

Light Game Design Document

1. Nombre del juego:

Gris (Nomada Studio)

2. Concepto o descripción básica del juego:

a. Género, objetivo, condiciones de victoria y derrota.

Es un juego indie de plataformas, muy atmosférico y con una gran banda sonora. Se trata de una aventura gráfica donde se entra en la piel de una chica que se cae de su sitio en el mundo y tiene que volver a encontrar un camino.

El objetivo es encontrar unos puntos de luz por un mundo destruido para poder reconstruir el camino hasta su lugar.

Al ser un juego atmosférico no importa tanto la victoria o la derrota sino el camino y las emociones que sientes al jugarlo. Para poder superar el juego se tienen que encontrar las distintas luces que hay superando los puzles de cada nivel.

b. ¿Qué motiva a un jugador a jugar a tu juego?

La motivación que tiene el jugador para continuar jugando es saber como seguirá la historia de la chica y como acaba la trama. Aparte del mismo reto de superar los niveles o incluso de encontrar todos los secretos del juego.

c. Mecánicas básicas.

Las mecánicas son muy simples al principio y se van añadiendo algunas a lo largo del juego que complican los puzles de los niveles.

Se empieza con sólo poder caminar por el mundo y una vez se supera el primer nivel se añade la mecánica de poder convertirse en un bloque de piedra.

Primero se utiliza para resistir al viento de una tormenta, pero luego se descubre que se puede romper jarrones o el mismo suelo si es inestable.

Luego se consigue la habilidad de poder hacer un doble salto y poder planear para llegar hasta plataformas más lejanas.

Más adelante se consigue la mecánica de poder nadar y sumergirte en el agua para llegar hasta lugares escondidos y profundos.

Y para finalizar consigues poder usar la voz y poder cantar para que crezcan flores que te permiten alcanzar sitios nuevos.

