

<Eario Vros>



Revision: 0.0.1

GDD Plantilla escrita por: Benjamin “HeadClot” Stanley

Agradecimientos especiales a Alec Markarian
De lo contrario esto no seria posible.

Reformateado: Brandon Fedie

Licencia

Si usas esta plantilla en cualquiera de tus juegos, da créditos en el GDD (este documento) a Alec Markarian, Benjamin Stanley y Brandon Fedie.

Trabajamos para que no tengas que hacerlo.

Siéntete libre de modificar, redistribuir, pero no vender este documento.

Vision General.

Tema / Escenario / Género

Resumen de la mecánica principal del juego

Plataformas Dirigidas

Modelo de monetización (Breve)

Alcance del proyecto

Influencias (Breves)

Discurso de venta

Descripción del proyecto (breve)

Descripción del proyecto (detallado)

¿Qué distingue a este proyecto?

Mecánica principal del juego(detallada)

Historia y jugabilidad

Historia (breve)

Historia (detallada)

Jugabilidad (breve)

Jugabilidad (detallada)

Activos necesarios

2D

3D

Sonido

Código

Animación

Calendario

<Objeto # 1>

<Objeto # 2>

<Objeto # 3>

<Objeto # 4>

Resultados

Investigación.

Resultados.

Conclusiones.

Glosario.**Referencias.**

VISIÓN GENERAL

➤ Tema / Escenario / Género

- Tema: Juego de aventura.
- Escenario: Bosque con castillo.
- Género: Plataforma.

➤ Resumen de la mecánica principal del juego

EL PERSONAJE:

- Debe evadir obstáculos.
- Se puede mover de izquierda a derecha (puede dar doble salto).
- Muere al interactuar con un enemigo, trampa o al caer.
- Debe llegar a la meta para continuar de nivel.
- Puede alcanzar *check point*, para retomar la partida desde un punto en específico y no al inicio del nivel.
- Inicia con un total de 5 vidas.
- Al morir comenzara desde el inicio del nivel o desde el ultimo *check point* tomado.
- Al perder todas sus vidas, reinicia la partida desde el primer nivel.
- Podrá recuperar sus vidas durante el juego, al recolectar corazones ocultos.
- Al completar el nivel, proseguirá con el siguiente.

➤ Plataforma dirigida.

- Computadoras.

➤ Modelo de monetización.

- Con la visualización de un video de 30 segundos se otorgará una vida.

➤ Alcance del proyecto.

<Escala de tiempo del juego>

- Costo: El costo por hora de cada miembro del equipo equivale a \$200 pesos (mexicanos) al día. Cada miembro trabaja 5 horas diario durante un periodo de 10 días.
- Tiempo de realización del proyecto: 10 días.

<Tamaño del equipo>

- <Equipo Central>
- <José Alberto Trejo Serrano>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Programador.
 - Costo: \$200 mx. diarios.

- <María Fernanda Barraza >
 - ¿Rol dentro del equipo?: Programador.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Ana Lucía Blanco>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Diseñado de niveles.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Francisco Valenzuela>
 - ¿Rol dentro del equipo?: HUB & Programador.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Karen Mendivil>
 - ¿Rol dentro del equipo?: HUB & Programador.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Cesar Roberto Gómez>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de elementos.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Jorge Galicia>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de elementos.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Marco Antonio Rodríguez>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de elementos.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Luz Arce Contreras>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de elementos.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Ana Lourdes Cota>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de personajes.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Javier Eliud Lizarraga>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de entorno.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Antonio Escobedo Cota>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de entorno.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Gabriel Armando Pereda>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Musicalización.
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Joel De Labra>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Documentación del proyecto y diseños UI
 - Costo: \$200 mx. diarios.
- <Araceli Arizmendi>
 - ¿Rol dentro del equipo?: Documentación del proyecto y diseños UI.
 - Costo: \$200 mx. diarios.

- < Licencias / *Hardware* / Otros costos>
 - No se invertirá capital en licencias.
 - No se invertirá capital en hardware.
- < Costo total desglosado>
 - Cada hora por miembro es equivalente a \$200 mx.
 - Cada miembro de trabajo trabaja 5 horas: \$1000 mx
 - El día de trabajo equivale a: \$15,000 mx.
 - La duración del proyecto equivale a: \$150,000 mx.

➤ **Influencias (Breve)**

- Videojuego Mario Bros: Nos inspiramos en las mecánicas de este juego, su historia de rescate a una mujer en peligro, con el fin de alcanzar su objetivo.
- Videojuego I Wanna Be The Guy: La forma en la cual el jugador principal genera daños a través de trampas.

➤ **Discurso de venta**

- Un juego plataforma 2D donde el objetivo principal es alcanzar el final del nivel, esquivando trampas y enemigos. El objetivo de este es sentirte impotente por la gran cantidad de muertes y comienzas a cuestionarte las decisiones tomadas, pero a su vez, generando memoria en el jugador.

➤ **Descripción del proyecto (Breve)**

- Un juego plataforma de aventura, donde cada nivel estará repleto de trampas, tanto visibles como invisibles al jugador. El objetivo principal, es alcanzar el final, esquivando las dificultades que se presenten en el transcurso del nivel.

➤ **Descripción del proyecto (Detallada)**

- El juego pertenece al género de aventuras, en este, el jugador será capaz de controlar al personaje principal, el cual inicia desde su hogar. El objetivo del personaje principal es alcanzar el final, a través de un campo lleno de trampas (visibles / invisibles), agujeros en el suelo, lava y enemigos presentes en el nivel, los cuales te restan vida al tener contacto con cada objeto mencionado con anterioridad. En la mitad del nivel el jugador tendrá la oportunidad de alcanzar un *check point* en

forma de una pequeña bandera, esto con el fin de al morir no iniciar desde el punto de partida sino, del lugar donde fue capturada la banderita, antes de finalizar cada escenario un corazón aparecerá, si es alcanzado, se otorgará una vida de bonificación, es decir, una oportunidad más de juego. Al final del nivel una bandera diferente al check point servirá como portal para continuar la aventura en un siguiente nivel.

Cada tres niveles un *boss o jefe final* dará la cara, la única forma de vencerlo es a través de un diamante que se encuentra al otro lado del boss. La trampa aquí, es el movimiento del diamante el cual es controlado por el enemigo final.

