



**Game Design Document**

**Unbearable**

|  |  |
| --- | --- |
| Clase: | Introducción al Desarrollo de videojuegos |
| Profesores: | Pablo Rojas, Claudia Fuentes |
| Alumnos: | Vicente Acuña |
|  | Joaquín Herrera |
|  | Javier Mahana |

10-08-2020

**Selling Points**

* ***Re-jugabilidad***: Los niveles tienen varias rutas y el jugador puede optimizar el tiempo de termino del juego al ir probando nuevas rutas.
* ***Fábula***: Todos los personajes son animales o insectos y dependiendo del rendimiento del jugador hay distintas moralejas presentadas.
* ***Speedruns***: El juego incentiva speedruns.
* ***Diversos finales***: El juego contará con tres finales dependiendo del

Tiempo que demora el jugador en terminar el juego.

* ***Narrativa***: El juego contará su historia con cinemáticas que van relatando la historia del protagonista hasta alcanzar los sucesos actuales, estas están animadas como libros pop-up. *Además, el juego será narrado.*

**Concepto**

* El concepto original es de un juego de plataformas como Donkey Kong, en que hay que llegar al final del nivel lo antes posible; el tiempo de competición de todo el juego afectará su final.

**Plataforma**

Windows, Mac, Nintendo Switch, PS4 y Xbox One.

**Género**

Plataformas.

**Audiencia Objetivo**

* El público objetivo son aquellas personas que disfrutan de juegos de plataformas clásicos y difíciles como Donkey Kong Country 2.
* A los niños ya que el juego es contado como si fuese una fábula que está siendo leída.
* Debido a que el juego será cómico, de fantasía, con violencia moderada y contenidos para niños, su clasificación sería para todas las edades.



**Cámara**

* Jugabilidad: 2D con cámara lateral a la misma altura que el personaje controlado por el jugador.
* Cinemáticas: 3D, con cámara picada, uso de planos generales y plano detalle.

**Plataformas**

* Youtube.

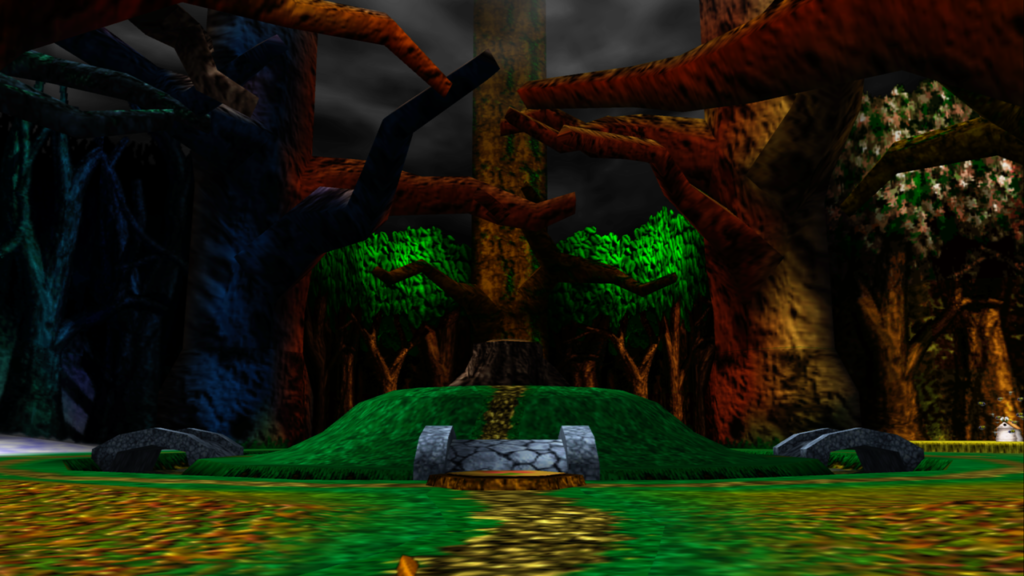
**Estética y tono**

* Estética: Caricaturesco, colorido.
* Tono: Infantil, alegre, gracioso, triste.





