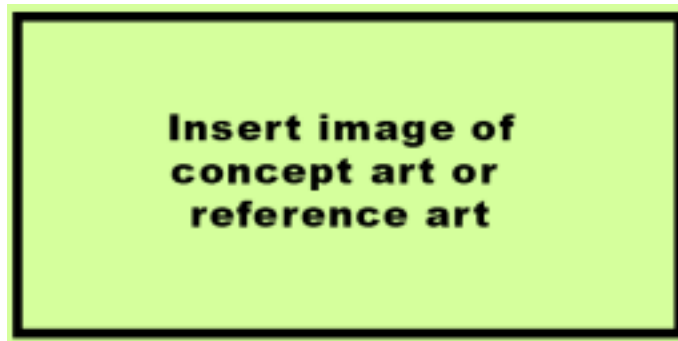


GDD Proyecto [Nombre]



Datos Generales

Resumen / Gancho

Describe en 1 o 2 frases maximo de que se trata tu juego. Enfocate en ese "gancho" que hace a tu juego divertido e interesante.

En <Nombre>, un juego topdown de puzzles narrativo, se narra la odisea de <Nombre prota> y sus sobrinos (?)<A,B,C> para escapar de la manigua, en una historia lineal psicológica donde los personajes tendrán que doblarle la mano al destino, a la vez que lidian con la incomodidad de las relaciones familiares, la paternidad/maternidad y la intergeneracionalidad.

Genero

¿De que genero sera tu juego? Es un shooter en primera persona, Puzzles, Aventura, Accion,etc. Esta lista de generos pede ayudarte.

Psicológico, Narrativa Lineal, Puzzles, Topdown 2D

Audiencia Objetivo

¿Para que personas va dirigido tu juego? para toda la familia, jugadores casuales, jugadores competitivos,etc. Describe la demografia de tu audiencia (edad, genero, motivaciones, intereses)

El juego estará dirigido a un público adulto (20-30) con afinidad a juegos narrativos, con un tiempo y energías limitados, que tiene relación cercana con familias grandes, inconexas y machistas de américa latina.

El juego, por su narrativa ambiciosa y conmovedora, también tiene como objetivo círculos de discusión, análisis con interés en historias no tradicionales en otros continentes.

Plataformas

¿En que plataformas en que estara disponible el juego? (PC, Movil, Consolas, Web)

PC y Web

Herramientas

¿Que herramientas, apps, o software sera utilizado para producir el juego? Ten en cuenta tanto herramientas tecnicas (motor de juego, IDE, software de modelado, editor de audio, etc) como herramientas de productividad (Drive, ClickUp, Notion, Slack, etc)

Github, Godot, Miro, Google Docs, Whatsapp, <Software para guión>, Photoshop, After Effects, Notion.

Diseño General

Experiencia del Jugador

¿Qué experiencia se espera generar en el jugador durante todo el juego? ¿Que fantasia queremos alimentar en el jugador? Usualmente, la experiencia del jugador se puede explicar como:

- 1. Transmitir una sensación o emoción. Ejemplos: Poder en un juego de acción. Miedo en un juego de terror. Calma en un juego “cozy”.*
- 2. Ser / personificar a un personaje. Ejemplos: Ser un ninja. Ser un explorador en un mundo desconocido. Ser como Rambo.*
- 3. Hacer una actividad, Ejemplo: Cocinar. Construir. Socializar. Ejercitarse.*
- 1. El jugador sentirá intriga por la narrativa.*
- 2. El jugador se sentirá cautivado por los escenarios.*
- 3. El jugador sentirá empatía por lxs niñxs.*
- 4. El jugador no será obstaculizado por puzzles.*

Pilares de diseño

¿Que puntos hacen a tu juego interesante y contribuyen a la experiencia del jugador?

Pilar #1: Personajes frágiles frente a la naturaleza.

Pilar #2: Historia psicológica sobre lazos familiares.

Pilar #3: Puzzles ambientales y realistas, basados en recursos diegéticos/tangibles.

Pilar #4: Escenarios misteriosos y desconocidos en low res

Puntos de venta únicos (Unique Selling Points / USP's)

¿Que puntos en términos de mecánicas, arte, sonido, historia, etc van a hacer a nuestro juego único y a separarlo de los demás juegos?

La historia, a través de entornos hipnotizantes y personajes escritos sensible, toma la historia tradicional de la odisea a través de la paternidad/maternidad y lo vuelca a un entorno inexplorado para el género como lo son las relaciones familiares latinas.

Diseño Detallado

Mecánicas

¿Que puede hacer el jugador en el juego? Describe brevemente las mecanicas principales que componen el juego. Piensa en terminos de verbos / acciones.

Mecánica #1: Cortar cosas con machete

- El machete sirve para abrirse paso a través del bosque, así como para interactuar con cuerdas. También servirá para intimidar oponente o reforzar la confianza del protagonista, necesario en momentos claves.

Mecánica #2: Acomodar fuente de luz - MAYBE NO?

- A lo largo del juego, la hora del día cambiará, dependiendo de esto, será necesario utilizar la fuente de luz para calmar a lxs niñxs o interactuar con el ambiente.

