**Nombre de videojuego**

*Documento de diseño (GDD)*

Sick My Duck Industries Inc

Alberto Blanco

Jesús Téllez

Eva María Pérez

Sergio Sánchez-Urán

José María Segade

**Contenido**

[**Introducción** 3](#_Toc529889311)

[**Concepto del juego** 3](#_Toc529889312)

[**Características principales** 3](#_Toc529889313)

[**Género** 3](#_Toc529889314)

[**Propósito y público objetivo** 3](#_Toc529889315)

[**Jugabilidad** 3](#_Toc529889316)

[**Estilo visual** 3](#_Toc529889317)

[**Alcance** 3](#_Toc529889318)

[**Mecánicas de juego** 3](#_Toc529889319)

[**Jugabilidad** 3](#_Toc529889320)

[**Flujo de juego** 3](#_Toc529889321)

[**Personajes** 3](#_Toc529889322)

[**Interacción y control** 3](#_Toc529889323)

[**Interfaz** 3](#_Toc529889324)

[**Diagrama de flujo** 3](#_Toc529889325)

[**Menú principal** 3](#_Toc529889326)

[**Créditos** 3](#_Toc529889327)

[**Selección del Perfil** 3](#_Toc529889328)

[**Selector de Niveles** 3](#_Toc529889329)

[**Pantalla de Juego** 3](#_Toc529889330)

[**Puntuación** 3](#_Toc529889331)

[**Game Over** 3](#_Toc529889332)

[**Menú de Opciones** 3](#_Toc529889333)

[**Tabla de puntuaciones** 3](#_Toc529889334)

[**Arte** 3](#_Toc529889335)

[**Arte 2D/3D** 3](#_Toc529889336)

[**Audio** 3](#_Toc529889337)

## **Introducción**

Inserte Nombre es un videojuego para navegadores cuyo objetivo es robar un bancode forma exitosa. Dos jugadores (o en su defecto, uno en solitario, llevando a cabo las funciones de los dos) deben colaborar para ejecutar el robo; uno de ellos tendrá acceso a la información necesaria sobre el edificio (planos, horarios, localización de las cámaras fuertes y sistemas de seguridad) y el otro jugador se infiltrará físicamente en el banco sin conocer la información sobre el mismo, que debe ser proporcionada por el primer jugador.

**Concepto del juego**

Para poder robar la caja fuerte de un banco de forma exitosa, es necesario conocer de forma minuciosa todos los entresijos que escondan las cámaras de seguridad del banco, donde se encuentran las cajas fuertes. Dos personas han planeado al milímetro el robo de un banco; una de ellas ha estudiado minuciosamente dónde se encuentran las cámaras, guardias de seguridad y cajas fuertes, así como los tipos que existen de cada una de estas últimas y cómo abrirlas; la otra es una intrépida ladrona que se encargará de ejecutar el plan maestro bajo las instrucciones de su aliado. Dos jugadores tendrán que elegir uno de estos roles para cada uno de ellos y llevarlo a cabo. El jugador que conoce el plano y los elementos de la cámara de seguridad tendrá que guiar al otro jugador, que no conoce absolutamente nada del entorno; entre ambos jugadores deberán resolver los puzles que plantea el mapa, siendo la comunicación verbal indispensable entre ambos.

**Características principales**

* Lógica. El juego está compuesto de puzles, por lo que son necesarios el ingenio y la astucia para poder resolverlos adecuadamente.
* Modo cooperativo. Las labores de los dos jugadores son esenciales por separado; un jugador no puede completar la partida sin el otro y viceversa, por lo que es necesario colaborar activamente. La buena comunicación entre ambos jugadores es muy importante.
* Contrarreloj. Los jugadores dispondrán de poco tiempo para ejecutar el robo, por lo que es importante ser rápido en la resolución de puzles y en la búsqueda de la información pertinente.

