HAZMAT PHOBOSCAPE

Game Design Document <version #0.1>

<GOAT STUDIOSCOL>

<website>



Written by <LAURA CRISTINA CORREA PATIÑO>

<15/04/2024>

<Copyright info, ex. All Work Copyright ©2024>

<Studio Logo or Game Related Image>

# Index

[Index](#_t8jhb1gwh6xp)

[Overview](#_bicbhcq4ysvt)

[Elevator Pitch](#_m3joh0m4ey31)

[Design Pillars](#_99soj0bob2qa)

[<Pillar #1>](#_2nyvnw4yu7xs)

[<Pillar #2>](#_en72a7nt6997)

[<Pillar #3>](#_z970ysa7gn19)

[Summary](#_18xuj4krkqn4)

[Brief Description](#_t5l8h4tt4jhw)

[Detailed Description](#_hnej183vnhug)

[Theme/Setting/Genre](#_323eizdzzocd)

[Main Objective](#_du6pm99hge6v)

[Aesthetics/Dynamics/Mechanics](#_3zi1342wz17k)

[Influences](#_399rqzvo2jhi)

[What Sets This Game Apart?](#_4aia5nfmk9js)

[Target Audience](#_vwj4z39xnrls)

[Target Rating](#_6a10kfm9ad9o)

[Gameplay](#_mt35easibh7d)

[Gameplay Summary](#_qhlf8wxsi21e)

[Brief](#_ctuobeujlkvh)

[Detailed](#_3cnjeyftmiwy)

[Modes](#_5tsr7w1os23)

[Victory Conditions](#_7xollu8ik97o)

[Core Game Loop](#_3idk5dw8tkot)

[<Element #1>](#_nvitxiyhubz2)

[<Element #2>](#_io6zcrod0ua)

[<Element #3>](#_nzbtzb2qudz6)

[Core Gameplay Mechanics](#_x0zkl4jkozha)

[<Mechanic #1>](#_oog0127gjm7d)

[Details](#_r5fwmghl51kt)

[Implementation](#_llsev62z0791)

[<Mechanic #2>](#_m1l62fuo6jge)

[Details](#_kzf2pf44x6ha)

[Implementation](#_3692rft69wu8)

[<Mechanic #3>](#_55auyubryozh)

[Details](#_a8v0kfmhdpep)

[Implementation](#_fltzr0oy4xtr)

[Story](#_falweeoqgbw8)

[Brief Summary](#_65town8kl0j3)

[Detailed Outline](#_3crwhy348jz9)

[Characters](#_e1ugosr6onwr)

[Character #1](#_nni0m4jvq1dx)

[Character #2](#_r62nwgucnwyv)

[Character #3](#_1ipc55spmu4x)

[Level Design](#_omb062584t3i)

[<Level #1>](#_85uxs9l6vduj)

[<Level #2>](#_mql0n6nlu3qh)

[<Level #3>](#_cynbd5kkai01)

[Conveyance Mechanisms](#_plks592zpdwv)

[<Mechanism #1>](#_4lfxg4l8vtyj)

[Cinematics](#_o8q34v1niz5r)

[<Cinematic #1>](#_wa0dk754qer)

[<Cinematic #2>](#_m5dlt2f6piku)

[<Cinematic #3>](#_drdbh6o8yqev)

[Technical](#_abiswxw92yv)

[Screens](#_ny0ai3c1jdft)

[Title Screen](#_m2i2h3mimnzk)

[Game](#_1bwtpw1cx3h9)

[Inventory](#_jvqx65o2kwrm)

[Combat](#_wbthtz64nji7)

[Options Menu](#_ntqtc2bxkxcr)

[Credits](#_l3bt8scltndw)

[Game Engine](#_7fcc4pk36ana)

[Controls](#_5uyjjdopqf4c)

[<Button #1> - <Default Binding>](#_bmrr0u5jh51x)

[Function #1](#_tuvbbe7d9cey)

[Function #2](#_hdl6pflmznfi)

[Function #3](#_uxp1kvg5y8jk)

[<Button #2> - <Default Binding>](#_dylqidgpik31)

[Function #1](#_9nybjk7y2q5p)

[Function #2](#_5dlq0jp6xw03)

[Function #3](#_55tgyncpbfoh)

[<Button #3> - <Default Binding>](#_kut1qgm6bt6)

[Function #1](#_in24pofriu6t)

[Function #2](#_55paij2v2l5h)

[Function #3](#_8vrzf91rhdeu)

[Development](#_tgvc1lo5n9sj)

[Classes](#_xco6vlp7v1sx)

[<Base Class #1>](#_2e856deedaey)

[<Base Class #2>](#_2tq2om6z3mvo)

[<Base Class #3>](#_ndinmvjshkrf)

[Visual Art](#_7pej0vyrrd43)

[Style](#_xupd3ky4008q)

[UI/HUD](#_9a289i9rre6z)

[Assets Needed](#_utg2fbjg439w)

[Characters](#_k34pe9ui0jw0)

