

Entregable final. Documento de diseño

Para finalizar este primer módulo deben entregar un **Documento de Diseño** donde se describan los aspectos más importante de la idea para su juego. Les recomendamos utilizar como base el Documento de *High Concept* que crearon anteriormente y revisar el resto de los documentos que acompañan la lección de **Documentación** para que les sirvan como guía. No es necesario que sigan una estructura en específico pero su documento debe contar con **todos** los elementos siguientes:

- **Nombre del videojuego.**

Las aventuras del príncipe Ashitaka©

- **Enunciado de High Concept.**

Juego de plataforma indie en el que el jugador debe detener la furia de los demonios que habitan el bosque para evitar la infección del caminante nocturno.

- **Motivación del jugador.**

El jugador debe detener a los demonios del bosque a fin de evitar que el caminante nocturno se infecte de odio y dolor.

- **Género.**

Juego de plataforma indie, RPG y estrategia con narrativas increíbles. Jugabilidad en primera persona con gráficos en 2D mediante la técnica de *pixel art*.

- **Audiencia objetivo.**

Público amplio e interesados por conocer nuevas historias traídas de la cinematografía. Mujeres y hombres de 9 a 32 años de edad.



- **¿Qué lo hace único? (Gancho).**

1) Increíble diseño de escenarios y personajes; **2)** Estupendos movimientos de la cámara y el jugador con fantásticos ítems; **3)** Genial narrativa.

- **Plataforma objetivo.**

Steam (Windows, Mac, Linux), PS4, XBOX, Android e iOS.



- **Tipo de engagement objetivo.**

Catarsis (principal). Resolución de emociones acumuladas, nuevos conocimientos o un diferente punto de vista.

- *Emocional:* tragedia, comedia, duda, furia, horror y odio.
- *Entendimiento:* lástima, simpatía, empatía, pena, remordimiento, perspectiva y revelación.
- *Transformación:* perdón, aceptación, redención, arrepentimiento, iluminación y amor.

Fantasía (auxiliar o secundario). El deseo de ser alguien que no eres o de hacer cosas que no puedes hacer.

- *Poder:* físico, mental, social, espiritual, mágico o ausencia de poder.
- *Identidad:* personalidad, edad, género, raza, cultura, status, rol social y vocación.
- *Moral:* destrucción, violencia, romper la ley o el tabú, justicia y pureza.

- **Descripción del Gameplay.**

Todos los elementos (mecánicas) que intervienen en la interacción entre el jugador y el videojuego. **Es la parte jugable más pequeña que logra capturar la esencia del videojuego.** ¿Cuáles son los controles del juego? ¿Cómo se juega el juego? ¿Cómo interactúa el jugador dentro del juego y cómo interactúan los elementos en el juego entre sí? ¿Cuál es la perspectiva desde la que se ve el videojuego y cómo influye en la experiencia de juego? ¿Qué emociones se intentan transmitir a través del juego? ¿Cómo el juego ayuda a transmitir estas emociones?

>Tras la derrota del feroz demonio que invadió al dios jabalí, Ashitaka es marcado por la maldición del odio y el dolor del bosque sobre su brazo derecho. Por este motivo, Ashitaka tiene que viajar al pueblo del oeste para conciliar la paz entre los humanos, los dioses y el espíritu del bosque. Debido a que solo así podrá ser curado de su maldición. A lo largo de su camino, se encontrará con simios furiosos a causa del daño que los humanos le han hecho al bosque. El personaje tiene que evadirlos para seguir avanzando hasta llegar, con ayuda de Kodama, con el dios ciervo quien le revelará su siguiente misión antes de morir.

- **Número de jugadores.**

1 (Single-player).

- **Duración (tiempo aproximado de juego).**

De 5 a 30 minutos.

- **Objetivos.**

- 1) Conseguir a su leal alce rojo, Yakul, para recibir la daga de cristal que le da Kaya;
- 2) **Seguir a Kodama por el bosque para visualizar al dios ciervo;**
- 3) Viajar a las tierras del oeste para enfrentar a San en Irontown;
- 4) Enfrentar al ejército de Eboshi con **San** y la tribu jabalí;
- 5) Quitarle la cabeza del gran espíritu a Jigo para devolvérsela a Shishigami.

- **Mecánica principal.**

Combatir contra las criaturas que viven en el bosque sin morir ni perderle la pista a Kodama.