¿QUÉ DISTINGUE ESTE PROYECTO?

- Dificultad.
- Mecánica.
- Animación.
- Arte.
- Sonido.

➤ **Mecánica principal del juego.**

- Al inicio del juego, aparece un tutorial, el cual informara al jugador los controles con el cual controlara al personaje principal.
- Desplazamiento a los lados para trasladarse por el mundo.
- Saltar para esquivar obstáculos.
- Recuperación de vida al alcanzar corazones que se encuentra dentro de la pantalla.
- Los enemigos causaran la muerte al tocarlos.
- Las trampas te quitan vida o asesinan.
- Los ríos de lava acaban con tu vida.
- Al tocar la banderita (check point) se guarda los avances del juego.
- Durante el último nivel de juego, un jefe final únicamente será vencido al tocar un diamante que se encuentra tras el boss.

¿HISTORIA Y JUGABILIDAD?

➤ **Historia (Breve)**

- <Resumen>

Eario es un joven leñador, el cual tiene que rescatar a LaFer, una hechicera proveniente del bosque, la cual está atrapada en las garras de la oscuridad.

➤ **Historia (Detallada)**

- <Detalles Necesarios>

Eario es un joven leñador, proveniente del bosque mágico de Ecuallia. Un día, la oscuridad desato toda su ira sobre el bosque, secuestrando a la hechicera del bosque, LaFer. Eario se percata del problema, decidido se lanza a una aventura para salvar al bosque y descubrir, ¿Quién es el ente maligno que se encuentra tras todo esto y como detenerlo?

Eario al salir de su pequeña casa, se percata que todo cambio, los habitantes del bosque son malos, el agua es lava, del suelo salen picos similares a las estalagmitas. Para Eario será una tarea difícil, pero puede seguir adelante, ya que con su destreza será posible esquivar todos los problemas.

Al concluir, nuestro personaje llegará a una zona oscura dentro del bosque, lleno de trampas, donde un enemigo en jefe lo estará esperando para tener una batalla, de la cual dependerá el destino del bosque de Ecuallia.

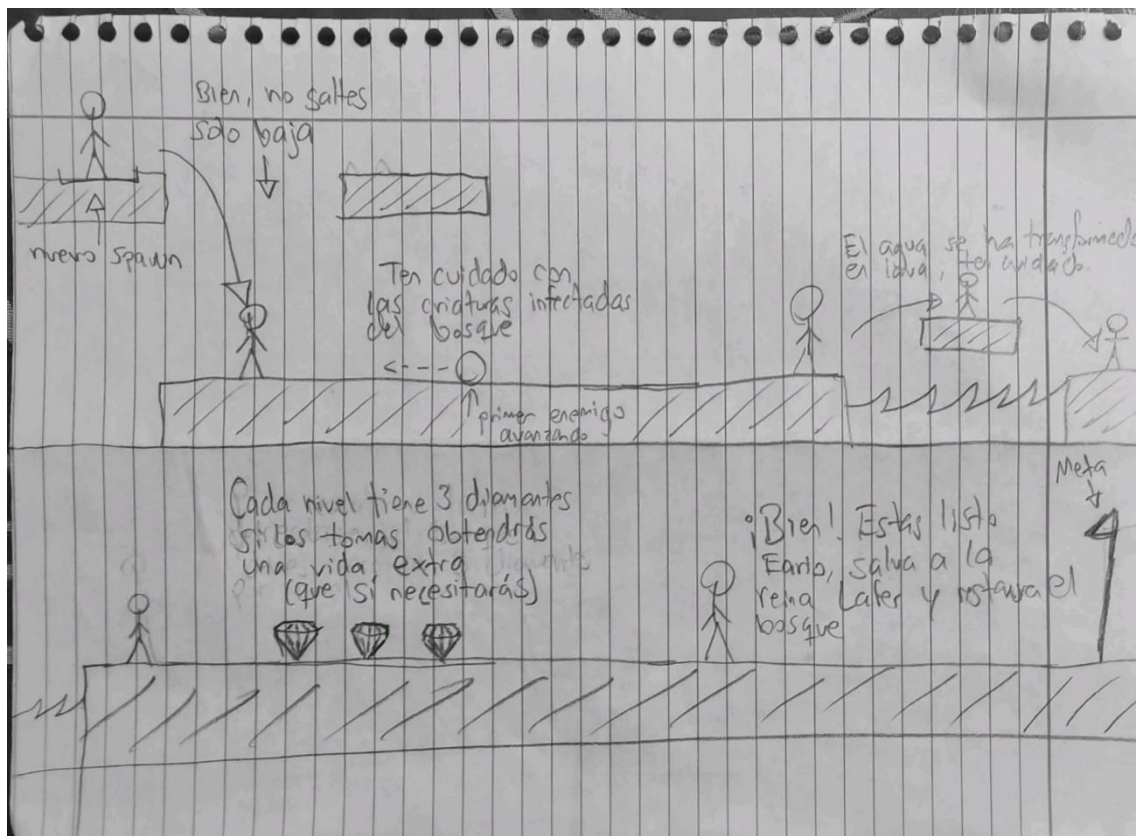
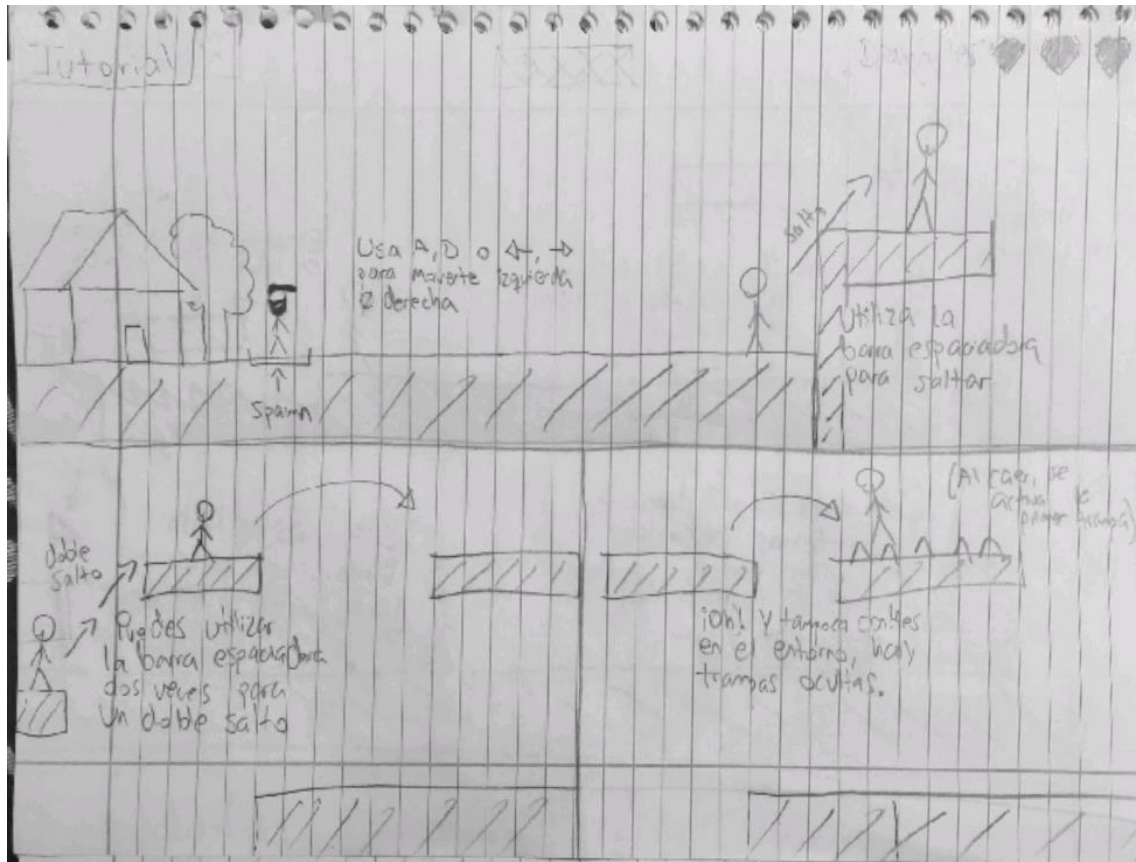
- <Resumen sin detalle>