**Género**

Es un videojuego cooperativo multijugador que combina dos géneros: acción y puzles, ya que es necesario tanto superar obstáculos y peligros siendo habilidoso como utilizar la inteligencia del jugador para resolver rompecabezas. Se podría citar Keep Talking And Nobody Explodes como videojuego en una línea temática similar.

**Propósito y público objetivo**

Está dirigido a jugadores de un amplio rango de edades que disfruten de los desafíos mentales y los rompecabezas, y que además disfruten de jugar a videojuegos de forma cooperativa con otras personas. Las partidas no son excesivamente largas (aproximadamente entre 5 y 10 minutos, está por definir) por lo que es accesible para personas que no tienen mucho tiempo para el ocio.

**Jugabilidad**

El juego tiene como premisa resolver puzles de forma colaborativa. Por un lado, un jugador dispone de instrucciones en las que tendrá que buscar constantemente lo que requiera el otro jugador y además darle pistas sobre el entorno que él conoce. Por otro, el jugador infiltrado en el banco deberá sortear todos los impedimentos que surjan en el mapa, ayudado del jugador guía. La colaboración de ambos será necesaria para resolver los puzles, debido a que uno de ellos conoce todos los entresijos del banco, y el otro está expuesto al entorno real y tendrá que actuar siguiendo las premisas dictadas por su guía. El jugador que posee las instrucciones tendrá que estar buscando información constantemente en un manual, además de estar atento a los movimientos del jugador infiltrado, para así poder guiarlo. El otro jugador se moverá por el mapa (no se ha decidido aun si point&clic o joysticks) avanzando por los puzles intentando no ser capturado hasta llegar a las cajas fuertes, que solo podrá abrir con la colaboración de su compañero.

**Estilo visual**

* El videojuego tiene lugar en el interior de las cámaras de un banco, por lo que se utilizarán para el entorno colores metálicos y oscuros, predominantemente grises.
* En los puzles, se utilizarán códigos de colores intuitivos que ayuden a que el jugador pueda resolverlos (por ejemplo: señalizaciones rojas para acciones negativas para el jugador y verdes para las positivas, objetos interactuables iluminados en los bordes para que el jugador advierta su presencia).
* Entorno poco iluminado y con atmósfera tensa, con el objetivo de crear en el jugador sensación de angustia por estar ante una situación crítica.

### **Alcance**

El objetivo del desarrollo es crear niveles de forma dinámica, con componentes aleatorios para cada partida, tanto en el entorno como en la información que se posee sobre el banco, consiguiendo así que todas ellas sean diferentes. Esta premisa nos permite ampliar el juego de forma sencilla, evitando que las partidas caigan en la monotonía.

## **Mecánicas de juego**

En esta sección se comentarán a fondo las acciones que cada uno de los dos jugadores pueden llevar a cabo dentro de una partida. Además, se ofrecerá una lista con los objetos y obstáculos con los que el jugador se encontrará dentro del juego.

### **Jugabilidad**

Niveles. Cada nivel consiste en un escenario en el que la disposición de las paredes, cajas fuertes y obstáculos es diferente. La disposición de estos dos últimos tendrá un matiz de aleatoriedad, por lo que no habrá dos niveles exactamente iguales. En todos los niveles se tendrán que llevar a cabo acciones parecidas hasta finalmente robar las cajas fuertes, pero cambiarán parámetros como la orientación de las cámaras, las rondas de los guardias de seguridad, la localización de las cajas fuertes o la combinación necesaria para abrirlas.

### **Flujo de juego**

En este apartado se detalla el flujo de una partida completa.

### **Obstáculos**

### **Objetos**

### **Personajes**

### **Interacción y control**

## **Interfaz**

### **Diagrama de flujo**

### **Menú principal**

### **Créditos**

### **Creación de la partida**

### **Unirse a una partida creada**

### **Pantalla de juego para el que tiene la info**

### **Pantalla de Juego para el ladrón**

### **Puntuación**

### **Game Over**

### **Menú de Opciones**

### **Tabla de puntuaciones**

## **Arte**

### **Arte 3D**

### **Audio**