[Terrain/Environment](#_tkhe6kt908yg)

[Objects](#_134tti75kqno)

[Promotional Material](#_ur1hd187mpke)

[Audio](#_jet0jms7fa6o)

[Style](#_i4oq5p353wgu)

[Music](#_5uafcrg8wged)

[Sound Effects](#_ji5bgxo24dx9)

[Voice Acting](#_g29vt1l9huk)

[Project Scope](#_1k5hp3p5q05l)

[Time Scale](#_n7k69dg3aq28)

[Anticipated Gameplay Time](#_5p4his62fbxd)

[Cost](#_1a1uda7onupz)

[Target Platforms](#_gpls8km3rboz)

[Team](#_hec0rk8v98wy)

[<Team Member #1>](#_7gqrsli0ahdi)

[<Team Member #2>](#_fkyxgp4p0ctc)

[<Team Member #3>](#_ex9l02jygabu)

[Monetization](#_ik0q0nvrs4hv)

[Schedule](#_hd0mp51a9w0)

[<Task #1> - <due date>](#_eel1wz7ag4bq)

[<sub-feature #1> - <due date if needed>](#_3wn3t0ucjjsr)

[<sub-feature #2> - <due date if needed>](#_yo5mmn3vw0zg)

[<sub-feature #3> - <due date if needed>](#_5v0d4xkdnfpz)

[<Task #2> - <due date>](#_95fhdmj0g3r8)

[<sub-feature #1> - <due date if needed>](#_qpy0zs70uu0i)

[<sub-feature #2> - <due date if needed>](#_kbtg28k87z0z)

[<sub-feature #3> - <due date if needed>](#_32sv6tos7h1v)

[<Task #3> - <due date>](#_ou9e4zxzuqfr)

[<sub-feature #1> - <due date if needed>](#_lgmspasy1u1e)

[<sub-feature #2> - <due date if needed>](#_d3mem54xi20)

[<sub-feature #3> - <due date if needed>](#_di0ib7741ddt)

[Version History](#_bpug9bah6iys)

[V1.0 - <Major Changes>](#_qxffe6thwln6)

[V1.1 - <Major Changes>](#_9n192vitgwz2)

[V1.2 - <Major Changes>](#_xjv4iifvhuz7)

## 

# Descripción general

## Discurso de ventas

## . Join the team to take on this challenging experience, explore the level and complete all the tasks together, escaping in time before succumbing to imminent death.

### **Design pillars**

### Pilar #1 Tema: “Scape room” online cooperative.

### Pilar #2 Arte: Low Poly survival.

### Pilar #3 Mechanics:

### • Completion of tasks.

### • Sensation of stalking and persecution.

### • “Hide & Seek” Hide and distract.

### Pilar # 4 Production:

1) Planning

1) Idea

2) Market analysis

3) Research

4) Specific idea

5) Resources and needs

6) GDD

2) Pre-production

1) Equipment

2) Proof of concept

3) Prototypes

4) Demo

5) Financing

6) Trailer and Steam page

7) Publish the demo

8) Update the GDD

3) Production

1) Production plan

2) Alpha

3) Beta

4) Launch Marketing

5) Version 1.0

6) Launch Trailer

7) Launch the game

4) Post-production

**Summary**

Brief

Detailed Description

**Theme:**

**Scenery:**

**Gender:**

### **Main goal**

### **Influences**

### Influence 1 The Outlast Trials

Outlast Trials es un videojuego cooperativo de survival horror psicológico en primera persona desarrollado y publicado por Red Barrels. Es la tercera entrega de la serie Outlast y sirve de precuela a los dos primeros juegos. El juego debuta con un modo cooperativo online multiplataforma,[6][5] que permite la participación de hasta cuatro jugadores, aunque también está disponible una ruta para un solo jugador.

Influence 2

## What sets this game apart?

## Target audiencesAdolescentes en adelante

## Target rating

# How to Play

**Game Summary**

**Brief**

**Detailed**

**Mode**

**Victory conditions**

**Main game loop**

**Main game mechanics**

Movilidad

Attacks

Health

*Characters*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_* *Character #1*

*<Description>*

*<Include feature bullets or concept art if possible.>*

*Character #2*

*<Description>*

*<Include feature bullets or concept art if possible.>*

*Character #3*

*<Description>*

*<Include feature bullets or concept art if possible.>*

## *Level design*

## *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

<Si corresponde, enumera los distintos niveles, biomas, mundos, etc. de tu juego y detalla sus atributos tanto en términos estéticos como de jugabilidad. Incluya una descripción escrita o un diagrama de flujo que describa cómo accederá el jugador a los distintos niveles.>

**<Level #1>**

**- Objective: <description>**

**- Mood/Theme: <description>**

**- <Objects/Enemies/NPC/etc.>**

*Cinematics*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

<Enumere las cinemáticas del juego. Puede resultar útil hacer hojas de ritmos.>

**<Cinematic #1>**

**<Cinematic #2>**

**<Cinematic #3>**

# Technical

**Screens**

**Title screen**

<Description>

**In the game**

<Description>

**Inventory**

<Description>

**Combat**

<Description>

**Option menú**

<Description>

**Credits**

<Description>

**Game engine**

<Please note which game engine you will be using and explain why.>

**Control S**

<Please note which buttons the game should have, their in-game functions, and their default bindings. (e.g. action button (A): pick up/drop off items, talk to NPC, start combat, etc.)>

