



Feed the Fish

Game Design Document 1.0

Delfín rosado

Johann Stiven Sánchez Herrán
Sara Arias Londoño
Laura Cristina Correa
Diana Alexandra Rojas

<Información de derechos de autor, ej. Todo el trabajo Copyright ©2020>





Índice

Índice

Descripción general

Parcela de ascensor

Pilares de diseño

Entorno Submarino

Diseño del Juego

Mecánica del jugo

Resumen

Descripción general

Descripción detallada

Tema/Escenario/Género

Objetivo principal

Estética/Dinámica/Mecánica

Influencias

Subnautica

Let Me Eat 2

¿Qué distingue a este juego?

Público objetivo

Calificación objetivo

Como se Juega

Resumen del juego

Breve

Detallado

Modos

Condiciones de victoria

Bucle del juego principal

- Alimentos.

Mecánicas principales del juego

Mecánica #

- Detalles

- Implementación

Mecánica #2

- Detalles

- Implementación

Mecánica #3

- Detalles

- Implementación





Mecánica #4

- Detalles
- Implementación

Historia

En

Esquema detallado

Caracteres

Personaje #1

Personaje #2

Diseño de nivel

Técnico

Pantallas

Pantalla de título

En el juego

Combate

Créditos

Motor de juegos

Control S

<Botón #1> - <Tecla flecha hacia arriba>

- Movimiento del player hacia arriba.

<Botón #2> - <Tecla flecha hacia abajo>

- Movimiento del player hacia abajo

<Botón #3> - <Tecla flecha hacia la izquierda>

- Movimiento del player hacia atras.

<Botón #4> - <Tecla flecha hacia la derecha>

Movimiento del player hacia la derecha.

<Botón #6> - <Tecla "p">

- Pausar y despausar el juego para que aparezca el menú de salir del juego.

<Botón #7> - <Botón dentro de la escena Menú>

- Despliega el menú para las indicaciones del manejo hacia el jugador.

Desarrollo

Clases

- <Clase base #1>

- <Clase derivada #1>

- <Clase derivada #2>

- <Clase derivada #3>

- <Clase base #2>

- <Clase derivada #1>

- <Clase derivada #2>

- <Clase derivada #3>

- <Clase base #3>





- <Clase derivada #1>

- <Clase derivada #2>

- <Clase derivada #3>

Arte visual

Estilo

UI/HUD

Activos necesarios

Caracteres

Terreno/Entorno

Objetos

Material promocional

Audio

Estilo

Música

Efectos de sonido

Actuación de voz

Alcance del proyecto

Escala de tiempo

Tiempo de juego previsto

Costo

Plataformas de destino

Equipo

<Miembro del equipo #1>

<Miembro del equipo #2>

<Miembro del equipo #3>

Monetización

Cronograma

Para el cronograma utilizamos la plataforma del trello donde en general pusimos las tareas en tres tableros, tareas, pendientes, tareas realizadas.

Historial de versiones

V1.0 - Textures and materialsd.

V1.1 - Last prefsabs create.

V1.2 - Update scene manager.





Descripción general

Parcela de ascensor

El jugador navega en medio de la pecera en busca de comida para sus crías, evitando los obstáculos.

Pilares de diseño

En el intrigante mundo acuático de Feed the fish, te sumergirás en la piel de un hambriento pez en busca de sustento y la supervivencia de sus crías.

Entorno Submarino

Los gráficos representan un mundo submarino lleno de color, algas, plantas y otros elementos que se pueden encontrar en una pecera.

Diseño del Juego

EL personaje o jugador se basa en un pez que debe alimentarse para crecer y alimentar a sus crías

Mecánica del jugo

Comer: El objetivo principal es atrapar la comida para crecer y producir crías.

Pez nuevo: Cada vez que el pez obtiene 3 alimentos, nace un pez nuevo que se mantendrá activo por un tiempo específico mientras el pez principal se alimenta.

Resumen

Descripción general

El juego se desenvuelve en el intrigante mundo acuático, en donde nuestro pez navega en busca de alimento que le mantendrá con vida siempre y cuando coma antes de que se termine el tiempo máximo.

Nuestro pez también obtendrá crías que cada vez que cumpla el número específico de alimento y las mantendrá con vida cada vez que se alimente.





Descripción detallada

Historia: En las aguas cristalinas y bien ciudades de la pecera de Laura, un pez comienza su odisea con el objetivo de alimentarse, crecer, tener y alimentar a sus crías. Cada 5 pedazos de comida, el pez da a luz un nuevo pez descendiente manteniéndolo vivo mientras el pez original se nutre, el pez podrá tener máximo 3 crías.

Entono: La pecera de Laura es una pecera meticulosamente cuidada en donde vive nuestro pez y su familia. En la ausencia de Laura el alimentador automático está fallando y está echando a la pecera partículas de plástico que pueden ser consumidas por nuestro pez lo que hace que vaya perdiendo vida.