Eario, se aventura dentro del bosque, con el fin de rescatar a LaFer de la oscuridad que afecta a Ecuallia.

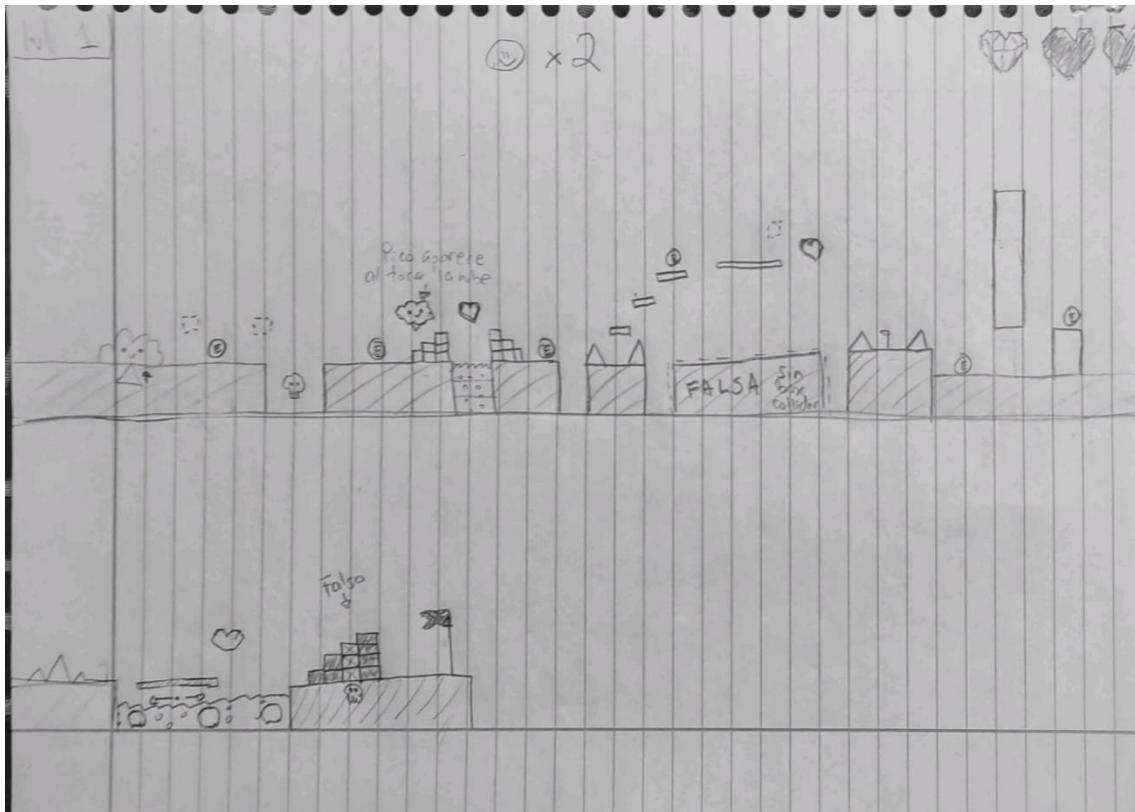
➤ **Storyboard de niveles.**

Borradores de los niveles.

