

GAME DESIGN DOCUMENT



PRESS-PLAY

Creado por:

- Stéphane Díaz-Alejo León
- Manel Angresola Navarro
- Pablo Moreira Flors

Última actualización:

30/10/20

ÍNDICE

Análisis del Juego	3
Declaración de objetivos	3
Género y extensión del juego	3
Plataformas	3
Público Objetivo	3
PEGI	3
Historia y Personajes	4
Jugabilidad	6
Resumen de la Jugabilidad	6
Experiencia del Jugador	7
Directrices de Jugabilidad	7
Objetivos del Juego y Recompensas	7
Mecánicas del Juego	7
Diseño de Niveles	9
Esquema de controles	10
Estética del Juego e Interfaz de Usuario	11
Estética de Niveles	11
Estética de Personajes	11
Interfaz de Usuario	12
Programación (o Calendario) y Tareas	16

Análisis del Juego

Press-Play es un videojuego 3D de puzle-plataformas en primera persona en el cual hay que atravesar los distintos niveles de un videojuego inacabado y abandonado por su creador (escenario del videojuego) usando una pistola de ondas llamada Glitch-Out. Esta arma o herramienta te permite hacer que los objetos vuelvan a interactuar con el medio en el que están durante un corto periodo de tiempo, por lo que por defecto estarán “congelados” en su posición.

Tal como se avanza por los distintos niveles se va descubriendo una historia entrañable, descubriendo el por qué el juego se encuentra en el estado actual y expandiendo la relación entre el desarrollador del juego y el jugador.

Declaración de objetivos

Explora el juego inacabado de *Press-Play* usando tu ingenio para avanzar por los distintos puzzles que juegan con la mecánica de objetos paralizados mientras descubres la intrigante historia de este mundo.

Género y extensión del juego

Puzles y Plataformas. El juego se compondrá de 8 niveles con una media de 5 secciones (puzzles) por nivel.

Plataformas

Microsoft Windows, PS4, PS5, Xbox One y Xbox Series X. Las consolas next-gen tendrán un lanzamiento posterior.

Público Objetivo

Jugadores entre 12 y 50 años interesados en la resolución de problemas.

PEGI

El juego está orientado a una clasificación de PEGI 12 debido a que existen muestras de violencia de una naturaleza un poco más gráfica hacia los personajes pero sin ser parecido a la vida real. A su vez, el lenguaje soez es leve y los temas de la historia, a pesar de ser temas más adultos, se exponen de manera implícita.



Historia y Personajes

[Eres Raidho el personaje protagonista de un videojuego. Te despiertas y comienzas a notar que algo no funciona cómo debería. Atraviesas un pequeño pasillo inicial que te lleva a una cámara (nivel) que has de superar, solo que hay un pequeño problema, el puzle es irresoluble, todo permanece estático, ni siquiera tú puedes interactuar con los objetos a tu alrededor. Entonces te llega una voz: “Vuelve al origen, te he dejado un presente”. Decides hacer caso, y te encuentras con una pistola que dispara ondas llamada Glitch-Out con una nota: “Con esto superarás los desafíos que se pongan en tu camino. *Alea iacta est*”. Vuelves a la cámara y pruebas tu nueva arma con los objetos, que al absorber las ondas vuelven a interactuar y funcionar. Tu periplo acaba de dar comienzo.]

Esta historia seguirá la estructura del monomito de “El viaje del héroe”, omitiendo o juntando varias etapas en un mismo nivel.