**Estética y tono**







**Tamaño del Proyecto**

En total el desarrollo sería de 7 meses, con horarios de tiempo completo (45 horas semanales).

* **Creación**: Creación de herramientas para desarrollar el juego, creación de assets, creación de la música, sonido, preproducción de las cinemáticas, revisión y modificación del guion.
* **Implementación**: La implementación de niveles, programación de niveles y desarrollo de cinemáticas.
* **Ensamblado**: Integrar assets a los niveles creados, unir música y sonidos correspondientes, y renderizar las cinemáticas.
* **Testeo**: Testear el juego, asegurar calidad, y eliminar todos los bugs posibles.
* **Marketing**: es responsabilidad del publicista, debería comenzar apenas se tengan suficientes assets como para hacer un mockup del juego final y desarrollar un trailer con el mockup y cinemáticas en buen estado.

**Estado Actual del Proyecto**

Tomando en cuenta que solo se tiene el primer nivel en una forma muy sencilla y sin la finalización de los assets o sonido y nada desarrollado en cinemáticas el estado actual rondaría el **3%**.

**Gameplay**

**Primeros Minutos**: Se muestra una cinemática antes de entrar al menú de juego, luego comienza el primer nivel en donde se introducen las mecánicas básicas.

**Progresión**: Para progresar se debe llegar al extremo derecho de cada nivel y entrar a un árbol “oficina”. Se muestra el avance de niveles y la historia mediante el cambio de escenarios, ya que hay cambios de estación, comienza en primavera y termina en otoño; las estaciones conforman 4 mundos con 2 niveles cada uno.

También el rendimiento del jugador afecta el final del juego.

**Flujo de juego**: el juego tiene dos tipos de niveles, los primeros de cada mundo en donde se avanza constantemente de izquierda (comienzo de nivel) a la derecha (fin del nivel). Y están los segundos niveles de cada mundo que consisten en luchar contra un jefe.

**Historia**: Donoso es un padre de familia cuyo trabajo consiste en exterminar los insectos que infestan las oficinas de los animales. Siempre lleva consigo una maleta que nunca abre. Últimamente apenas ha podido ver a su familia debido a grandes infestaciones en los bosques, esta vez se decidió a terminar con las infestaciones de una vez por todas para retirarse.

**Gameplay**

**Mecánicas de juego**:

* ***Caminar y Correr***: El jugador podrá desplazarse por el suelo o las ramas de los árboles usando las flechas para moverse de lado a lado y además contará con un botón para correr el cual aumentará su velocidad.
* ***Saltar***: El oso podrá saltar para alcanzar lugares que de otro modo no podría.
* ***Golpear***: Se contará con un ataque que dañará a los enemigos que haya cerca.
* ***Ataque Giratorio***: El oso podrá realizar un ataque giratorio para golpear mientras avanza hacia adelante.
* ***Trepar***: El jugador tendrá la opción de trepar las lianas que caen de los árboles para subirlos.
* ***Temporizador****:* El juego tiene un temporizador que va contando cuanto demora el jugador en completar un nivel, el tiempo final afecta el desenlace de la historia.
* ***Salud***: El jugador tiene 3 puntos de salud que se restituyen comiendo miel, de perder los 3 puntos de salud comienza el nivel nuevamente.
* ***Checkpoints***: son determinados puntos en los que el jugador vuelve a aparecer si pierde sus vidas.

**Personajes**

**Donsoso**: Es un oso mayor, grande esforzado y cariñosos, no comparte con su familia tanto como le gustaría. Es el mejor exterminador de insectos de todo el bosque.

**Doñaosa**: Esposa de Donosos, le gustaría pasar más tiempo con su esposo.

**Timmy**: es el hijo de Donoso y la Doñaosa, es algo irrespetuoso, juega bromas pesadas, pero en el fondo es un buen niño.

**Rey Escarabajo Jugoso**: Es el rey de todos los insectos del bosque, es quien está organizando los ataques junto a sus tres lugartenientes.