- **Obstáculos.**

	Simios que lanzan primero palos y luego piedras cada vez más seguido en el bosque.
	San, una niña humana que ha sido adoptada por la diosa lobo (Moro).
	El ejército de Lady Eboshi con armamento de fuego y pólvora.
	Ser tocado por el demonio del bosque.

- **Condición de término.**

El videojuego termina cuando Ashitaka logre conciliar la paz entre los humanos de la aldea, los dioses y el espíritu del bosque. Esto es, entregarle la cabeza al dios ciervo, Shishigami.

- **Narrativa (si la tiene)**



Desarrollo de la historia y los diálogos que se van a transmitir por medio del videojuego.

>Ashitaka el último príncipe de Emishi se encuentra salvando a su pueblo de un feroz demonio que invade al cuerpo del dios jabalí, Nago.

Ashitaka: ¡Calma tu furia, oh poderosa criatura! Seas dios o demonio, ¡déjanos en paz! ¡Regresa! ¡Por favor! ¡Deja nuestro pueblo en paz! ¡Detente ahora! ¡Por favor! ¡Detente!

Al derrotarlo, Ashitaka es marcado por la maldición del odio y el dolor sobre su brazo derecho. Por lo que, el dios jabalí expresa sus últimas palabras de muerte:

– Pequeñas criaturas repugnantes, pronto todos ustedes sentirán mi odio y sufrirán como yo he sufrido.

Ahora, Ashitaka tiene que viajar al pueblo del oeste atravesando el gran bosque para buscar el origen de la maldición de Nago y la cura de su marca en el brazo. De modo que en el camino se encuentra con Kodama, el espíritu del árbol, que lo guía a través del bosque hasta un hermoso árbol viejo.

En ese mágico lugar, Ashitaka tiene un encuentro personal con el dios ciervo el cual le revela su próximo camino a seguir en *Irontown*.

En la ciudad de hierro se enfrentará a San, la humana que ha sido adoptada por la diosa lobo, Moro, y a Lady Eboshi la dueña de *Irontown*. Sin embargo, durante su enfrentamiento para evitar que peleen, le atraviesa el cuerpo un disparo de arma dejándolo mal herido. Por lo que debe dirigirse de nuevo al bosque para que Shishigami sane su herida y salve su vida.

Simios: Denos el humano y váyanse. Nos comeremos al humano. Sí, déjenos comer a la criatura humana. Nos comemos al humano para robarle su fuerza y alejar a los demás humanos.

Mientras tanto, el jugador juega con San junto con la tribu de Okkoto, el jabalí que escucha a la razón, para enfrentar al ejército de Eboshi y evitar que destruyan el bosque. No obstante, la misión falla y decide acompañar a Okkoto hacia el reino del espíritu del bosque para que tome su vida y la de Moro.

Una vez ahí, Shishigami es degollado durante su transformación por Eboshi al utilizar su arma de fuego. De modo que el demonio del bosque comienza a expandirse absorbiendo toda la vida alcanza tocar. Por lo que, Ashitaka debe recuperar la cabeza del dios ciervo para devolvérsela al caminante nocturno y detener la infección del espíritu.

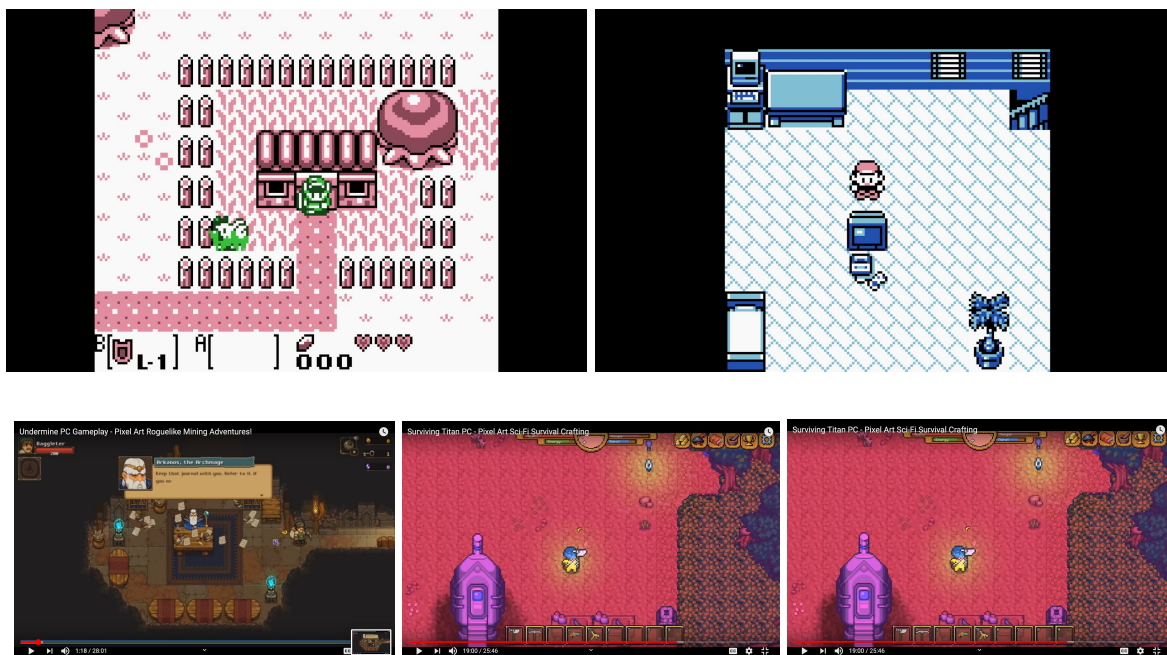
Ashitaka: ¡Espíritu del bosque! ¡Te devolvemos tu cabeza! ¡Tómala y vive en paz!



