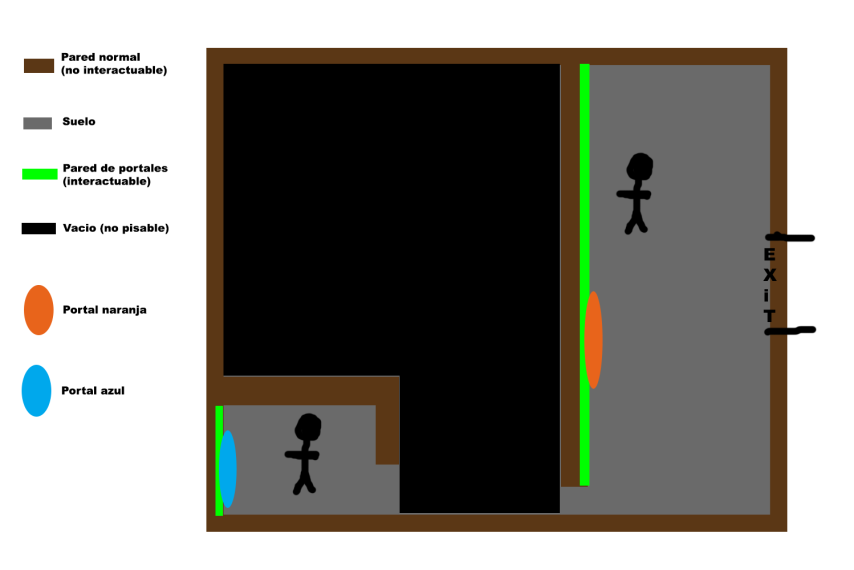
LazyPortals

Portals but lazy.

GDD (Game Desing Document)



Versión del documento: #1

Domingo 10 de Marzo de 2019

* Historial de revisiones
  1. Creación del documento y conceptos generales del juego.

# Índice de contenido

[Índice de contenido](#_167fulvpp4qw)

[Sección I: Vista general del juego](#_gmtls0vpety9)

[Concepto General](#_mwrmow1hrra9)

[Conjunto de características](#_tejl4258ougq)

[Género](#_tejl4258ougq)

[Audiencia](#_tejl4258ougq)

[Resumen del flujo de juego](#_tejl4258ougq)

[Estilo visual](#_tejl4258ougq)

[Alcance del proyecto](#_x3mrsbxhn7mt)

[Número de localizaciones](#_woh9up6i80dg)

[Número de niveles](#_woh9up6i80dg)

[Número de NPCs](#_woh9up6i80dg)

[Número de Armas o mejoras](#_woh9up6i80dg)

[Ectcétera](#_woh9up6i80dg)

[Sección II: Jugabilidad y mecánicas de juego](#_km3hwe4nknh7)

[Jugabilidad](#_9rg8qeglh1eh)

[Progresión del juego](#_biq7eapna46d)

[Estructura de Misiones / Desafíos](#_biq7eapna46d)

[Puzzle de estructuras](#_biq7eapna46d)

[Objetivos - ¿Cuáles son los objetivos del juego?](#_biq7eapna46d)

[Interfaz de usuario y controles](#_biq7eapna46d)

[Flujo de juego - ¿Cómo fluye el juego para el jugador?](#_biq7eapna46d)

[Mecánica](#_rw2lug2u5qgi)

[Física - ¿Cómo funciona el universo físico?](#_mwhhgpggroua)

[Movimiento](#_mwhhgpggroua)

[Movimiento general](#_wdgkc5kv1sg3)

[Otro movimiento](#_wdgkc5kv1sg3)

[Objetos](#_2gbmckb9j7hv)

[Levantar objetos](#_98yw057h0yer)

[Mover objetos](#_98yw057h0yer)

[Acciones](#_4guivgr0x4p7)

[Interruptores y botones](#_xjhg4brh50ca)

[Levantar, transporte y soltar](#_xjhg4brh50ca)

[Que se habla](#_xjhg4brh50ca)

[Que se Lee](#_nqu85ffpmvm)