Estilo visual: Los gráficos son una danza de colores vibrantes como azules profundos, verde esmeralda, destellos de luz. La animación es fluida dando a la pecera un ambiente impactante.

Inicio del juego: EL jugador presiona la tecla y empieza la aventura de **Dory** que aparece en pantalla. Podemos ver que es un pez con mucha energía, muy dispuesto a buscar su primera comida.

Tema/Escenario/Género

El mundo acuático de la pecera en donde Dory debe salir a buscar el alimento para mantenerse activa y con vida.

Género aventura

<Enumera descriptores sobre el juego en términos comunes. Cyberpunk, oscuridad, romance, etc. Incluye información de configuración. ¿Tu juego se desarrolla en un mundo abierto?>

Objetivo principal

El objetivo de Dory es alimentarse, mantenerse con vida y alimentar a sus crías

Estética/Dinámica/Mecánica

Intentamos transmitir el sentimiento de responsabilidad, conciencia con el medio ambiente.

Se busca que sea responsable al mantenerse vivo y sus crías y por medio de los alimentos plásticos tener conciencia de la contaminación de la vida marina.

Mecánicas de alimentación, comida y crecimiento cada cierta cantidad de alimento se desencadena el nacimiento de un nuevo pez.

Puntuación y nutrición, con cada alimento se adquieren puntos, el jugador debe mantener al pez alimentado dentro del tiempo específico o el pez morirá.

Peligros y obstáculos, el pez debe evitar colisionar con las partículas de plástico porque puede perder vida. El jugador debe esquivarlos estratégicamente.





Influencias

Este juego está inspirado en el juego Happy Fish, fishdom, porque la representación del mundo marino donde los peces crecen y se reproducen, el jugador guía a su personaje a través de una evolución similar.

La mecánica de crecimiento y reproducción es un tributo a este juego.

Fishdom nos inspira los entornos acuáticos en acuarios, queríamos capturar la belleza y majestuosidad del mundo acuático.

Subnautica

- Subnautica es un juego de aventuras, supervivencia desarrollado y publicado por Unknown Worlds Entertainment. Permite al jugador explorar libremente un planeta oceánico alienígena, conocido como 4546 B, recolectando recursos para sobrevivir, desarrollando una historia a lo largo del juego.

Let Me Eat 2

- Feeding Madness es un videojuego de agua extraordinario que puedes disfrutar en 1001juegos.com . Este trepidante videojuego de agua está hecho con HTML5 para funcionar rápidamente en cualquiera de los navegadores modernos.

¿Qué distingue a este juego?

- El primer juego trata sobre el buceo.
- El segundo juego es más agresivo ya que se juega de manera en la que las pirañas comen la comida.

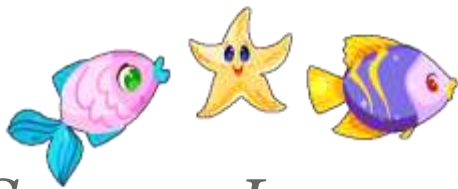
Público objetivo

Público desde los 7 años en adelante.

Calificación objetivo

Espero tener un buen feedback para saber en que debemos mejorar para el segundo prototipo que realicemos o sus actualizaciones.





Como se Juega

Resumen del juego

Breve

El juego consiste en que el player (PEZ), debe alimentarse de la comida buena para poder crecer, esta tambien cuando coge ciertos alimentos un numero de 5 empieza a tener crías., y si se alimenta de la comida dañina para su especie en este caso empieza a perder su vida, y se hace pequeño hasta que desaparece del todo.

Detallado

El juego se compone de un player el cual empieza nadando dentro de la pecera, el cual con las flechas del teclado de arriba hacia abajo, lado izquierdo, lado derecho, empieza a navegar por la pecera, empieza a caer comida aleatoria la cual se compone de alimento para pez, plásticos y residuo de comida humana, a medida que va avanzando el juego cuando coge la comida humana esta empieza a perder vida incluyendo los plásticos y se empieza a poner más pequeño, el otro modo que esta contiene es que si el pez coge la comida adecuada con el pez después de cierta cantidad esta podrá tener una pequeña cría la cual deberá alimentarse o de lo contrario tambien desaparecera.

Modos

En este caso los modos vienen ya predeterminados en la programación interna para una mejor experiencia del usuario viene con el tiempo, espacio limitado, velocidad automática, entre otros.

Condiciones de victoria

Alimentar de forma adecuada a su player para que pueda tener sus crías y estas también sean alimentadas.

Bucle del juego principal

Repetidamente el jugador podrá ver los alimentos de los peces como caen en secuencias aleatorias y tendrá que ver este paso una y otra vez.

- Alimentos.
- Nacimiento de las crías.
- Crecimiento del jugador.





Mecánicas principales del juego

El jugador deberá desplazarse en el espacio asignado con las teclas verticales y horizontales, para adquirir la comida acercándose a esta y poder tener crías, la comida que consume puede ayudarle a lograr sobrevivir, siempre y cuando consuma comida adecuada, caso contrario podrá morir de hambre, por ende deberá esquivar a tiempo la comida estropeada.