Mecánica #3: Manejar niñxs

- Lxs niñxs tendrán herramientas únicas y se les podrá dar órdenes simples para utilizarlas ("Estate pendiente de x", "Sígueme", Meterse a lugares donde no quepa el protagonista).

Mecánica #4: Interacciones contextuales

- *Habrán momentos en los que será necesario interactuar con objetos del escenario, éstos estarán claramente señalados y serán, en su mayoría, pautas de avance en la historia.*

Estilo artístico

¿Como es el aspecto visual del juego? ¿Como contribuye este aspecto a la experiencia del jugador?

El juego tendrá un estilo en 16 bits, dibujado en 2D <Hablar con jacobito y elaborar>

<Jacobito: Sentar iluminación

Escenario / Mundo

*¿En que mundo se desarrolla el juego? ¿Cuales son las características de este mundo?
¿Cuales son los acontecimientos principales del contexto en que se presenta el juego?*

El juego tendrá lugar en el presente, en los siguientes ecosistemas, poco o nada afectados por intervención humana, altamente inspirados por sus contrapartes de La Calera.

Ecosistema #1: Bosque de Pino

Ecosistema #2: Bosque andino

Ecosistema #3: Páramo

Ecosistema #4: Chusque

Los escenarios que sí sean construcciones humanas, serán construcciones rurales de [arquitectura popular](#) para el frío.

<Elaborar el contexto en el que se encuentra el conflicto>

Historia

¿Cuales son los puntos principales de la historia que se va a contar en el juego?

Una Familia conformada por Gerardo y sus 3 sobrinos, únicos sobrevivientes de una redada paramilitar en su hacienda, intentan atravesar un altiplano para encontrarse con relativos distantes.

¿Qué esconde el pixel art?

Interfaz

¿Como interactua el jugador con el juego? ¿Como el juego comunica infomación importante al jugador? Ten en cuenta controles, entradas, menus, elementos de la interfaz grafica.

Controles Ingame:

- | | |
|-----------|---|
| - WASD | - Movimiento personaje |
| - Espacio | - Interacción contextual / Avanzar diálogo. |
| - F | - Uso de la herramienta en mano. |
| - Q/E | - Cambio de herramienta seleccionada |

Menú:

- | | |
|----------------|--|
| - WASD/Flechas | - Moverse en el menú |
| - TAB | - Transcripción de diálogos |
| - Enter/E | - Aceptar |
| - ESC | - Pausar juego/Devolverse a la pantalla anterior |

Musica / sonido

¿Que estilo musical se utilizara en el juego? ¿Como influencia la musica en otros aspectos del juego? ¿Como cintrubye la musica / sonido a la experiencia del jugador?

<Definir con simón>

Ciclo del Juego (Game loop)

¿Que acciones se repiten en el juego formando un ciclo? ¿Es este ciclo interesante y gratificante para el jugador? ¿Como ayuda este ciclo a la progresión del jguador hacia sus objetivos?

En el juego, el ciclo de acciones en cada Unidad Básica Narrativa / nivel es el siguiente:

- El jugador recibe información respecto al objetivo de la escena actual
 - Si no sigue las indicaciones, podrá moverse a través del escenario y encontrar escenografías llamativas o que disparen interacciones especiales con los personajes.
- El jugador tendrá que usar sus herramientas y/o dar órdenes a los niños para superar el objetivo
 - En escenas específicas del juego, las herramientas podrán inutilizarse o perderse, si éste es el caso, el jugador tendrá que encontrar como reemplazar o repararla antes de abordar el objetivo.
- El jugador llega a un escenario diferente o a un evento irreversible.

Progresión

¿Como es la progresión del jugador a lo largo del juego, desde principio a fin? ¿Cuales son sus objetivos de corto y largo plazo? ¿Estan estos objetivos alineados con la fantasia que se quiere transmitir?

La historia tendrá una progresión lineal y por lo tanto una sola ruta de juego, donde se le impedirá regresar.

A corto plazo:

- Solucionar puzzles
- Reemplazar/reparar herramientas

A largo plazo:

- Objetivo del viaje <definir>
- Cuidar a los niños

Sistemas

¿Cuales son los sistemas que componen el juego y que deben ser implementados?

Sistema #1: Almacenamiento de herramientas.

- No es un sistema de inventario, solo representará las manos del protagonista.

Sistema #2: Sistema de diálogo.

- Sin opciones de diálogo; carga y manejo de diálogos relevantes al sistema actual.

Sistema #3: Sistema de movimiento.

Sistema #4: Rutinas de los personajes.

Sistema #5: Guardado y cargado de partida, game over.

Sistema #6: Manager de progresión.

Sistema #7: Iluminación dinámica.

Sistema #8: Base de datos que rastree información de playthrough (Firebase)

Sistema #9: Transcripción de diálogo.

Sistema #10: Scripting para cinemáticas.

Referencias

Referencias audiovisuales de otros juegos ya existentes cuyas mecanicas, estilo artistico , historia se parezcan a lo que queremos conseguir y podamos tomarlo como referencia.

https://miro.com/app/board/uXjVlzHCoqA=