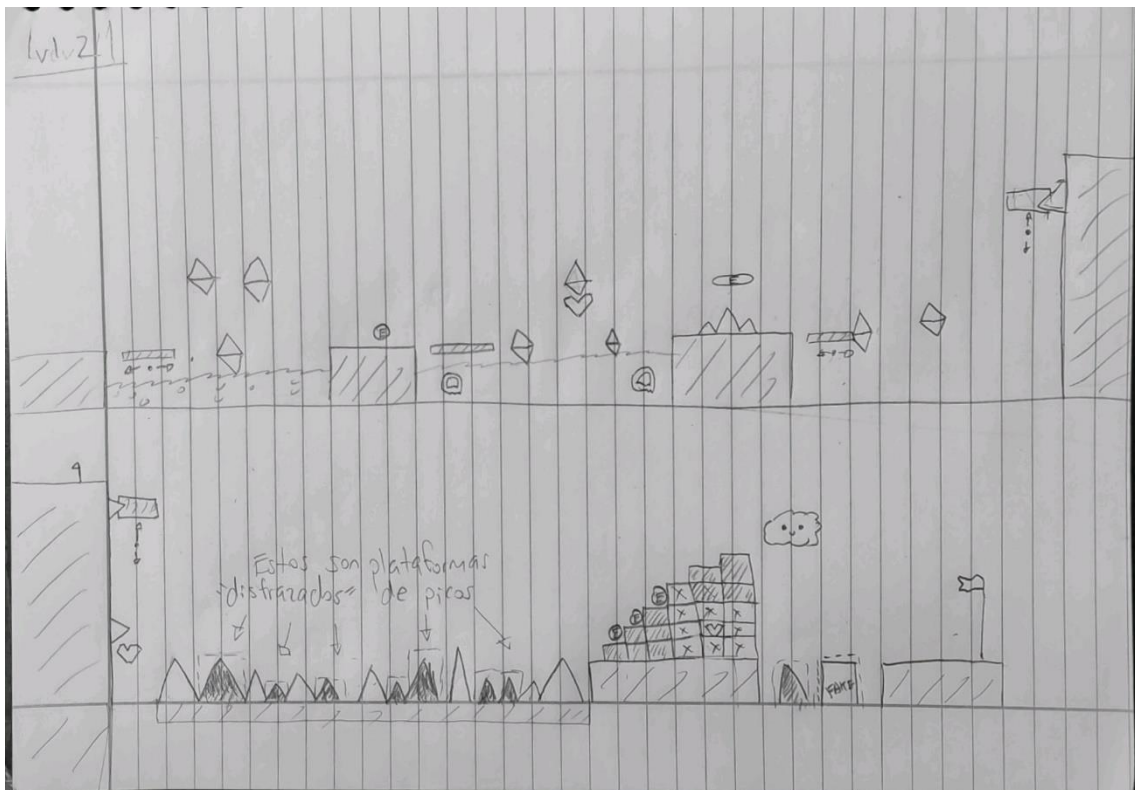
<Tutorial>



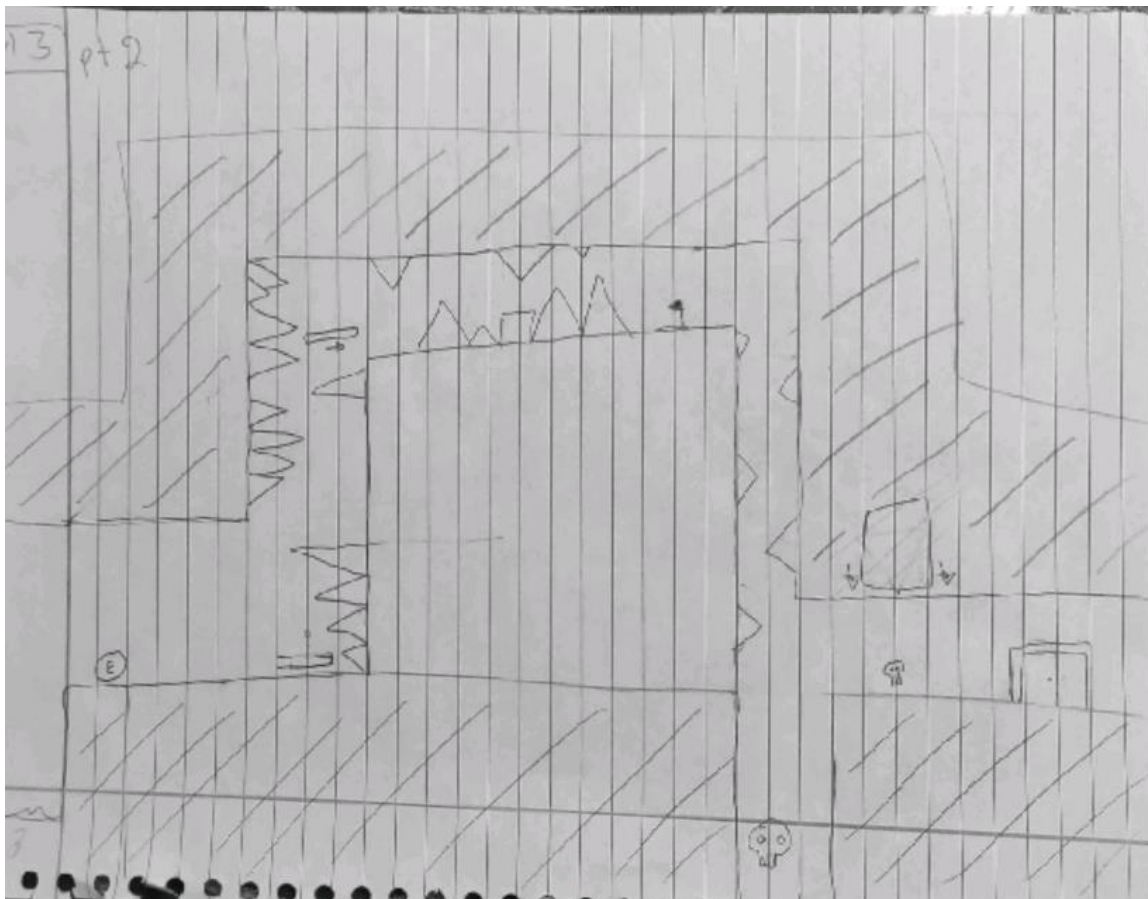
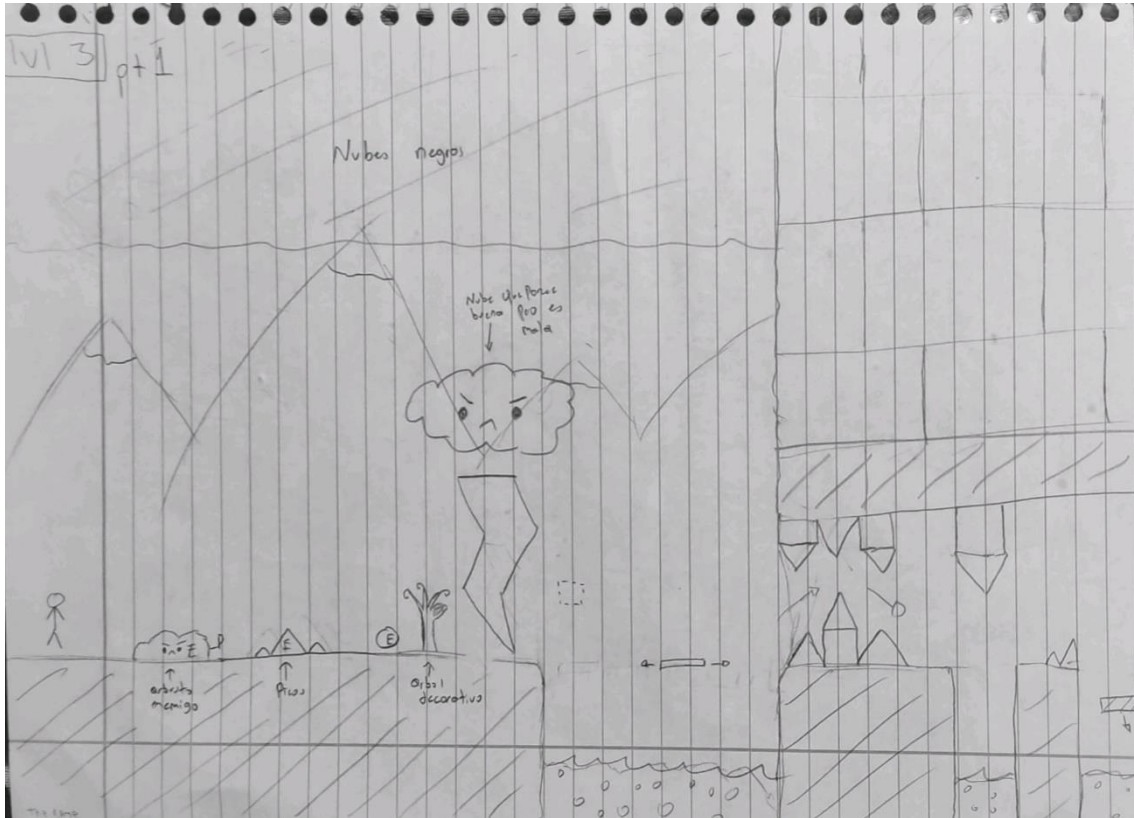
<Nivel 1>



