

# Game Design Document

- Ficha del juego.
- Sinopsis de la historia (no más de 4-5 líneas) (estilo reverso de un videojuego o película)
- Resumen general de la historia.
- Características principales del proyecto.
- Tipos de diversión
- Tipos de jugadores
- Definición de las 3C.
- Reglas Constitucionales.
- Definición de Objetivos.
- Aspectos básicos del juego en su Gameplay (Retroalimentaciones, Recompensas, Tomas de decisiones, Flow...)
- Definición de mecánicas.
- Definición de objetivos del proyecto (puntos fuertes, preguntas y respuestas sobre el proyecto, ¿porque es especial? en que se diferencia con otros del mercado? ¿que podemos aportar para que destaque sobre la competencia?)

## **1. Ficha del juego**

Género: Acción Aventura

Tipo de juego: Punto A, punto B

Plataformas: PC

## **2. Sinopsis de la historia**

Tai, nuestro protagonista, es encerrado en una prisión donde un brote de un virus se libera y afecta a todos los presos, creando una oportunidad a Tai, para intentar escapar.

## **3. Resumen general de la historia**

Tai es apresado y llevado a una prisión de máxima seguridad por los crímenes más atroces cometidos y puesto en la planta más baja, alejado de la superficie sin posibilidad de volver a ver la luz del sol.

Pasan los días, y sin saber como, varios prisioneros y carceleros comienzan a padecer síntomas de una extraña enfermedad, esta provoca a su vez un motín enfrentando a los prisioneros contra los guardias y provocando el caos en la prisión, esta situación es aprovechada por nuestro protagonista para fugarse, este también padecen el virus, que le concede habilidades, pero el nivel de infección debe ser regulado ya que si llega en su punto crítico le provocara la muerte.

Nuestro protagonista deberá superar vencer a otros convictos y guardias enloquecidos por el virus para conseguir salir de esa condena eterna.

## **4. Características principales del proyecto**

En nuestro proyecto, el personaje que encarnamos es un prisionero de una de las peores prisiones del reino. No es un héroe ni aspira a serlo, simplemente quiere escapar de la cárcel y nosotros tendremos que hacer lo que sea para poder salir con vida.

La mecánica del virus será muy importante porque definirá el estilo de juego de cada jugador. Si quieres jugar de una forma más segura, puede que no te interese contaminarte y arriesgarte a que mueras por desgaste. Si al jugador le gusta mas arriesgar, usará esta habilidad a su favor para hacer más daño a los enemigos.

## 5. Tipos de diversión

**-Fantasía:** El mundo donde se desarrolla nuestro proyecto ocurre en un universo fantasioso, el cual no se parece a nuestro mundo actual ya que ocurre en una época medieval donde hay criaturas y seres mitológicos (aunque no se tiene pensado que estos salgan en el juego).

**-Reto:** El jugador tendrá que enfrentarse a diversos enemigos y pensando cómo utilizar la mecánica del “virus”, explicada en otro punto.

**-Causar dolor:** El protagonista intenta escapar de una prisión y eliminará a todo aquel que se interponga en su camino, ya sea un enemigo o una puerta.

**-Encontrar atajos:** El jugador podrá saltar zonas con enemigos usando algún camino secreto.

**-Triunfo | Fiero:** El jugador sentirá triunfo al haber derrotado a un enemigo poderoso o a un boss.

## 6. Tipos de jugadores

El objetivo que tiene que cumplir el jugador es escapar de la prisión. Pensamos que nuestro juego está pensado para jugadores con un perfil de **explorador**, es decir, que les guste explorar las zonas para descubrir secretos. Aunque nuestro juego va a ser más lineal, el jugador tendrá algo de libertad para poder explorar la cárcel y descubrir algunos secretos. A su vez, si nos metemos en la piel de nuestro protagonista Tai, el jugador querrá provocar dolor en sus enemigos ya que han tratado mal a Tai, por eso también los jugadores con un perfil más de **asesino** también se sentirán cómodos al jugar a nuestro videojuego.

## 7. Definición de las 3C

**Camera:** En nuestro proyecto la cámara será en tercera persona, estará situada en la espalda del protagonista y le seguirá a todas partes. El jugador puede controlar la cámara con el ratón, girarla en todas las direcciones y hacer zoom. La cámara del Dark Souls es la que queremos alcanzar.

Cuando el protagonista muere la cámara se tiñe de sangre (como los Call of Duty) y aparece un mensaje en el centro de la cámara que dice “Has muerto”. Esto durará unos segundos y después pasará a una pantalla de carga que te llevará al último punto de guardado.

## Control:

## Gameplay:



Menús:

Aceptar opción  
seleccionada



Mover cursor

Cambiar opciones



Volver atrás

Aceptar opción

Cambiar opciones

**Character:** Físicamente es atlético pero delgado, tiene 35 años, es alto, de 1,80 metros, con el pelo corto, con alguna cicatriz en el cuerpo.  
Psicológicamente es un tipo frío, no exterioriza sus emociones. Bastante inestable por culpa de la pérdida de su mujer.

Nuestro personaje va a poder caminar, correr, hacer dos o tres ataques, usar items.

El protagonista tendrá una barra de vida, stamina y de virus.

-Si la barra de vida llega a cero se morirá y se acabará la partida.

-Si la de stamina se agota no podrá seguir atacando ni podrá correr, tendrá que esperar a que se regenere.

-Mientras la barra de virus este en 0, el personaje no sufrirá ningún efecto. Cuando esta se active el personaje irá perdiendo vida. Si la barra de virus llega al máximo de su valor, el protagonista perderá vida de una forma muy rápida y ganará un buff que le aumentará el daño que hará al resto de enemigos.

