

Game Design Document (GDD)

Nom del Joc: Kill Your Boss (KYB)

Resum del Joc

Gènere: Acció i exploració amb trencaclosques.

Públic Objectiu: Adolescents i jugadors casuais.

Plataforma: PC.

Kill Your Boss (KYB) és un joc de tercera persona que combina acció frenètica, exploració estratègica i resolució de trencaclosques. El jugador assumeix el paper d'un treballador en un ambient laboral tòxic, amb la missió d'eliminar el seu cap per escapar de l'oficina. Utilitzant objectes quotidians com a armes, el jugador avança per nivells cada cop més complexos, desafiant enemics i resolent obstacles enginyosos.

Narrativa

Premissa:

El protagonista és un treballador esgotat i frustrat que s'enfronta a una oficina governada pel caos i la jerarquia opressiva. Amb l'objectiu d'alliberar-se, planeja una missió definitiva: assassinar el seu cap. Tot i que la narrativa és humorística i satírica, el joc aborda temes com l'estrès laboral i la deshumanització corporativa.

Progrés de la Història:

1. Inici:

- L'aventura comença amb una introducció animada que estableix el to humorístic i les motivacions del protagonista.
- El jugador rep un primer objectiu: trobar eines per sortir del seu cubicle.

2. Exploració:

- El jugador descobreix noves zones de l'oficina com la cuina, sales de reunions i el despatx del cap.
- La història es desenvolupa a través de diàlegs ambientals i notes disperses que expliquen les absurditats de l'empresa.

3. Clímax:

- El jugador arriba al despatx del cap per un enfrontament final on haurà de combinar les seves habilitats per guanyar.

4. Finals alternatius:

- Final "Heròic": El jugador aconsegueix fugir i exposa les injustícies de l'empresa.
- Final "Irònic": El jugador s'adona que ha estat promocionat com a nou cap.

Mecàniques de Joc

Moviment

- **Càmera:** Vista en tercera persona controlada amb el ratolí. La càmera s'ajusta dinàmicament per ressaltar objectes interactius.
- **Controls:**
 - Moviment: WASD
 - Interacció: Tecla "E"
 - Correr: Shift
 - Salt: Barra espaciadora
 - Llançar objectes: Botó dret del ratolí

Interacció

- **Recollida d'Objectes:**
 - Objectes petits (grapadores, tasses) es poden recollir i utilitzar com a armes.
 - Objectes grans (taules, cadires) es poden empènyer per bloquejar camins o crear obstacles.

- **Trencaclosques:**

- Basats en mecàniques com circuits elèctrics, codis de seguretat i reorganització d'objectes.
- Els trencaclosques es tornen més complexos amb cada nivell.
- Exemples:
 - **Circuit Elèctric:** El jugador ha de connectar cables de colors correctes per activar portes automàtiques.
 - **Codi de Seguretat:** Recopilar pistes ocultes a l'entorn per desbloquejar un pany digital.
 - **Reorganització:** Moure mobles per crear una ruta cap a una zona bloquejada.

Combat

- **Armes Improvisades:**

- Cada objecte té característiques úniques:
 - Grapadora: Dany moderat a curta distància.
 - Tassa: Dany a distància amb impacte contundent.
 - Extintor: Efecte d'àrea que atordeix enemics.
- El jugador pot portar dos objectes a la vegada per a estratègies combinades.

- **Enemies:**

- Tipus d'empleats enemics:
 - **Company lleial:** Poc agressiu, però bloqueja el camí. Pot ser distràgut o eliminat amb objectes petits.
 - **Seguretat:** Més ràpid i perillós. Necessita estratègies d'atac o distracció.
 - **Secretària del cap:** Envia "projectils" com papers voladors o objectes d'oficina. Es necessiten moviments àgils per esquivar i atacar.

- **Jefe Final:** El cap té diverses fases:
 - **Fase 1:** Llança objectes pesats com pantalles o arxivadors.
 - **Fase 2:** Activa trampes d'oficina com sprinklers o portes automàtiques per dificultar l'accés.
 - **Fase 3:** Enfrontament directe amb armes improvisades.

Progrés

- **Nivells:**
 - Cada zona de l'oficina és un nivell amb objectius concrets.
 - Completar trencaclosques i derrotar enemics desbloqueja noves zones.
 - Zones inclouen:
 - **Cubicles:** Zona inicial amb tutorial.
 - **Cuina:** On es poden trobar armes com ganivets o cafeteres.
 - **Sales de Reunions:** Amb trencaclosques i enemics estratègics.
 - **Despatx del Cap:** Escenari del jefe final.
- **Desbloquejos:**
 - Habilitats especials com "disparar objectes més ràpid" o "empènyer objectes pesats".
 - Armes especials desbloquejades amb tasques opcionals.

Aspectes Tècnics

Gràfics

- **Estil:**
 - Low poly amb una paleta de colors vibrants que reflecteix un entorn caricaturesc.
 - Actius del pack "Polygon Office Low Poly 3D Art by Synty" personalitzats per afegir detalls.
- **Animacions:**
 - Moviments fluïd d'atac i interacció.

- Animacions còmiques com llançaments d'objectes exagerats.
-
- **Eficiència:**
 - Optimitzat per PC amb maquinari moderat.

Àudio

- **Ambiental:**
 - Sorolls constants com teclats, telèfons, passos i converses apagades.
 - **Efectes Sonors:**
 - Sons específics per a cada objecte (ex. una tassa trencant-se, una grapadora disparant).
 - Impactes d'objectes amb enemics i superfícies.
 - **Música:**
 - Música tènue amb un to còmic que augmenta en intensitat durant combats.
 - Cançó temàtica humorística al crèdit final.
-

Planificació

Etapas de Desenvolupament

1. **Prototip:**
 - Crear una habitació inicial amb moviment bàsic i interacció amb objectes.
2. **Desenvolupament:**
 - Ampliar les zones de l'oficina, afegir enemics i implementar trencaclosques.
3. **Equilibri:**
 - Ajustar la dificultat dels nivells i perfeccionar els controls.
4. **Poliment:**
 - Millorar els gràfics, so i animacions per una experiència cohesionada.

5. Testing:

- Provar amb jugadors casuals per assegurar la diversió i l'accessibilitat.

Referències

- **Pack d'actius:** "Polygon Office Low Poly 3D Art by Synty".
- **Inspiració:**
 - "Untitled Goose Game" per l'humor absurd.
 - "Hitman" per la interacció amb l'entorn.
 - "Portal" per la integració de trencaclosques dins la narrativa.