



**UAdeO**  
**UNIVERSIDAD**  
**AUTÓNOMA DE**  
**OCCIDENTE**

**Integrantes:**

Emmanuel Cabrera Gutierrez

Jose Alejandro Gutierrez Valle

Jesus Manuel Sarabia Araujo

Jesus Missael Moreno Arredondo

Omar Alejandro Cardona Rocha

Gustavo Obeso Castro

Erick Izaguirre Verdugo

Angel Daniel Osuna Castro

**Actividad: GDD**

**Docente:** Fabiola Cristina Beyrouty Zammar

**26/09/25**

## 1. Explicación inicial (qué es un GDD y por qué importa)

- El **GDD es como el plano de un videojuego**, igual que un arquitecto necesita planos antes de construir.
- No es un documento rígido, sino una **guía viva** para el equipo.
- Enfocado a **videojuegos móviles**: simple, claro, sin 100 páginas.

**Forma tu equipo de trabajo Escribe los nombres de las personas que colaborarán en el proyecto.**

**Productor:** Omar Alejandro

**Diseñadores:** Emmanuel Cabrera

**Artistas:** Gustavo Obeso – Erick Izaguirre

**Programadores:** Omar Alejandro

**Ingenieros de audio:** Jesús Missael – José Alejandro

**Testers:** Jose Manuel Sarabia – Angel Daniel Osuna

## 1. Título y Concepto

**Nombre del juego:** Wooorms

**Idea central:**

Un juego de batalla PvP por turnos inspirado en Angry Birds y Boom Slingers, donde gusanos y otros bichos guerreros usan cartas mágicas para invocar armas y proyectiles con físicas realistas y escenarios destructibles.

## 2. Género y Público Objetivo

**Género:** Estrategia táctica por turnos con físicas de lanzamiento.

**Público objetivo:**

- Jóvenes y adultos (12–30 años).
- Jugadores casuales que disfruten partidas rápidas de 5–10 min.
- Fans de juegos tipo Worms, Boom Slingers o Angry Birds.

## 3. Mecánicas de Juego (MDA)

**Mecánicas (lo que hace el jugador):**

- Selecciona una carta de su mazo (3 disponibles, rotación aleatoria).
- Apunta arrastrando desde su gusano/bicho para disparar.
- Gestiona maná (cada carta cuesta entre 1 y 4 puntos).
- Usa armas, hechizos o trampas para dañar al oponente.
- Se cubre o aprovecha el terreno destructible para ganar ventaja.

**Dinámicas (cómo responde el juego):**

- Proyectiles con físicas (curva, recta, drop).

- Arenas flotantes con elementos destructibles.
- Rotación constante de cartas: nunca se queda sin opciones.

**Estética (qué emociones busca generar):**

- Diversión y caos cartoon.
- Satisfacción al lograr un disparo preciso.
- Tensión estratégica al administrar recursos (cartas + maná).

#### **4. Narrativa**

**Historia breve:**

En un mundo de arenas flotantes, los gusanos y bichos guerreros luchan usando cartas mágicas que invocan armas. Solo uno puede sobrevivir y reinar sobre el campo de batalla.

**Personajes principales:**

- **Player 1 / Player 2 (bot):** Avatares personalizables en forma de gusanos o bichos (con skins desbloqueables).
- **Cartas / Armas:** Representan las armas mágicas: bazuca, bomba, minas, flechas, rayos, etc.

## 5. Niveles / Progresión

### Progresión:

- Partidas rápidas PvP en escenarios flotantes.
- Mazo rotativo: siempre 3 cartas disponibles, reemplazadas aleatoriamente tras usarse.