[Combate](#_lw7h8hi0gzoj)

[Economía - ¿Qué es la economía del juego? ¿Cómo funciona?](#_px9w3p7nv7x5)

[Flujo de pantallas](#_f8dchjg55ozd)

[Diagrama de Flujo de pantalla](#_5w38xs89gyu1)

[Descripción de las Pantallas](#_9cc29y666rga)

[Pantalla del Menú Principal](#_sq6hgmzi98y9)

[Opciones de pantalla](#_ywo1bx9pi53x)

[Etcétera](#_ayhuz0walhla)

[Opciones del juego](#_j5n2p7uqbzca)

[Reproducción y almacenamiento de sesión, partida, etc](#_vypsmmse8r8o)

[Trucos y secretos](#_itbabjk85fiu)

[Sección III: Historia, escenario y personaje](#_hadi9jtc4d13)

[Historia y Narrativa](#_v5g6g1wequ36)

[Prefacio](#_6f5viesww3zl)

[Elementos de la trama](#_di8h8su0j0c)

[La Progresión del juego](#_sz4mjtmjzt34)

[Consideraciones de la licencia](#_25uq2x6yn853)

[Cinemáticas](#_ew6ieddpa0wq)

[Cinemática #1](#_bn7w4b50laln)

[Actores](#_ctak5amu9p74)

[Descripción](#_ctak5amu9p74)

[Storyboard](#_ctak5amu9p74)

[Guión](#_ctak5amu9p74)

[Cinemática #2](#_bn7w4b50laln)

[Etcétera](#_bn7w4b50laln)

[Mundo de Juego](#_50yxfrsfm9dc)

[Vista general del mundo y sensaciones](#_kwtuixqy23ka)

[Área #1](#_ebi7le2jalqj)

[Descripción General](#_3ynjqhslk2el)

[Características físicas](#_3ynjqhslk2el)

[Los niveles que utilizan este área](#_3ynjqhslk2el)

[Conexiones con otras áreas](#_3ynjqhslk2el)

[Área #2](#_t1g4paeid5n9)

[Etcétera](#_t1g4paeid5n9)

[Personajes](#_ud6wv0n20m1r)

[Personaje #1](#_gbdr5fgxo4j4)

[Prefacio](#_luf2cwgr3etz)

[Personalidad](#_luf2cwgr3etz)

[Apariencia](#_luf2cwgr3etz)

[Características físicas](#_s78dvs9oo8wu)

[Animaciones](#_s78dvs9oo8wu)

[Habilidades especiales](#_s78dvs9oo8wu)

[Relevancia para la historia](#_s78dvs9oo8wu)

[Relación con otros personajes](#_s78dvs9oo8wu)

[Estadisticas](#_s78dvs9oo8wu)

[Personaje #2](#_bicgyc31hobm)

[Etcétera](#_bicgyc31hobm)

[Sección IV: Niveles](#_8f4ljvt5gkko)

[Nivel # 1](#_jjqnekftih3z)

[Sinopsis](#_kjkmwhcu6rx6)

[Introducción de nivel (cinemática? Informe de misión?)](#_kjkmwhcu6rx6)

[Objetivos](#_kjkmwhcu6rx6)

[Descripción física](#_kjkmwhcu6rx6)

[Mapa](#_kjkmwhcu6rx6)

[Camino Crítico](#_kjkmwhcu6rx6)

[Encuentros](#_kjkmwhcu6rx6)

[Nivel Tutorial](#_kjkmwhcu6rx6)

[Cierre de nivel](#_kjkmwhcu6rx6)

[Nivel # 2](#_aou1r0tfj5tc)

[Etcétera](#_aou1r0tfj5tc)

[Nivel de entrenamiento](#_aou1r0tfj5tc)

[Sección V: Interfaz](#_w6ic9d980uul)

[Sistema Visual](#_7clhgz14kl5z)

[HUD - ¿Qué controles hay y que controlan?](#_caypq676rrye)

[Menús](#_caypq676rrye)