Mecánica

- **Detalles**
 - Sistema de movimiento lateral y vertical
- **Implementación**
 - El player puede desplazarse en los ejes x y, para alcanzar los alimentos

Mecánica #2

- **Detalles**
 - Obtención de crías y desarrollo de la madre
- **Implementación**
 - Se estipula que la madre debe consumir una cantidad específica de comida buena, acercándose a esta y consumiéndola, para que las crías aparezca y pueda conservarlas, sin embargo si consume comida defectuosa perderá sus crías y morirá

Mecánica #3

- **Detalles**
 - Esquivar comida estropeada,
- **Implementación**
 - de igual manera el player se debe mover por los ejes x y evitando ese tipo de comida.

Mecánica #4

- **Detalles**
 - Pausar el juego
- **Implementación**
 - Con la tecla correspondiente a la letra P el jugador puede pausar el juego y visualizar un botón que le permite salir de la escena, o si presiona de nuevo puede continuar jugando.





¡Sumérgete en la fascinante aventura de “Feed the Fish”!

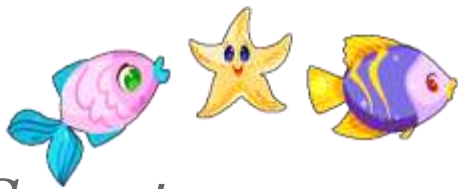
Nuestro juego te transporta a un entorno marino hermoso y vibrante, lleno de colores y vida. Pero no es solo diversión; también tiene un propósito importante: concienciar sobre la responsabilidad ambiental.

Esquema detallado

1. **Gráficos cautivadores:** Los arrecifes de coral, las algas ondulantes y los peces nadando crean un mundo visualmente impresionante. Cada detalle está diseñado para sumergirte en la experiencia.
2. **Cuida a Dory y sus crías:** Tu misión es mantener a Dory y a sus crías con vida. Alimenta a Dory con precisión, evitando las partículas de plástico que flotan en el agua. ¡Cada elección cuenta!
3. **Desafíos ecológicos:** El tiempo es limitado. Debes recolectar suficiente alimento para Dory antes de que se agote. Pero cuidado, si Dory consume más de 5 piezas de plástico, su salud se verá afectada.
4. **Mensaje ambiental:** A medida que avanzas en el juego, aprenderás sobre la importancia de reducir la contaminación plástica en nuestros océanos. ¡Jugar y aprender al mismo tiempo!

¿Estás listo para sumergirte en esta emocionante travesía acuática? ¡Descarga “Feed the Fish” hoy mismo y únete a la misión de proteger nuestros mares!