### Ejemplo de avance:

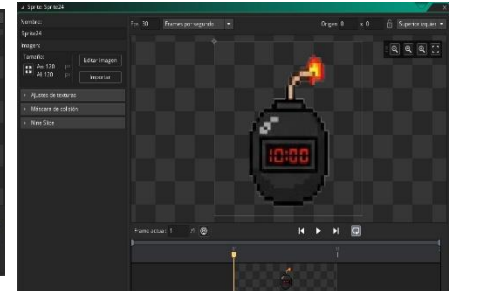
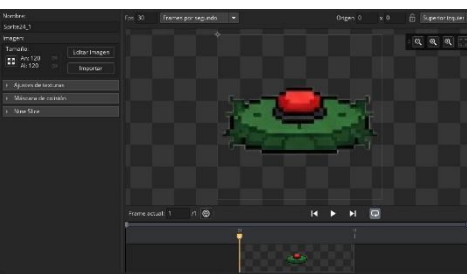
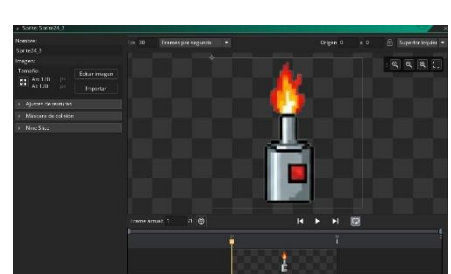
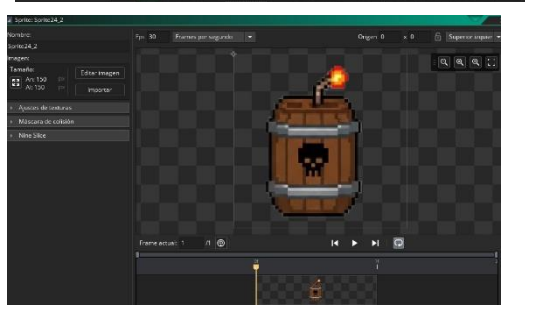
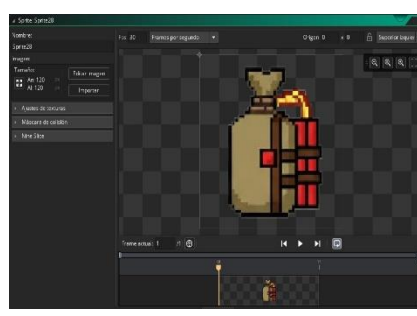
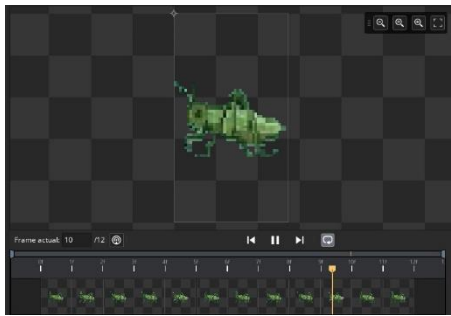
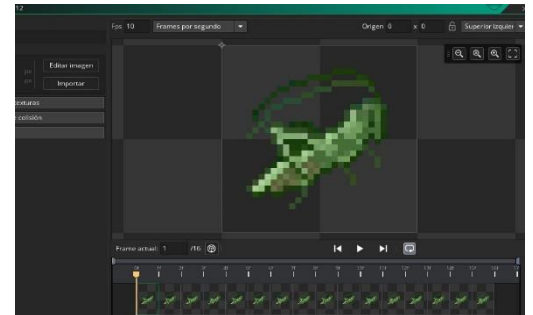
- Ganar partidas = recompensas de cartas nuevas y personalización.
- En un “posible” modo campaña, la dificultad crece con IA más estratégica y escenarios con trampas.

## 6. Arte y Sonido (visión inicial)

### Estilo visual:

- 2D cartoon, estilo caricaturesco con humor.
- Colores vivos
- Arenas minimalistas, pero con partes destructibles que cambian la jugabilidad





## Música y sonidos:

- Música alegre y competitiva con toques cómicos.
- Sonidos caricaturescos: explosiones, chillidos de gusanos, ruidos divertidos de insectos.
- Feedback sonoro marcado al disparar, explotar o recibir daño.