[Sistema de renderizado](#_caypq676rrye)

[Cámara](#_caypq676rrye)

[Modelos de iluminación](#_caypq676rrye)

[Sistema de control](#_dyenj35mhmmb)

[Audio](#_aui3lh6nwo52)

[Música](#_aui3lh6nwo52)

[Efectos de sonido](#_aui3lh6nwo52)

[Sistema de ayuda](#_aui3lh6nwo52)

[Sección VI - Inteligencia Artificial](#_g5b4wrifp3te)

[Rival AI](#_jkrhr5wa6zbr)

[Enemigo AI - Villanos y monstruos](#_gkzeytbs7wtc)

[Personajes no combatientes](#_m8clmkch5jkr)

[Personajes amigos](#_mgyk5whkcd8p)

[Soporte AI](#_nsuis9k2gdr7)

[Jugador y Detección de Colisiones](#_ed0yypnow41c)

[Pathfinding](#_fn92eneor33c)

[Sección VII - Técnico - Esto puede ser abreviado.](#_j58ka6nf4eip)

[Objetivo Hardware](#_bispymxvpifn)

[Desarrollo de hardware y software](#_g6u5cz800hsq)

[Procedimientos y normas de desarrollo](#_vlgvnesboipy)

[Game Engine](#_nchkbfpukmz5)

[Red](#_i2k51mxxkt5m)

[Scripting Language](#_hgrbuup5owjg)

[Etcétera](#_r3a5lcv25)

[Sección VIII - Juego de arte](#_fiifampziik9)

[Concepto del Arte](#_8okqntvjoqny)

[Guías de Estilo](#_61je0omdtiyc)

[Personajes](#_slux83irgi8m)

[Entornos](#_exff58u4t22h)

[Equipo](#_f9ua5w9qgptl)

[Cinemáticas](#_jd6s7wdab28o)

[Miscelánea](#_w8vo0gj06cku)

[Sección IX - Software Secundario](#_k5n7ynek1pue)

[Editor](#_emraopqh0cbv)

[Instalador](#_3mny0jyxbqkr)

[Actualización de software](#_up679rhnc0y8)

[Sección X - Gestión](#_c0kwowtlcf8c)

[Programa detallado](#_lcvdldctuw5b)

[Presupuesto](#_acequ37m3uyv)

[Análisis de Riesgos](#_ohld9wvp41b)

[Localización](#_o21i5zo7ohec)

[Plan de pruebas](#_rtydws4t6m5e)

[Apéndices](#_dxgh9zovb8ob)

[Lista de Activos](#_u76w0smtjy2m)

[Arte](#_3rdroshs3dpr)

[Lista Modelo y textura](#_4cma1isudgbb)

[Animación Lista](#_xjqo28wqw7ni)

[Efectos de la lista](#_375336pz8tak)

[Interface Lista Art](#_adz9xhm1zvzi)

[Lista de cinemáticas](#_fm7hr94w0laf)

[Sonido](#_hhpj9h43o7o5)

[Sonidos ambientales](#_c2hwdkrv1800)

[Sonido de armas](#_gq5w01m6h613)

[Sonido de interfaz](#_ji90kkio4aac)

[Música](#_ey7sg0dhuvai)

[Ambiente](#_q5nwhfgmdhei)

[Acción](#_vekl0sqm17n)

[Victoria](#_vvk93c1ubd4e)

[Derrotar](#_4m6mum3mlt7i)

[Voz](#_5937yg46xo8a)

[Actor # 1 líneas](#_5y7a0sn0ez3)

[Actor # 2 líneas](#_6tejwkx4ju3f)

[Etcétera](#_5zkre27f14wa)

# Sección I: Vista general del juego

## Concepto General

Juego cooperativo en vista top-down, en el que dos jugadores deberán colaborar para alcanzar la salida de los diferentes niveles, resolviendo puzzles cada vez más complejos.

## Conjunto de características

* El juego estará realizado en 2D.
* El juego será multijugador.
* El movimiento se realizará a través del uso de teclas y ratón.
* La resolución de puzles se hará mediante el uso de portales.