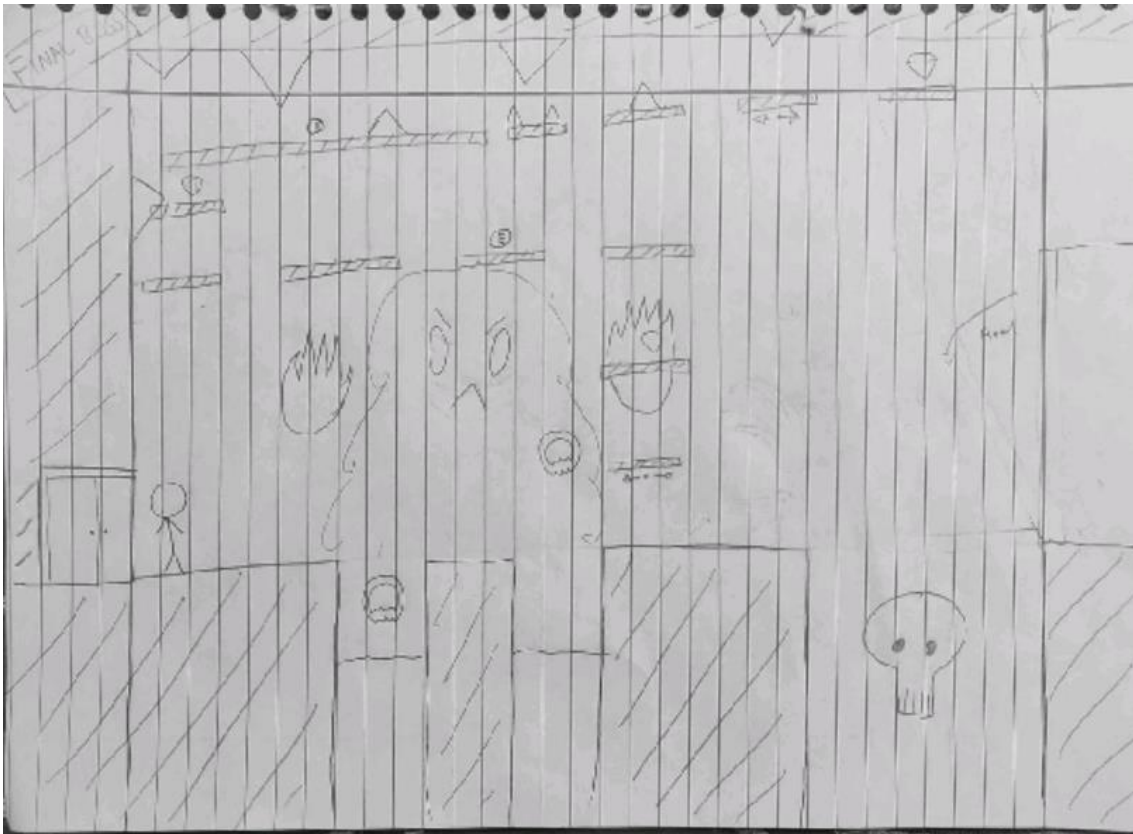
<Nivel 2>



<Nivel 3>



<Jefe Final>



➤ **Jugabilidad (Breve)**

○ <Resumen>

El personaje iniciará su aventura en la puerta de su hogar, observará el entorno peligroso que lo rodea, desde enemigos como obstáculos que frenará su avance, que al tener contacto con ellos perderá su vida.

➤ **Jugabilidad (Detallada)**

- Desde el inicio como en el transcurso del juego, letreros informativos aparecerán para ayudar al jugador.
- Desplazamiento hacia izquierda y derecha.
- Existirá un doble salto para ayudar a alcanzar objetos o seguir avanzando en el nivel.
- Recupera vida al recolectar corazones escondidos.
- Enemigos en forma de sombra intentaran matarte.
- Picos en el suelo también afectaran tu salud.
- Los ríos de lava al contacto con Eario causara su muerte.
- Cada check point guardara avance de juego.
- Tendrás que esquivar al jefe final para lograr culminar el juego.