- **Estética (ejemplos o referencias del aspecto visual objetivo)**

Opcionalmente pueden incluir: **concept art, guiones narrativos, música, películas o imágenes de referencia.** Recuerden que este documento es para ustedes y entre más detallado y más claro se comuniquen su idea de videojuego, se facilitará su trabajo en las etapas siguientes del desarrollo.

Figura 1.



fuelle: openEmu y YouTube

Figura 2.

fuelle: realización propia

Entregable final. Prototipo en papel

Como se mencionó durante las lecciones, la creación de prototipos es parte esencial del proceso de creación de un videojuego. Para completar este primer módulo del curso deben entregar un **Prototipo en papel** de su videojuego. Les recomendamos utilizar el ejemplo descrito en la lección de prototipos como guía.



Es necesario que una vez que **diseñen las reglas de su prototipo** lleven a cabo al menos una **sesión de prueba**, ya sea con ustedes mismos o con alguien más. El documento que deben entregar debe contar con los siguientes elementos:

- **Nombre del videojuego.**

Las aventuras del príncipe Ashitaka©

- **Objetivos del prototipo.**

Interactuar con la idea del videojuego.

- **Número de jugadores.**

1 (Single-player)

- **Componentes necesarios (dados, cartas, fichas de juego, etc.).**

Dado, fichas y mapa.

- **Reglas detalladas para jugar el prototipo.**

El jugador comienza en la primera casilla para lanzar el dado.

Si el jugador cae en la casilla tres, siete o nueve tendrá que lanzar el dado nuevamente. Si el resultado del lanzamiento es un número impar el jugador retrocede una casilla, esto quiere decir que los simios te golpearon con palos o piedras. Pero si el valor es par entonces mantiene su posición, debido a que los simios no lo alcanzaron a lastimar.

Al lograr llegar a la casilla diez el juego termina.

- **Ejemplo de secuencia del videojuego.**

El jugador Ashitaka llega a la entrada del bosque con su fiel acompañante Yakul.

Al desmontar comienza a caminar y se encuentra con Kodama, el espíritu del árbol, que lo guía en su camino hasta un hermoso árbol viejo.