La relación con cada una de las etapas sería la siguiente:

Nivel 1	El mundo ordinario / La llamada de la aventura
Nivel 2	El rechazo de la llamada / El encuentro del mentor
Nivel 3	La travesía del primer umbral
Nivel 4	Las pruebas, los aliados y los enemigos
Nivel 5	La aproximación a la caverna más profunda




Nivel 6	El calvario / La recompensa, apoderarse de la espada
Nivel 7	El camino de regreso
Nivel 8	La resurrección (enfrentamiento final)

La historia del juego trata la aventura de Raidho en su empeño de finalizar el videojuego en el que vive. Al principio, ocurrirá el fragmento contado con anterioridad, en el que obtendrá su herramienta/arma de un personaje misterioso que cómo sabrá más tarde se trata de Dagaz, una especie de encarnación de la esperanza que perdió el creador del videojuego (El mundo ordinario / La llamada de la aventura). Conforme vaya progresando tendrá dudas sobre si continuar y recibirá más ayuda de Dagaz, conociéndolo en persona (El rechazo de la llamada / El encuentro del mentor). Más tarde encontrará una nueva mejora para su herramienta encontrándose con nuevos tipos de desafíos (La travesía del primer umbral). En un momento de la historia se encontrará con Hagalaz, la representación del creador del videojuego que quiere acabar con este mismo. Sucederán una serie de niveles con la nueva interacción de Hagalaz (Las pruebas, los aliados y los enemigos). Una vez terminado estos niveles, Hagalaz logrará, en uno de los puntos más críticos de la historia, acabar con el videojuego, llevando a su vez a Raidho por error al primer videojuego del creador perteneciente a su infancia. Raidho progresará por este viejo videojuego desentrañando la psique del creador. Al final se le entregará una nueva habilidad de salto y encontrará la forma de volver a su videojuego (El calvario / La recompensa, apoderarse de la espada). Tendrá que recorrer otra serie de niveles, pero con su nueva habilidad no le resultará un reto demasiado complicado (El camino de regreso). En el último nivel se alcanzará el clímax de la historia teniendo un enfrentamiento final contra Hagalaz, el cual una vez derrotado se unirá con Dagaz, devolviendo así la esperanza al creador. Raidho finalizará el videojuego, acabando su periplo y terminando la partida (La resurrección).

En cuanto a lo que sucedió antes del tramo histórico del juego, sabemos que el creador del videojuego es una persona a la que le apasionan los videojuegos y que ha estudiado para poder crearlos, sin embargo, sufre del síndrome del impostor, una enfermedad mental que provoca que no seas capaz de admitir tus propias capacidades ni logros por lo que crees que nunca vas a estar a la altura, provocando que las personas que lo sufren tienden a abandonar los proyectos que han comenzado o ni siquiera empezarlos. El creador ha abandonado un par de videojuegos siendo el último que ha hecho donde transcurre la historia.

Por otro lado, después de lo sucedido en el juego, el creador recuperará su esperanza y habrá eliminado esa barrera mental que le impedía verse cómo era, por lo que podemos esperar que siga con sus sueños de hacer un buen videojuego. Sin embargo, saber esto no es nuestra responsabilidad, pues el futuro es incierto. Por lo que se dejará esa pregunta abierta: ¿lo logrará?

Este sería un resumen de los personajes de esta historia:

<i>Personaje</i>	<i>Descripción</i>	<i>Características</i>	<i>Información Adicional</i>
Raidho 	Jugador. Se trata del personaje protagonista.	Curioso, inquieto.	Representa al jugador en sí, que indaga sobre el porqué del estado del juego actual e intentará ayudar al desarrollador finalizando su obra.
Dagaz 	Personaje no jugador (PNJ). Es un personaje cuyo rol es guiarte y apoyarte.	Esperanzador, positivo, misterioso.	Representación positiva del desarrollador del juego, representa su intención por seguir luchando para traer el juego adelante.
Hagalaz (representación) 	PNJ. Creador del videojuego y principal antagonista.	Autodestructivo, encolerizado, confundido, desquiciado.	Representación negativa del desarrollador del juego, representa los obstáculos del juego.