## Género

Puzles cooperativo.

## Audiencia

No hay especificado un target de edad. El target serían personas con gusto por resolución de problemas de lógica y que hayan jugado a juegos similares previamente como por ejemplo, Portal y Portal 2.

## Resumen del flujo de juego

Los jugadores aparecerán en distintas zonas del mismo escenario y tendrán que alcanzar la salida del mismo a través de la consecución de ciertos hitos para desbloquear los diferentes obstáculos. Una vez alcanzada la salida reaparecerán en el siguiente escenario en el que la dificultad de los problemas habrá aumentado de forma progresiva.

## Estilo visual

* El juego tendrá una vista cenital o también conocida como Top-Down.
* Los gráficos serán de índole minimalista.

## Alcance del proyecto

### Número de localizaciones

Una misma localización para todo el juego

### Número de niveles

* Tutorial en el que se explicarán las mecánicas del juego.
* Dos niveles dentro de la misma localización.

### Número de NPCs

Para los tres primeros niveles no existirán NPCs.

### Número de Armas o mejoras

Los jugadores dispondrán de un arma para realizar los portales.

# Sección II: Jugabilidad y mecánicas de juego

## Jugabilidad

### Progresión del juego

A través de los niveles se irán descubriendo nuevas mecánicas y posibilidades para la resolución de los puzles planteados.

### Estructura de Misiones / Desafíos

Dentro de la misión principal que consiste en alcanzar la salida de cada nivel existen diferentes tipos de desafíos:

* Desafíos individuales que permitan a uno de los jugadores avanzar a la siguiente zona.
* Desafíos cooperativos entre ambos jugadores que permitan a los dos avanzar a la siguiente zona.
* Desafíos dependientes que permitan al otro jugador avanzar a la siguiente zona.

### Puzzle de estructuras

TBD

### Objetivos

El objetivo principal del juego consiste en escapar de las instalaciones en las que los jugadores se encuentran retenidos.

Dentro del objetivo principal existen diversos objetivos secundarios como:

* Alcanzar la salida en cada escenario.
* Resolver puzzles para completar el objetivo secundario previamente descrito.

### Interfaz de usuario y controles

* Interfaz de usuario: No existirá como tal.
* Controles:
  + Se usarán las teclas WASD o los cursores para el movimiento del personaje que el jugador controla.
  + Se hará uso del ratón para la creación de los portales.

### Flujo de juego

* Los jugadores aparecerán en la pantalla y recibirán instrucciones sobre cómo podrán completar el objetivo secundario de alcanzar la salida del escenario en el que se encuentren.
* Los jugadores irán completando diferentes desafíos que les permitirán avanzar en un mismo escenario.
* Cuando ambos jugadores hayan alcanzado la salida serán llevados al siguiente nivel.

## Mecánica

¿Cuáles son las reglas para el juego, tanto implícitos como explícitos. Este es el modelo bajo el que funciona el universo del juego. Piense en ello como una simulación de un mundo, ¿cómo interactúan todas las piezas? En realidad, esto puede ser una sección muy grande.

### Física

Existirán distintos tipos de materiales sólidos y no atravesables que afectarán a la física de los jugadores y las mecánicas;

* Un material sobre el que poder caminar.
* Un material que permitirá la colocación de portales.
* Un material que no permitirá la colocación de portales.
* Un material que permitirá el paso del rayo de colocación de portales.

### Movimiento

#### Movimiento general

* Los personajes se desplazarán sobre los ejes X e Y de la pantalla en cualquier dirección.
* Los personajes serán teletransportados si atraviesan uno de los portales hasta el otro.

#### Otro movimiento

### Objetos

#### Levantar objetos

#### Mover objetos

### Acciones

#### Interruptores y botones

Placas de presión sobre las que el jugador deberá posicionarse para cumplir alguno de los hitos descritos.

#### Levantar, transporte y soltar

#### Que se habla

#### Que se Lee

Se leerán las instrucciones al principio del nivel.