Caracteres

Personaje #1

Pez Madre



Personaje #2

Crías



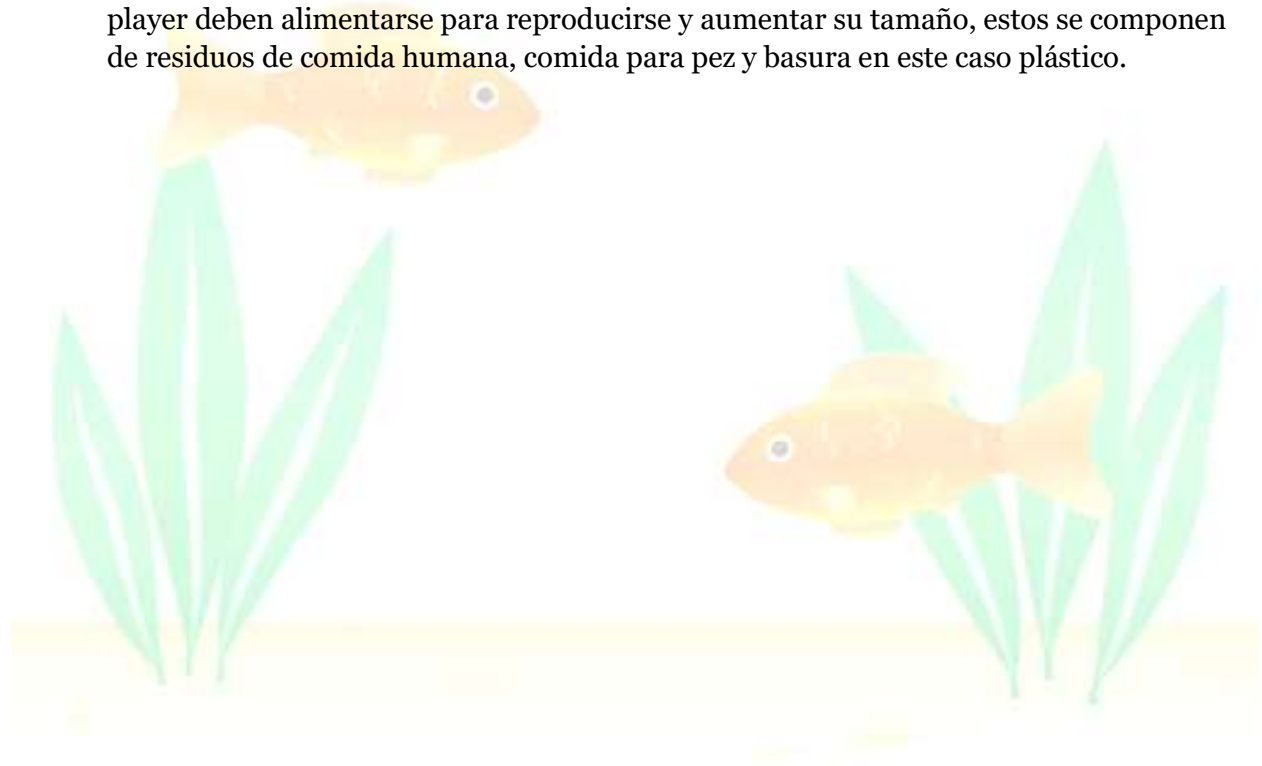


Diseño de nivel

El nivel de nuestro juego consta de uno solo donde la temática es una pecera que contiene algas, piedras, castillos de agua entre otras flores acuáticas..

Nivel #1

- Objetivo: Alimentar el player mayor (Mamá pez) y sus pequeñas crías con la comida adecuada para ellos.
- Estado de ánimo/tema: El tema que utilizamos es una pecera gigante la cual contiene sus crías y contiene la mamá pez.
- Los objetos que aparecen en este nivel son los diferentes tipos de comidas con las que los player deben alimentarse para reproducirse y aumentar su tamaño, estos se componen de residuos de comida humana, comida para pez y basura en este caso plástico.





Técnico

Pantallas

Pantalla de título



En el juego

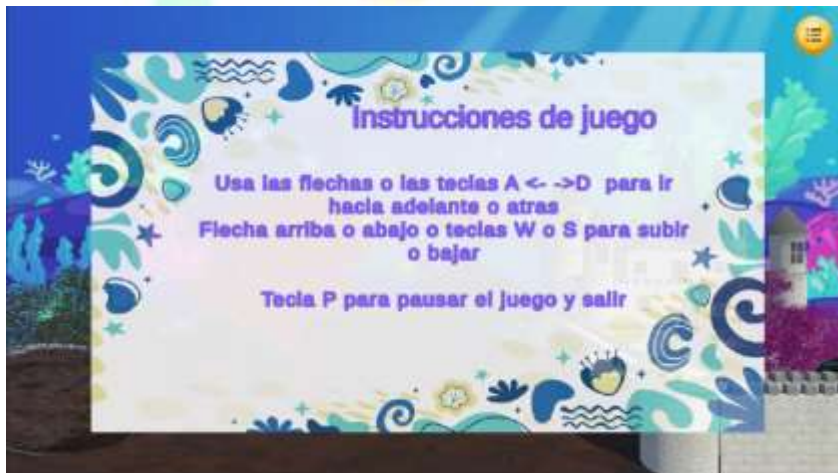




Combate



Créditos



Motor de juegos

El motor de juego que utilizamos en este caso fue Unity, ya que estamos poniendo en práctica lo aprendido en el bootcamp.





Control Botones

<Botón #1> - <Tecla flecha hacia arriba>

- **Movimiento del player hacia arriba.**

<Botón #2> - <Tecla flecha hacia abajo>

- **Movimiento del player hacia abajo**

<Botón #3> - <Tecla flecha hacia la izquierda>

- **Movimiento del player hacia atras.**

<Botón #4> - <Tecla flecha hacia la derecha>

Movimiento del player hacia la derecha.

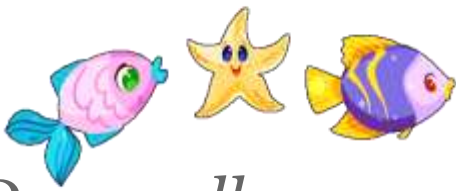
<Botón #6> - <Tecla “p”>

- **Pausar y despausar el juego para que aparezca el menú de salir del juego.**

<Botón #7> - <Botón dentro de la escena Menú>

- **Despliega el menú para las indicaciones del manejo hacia el jugador.**





Desarrollo

Clases

<Enumere las clases que usará en formato de viñetas, comenzando con las clases base y terminando con las clases derivadas. (Por ejemplo, el jugador, el NPC y el monstruo pueden derivar de la clase Criatura. Yendo más lejos, Goblin y Bear pueden derivar ambos de Monstruo). Para el jugador y los enemigos, incluya propiedades básicas como salud, velocidad, daño, tasa de ataque, y altura del salto (si corresponde) para ayudar a pintar una imagen sobre sus comportamientos. >