Jugabilidad

Resumen de la Jugabilidad

Se trata de un videojuego perteneciente al género de los puzzles-plataformas. Estará disponible para varias plataformas, PC y consolas, por lo que habrá que adaptar el juego a cada una de ellas. PC será la plataforma base, de la cual se partirá para adaptar el videojuego a consolas, requiriendo éstas las siguientes características:

- Cambio de controles para poder jugar con mando.
- Posibilidad de modificar la sensibilidad de los joysticks.
- Un modo de asistencia para ayudar con el apuntado del arma, que podrá ser desactivado o activado según las preferencias del consumidor. A su vez también se podrá modificar la intensidad de este modo de asistencia.

Press-play será una aventura de un solo jugador en la que la característica principal es el efecto que tiene la pistola Glitch-Out sobre el escenario. Al estar en un videojuego inacabado los objetos no se ven afectados por las físicas, es cómo si estuvieran “congelados en el tiempo”, y una vez absorben las ondas que emanan de la pistola, vuelven a interactuar, cómo si volviese a “fluir el tiempo”.

Experiencia del Jugador

Empiezas en un menú minimal desde el que puedes elegir si empezar una nueva partida o continuar una existente. Una vez inicias una nueva partida, pasas a tomar el control del jugador en un entorno tridimensional tras una breve cinemática. A partir de ese momento, tras un breve nivel donde se te enseñará cómo funciona la Glitch-Out, tendrás que avanzar usando tu ingenio por los distintos niveles inacabados por tu cuenta al mismo tiempo que descubres qué está pasando.

Directrices de Jugabilidad

El juego se enfocará a la resolución de puzzles, por lo que se deberán delimitar los distintos niveles de forma que el jugador progrese de forma lineal, y los elementos principales de estos puzzles deberán saltar a la vista. Estos puzzles tienen una solución principal pero deja espacio para que el jugador pueda descubrir otras soluciones.

Por la parte de plataformas, el juego no debería presentar una gran complejidad de saltos ni penalizar gravemente al jugador al no realizar los saltos de forma correcta.

Este apartado se irá completando tal como avance el desarrollo del juego y haya que concretar más aspectos de la jugabilidad.

Objetivos del Juego y Recompensas

Recompensas	Obstáculos	Dificultad de los niveles
Archivos de audio del creador (easter egg). Se consiguen explorando los niveles, estando normalmente éstos ocultos, así apelando a los jugadores más curiosos.	Los niveles inacabados que impiden el progreso del jugador.	La dificultad de los niveles se adapta a la progresión del jugador con las mecánicas (flow), presentando en algunos niveles una sensación de reto y en otros de pericia.
Resolver los puzzles que se te presentan. La satisfacción de resolver un problema.	Posibilidad de perder el nivel, habiendo de volver a empezar desde el principio	Encontrar los archivos de audio requerirá una mayor dificultad.

Mecánicas del Juego

Atributos de los personajes	
Personaje	Habilidades
Raidho	<ul style="list-style-type: none">- <u>Glitch-Out</u>: Mecánica principal de todo el juego. Permite al jugador lanzar ondas de distinta amplitud que, tras impactar y ser absorbidas por los elementos inacabados, estos obtengan la

	<p>funcionalidad que deberían tener si el juego estuviera acabado. Tras un periodo de tiempo el efecto desaparece.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Salto</u>: es la herramienta principal de la parte de plataformas del juego. Al ejecutar el salto consigues atravesar obstáculos horizontal o verticalmente. - <u>Granada</u>: tiene el mismo efecto que la Glitch-Out pero permite alcanzar otros lugares debido a su lanzamiento parabólico y efecto en área (una esfera). - <u>Interacción con el entorno</u>: acciones con el medio. Ej: accionar un botón, tirar de una palanca, abrir una puerta, etc. - <u>Correr</u>: el movimiento es más rápido de lo normal, permitiendo alcanzar mayores distancias.
Modos de Juego	
Historia	El modo de juego único del juego para un solo jugador.
Sistema de Puntuación	
Archivos de texto	Se obtienen tal como el jugador avanza por los distintos puzzles.
Easter Eggs (audios)	Se obtienen como recompensa por la curiosidad y el afán explorador del jugador.



