



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 destrutivos.

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 destrutivo 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: bazуca, 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:

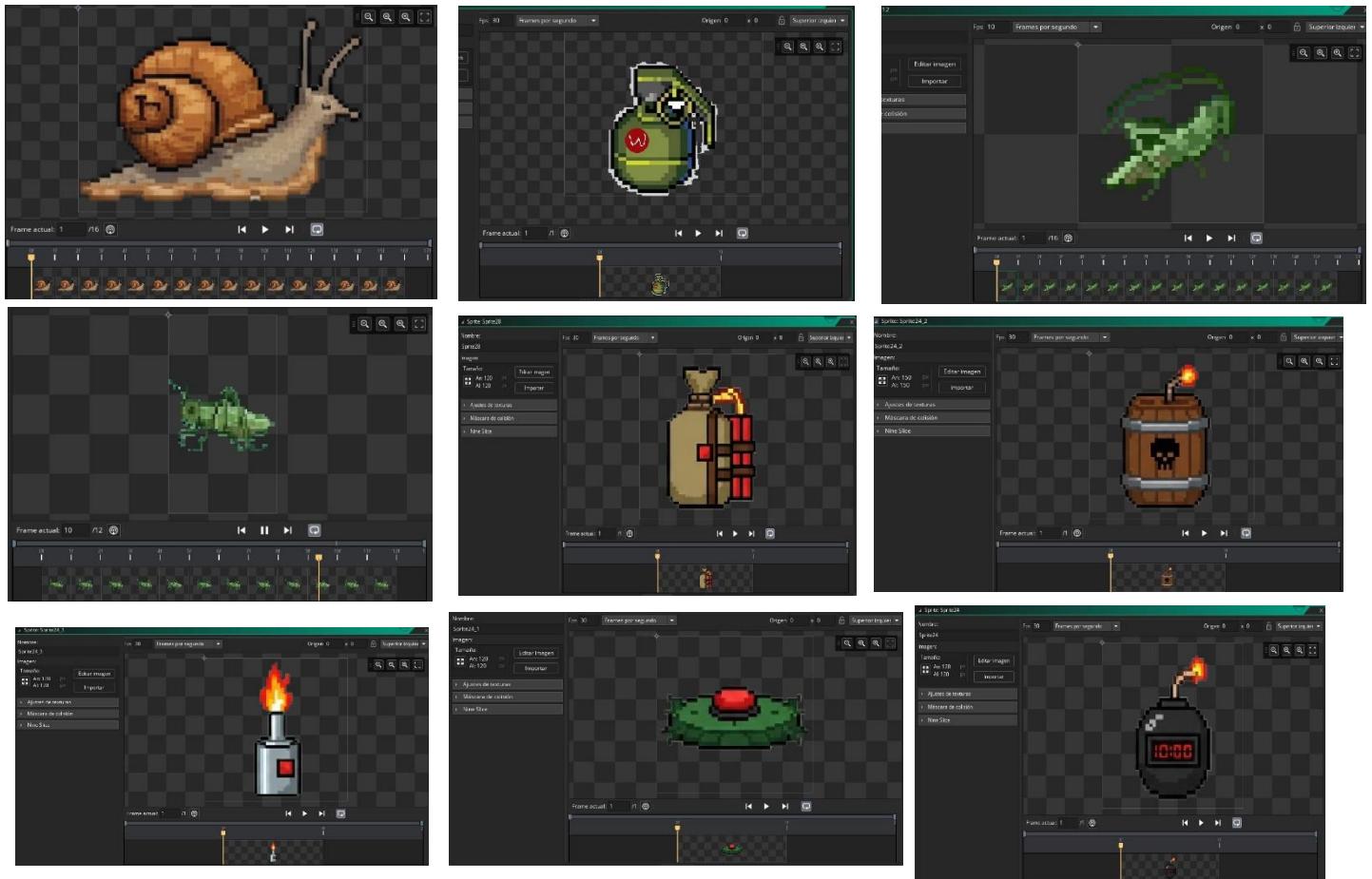
- Ganar partidas = recompensas de cartas nuevas y personalización.
- En un “possible” modo campaña, la dificultad crece con IA más estratégica y escenarios con trampas.

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.