ACTIVOS NECESARIOS

➤ 2D

TEXTURAS

- <Cielo>
- <Suelo>
- <Lava>
- <Arboles>
- <Casa>
- <Personaje Principal>
- <Enemigos>
- <Rocas>
- <Arbustos>
- <Picos>
- <Césped>
- <Corazón de diamante>
- <Diamante>
- <Personaje Hechicera>
- <Enemigo Final>
- <Manos del enemigo final>
- <Bolas de fuego>

➤ Sonido

<Lista de sonidos (ambientales) >

Menú:

- Sonido de selección.
- Canción de fondo.

Nivel 1:

- Sonido de selección.
- Canción de fondo.

Nivel 2:

- Sonido de selección.
- Canción de fondo.

Nivel 3:

- Sonido de selección.
- Canción de fondo.

<Lista de sonidos (Personaje) >

Sonidos de movimiento del personaje:

- Sonido caminando.
- Sonido de salto.

Sonidos de golpes o choques:

- Sonido al golpear un enemigo.

Sonido de muerte o heridas:

- Sonido de muerte.

➤ **Código**

<Scripts Personaje (Controlador) >

- Player.cs

<Scripts Ambientales >

- SoundManager.cs
- GameManager.cs

<Scripts Enemigos >

- GroundsEnemy.cs
- AirEnemy.cs

➤ **Animación**

<Animaciones Ambientales >

- Movimiento árboles.
- Movimiento arbustos.
- Movimiento Lava.

<Animación del personaje >

- Movimiento de correr.
- Movimiento de descanso.
- Movimiento de salto.
- Movimiento de muerte.

<Animación del enemigo>

- Manga del bosque moviéndose.
- Movimiento enemigo.
- Movimiento jefe final.

<Animación de elementos>

- Checkpoint.
- Movimiento diamante.

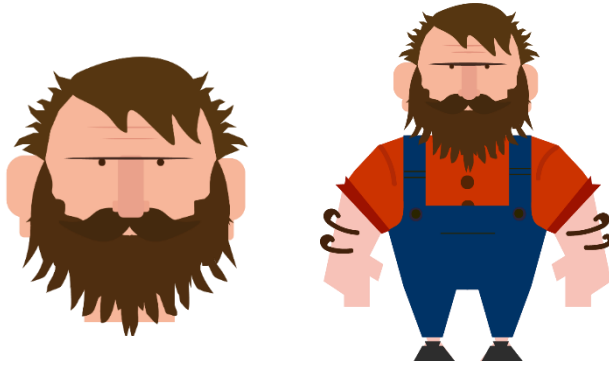
- Movimiento bolas de fuego.

OBJETOS

➤ <Objeto 1: Diseño de elementos & personaje>

- Diseño del personaje principal.

Eario, leñador que se avienta hacia una aventura para salvar al bosque, el cual es su hogar, que se encuentra en las garras del mal.



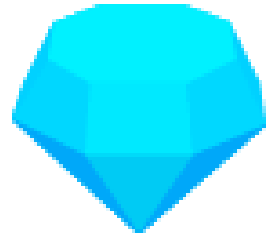
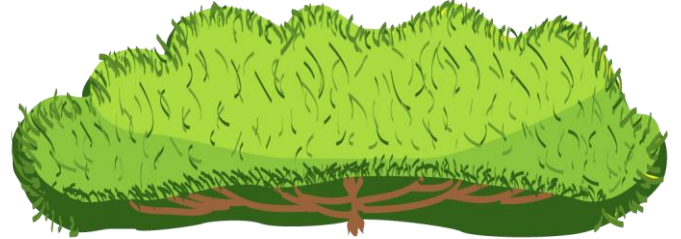
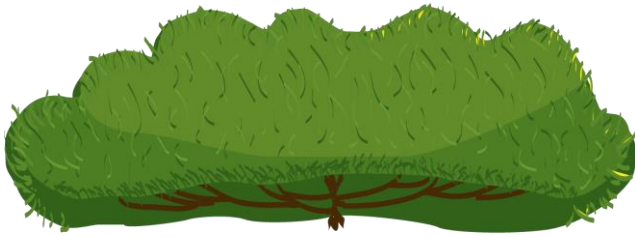
- Diseño Hechicera.

LaFer, hechicera suprema del bosque.

- Diseño Enemigo.

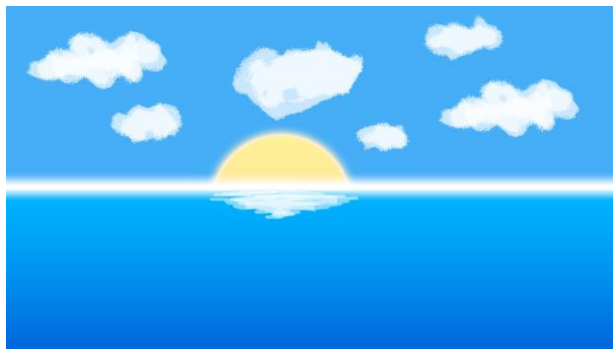


- Diseño Elementos ambientales.





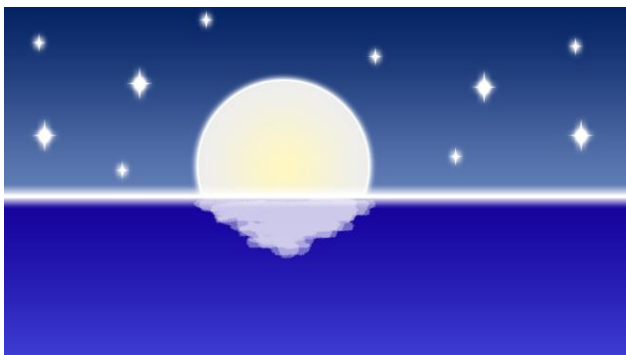
- Diseño de Fondos.
Escenarios a utilizar durante el avance del juego.