Ejemplo de la Glitch-Out

Diseño de Niveles

Nivel	Descripción	
Prototype (casa y llamada a la aventura)	Nivel inicial donde se familiariza al jugador con las mecánicas principales del juego. El jugador empezará en una cámara de laboratorio con unas puertas abiertas. Esta cámara estará enlazada a otra, donde reside el primer puzle, mediante un pasillo.	
	<i>Sala 1</i>	Puzle sencillo y fácil de entender.
	<i>Sala 2</i>	Puzle menos tutorizado con los mismos elementos que el anterior.
	<i>Sala 3</i>	Se presenta un nuevo elemento de interacción con los puzles.
	<i>Sala 4</i>	Puzle más complejo que el anterior con el nuevo elemento.
	<i>Sala 5</i>	Puzle final y por tanto de dificultad media que mezcla todos los elementos presentados hasta ahora.
Pre-Alfa (dudas y mentor)	Se presentan puzles más complejos y empieza la trama de la historia.	
	<i>Sala 1</i>	Algo de la historia con puzle sencillo.
	<i>Sala 2</i>	Se presenta un nuevo elemento de interacción con los puzles.
	<i>Sala 3</i>	Puzle más complejo que el anterior con el nuevo elemento.
	<i>Sala 4</i>	Puzle de dificultad medio-alta que mezcla todos los elementos presentados hasta ahora.
	<i>Sala 5</i>	Se presenta el antagonista.
Alfa 0.1 (cruzar el umbral)	Se presenta la mecánica de cambio de amplitud.	
Alfa 0.2 (enemigos)	Aparece el creador y pone obstáculos, se presenta la granada.	
Alfa 0.3 (aproximación a la caverna más profunda)	Se complican los puzles, requiriendo un uso conjunto de la Glitch-Out y la granada.	
Beta 0.1 (calvario y la recompensa de la espada)	Crisis. El jugador es transportado a otro juego donde empieza a descubrir los pensamientos más internos del creador y consigue un salto mejorado	
Beta 0.2 (el camino de regreso)	Niveles donde el jugador se siente poderoso, dificultad sencilla pero no trivial.	

Gold (enfrentamiento fina/resurrección)	Clímax de alta dificultad pero no frustrante
---	--