### Combate

TBD

### Economía

No existirá ninguna clase de Economía.

### Flujo de pantallas

#### Diagrama de Flujo de pantalla

* TBD

Una descripción gráfica de cómo cada está cada pantalla relacionada con las demás

#### Descripción de las Pantallas

* TBD

¿Cuál es el propósito de cada pantalla?

#### Pantalla del Menú Principal

#### Opciones de pantalla

#### Etcétera

### Opciones del juego

¿Cuáles son las opciones y cómo afectan el juego y la mecánica?

### Reproducción y almacenamiento de sesión, partida, etc

### Trucos y secretos

# 

# 

# Sección III: Historia, escenario y personaje

## Historia y Narrativa

Detalles específicos de las cinemáticas y los scripts no puede estar en esta sección, pero puede estar la en un documento adjunto de Historia.

## Prefacio

## Elementos de la trama

## La Progresión del juego

## Consideraciones de la licencia

## Cinemáticas

### Cinemática #1

#### Actores

#### Descripción

#### Storyboard

#### Guión

### Cinemática #2

### Etcétera

## Mundo de Juego

### Vista general del mundo y sensaciones

### Área #1

#### Descripción General

#### Características físicas

#### Los niveles que utilizan este área

#### Conexiones con otras áreas

### Área #2

### Etcétera

## Personajes

### Personaje #1

#### Prefacio

#### Personalidad

#### Apariencia

##### Características físicas

##### Animaciones

##### Habilidades especiales

##### Relevancia para la historia

##### Relación con otros personajes

##### Estadisticas

### Personaje #2

### Etcétera

# 

# 

# Sección IV: Niveles

## Nivel # 1

### Sinopsis

### Introducción de nivel (cinemática? Informe de misión?)

### Objetivos

### Descripción física

### Mapa

### Camino Crítico

### Encuentros

### Nivel Tutorial

### Cierre de nivel

## Nivel # 2

## Etcétera

## Nivel de entrenamiento

# 

# 

# Sección V: Interfaz

## Sistema Visual

### HUD - ¿Qué controles hay y que controlan?

### Menús

### Sistema de renderizado

### Cámara

### Modelos de iluminación

## Sistema de control

¿Cómo controla el jugador el juego? ¿Qué son los comandos específicos?

## Audio

## Música

## Efectos de sonido

## Sistema de ayuda

# Sección VI - Inteligencia Artificial

## Rival AI

El opositor activo que juega en contra del jugador y que por lo tanto requiere la toma de decisiones estratégicas (por ejemplo, la civilización o de ajedrez, ¿cómo ha de ser diseñado?

## Enemigo AI - Villanos y monstruos

## Personajes no combatientes

## Personajes amigos

## Soporte AI

### Jugador y Detección de Colisiones

### Pathfinding

# Sección VII - Técnico - Esto puede ser abreviado.

## Objetivo Hardware

## Desarrollo de hardware y software

## Procedimientos y normas de desarrollo

## Game Engine

## Red

## Scripting Language

## Etcétera

# Sección VIII - Juego de arte

Esto puede ser abreviado con la mayor parte del contenido en una compendio de arte.

## Concepto del Arte

## Guías de Estilo

## Personajes

## Entornos

## Equipo

## Cinemáticas

## Miscelánea

# 

# 

# Sección IX - Software Secundario

## Editor

## Instalador

## Actualización de software

# Sección X - Gestión

## Programa detallado

## Presupuesto

## Análisis de Riesgos

## Localización

## Plan de pruebas

# Apéndices

## Lista de Activos

### Arte

#### Lista Modelo y textura

#### Animación Lista

#### Efectos de la lista

#### Interface Lista Art

#### Lista de cinemáticas

### Sonido

#### Sonidos ambientales

#### Sonido de armas

#### Sonido de interfaz

### Música

#### Ambiente

#### Acción

#### Victoria

#### Derrotar

### Voz

#### Actor # 1 líneas

#### Actor # 2 líneas

#### Etcétera

#### 