- <Clase base #1>
 - <Guiones>
 - <Clase derivada #1>
 - <Guiones>
 - <Clase derivada #2>
 - <Guiones>
 - <Clase derivada #3>
 - <Guiones>
- <Clase base #2>
 - <Guiones>
 - <Clase derivada #1>
 - <Guiones>
 - <Clase derivada #2>
 - <Guiones>
 - <Clase derivada #3>
 - <Guiones>
- <Clase base #3>
 - <Guiones>
 - <Clase derivada #1>
 - <Guiones>
 - <Clase derivada #2>
 - <Guiones>
 - <Clase derivada #3>
 - <Guiones>





Arte visual

Estilo

<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

Se pueden acceder a diferentes paneles con imágenes embebidas que generan una sensación de estar observando la vida dentro de una pecera

Activos necesarios

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

Caracteres

- Personaje #1 FBX con animación
- Personaje #2 OBJ con animación en prefab
- Personaje #3 Prefabs OBJ de comida

Terreno/Entorno

- Terreno #1 Fondo pecera con imagen png
- Terreno #2 Suelo OBJ plano con textura

Objetos

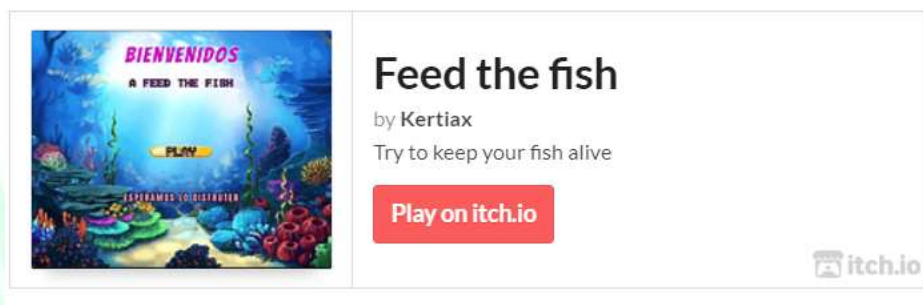
- Objeto #1 Plantas acuáticas OBJ con textura
- Objeto #2 Rocas OBJ con textura
- Objeto #3 Comida buena prefab FBX con textura



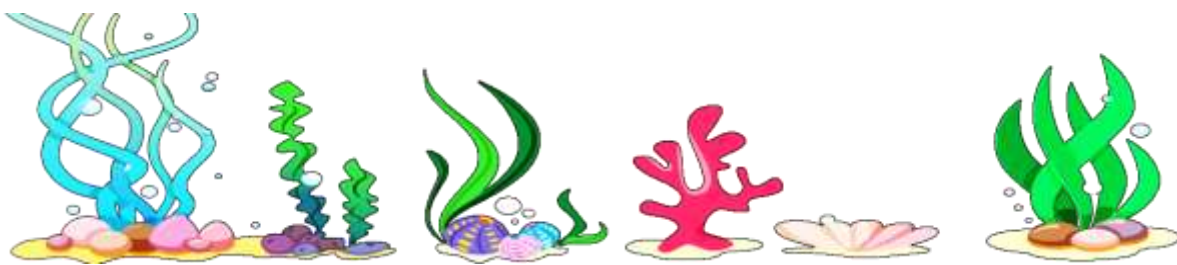
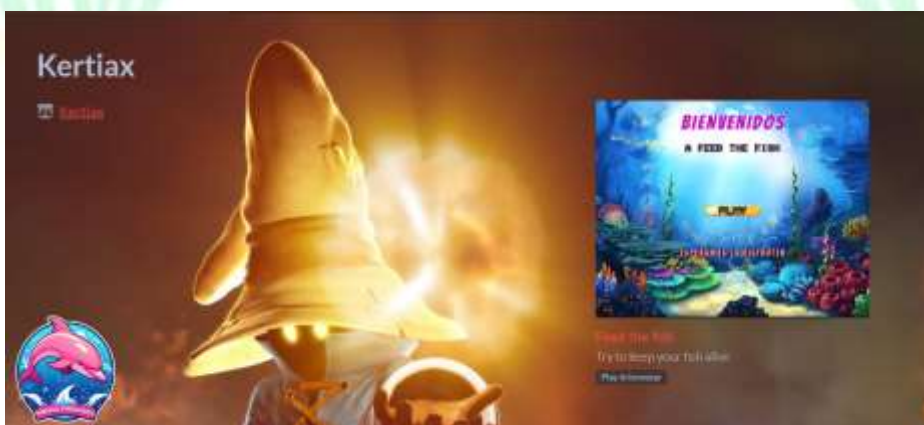