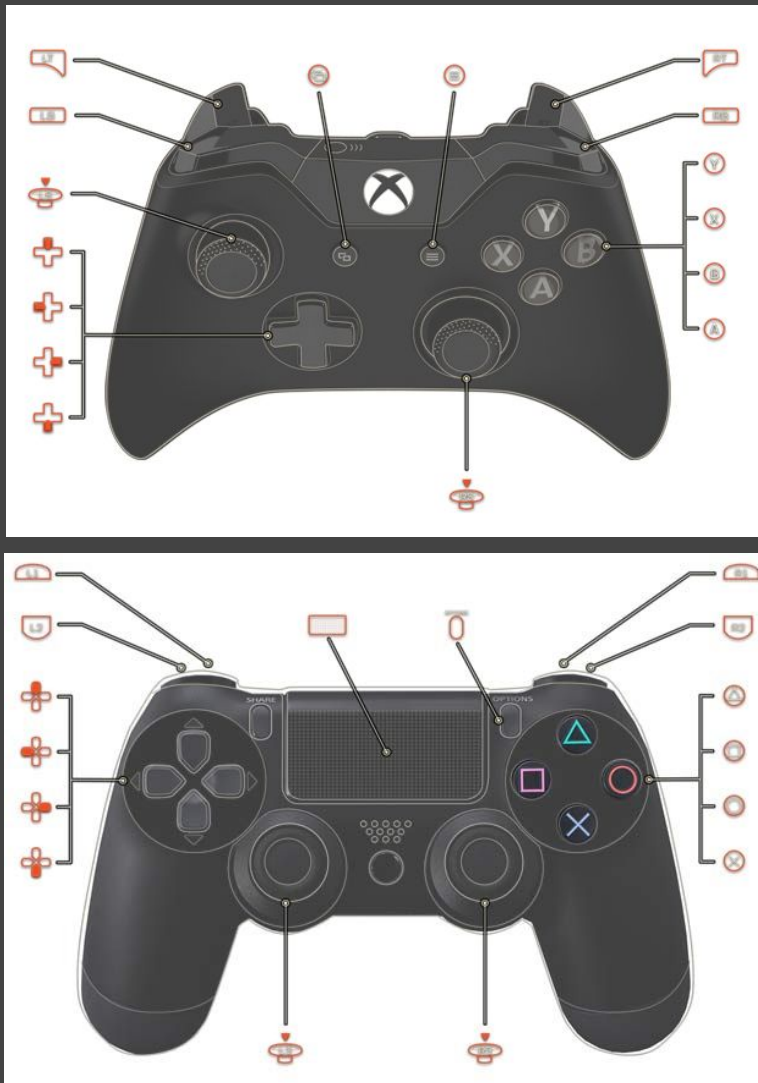


Ejemplo del entorno de los niveles

Esquema de controles

Controles por defecto, con posibilidad de cambio desde una interfaz dentro del menú del juego.

Acción	Teclado	PS4/PS5	Xbox One / Series X
<i>Movimiento</i>	WASD	Joystick izquierdo	Joystick izquierdo
<i>Salto</i>	Espacio	X	A
<i>Correr</i>	Shift	L3	L3
<i>Cámara</i>	Ratón	Joystick derecho	Joystick derecho
<i>Uso de arma</i>	B. Izquierdo Ratón	R2	RT
<i>Potencia de arma</i>	Rueda Ratón	Flecha arriba/abajo	Flecha arriba/abajo
<i>Granada</i>	B. Derecho Ratón	L1	LB
<i>Menú</i>	Escape	Start	Start/Menú



Estética del Juego e Interfaz de Usuario

Estética de Niveles

La estética refleja la naturaleza no acabada de la trama del juego, mezclando zonas más detalladas (terminadas por el creador) con zonas más simples y menos detalladas (que están por acabar). A su vez cada nivel tendrá una estética distinta, cómo si cada nivel tuviera la intención de hacer un videojuego de temática diferente. En general, la estética primordial es la de un laboratorio abandonado y sobre ésta se irán añadiendo distintas capas.

Estética de Personajes

Raidho tendrá una estética robótica reflejando la idea de que es sólo un prototipo en el cual su intención de acabar el videojuego es cómo si estuviera programada en ello. La estética de Dagaz refleja la muerte y la decadencia, la esperanza ha sido abandonada. Finalmente, en el caso de Hagalaz, el personaje se representará cómo una sombra sin forma concreta.

Interfaz de Usuario

Como solo hay un modo de juego, el menú principal permitirá al jugador ir al menú de jugar, ver los extras, cambiar las opciones (controles y ajustes de sonido) o salir del juego.