## 8. Reglas Constitucionales

### -Inicio

El personaje aparece en una celda con la barra de vida y stamina al máximo. La barra de virus empieza al 10%. En el inventario no tendremos ningún objeto, estará totalmente vacío. No tendrá ninguna arma, ni armadura, solo sus puños.

### -Progresión

Durante la partida, la barra de virus se rellenará a base de que te ataquen los enemigos (prisioneros) y la salud irá bajando por culpa del virus.

Al principio obtendremos nuestra arma, un hacha, la cual usaremos durante todo el gameplay y no podremos cambiar por otra.

Cada vez que atacamos o esquivamos, perdemos stamina y esta se recarga con el tiempo. No puedes atacar ni esquivar todo el rato porque el personaje se cansará y no podrá hacer nada contra los enemigos.

Nos encontraremos con distintos enemigos durante la partida, los **prisioneros** y los **carceleros**. Los **prisioneros** nos atacan cuerpo a cuerpo y cuando lo hagan, nos quitarán vida y nos aumentarán la barra de virus. Los **carceleros** nos atacarán a distancia usando un arco y cuando nos impacten, nos quitarán vida y virus.

Durante la partida encontraremos items, pociones de **vida**, pociones de **veneno** y pociones **antiveneno**. Estos ítems se guardarán en tu inventario que podrás ver en la parte inferior derecha de la pantalla. Los ítems los puedes usar en cualquier

momento de la partida. Si te atacan mientras te tomas una poción, perderas el ítem y no hará su efecto.

Las pociones de **vida** te regenerará una parte de tu vida. Si la vida está al máximo no podrás tomarte una de estas.

Las pociones de **veneno** harán que tu barra de veneno aumente, haciendo que pierdas más vida pero hagas mas daño a los enemigos. Si la tienes al máximo no podrás usarla.

Las pociones de **antiveneno** harán que baje el nivel de veneno del personaje, perdiendo la ventaja de daño hacia los enemigos y haciendo que la barra de vida baje más lentamente. Si no tienes nada de virus, no podrás usarla.

Al final del nivel tendrás que enfrentarte a un boss en una sala bastante amplia. Una vez derrotado podrás: salir de la cárcel y acabar el juego “ o pasar al segundo nivel”.

### **-Finalización**

Para terminar el juego el jugador tendrá que llegar al final del nivel y derrotar a un boss. Cuando lo derrote, pasará por unas puertas indicando que ha terminado el juego. Si el personaje muere en cualquier parte del nivel, la barra de vida llega a cero, perderá la partida y podrá elegir si seguir desde el último punto de guardado o salir al menú.

### **- Constitucionales**

Cuando la barra de virus del personaje es superior a 0, pierde vida progresivamente. Cuanto más virus, más vida perderá.

Si te tomas una poción de vida, recuperas un tanto % de vida.

Si te tomas una poción de veneno, la barra de veneno aumenta.

Si te tomas una poción de antiveneno

### **-Implicitas**

Si la barra de virus está al máximo, los enemigos te harán más daño y el personaje ganará un burst de daño, causandoles más daño a ellos.

Si el personaje no tiene stamina, no podrá atacar ni esquivar.

### **-Condiciones de victoria**

Cuando el jugador derrote al boss final, terminara el juego y conseguirá la victoria.

## **9. Definición de objetivos**

El objetivo de nuestro videojuego es conseguir salir de la cárcel, para ello tendrá que enfrentarse a varios enemigos durante el nivel y a un boss final que se sitúa en la parte final del nivel.



## 10. Aspectos básicos del juego en su gameplay

**Feedback:** Videojuego en el que debes actuar rápido ante los obstáculos como el virus y los enemigos, y con maneras diferentes de jugar.

**Toma de decisiones:** Elegir si quieres usar la mecánica del virus para hacer más daño o no, momento de esquivar o atacar.

**Recompensas:** Estamos pensando algún tipo de recompensa para hacer que el jugador a parte de pasarse el modo historia pueda rebuscar ítems especiales.

**Motivaciones:** Motivación personal.

## 11. Definición de mecánicas

Mecánicas de nuestro personaje: esquivar, correr, caminar, 1º ataque espada, 2º ataque espada, escudo, fijar enemigos.

Mecánicas de los enemigos: atacar, esquivar, andar.

Mecánicas generales: Tres barras, una de vida, una de estamina y otra de virus; la barra de virus aumenta, el daño aumenta; si la barra de virus llega al límite comienzas a perder vida; checkpoints durante la huida en determinados puntos; coger ítems.

## 12. Definición de objetivos del proyecto

-Objetivos principales: Conseguir hacer la ambientación de la prisión, conseguir los gráficos deseados, un personaje principal, hacer un tipo de prisionero, un tipo de carcelero y un jefe final con dos fases.

-Objetivos secundarios: al acabar con los principales, hacer un segundo nivel, un segundo jefe con dos fases, dos tipos de carceleros más, dos tipos de prisioneros más y un minijefe.

Lo que hace especial a este videojuego es que no es el típico héroe idealizado que salva a gente ni nada parecido. El protagonista no es la reencarnación del bien. Ha perdido la perspectiva del bien y el mal.

Además lo esencial de este juego que es el virus, que sea un condicionante que varía en cada momento hace que no te puedes despistar en ningún momento ya que de un momento a otro puedes comenzar a perder vida periódicamente incluso hasta morir. Esto puede ser una ventaja hacia el videojuego ya que puede hacer que el jugador no se aburra de hacer lo mismo de esquivar atacar.

Fase de decisión de cómo quieres tratar el virus. Define tu estilo de juego para decidir si, quieres mantener tu barra de virus casi al límite jugando con más riesgo o mantener tu barra medio baja pero estar más seguro de que tu vida no peligre.