- Objeto #4 Comida mala prefab FBX con texturas

Material promocional



<https://kertiex.itch.io/feed-the-fish>





Audio

Estilo

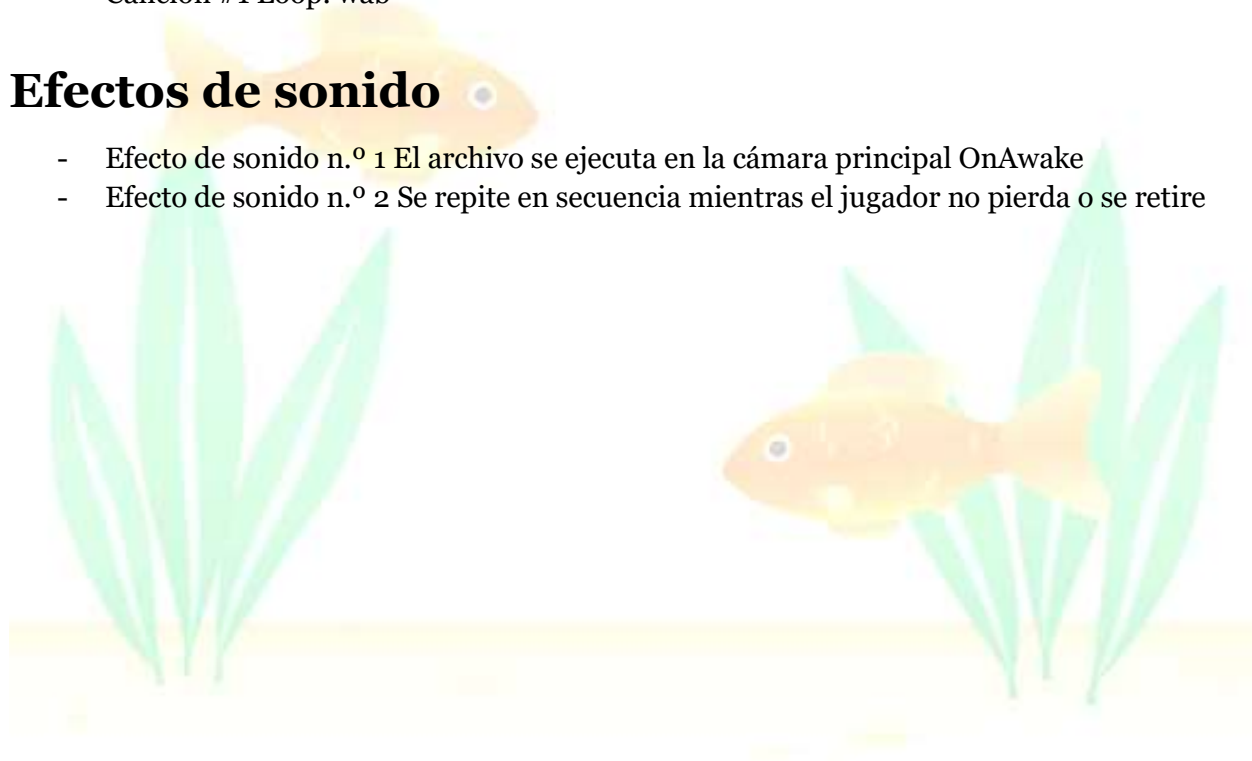
Utiliza música de fondo generalizada para ambientar.

Música

- Canción #1 Loop. wab

Efectos de sonido

- Efecto de sonido n.º 1 El archivo se ejecuta en la cámara principal OnAwake
- Efecto de sonido n.º 2 Se repite en secuencia mientras el jugador no pierda o se retire





Alcance del proyecto

Escala de tiempo

El tiempo nos llevará aproximadamente 2 meses para dejarlo de la manera que deseamos.

Tiempo de juego previsto

1 a 2 meses máximo.

Plataformas de destino

Este juego sería lanzado principalmente para entorno web.

Equipo

Laura Cristina Correa Patiño

- DISEÑO DE NIVEL-PROGRAMACIÓN.

Diana Alexandra Rojas Romero

- UI-PROGRAMACIÓN.

Johann Stiven Sánchez Herrán

- PROGRAMACIÓN.

Sara Arias Londoño.