**Señor Supremo Timodis**: según los rumores esta mantis religiosa es inmortal, tiene pocos seguidores, pero son extremadamente leales y letales. Es el primer lugarteniente del rey escarabajo.

**Triste María**: Es la reina de las arañas del bosque, la tercera lugarteniente del rey escarabajo.

**Fatzo**: es una enorme larva y es el segundo lugarteniente del rey escarabajo, comanda 10 legiones de larvillas.

**Enemigos**

Los enemigos dependen del mundo (estación) y el subteniente que sea el jefe de aquel mundo. Estos son:

* **Primavera: Abejas y arañas**
* **Verano: Larvas y mosquitos**
* **Otoño: Mantis religiosas y palotes**
* **Invierno: escarabajos**

**Objeto**

**Miel**: es el único objeto del juego y restituye salud.

**![Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamente](data:image/png;base64,iVBORw0KGgoAAAANSUhEUgAAADkAAAA5CAMAAAC7xnO3AAAAAXNSR0IArs4c6QAAAARnQU1BAACxjwv8YQUAAAAGUExURR7/AAAAAFbfHagAAAACdFJOU/8A5bcwSgAAAAlwSFlzAAAh1QAAIdUBBJy0nQAAABpJREFUSEvtwQENAAAAwqD3T20PBwQAAHCmBgzqAAHosAKNAAAAAElFTkSuQmCC)![Imagen que contiene flor, dibujo

Descripción generada automáticamente](data:image/png;base64,iVBORw0KGgoAAAANSUhEUgAAADkAAAA5CAMAAAC7xnO3AAAAAXNSR0IArs4c6QAAAARnQU1BAACxjwv8YQUAAAAGUExURf/yAAAAAHNXET4AAAACdFJOU/8A5bcwSgAAAAlwSFlzAAAh1QAAIdUBBJy0nQAAABpJREFUSEvtwQENAAAAwqD3T20PBwQAAHCmBgzqAAHosAKNAAAAAElFTkSuQmCC)![Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamente](data:image/png;base64,iVBORw0KGgoAAAANSUhEUgAAADkAAAA5CAMAAAC7xnO3AAAAAXNSR0IArs4c6QAAAARnQU1BAACxjwv8YQUAAAAGUExURewcJAAAAE6hINwAAAACdFJOU/8A5bcwSgAAAAlwSFlzAAAh1QAAIdUBBJy0nQAAABpJREFUSEvtwQENAAAAwqD3T20PBwQAAHCmBgzqAAHosAKNAAAAAElFTkSuQmCC)![Imagen que contiene pájaro

Descripción generada automáticamente](data:image/png;base64,iVBORw0KGgoAAAANSUhEUgAAADkAAAA5CAMAAAC7xnO3AAAAAXNSR0IArs4c6QAAAARnQU1BAACxjwv8YQUAAAAGUExURYz/+wAAAFcWO0YAAAACdFJOU/8A5bcwSgAAAAlwSFlzAAAh1QAAIdUBBJy0nQAAABpJREFUSEvtwQENAAAAwqD3T20PBwQAAHCmBgzqAAHosAKNAAAAAElFTkSuQmCC)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jugador** | **Árbol transitable** | **Checkpoint y fin de nivel** |
| **Enemigo** | **Miel** | **Enredadera(escalar)** |

Imagen que contiene reloj

Descripción generada automáticamente

**Diagrama de Niveles**

Los primeros niveles de cada mando van de izquierda a derecha, con varios caminos disponibles.

El segundo nivel de cada mundo es una habitación en la que hay que enfrentar algún jefe.