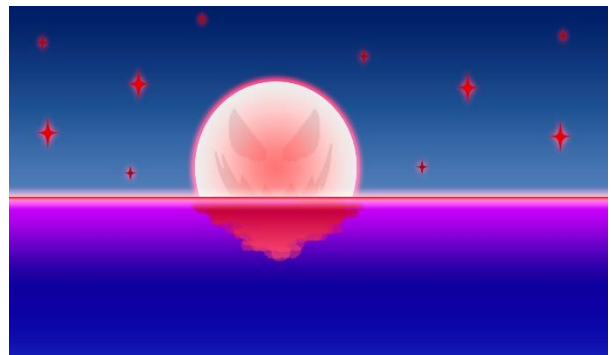
Escenario día.



Escenario Tarde.



Escenario Noche.



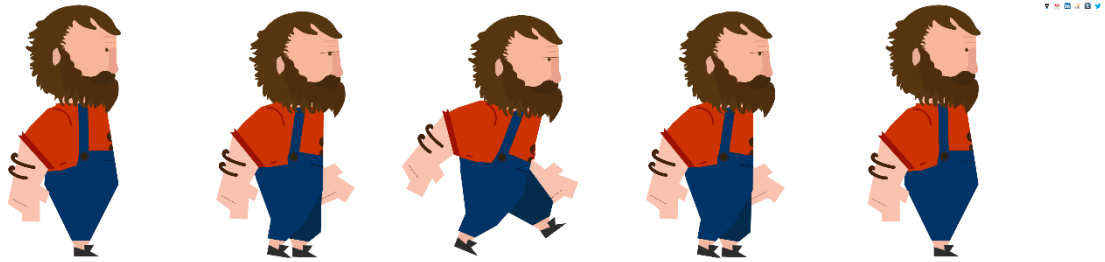
Escenario Pesadilla.

➤ <Objeto 2: Escenario>

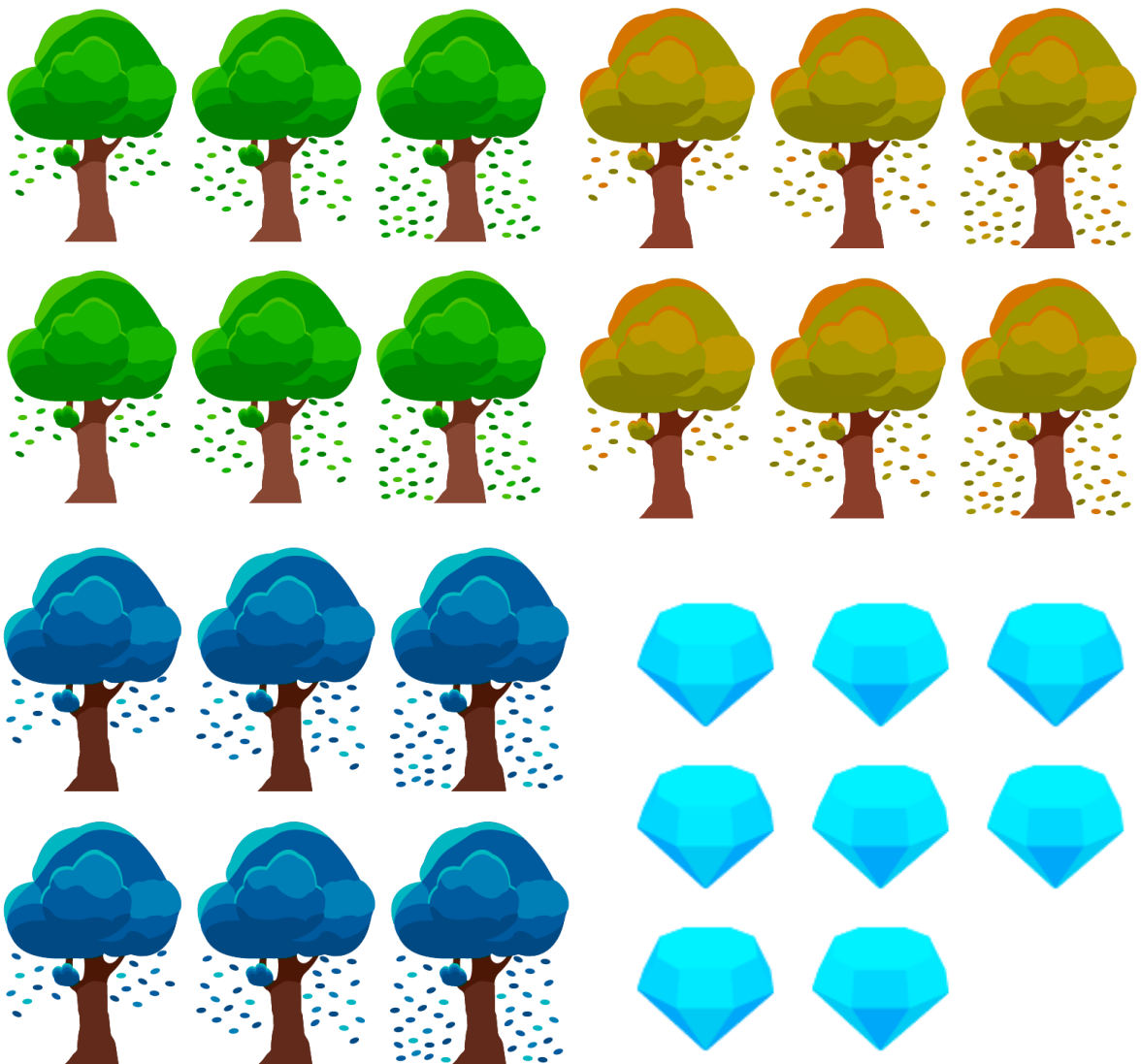
- Diseño de niveles.