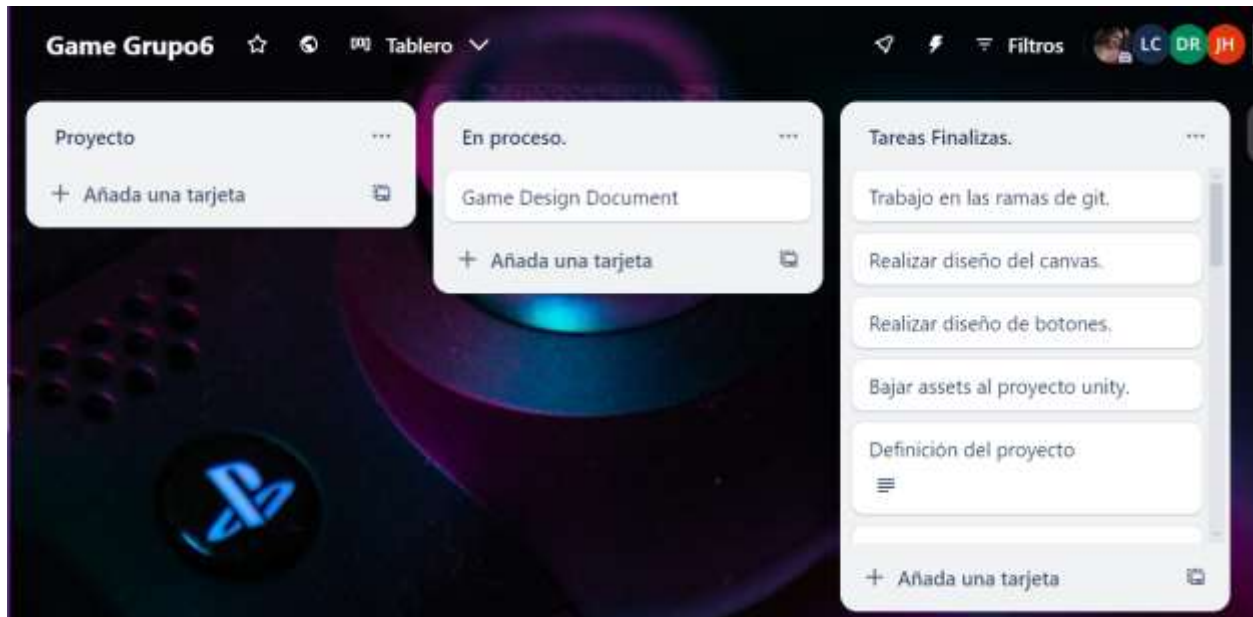
- UI-PROGRAMACIÓN.





Cronograma

Para el cronograma utilizamos la plataforma del trello donde en general pusimos las tareas en tres tableros, tareas, pendientes, tareas realizadas.

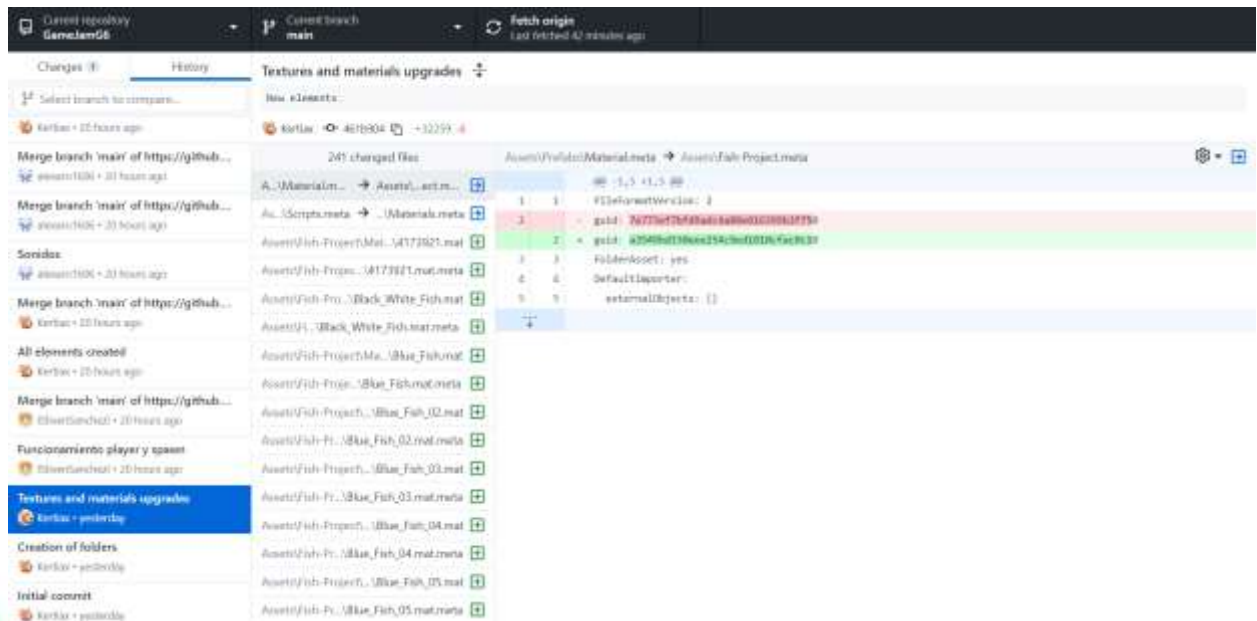




Historial de versiones

Para el historial de versiones usamos git en el cual tenemos varias versiones.

V1.0 - Textures and materials.