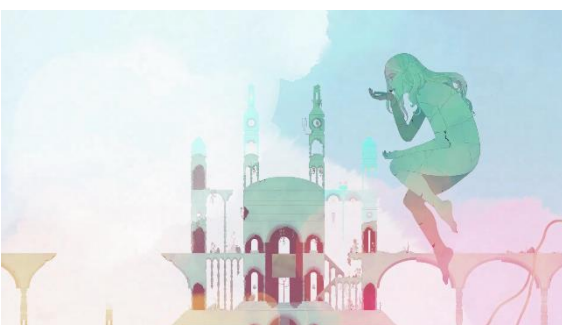
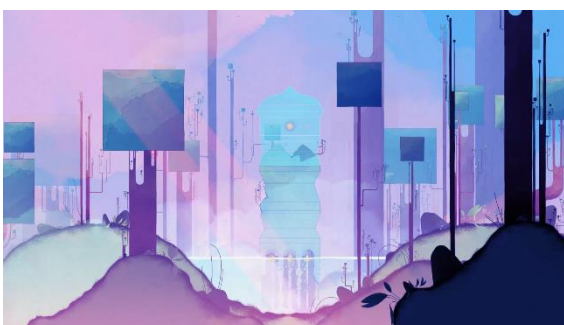
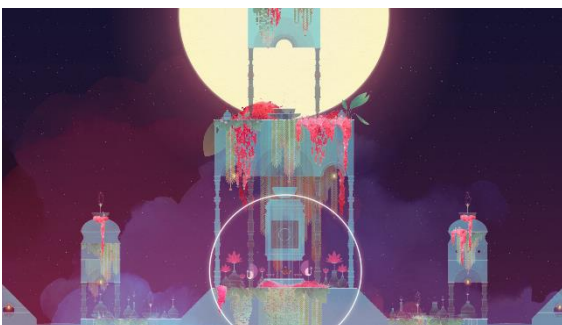
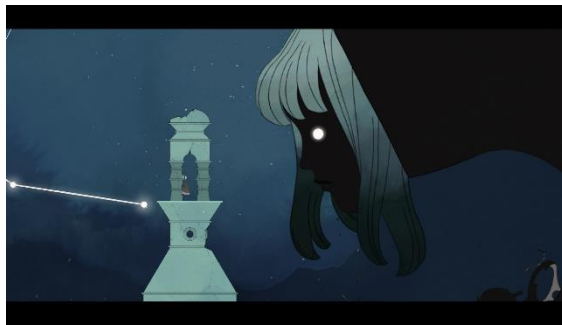
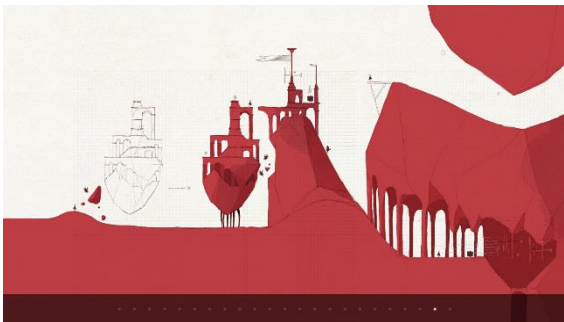
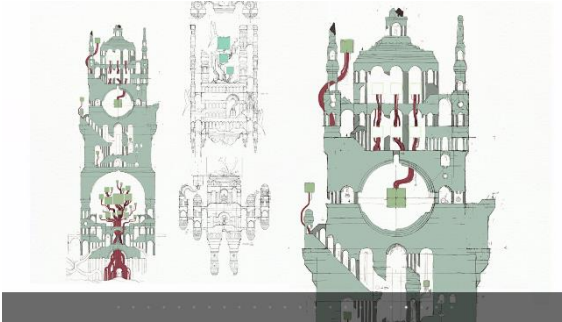
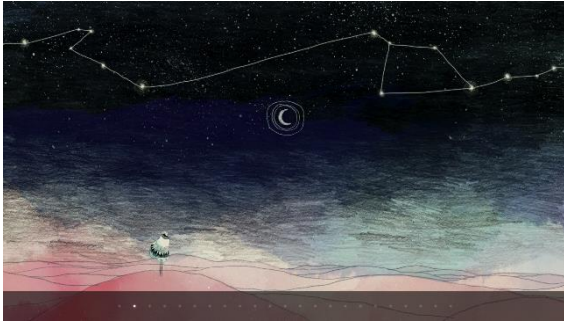
d. Estilo artístico.

El estilo que se usa podría ser una mezcla entre estilo realista característico por los detalles de las estructuras que aparecen y por los objetos que encontramos por los niveles y un estilo cubista por las formas de los árboles, animales o incluso la misma protagonista. Se hace una mezcla dentro de un mundo que podría existir en la realidad, pero con seres vivos casi abstractos.

Juega mucho con las animaciones, colores y los efectos sonoros para crear una buena inmersión con el usuario y provocarle las emociones esperadas.

3. Material audiovisual de referencia:

a. Concept art, fotos o material de otros videojuegos relacionados.



4. Estructura general de niveles:

a. ¿Niveles procedurales? ¿Progresión lineal?

Los niveles siguen una progresión lineal muy clara e indican claramente por donde se tiene que ir en cada momento para poder seguir con la historia y su progresión. Como se ha dicho en el apartado de mecánicas, estas se van añadiendo a medida que se van superando los niveles y se van cumpliendo objetivos.

Cada vez que se aprende una nueva mecánica, se tiene que superar un nivel en el que es obligatorio usar esta mecánica de la forma más obvia. Pero en el próximo nivel se complica y tienes que descubrir por ti mismo como utilizar de distintas maneras esa nueva mecánica.

En este videojuego hay 4 apartados separados por colores que distinguen las diferentes partes del juego. Rojo, verde, azul y amarillo. Y cada una de estas partes contiene niveles enfocados de distinta manera, por ejemplo, el azul es el nivel del agua donde se aprende la mecánica de bucear y están los niveles acuáticos.