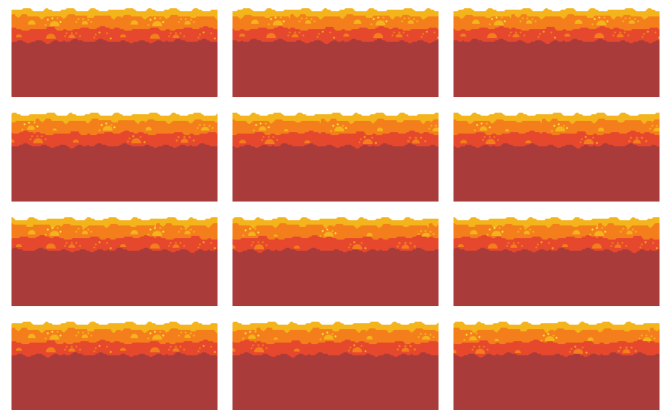
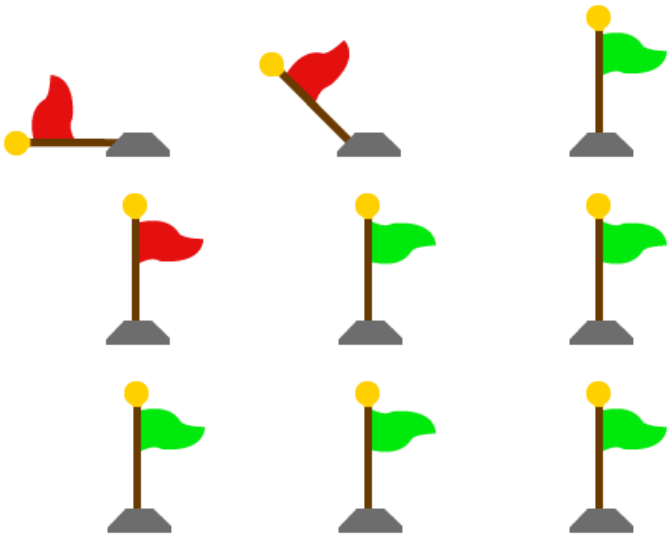
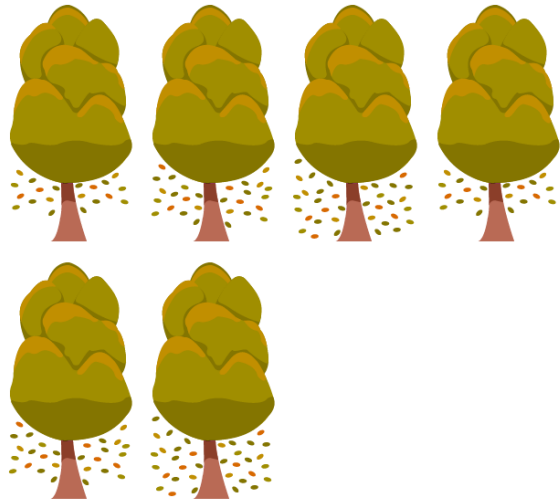
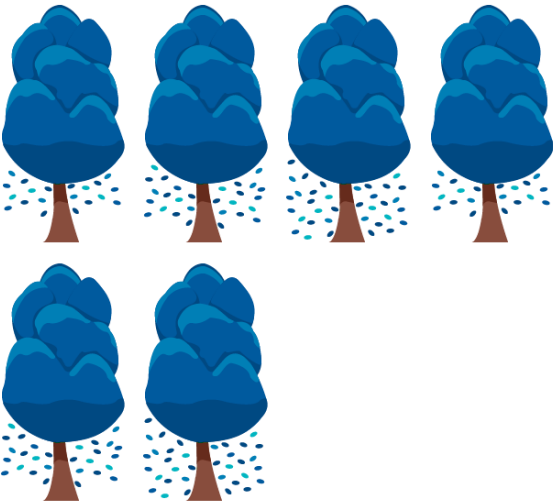
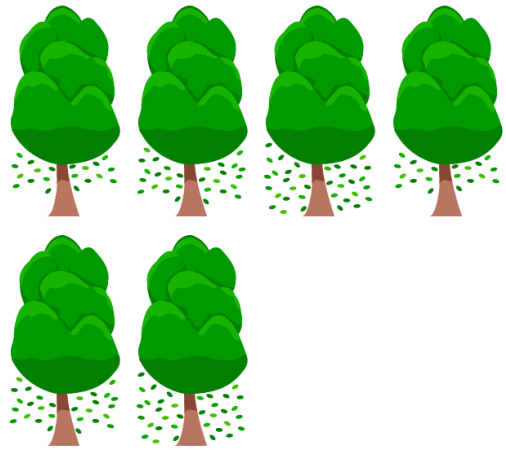
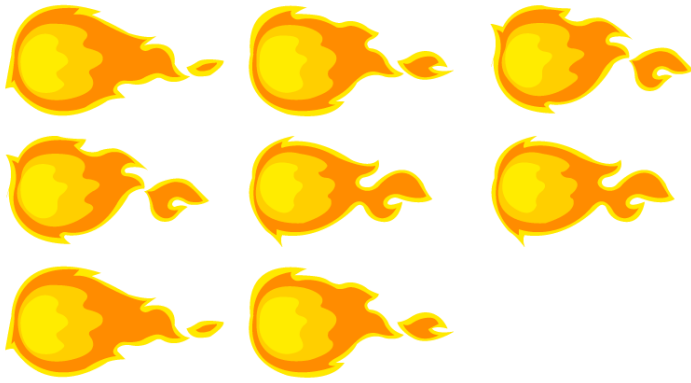


○ Animaciones.



Animación Eario.





➤ **<Objeto 3: >**

- Programación del funcionamiento.
- Programación de animaciones.
- Programación del *UI*.
- Programación de sonido.

➤ **<Objeto 4: Incorporación de funciones >**

- Programación del funcionamiento.
- Programación de animaciones.
- Programación de UI.
- Programación de sonido y música.

GLOSARIO

➤ **Check point.**

Es un punto de guardado en el progreso del mismo, la traducción literal al español latino es de Punto de revisión.

➤ **Hardware.**

Es la parte física de un ordenador o sistema informático. Está formado por los componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos, tales como circuitos de cables y luz, placas, memorias, discos duros, dispositivos periféricos y cualquier otro material en estado físico que sea necesario para hacer que el equipo funcione.

➤ **Boss o jefe final.**

Personaje particularmente desafiante, controlado por la computadora y que debe ser vencido al final del segmento de un juego, ya sea en un nivel, un episodio, o al final del juego, actuando normalmente como el clímax del mismo.

➤ **UI (Interfaz de usuario)**

La interfaz de usuario o UI es el conjunto de elementos de la pantalla, la cual permite al usuario interactuar con un sitio y/o página.