<Figures may be necessary to illustrate how the controls work, especially for mobile or virtual reality games.>

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

**<Button #1>** - <Default Link>

Feature #1

Feature #2

Feature #3

**<Botón #2>** - < Default link >

Feature #1

Feature #2

Feature #3

**<Button #3>** - <Default Link>

Feature #1

Feature #2

Feature #3

# Development

### **Classes**

* + - - - <Base class #1>
    - - - <Scripts>
    - - - <Derived class #1>
    - - - <Scripts>
    - - - <Derived class #2>
    - - - <Scripts>
    - - - <Derived class #3>
    - - - <Scripts>
    - - - <Base class #2>
    - - - <Scripts>
    - - - <Derived class #1>
    - - - <Scripts>
    - - - <Derived class #2>
    - - - <Scripts>
    - - - <Derived class #3>
    - - - <Scripts>
    - - - <Base class #3>
    - - - <Scripts>
    - - - <Derived class #1>
    - - - <Scripts>
    - - - <Derived class #2>
    - - - <Scripts>
    - - - <Derived class #3>
    - - - <Scripts>

# Visual art

## Style

## <Define tu estilo artístico aquí. ¿Tu juego es 2D o 3D? Considere las paletas de colores, el estilo gráfico, el estado de ánimo que intenta transmitir, el tipo de cámara (primera/tercera persona, de arriba hacia abajo), la iluminación, etc. ¿Es su juego realista, caricaturesco, de baja poli, abstracto? ¿Cuáles son las influencias? Si utiliza pixel art, defina cosas como contornos negros gruesos o curvas suaves sobre ángulos agudos. Considere la retroalimentación visual para transmitir información a los jugadores. (por ejemplo, hacer que una caja brille para mostrar que puedes abrirla).>

## <Utilice elementos visuales para transmitir esto: bocetos y arte conceptual de ubicaciones, personajes, etc. - Excelente para tener una idea de cómo se verá el juego y para presentar la idea a las partes interesadas.>

## UI/HUD

## <Describa elementos como la interfaz de usuario, la pantalla frontal y el menú de selección de misiones, si corresponde. Tenga en cuenta la funcionalidad, opciones, animaciones, etc. Enumere todos los widgets y su funcionalidad. Idealmente, esto debería incluir arte conceptual, diagramas de flujo y/o esquemas.>

## Assets

### <Para cada tipo de Asset, especifique: formatos de archivo, convenciones de nomenclatura, programas a utilizar, tamaño del activo, etc.>

### - Characters

- <Character #1> (<animations>)

- <Character #2> (<animations>)

- <Character #3> (<animations>)

### - Terrain/Environment

- <Land #1>

- <Land #2>

* - <Land #3>

### - Objects

- <Object #1> (<animations>)

- <Object #2> (<animations>)

- <Object #3> (<animations>)

- Promotional material

- <Promo Piece #1>

- <Promo Piece #2>

- <Promo Piece #3>

# Audio

## Style

## <Defina el ambiente/tono general que su audio ayudará a transmitir al reproductor. Tonto, sombrío, realista, etc. ¿Cómo entregarás esto? Género, instrumentos, tempo, tono, estado de ánimo, etc. Incluya referencias de ejemplo.>

## <Considera lo que quieres enfatizar al jugador a través de los efectos de sonido.>

## Music

* <Enumere las canciones que necesitará en varias partes de su juego o descripciones del tipo de canción que necesitará si aún no ha elegido una canción específica para esa parte de su juego. Incluya dónde se reproducirá una canción y qué estado de ánimo/tono ayuda a establecer.>
* - <Song #1>
* - <Song #2>
* - <Song #3>

**Sound effects**

* <Enumere los efectos de sonido, cómo y dónde se activarán y cualquier otro detalle.>

- <Sound Effect #1>

- <Sound Effect #2>

- <Sound Effect #3>

# Project Scope

## Timeline

## <¿Cuánto tiempo llevará crear el juego? ¿Habrá versiones beta o DLC? Utilice el horario como guía.>

## Expected playing time

## <¿Cuánto tiempo esperas que tarden los jugadores en completar el juego?>

## Cost

## <¿Cuánto costará hacer el juego?>

## <Incluya un desglose de todos los costos, como el pago de los miembros del equipo, licencias, hardware, etc.>

## Target platforms

## <Enumere las plataformas para las que planea lanzar el juego y las especificaciones mínimas requeridas para jugarlo.>

# Schedule

# Version History

A record of major changes made to this document.

## V1.0 - <Major Changes>

* <Details>

## V1.1 - <Major Changes>

* <Details>

## V1.2 - <Major Changes>

* <Details>