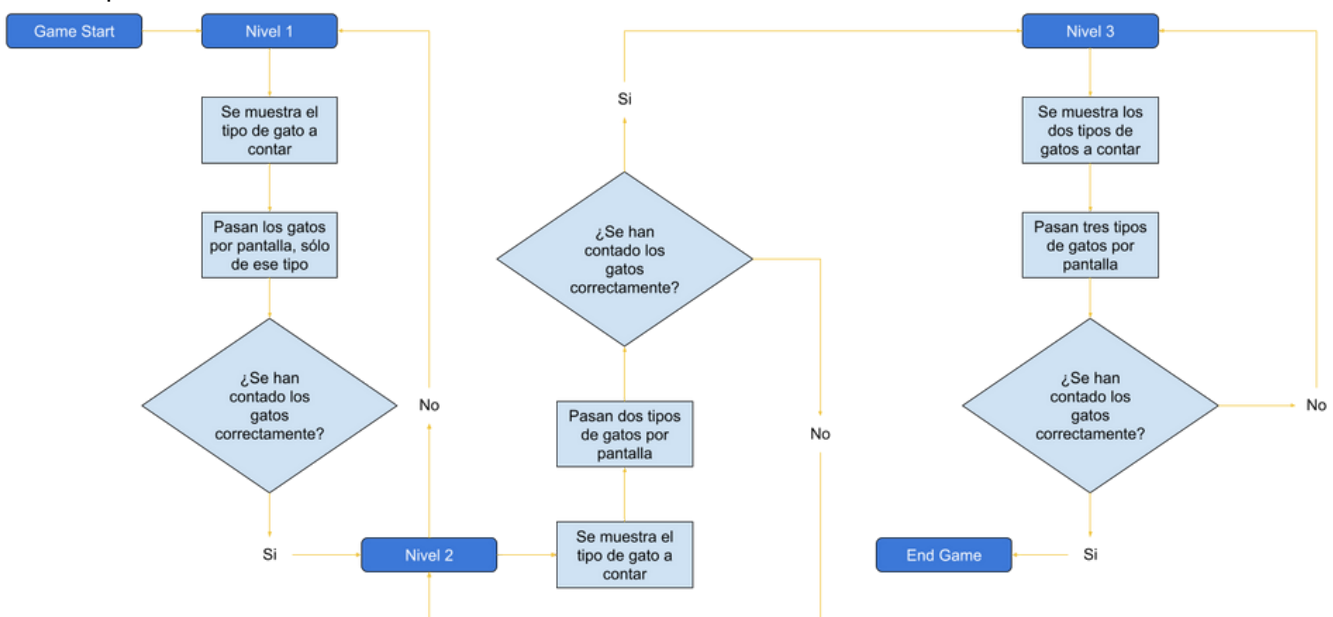


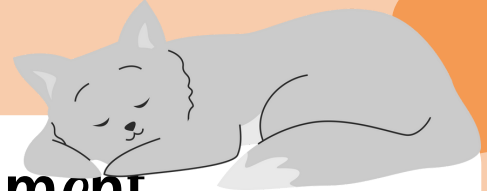
- Arriba o W (en el último nivel exclusivamente): Suma al 1 al número a introducir (sólo disponible en la pantalla de conteo).

- Abajo o S (en el último nivel exclusivamente): Resta al 1 al número a introducir (sólo disponible en la pantalla de conteo).

- **Progresión:**

El juego consta de **tres niveles**, los cuales **no están disponibles al inicio**. El **primer nivel se desbloquea tras completar el tutorial**, y presenta **un solo tipo de gato** que cruza la pantalla, desafiando al jugador a **contar la cantidad de este tipo** de gato. Al **superar con éxito este nivel tres veces se consiguen las 3 medallas de este nivel** y se **desbloquea el segundo nivel**, donde aparecen **dos tipos diferentes de gatos**, y el jugador debe **contar solo uno de ellos**. Finalmente, tras **completar exitosamente el segundo nivel tres veces** se consiguen las **3 medallas de este nivel** y se **desbloquea al tercero**, donde se presentan **tres tipos de gatos distintos** y se deben **contar dos de ellos**. El tercer nivel se puede completar tres veces para conseguir las **9 medallas del juego** y darlo por completado.





Game Design Document

- **Contenido:**

- **Niveles y Desafíos:**

- **Nivel 1 - "Gatos en Solitario":** presenta un solo tipo de gato cruzando la pantalla. El jugador debe contar este tipo.
 - **Nivel 2 - "Diversidad Felina":** introduce dos tipos diferentes de gatos cruzando la pantalla. El jugador debe contar solo uno de estos tipos.
 - **Nivel 3 - "Multitudes Felinas":** tres tipos de gatos atraviesan la pantalla, desafiando al jugador a contar la presencia de dos de ellos.

- **Progresión y Desbloqueables:**

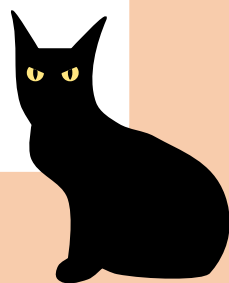
- **Desbloqueo de Niveles:** los niveles posteriores se desbloquean al completar con éxito cada nivel tres veces.
 - **Desafíos Adicionales:** coleccionar las 9 medallas del juego (en un principio el jugador esta obligado a conseguir las primeras 6, pero las últimas son opcionales).

- **Nuevas Mecánicas y Desafíos Posteriores:**

- **Actualizaciones Posteriores:** posibilidad de agregar nuevos niveles, tipos de gatos o mecánicas después del lanzamiento, expandiendo la experiencia del jugador.

- **Monetización:**

No habrá monetización de ningún tipo, será un juego completamente gratuito.





ACTIVIDAD

Game Document Design
Cuenta Gatos: ¡Conteo Fugaz!

DANIELA ALEJANDRA
RODRÍGUEZ GUAIMACUTO