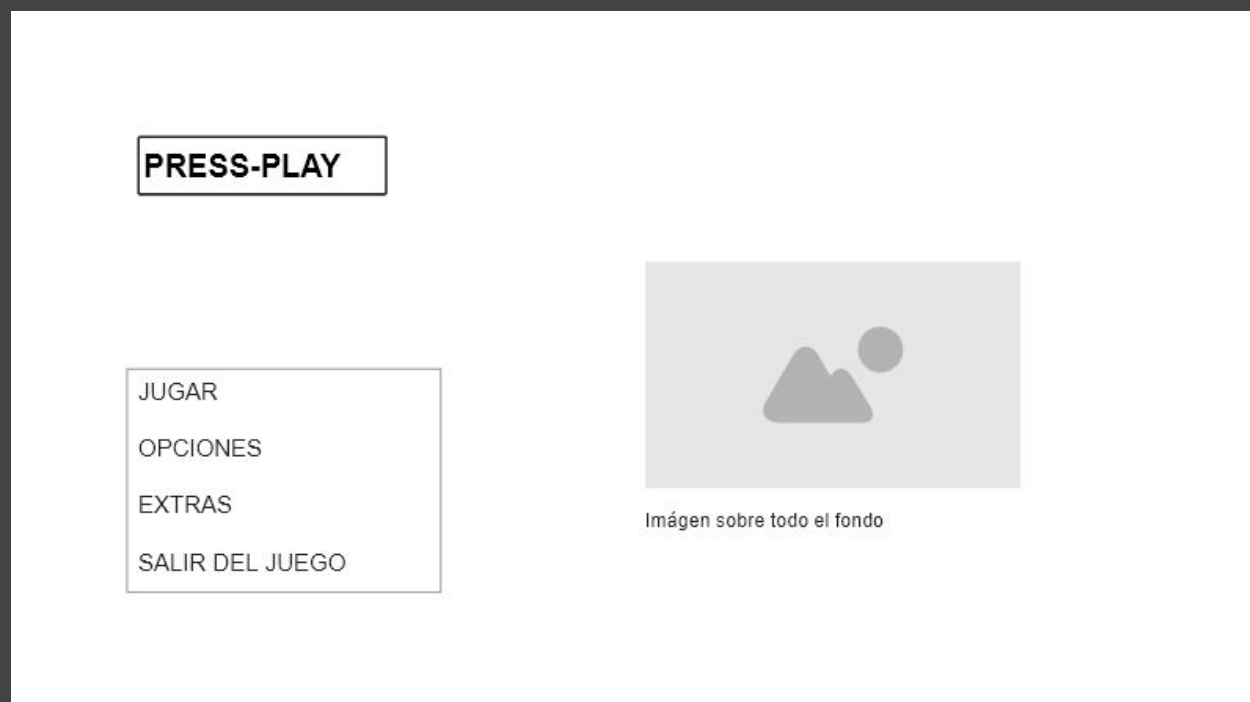
Respecto a la interfaz en los niveles, se mostrarán las mejoras de las armas y una pequeña descripción de los controles, en general, los iconos tendrán un aspecto minimalista que facilite su lectura y comprensión. Si el jugador pulsa el botón de menú, el juego se parará y se mostrará la posibilidad de retomar la partida, cambiar las opciones, volver al menú principal o guardar y cargar partida. El videojuego tendrá repartido checkpoints, en general serán las cámaras (puzles), por lo que guardar partida sólo guardará el checkpoint. Cada vez que se cargue partida se reiniciará el nivel, empezándolo por el punto marcado por el checkpoint.

Un ejemplo de cómo se pretende ver el juego in-game sería la siguiente:

