## Línea horizontal



1, 2, 3 por mi.

**Reto (16 Horas de desarrollo)**

**─**

Documento de Diseño de Juego (Game Design Document)

[Triple Thread]  
Rojas Aranda José Luis

Pérez Martínez Diego Gerardo

Domínguez Pérez Juan José

# 

# Visión general (Overview)

* Tema y Género del Juego

Manejo del estrés, TopDown

* Objetivo del Juego

Hablar con tus compañeros de clase para intentar ayudarles a mejorar sus situaciones de estrés, autoestima, depresión y acoso.

* Descripción breve del gameplay

El jugador se mueve por toda la escuela y habla con sus compañeros en el receso, algunos de ellos tienen situaciones en donde tendrás que ayudarles a reducirles el estrés mediante diferentes dialogos, El jugador recorrerá el mapa en busca de sus compañeros.

* Descripción breve de plataformas

Se usará la plataforma Unity para desarrollar el juego en 2D.

# Historia y Estilo

* Influencias: The Binding of Isaac, doki doki, super princess peach.
* Estilo Artístico y Estética en general:   
  Inspirado en arte japonés
* Historia breve: un alumno está en el receso de su escuela y platica con sus compañeros, ellos les cuentan situaciones por las que ellos puedan estresarse y el protagonista tendrá que ayudarles a prevenir y manejar su estrés.
* Definición de Personajes:
  + Pedro: el personaje principal, él ayuda a sus compañeros a sentirse mejor dependiendo de la situación por la que pasen.
  + David: David tiene estrés porque las tareas se le acumulan mucho, también por eso no duerme bien y se ve bastante cansado.
  + Rocío: Rocío recibe acoso escolar por parte de sus compañeras, se queda en el salón porque no quiere que la molesten.
  + Agustín: Agustín está sentado en el patio sin hacer nada, no quiere jugar porque siente que es malo jugando fútbol, hay que ayudarle a mejorar su autoestima.
  + Ana: Ana y su novio acaban de cortar. Ana está muy triste

# Descripción extensa de Gameplay

El jugador recorrerá la escuela en donde puede hablar con sus compañeros de clase, sus compañeros viven una situación que les pueden provocar estrés, depresión, baja autoestima o acoso escolar, el jugador recorrerá todo el escenario escolar en busca de sus compañeros para poder ayudarlos a mejorar su estado de sus compañeros.

Hay 4 niños que requieren de su ayuda, cada uno de estos está en una situación y problema propio, por lo tanto requiere que el trato hacia ellos sea diferente, a medida que el jugador va completando estos, los niños npc irán bajando su cantidad de su sentimiento correspondiente.

En cada interacción, el jugador puede decirles cosas buenas o cosas malas, estos diálogos repercutirán directamente en el niño y le dará puntaje al jugador, cada dialogo es bueno o malo y tendrá diferentes respuestas dependiendo del niño.

El juego se gana al ayudar completamente a todos los niños.

# Mecánicas nucleares (Core Mechanics)

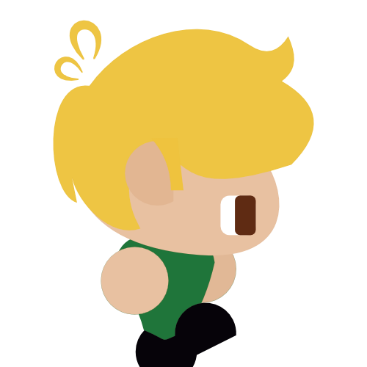
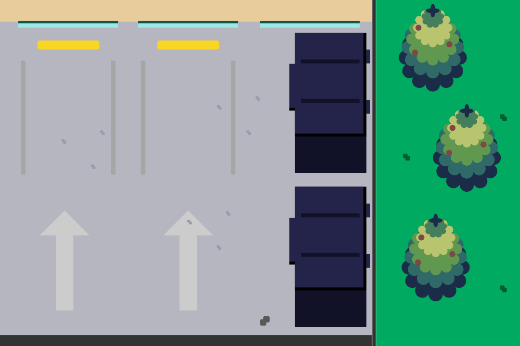
El juego consiste meramente en el mejor dialogo que le puedes hacer a un compañero en una de sus situaciones, hay un pequeño árbol de interacciones en donde cada rama termina de manera diferente y hace que tengas puntajes variados, solo hay una rama donde se puede ganar, el jugador tendrá que resolverla.

ej: Reglas generales ,Interacción principal ,Personajes/NPCs, Muerte/Puntaje/Logros

* Árbol de decisiones
* Npc’s escolares
* Puntaje basado en decisiones
* Interacción individual y personalizada por cada personaje
* Situaciones diferentes y apegadas a lo real.
* Enseña al niño a como tratar diversos temas de cuidado.

# Catálogo de Assets

Assets necesarios para el proyecto:

* Sprites / Modelos 3D: diseño de cada personaje en versión escenario y en versión de dialogo, diseño de fondos, de barra de estrés, etc  
  
* Animaciones: animaciones de movimiento y de conversación.
* Sonido / Música: Música libre de derechos sacada de la biblioteca de audio para creadores de YouTube.
* Interfaces de usuario: interacción con la pantalla principal del juego y con botones en la conversación.
* Código y/o Scripts

# Tecnologías y plataformas a utilizar

Ejemplos:

## [Unity]

Unity es un motor de videojuego multiplataforma creado por Unity Technologies. Unity está disponible como plataforma de desarrollo para Microsoft Windows, OS X, Linux. La plataforma de desarrollo tiene soporte de compilación con diferentes tipos de plataformas (Véase la sección Plataformas objetivo). A partir de su versión 5.4.0 ya no soporta el desarrollo de contenido para navegador a través de su plugin web, en su lugar se utiliza WebGL. Unity tiene dos versiones: Unity Professional (pro) y Unity Personal.

## Plataforma

Computadoras de escritorio o laptops: Windows, Mac, Linux.

# Propuesta Plan de Desarrollo

Definición inicial de tareas y categorización de estas de acuerdo a su categoría y prioridad.

* Investigación del manejo del estrés, acoso escolar, depresión y baja autoestima en adolescentes.
* Llenado de documentación
* Diseño de escenarios
* Diseño de fondos
* Diseño de personajes
* Diseño de diálogos
* Diseño de situaciones
* Diseño sonoro

# Roles de Equipo

* [José Luis Rojas Aranda] - [Ingeniería en Sistemas Inteligentes - UASLP]
  + [Programador]
  + [Programar las mecánicas y hacer que funcionen dentro del código del juego]
  + [Laptop, Unity y herramientas de desarrollo]
* [Diego Gerardo Pérez Martínez] - [Ingeniería en Sistemas Inteligentes - UASLP]
  + [Diseñador]
  + [Creador del arte del juego, diseñador de escenarios, personajes]
  + [Laptop, herramientas de diseño gráfico]
* [Juan José Domínguez Pérez] - [Ingeniería en Sistemas Inteligentes - UASLP]
  + [Diseñador de mecánicas e historia del juego]
  + [Llenado de documentación, investigación, audio y todo lo correspondiente a lo social]
  + [Laptop, herramientas de administración y llenado, software de edición de audio]