**Diagrama de todo el mapa del juego que incluye los enemigos, objeto miel, jefes, checkpoints, punto de inicio y punto de fin.**

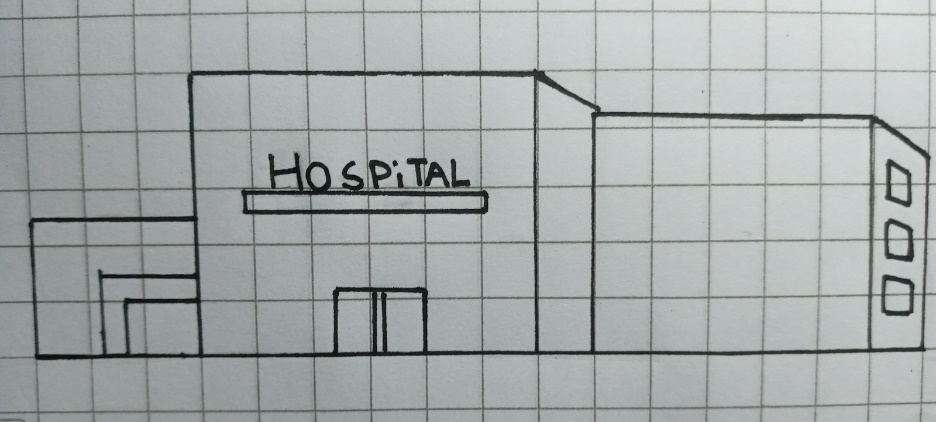
**Lo que representan los símbolos:**

**Diagrama Nivel 1**

**Imagen que contiene reloj

Descripción generada automáticamente**

Imagen que contiene reloj, señal

Descripción generada automáticamente****

**Diagrama de Niveles**

**Diagrama Nivel 2**

**Diagrama Nivel 3**

Imagen que contiene objeto, reloj, señal

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene objeto, reloj

Descripción generada automáticamente

**Diagrama de Niveles**

**Diagrama Nivel 4**

**Diagrama Nivel de Jefe**

**Diálogos**

El diálogo corresponde al que se muestra en las **cinemáticas del juego**.

**Introducción**

*Narrador: Donoso desayunaba con si familia unos ricos panqueques con miel, cuando de repente… ¡Le llaman por teléfono!*

*Donoso debía partir a trabajar nuevamente…”no te vayas padre” le dijo Timmy, su hijo.*

*Alguien tenía que encargarse de los insectos y Donoso era el mejor.*

*“Ya te has perdido el cumpleaños de tu hijo 4 veces” dijo iracunda, Doñaosa, su esposa.*

*“Esta vez acabare con los insectos de una vez por todas” Donoso se enfrentaría a los insectos más fuertes, en un último trabajo antes de retirarse.*

*“Mantendremos la casa bien calefaccionada para cuando vuelvas” El viaje era peligroso, todo el bosque lo sabía, menos Timmy, pues era muy pequeño.*

**Primavera**

*Narrador: Las arañas llevaban mucho tiempo infestando las oficinas de los trabajadores animales. Donoso recordó cuando Timmy tenía menos de 1 año y fue mordido por una araña de rincón, pero nada así volvería a pasar una vez que acabara con la reina araña.*

**Verano**

*Narrador: Con agobiante calor y asco Donoso se acercaba las oficinas que habían sido recientemente infestadas por larvas. Entonces Donoso recordó la luna de miel que tuvo con Doñaosa.*

**Diálogos**

*Estaban los dos rodeados de recipientes llenos de miel y velas por todos lados. Cuando comenzaron a cenar, ¡notaron que habían larvas pegadas en la miel!... definitivamente arruinó aquella noche.*

*La más grande de las larvas regocijaba en arruinarle el día a las personas, aunque esta vez Donoso arruinaría su velada.*

**Otoño**

*Narrador: La hojarasca y los cantos de las golondrinas le recordaron a Donosos de aquellas veces que lo llamaron a trabajar justo antes del cumpleaños de su hijo.*

*“grgrgr” gruñía Timmy.*

*“Ya sabe hablar, dijo mamá” comentó Doñaosa bañada en júbilo.*

Entonces sonó el teléfono y el señor oso tuvo que partir. Esta vez unas mantis religiosas se habían tomado un lago para hacerlo un santuario a su señor supremo. Esta vez Donoso comprobaría si en realidad Timodis el líder de las mantis poseía habilidades mágicas o era otro charlarán.