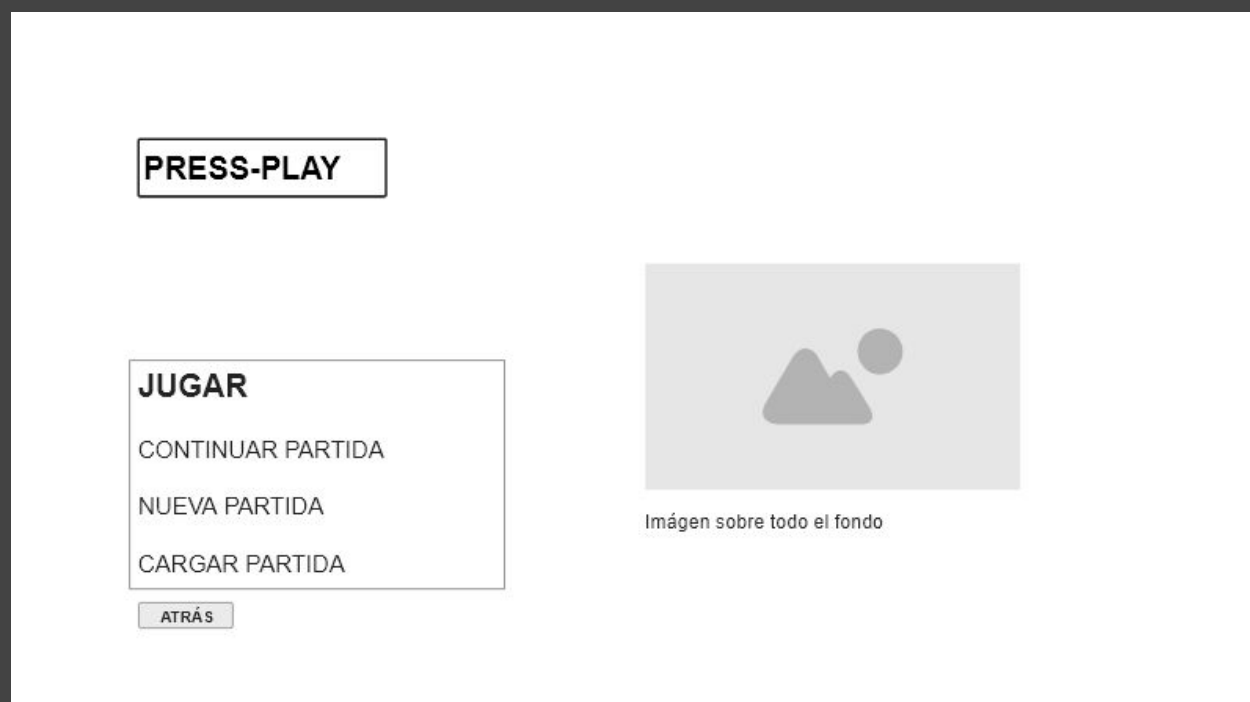


Observando en primera persona, con el arma a la derecha y el punto de cámara en el centro de la pantalla.

Algunos mockups de la interfaz de inicio serían los siguientes:



Ventana de inicio



Ventana del menú de jugar

PRESS-PLAY



Imagen sobre todo el fondo

NUEVA PARTIDA

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 3



Imagen representativa del capítulo

JUGAR

ATRÁS

Ventana del nueva partida

PRESS-PLAY



Imagen sobre todo el fondo

CARGAR PARTIDA

18/01/2020 - 16:02

23/12/2019 - 20:15

05/10/2019 - 08:37



Imagen representativa del capítulo

CARGAR

ATRÁS

ELIMINAR

Ventana de cargar partida

PRESS-PLAY

OPCIONES

AUDIO

VIDEO

TECLADO/RATON

MANDO

ATRÁS



Imágen sobre todo el fondo

Ventana de opciones

PRESS-PLAY



Imágen sobre todo el fondo

EXTRAS

INTRODUCCIÓN

TOMAS FALSAS

CONOCE A ...