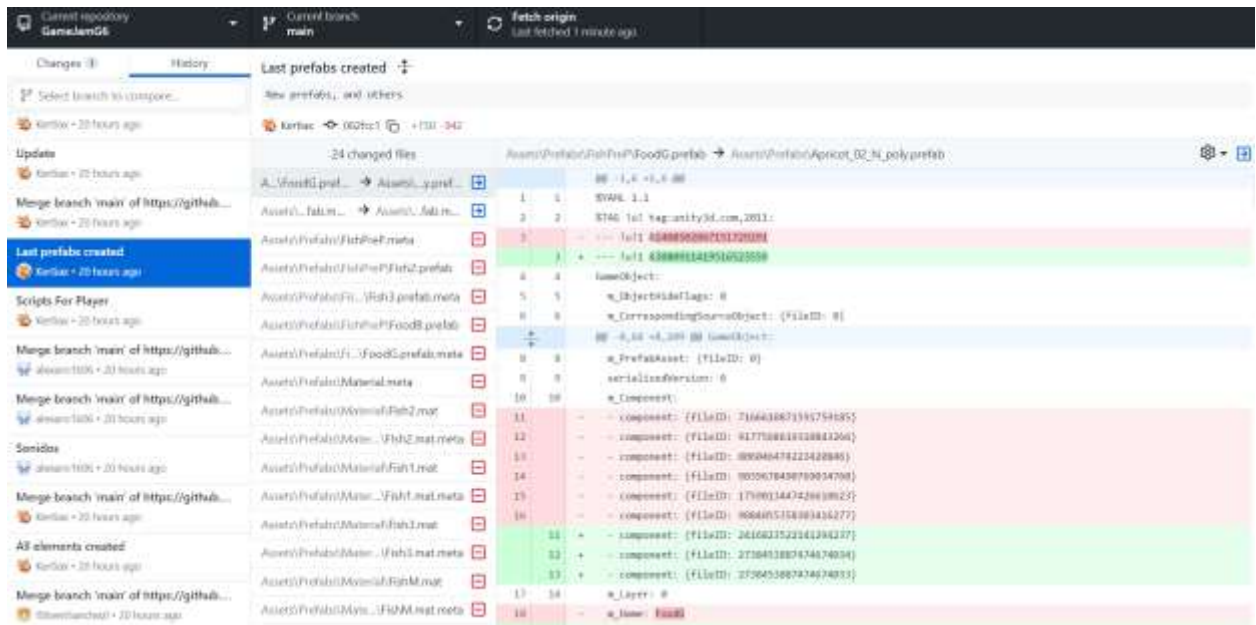


- En esta primera version añadimos todos los materiales y las texturas con los assets a la plataforma.



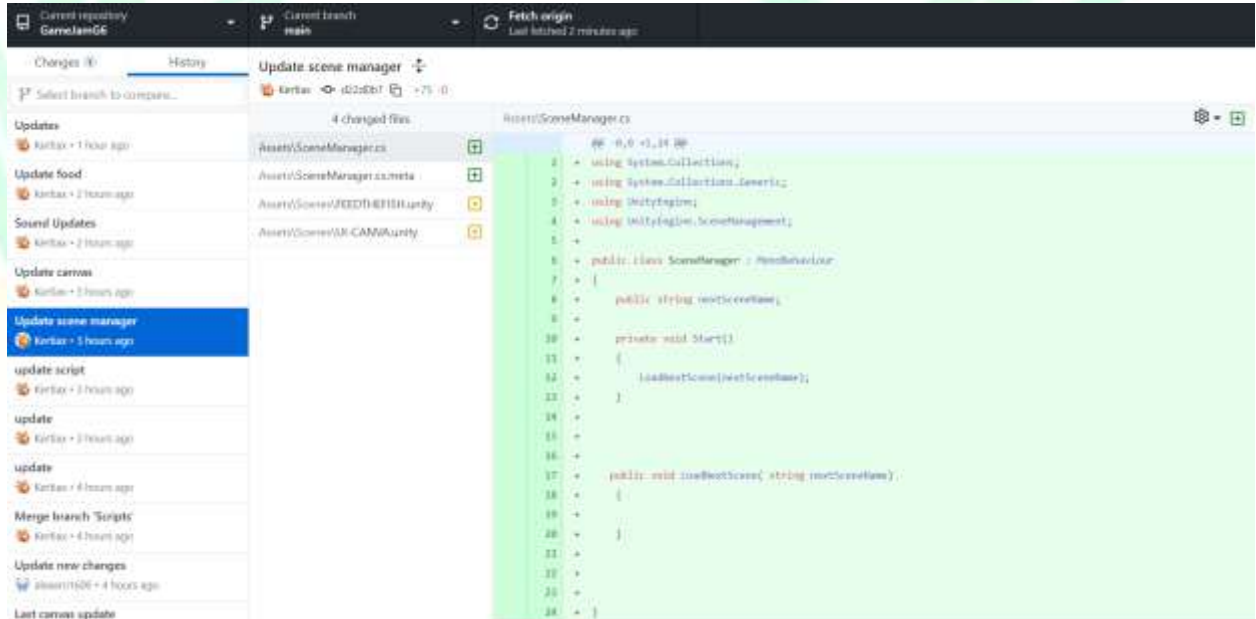


V1.1 - Last prefabs create.



- En esta segunda versión se organizaron los prefabs con sus respectivos scripts.

V1.2 - Update scene manager.



- En esta versión hicimos el merge de las ramas en las que estábamos trabajando todos los integrantes del grupo para que quedaran todos en el mismo proyecto con sus respectivos cambios.