**Invierno**

*Narrador: El frío penetraba los huesos de Donoso, su pelaje ya no le protegía lo suficiente, con su hogar en mente y una deliciosa sopa de escarabajos en casa, entró a las cuevas de los escarabajos para acabar con los ataques de una vez por todas.*

**Final (Completar el juego rápidamente)**

*Narrador: Donoso llegó a casa y lo recibieron con una torta llena de miel, abrazó a su familia y se fue directo a la cama, estaba muy cansad como para comer.*

*“¡Más para nosotros!” celebró Timmy.*

**Dirección de Arte**

* **El arte** es de tipo píxel art, durante la jugabilidad. Las cinemáticas por otro lado son más caricaturescas y en 3D, como se indica en la sección **Estilo y tono**.
* **Personajes**:
  + Donoso: un oso pardo, jamás se quita su corbata ni suelta su maleta.
  + Doñasa: una osa parda, es más gorda que Donoso y siempre usa lentes.
  + Timmy: un oso pardo le gusta imitar a su padre y utiliza una corbata de papel.
  + Rey Escarabajo Jugoso: es un escarabajo enorme, sus colores son blanco y negro.
  + Señor Supremo Timodis: Mantis de color amarillo utiliza una toga morada.
  + Triste María: una viuda negra, con patas exageradamente largas y ojos verdes.
  + Fatzo: una larva enorme, su cabeza apenas se nota en su cuerpo.
* **Mapas**: Los mapas van de izquierda a derecha, ambientados en bosques, cuevas, ríos.

**Diálogos**

**Final (Demorar en completar el juego)**

*Narrador: Donoso estaba rodeado de nieve, la ventisca era muy fuerte, el frío le comenzaba a nublar la vista.*

*Primero perdió las fuerzas.*

*Luego le costó respirar.*

*Entonces le comenzó a dar sueño, se recostó y durmió.*

**Sonido y Música**

***Ambientación***: los sonidos ambientales dependen del nivel en que se encuentre el jugador y variarán entre suaves zumbidos de abejas, el misterioso canto de un búho en la noche o los amenazantes aullidos de lobos a la distancia.

***Efectos de Sonido***: darán parte del efecto cómico al juego, los animales tendrán sus respectivos sonidos y cuando se golpee a un enemigo sonarán sonidos como “tun” o “bonk” dependiendo de qué enemigo sea y de cómo se venció.

***Música***: la música debe ser alegre, pero a la vez que represente la estación o jefe contra el que se enfrenta, por ejemplo, la música de *Click Clock Wood* en *Banjo Kazooie (Nintendo 64).*

**Interfaz de Usuario**

* ***La interfaz de Usuario*** es mínima, indica la salud del y el contador de tiempo.
* ***El flujo de pantallas,*** la pantalla siempre sigue al señor oso, este se mantiene en medio.
* ***Los controles*** dependiendo de mecánicas hay distintos botones

“*X”* para atacar.

“*C*” para rodar.

“*Barra* *espacio*” para correr.

“*Shift*” para correr.

“*Flechas direccionales*” para moverse en la dirección correspondiente.

**Equipo de Desarrollo**

Tomando en cuenta que el juego no es muy complejo debido a que pocas mecánicas, la mayor parte del desarrollo se enfocaría en mejorar el píxel art, la música y las cinemáticas. Se estima que con horarios de tiempo completo requeriría de 9 desarrolladores.

* 1 encargado de implementar la historia, diálogos y edición de éstos. (escritor).
* 1 programador.
* 2 encargados del arte, realizar los assets y ambientación (artistas visuales).
* 1 encargado de música y sonido.
* 2 encargados de las cinemáticas.
* 1 QA Programadores (quality assurance).
* Director del proyecto, está involucrado en el proyecto desde su inicio.

Para realizar el proyecto como pide la entrega podría hacerse incluso por tan solo una persona que encuentre las herramientas y motivación necesaria para el desarrollo del juego.

**Carta Gantt**