Imágen representativa del capítulo

INICIAR

ATRÁS

Ventana de extras

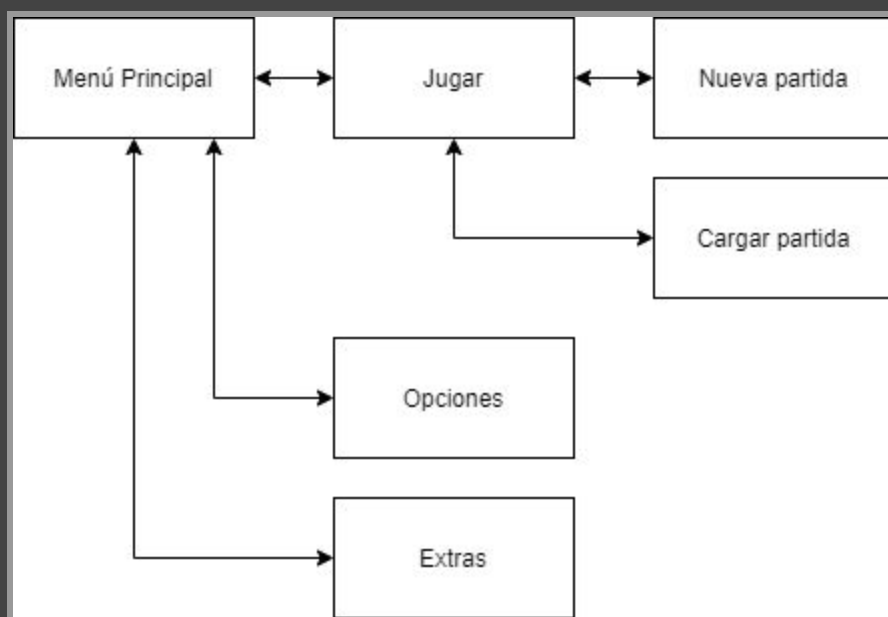


Diagrama de menús

Programación (o Calendario) y Tareas

Tareas a Completar y Calendario				
Tareas	Líder de Tarea/Encargados	Inicio	Fin	% Realizado
Fase de Desarrollo				
Diseño		26/10/2020	26/01/2021	
Historia	Stéphane	26/10/2020	16/11/2021	0%
Mecánicas		26/10/2020	16/11/2020	
<i>Salto / Correr</i>	Pablo	26/10/2020	06/11/2020	0%
<i>Interacción con el entorno</i>	Pablo	26/10/2020	06/11/2020	0%
<i>Glitch-Out</i>	Pablo Manel	26/10/2020	16/11/2020	0%
<i>Granada</i>	Pablo Manel	26/10/2020	16/11/2020	0%
Nivel 1		26/10/2020	16/12/2020	
<i>Diseño de los puzzles</i>	Stéphane Manel	26/10/2020	16/12/2020	0%
<i>Elementos de la historia</i>	Stéphane	26/10/2020	16/12/2020	0%
Nivel 2		16/12/2020	26/01/2021	
<i>Diseño de los puzzles</i>	Stéphane Manel	16/12/2020	26/01/2021	0%
<i>Elementos de la historia</i>	Stéphane			0%

Diseño visual		26/10/2020	26/01/2021	
Interfaz Gráfica	Pablo	26/10/2020	26/11/2020	0%
Nivel 1	Pablo	16/12/2020	26/12/2020	0%
Nivel 2	Pablo	26/12/2020	26/01/2021	0%
Audio		16/12/2020	26/01/2021	
Audios del creador		16/12/2020	26/01/2021	
Nivel 1	Manel	16/12/2020	26/12/2020	0%
Nivel 2	Manel	26/12/2020	26/01/2021	0%
Música	Manel	26/10/2020	26/01/2021	0%
Efectos de sonido	Manel	16/11/2020	26/01/2021	0%
Ingeniería		26/10/2020	16/01/2021	
Trabajo de Producción	Pablo	26/10/2020	16/01/2021	0%
Prototipos	Pablo	26/10/2020	16/01/2021	0%
<u>Objetivo:</u> Mecánicas principales			16/11/2020	0%
<u>Objetivo:</u> Primer nivel jugable			26/12/2020	0%
<u>Objetivo:</u> Primer prototipo del juego			16/01/2021	0%
Fase de Testing				
Plan de pruebas	Stéphane	26/10/2020	16/01/2021	0%
Beta Testing	Manel	16/01/2021	26/01/2021	0%
<u>Objetivo:</u> QA Testing			24/01/2021	0%
Fase de despliegue				
Plan de salida	Stéphane	06/01/2021	26/01/2021	0%
<u>Objetivo:</u> Listo para el uso			26/01/2021	0%

Persona	Trabajo
Manel	Audio, ayuda al diseño de mecánicas y de niveles, beta testing
Stéphane	Diseño de la historia, diseño de niveles, plan de pruebas, plan de salida
Pablo	Diseño de las mecánicas, diseño visual, ingeniería

En este diagrama de Gantt podemos observar las dependencias de las tareas hasta la entrega de la asignatura:

