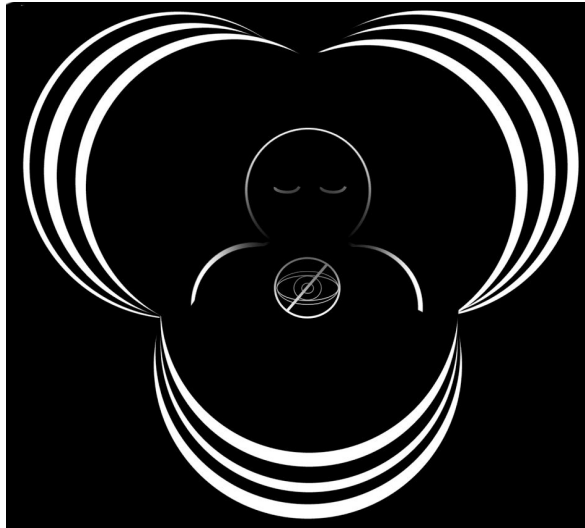


# GDD Blindness



- **Identificación**

**Concept:**

El jugador controla a una persona anciana no vidente, que trata de escapar del asilo en el que se encuentra recluida, ya que no le gusta el trato que le dan. Para salir, deberá cruzar varios escenarios, evitando a las enfermeras y otros obstáculos, ubicándose sólo por medio de ecolocalización a través de sonidos producidos por él mismo.

**Selling Points:**

Mecánica innovadora; juego que simula la ceguera sin centrarse en el suspenso o el terror; genera empatía en el usuario.

**Género:**

Puzzle.

**Audiencia objetivo:**

Destinado a quienes gustan de juegos de lógica o innovadores por su mecánica distinta de lo casual. Rango etario indeterminado, se busca crear empatía en quien sea el usuario.

**Plataforma:**

Microsoft Windows.

**Cámara:**

Top-View.

**Estética y tono:**

Líneas simples, a modo de bosquejo. Tonos blancos y negros.

**Tamaño del proyecto:**

2 meses. Sin costes monetarios.

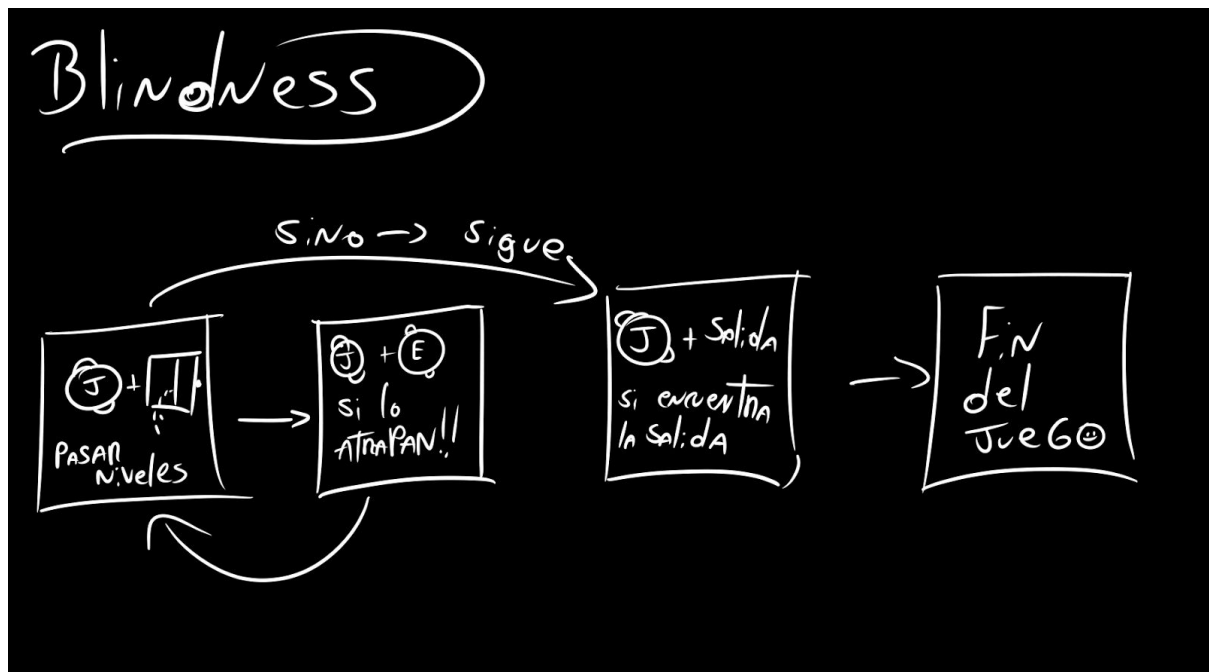
**Estado actual:**

15%.

- **Game design**

**Mecánicas del juego:**

El objetivo de cada nivel es encontrar la salida de la habitación actual, para seguir avanzando hasta huir del asilo. El jugador podrá clicar la pantalla para emitir ruido y ubicar distintos obstáculos por ecolocalización, el fenómeno producido al rebotar las ondas de sonido. También deberá evadir a las enfermeras y los guardias, pues si lo sorprenden, deberá reiniciar el escenario, al igual que si se agota su barra de resistencia, la cual disminuye con choques o tropiezos.

**Gameplay:**

El juego partiría con un tutorial, consistente en el personaje intentando salir de su habitación. Para lograrlo deberá aplicar las mecánicas básicas, con el fin de hallar la puerta y salir al corredor. A continuación, deberá pasar por distintas salas hasta hallar la salida. A medida que avance en los niveles, estos tendrán mayor dificultad, representada en más enemigos y una mayor cantidad de obstáculos.

**Equipo:**

- José Francisco Riffo Astete.
- Luis Gerardo Gutiérrez Rojas.
- William Miguel Benítez Núñez.

**Plan de trabajo:**

- Primera semana: Definir la idea, investigar y buscar referentes.
- Segunda semana: Redacción GDD y prototipo “en papel”.
- Tercera semana: Primera versión jugable en Construct.
- Cuarta semana: Testeo.
- Quinta semana: Iteración del prototipo en Construct y segundo testeo.
- Sexta semana: Tercera versión del juego en Construct.
- Séptima semana: Pulido y correcciones.
- Octava semana: Publicación, estrategias de marketing y análisis de resultados.