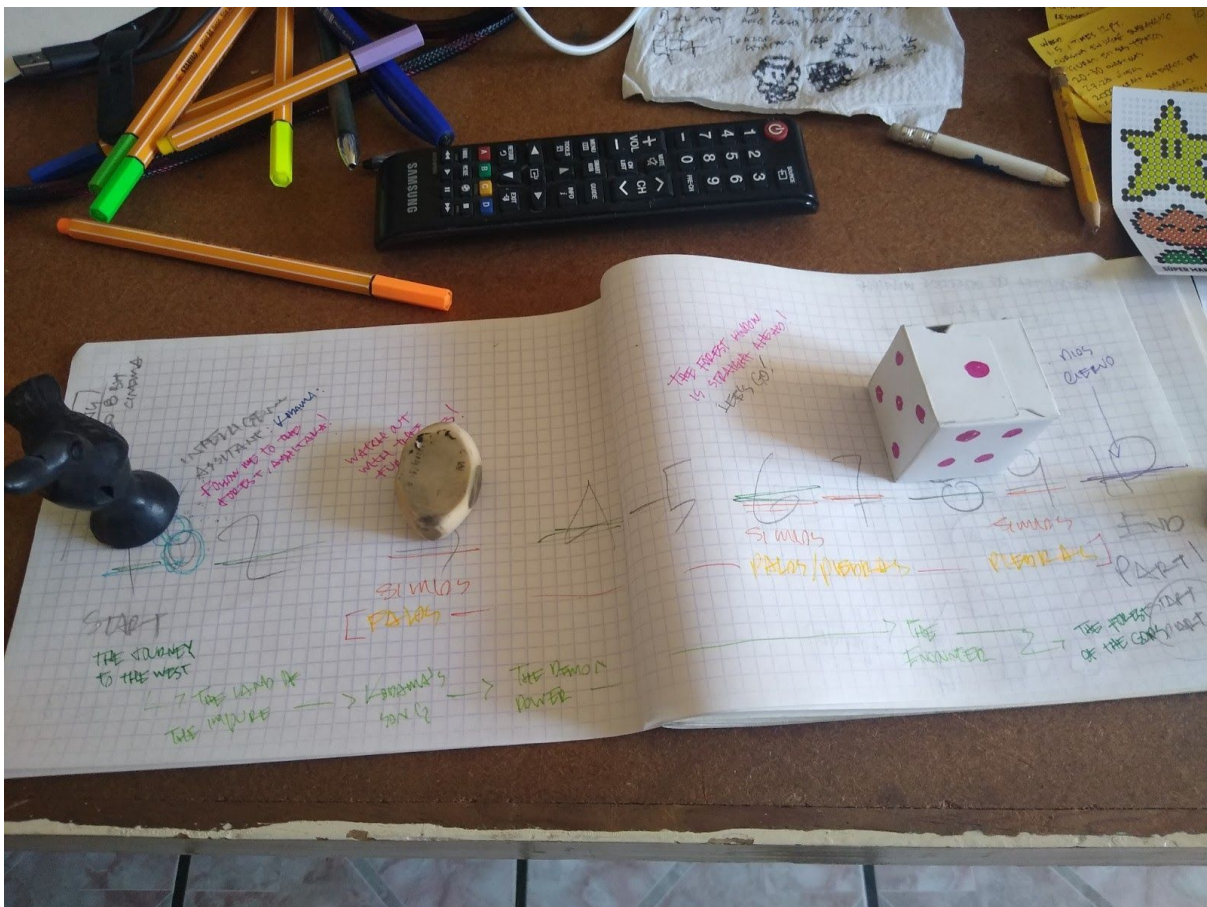
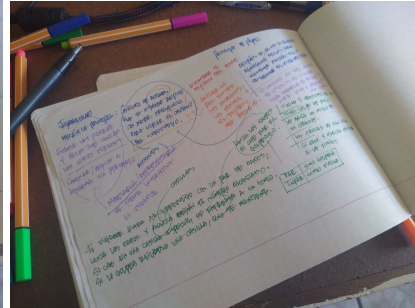
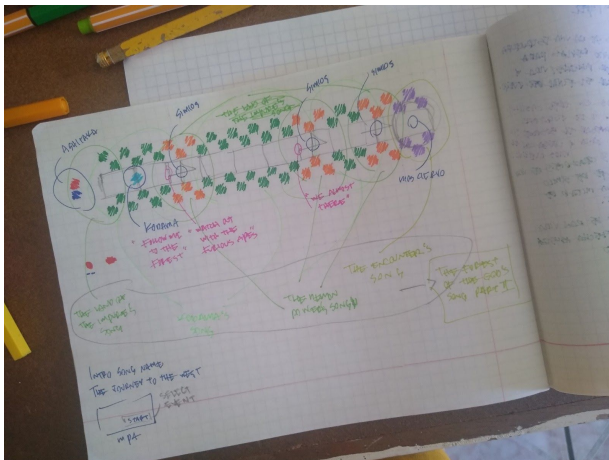
El jugador tiene que seguirlo sin perderlo de vista y sin que los simios furiosos lo lastimen con piedras y palos.

Una vez en el reino del espíritu del bosque, el jugador logra ver al dios ciervo para fundirse la pantalla en blancos y con un cuadro de diálogo de su próxima misión.

- **Fotos documentando su prototipo y su sesión de prueba.**

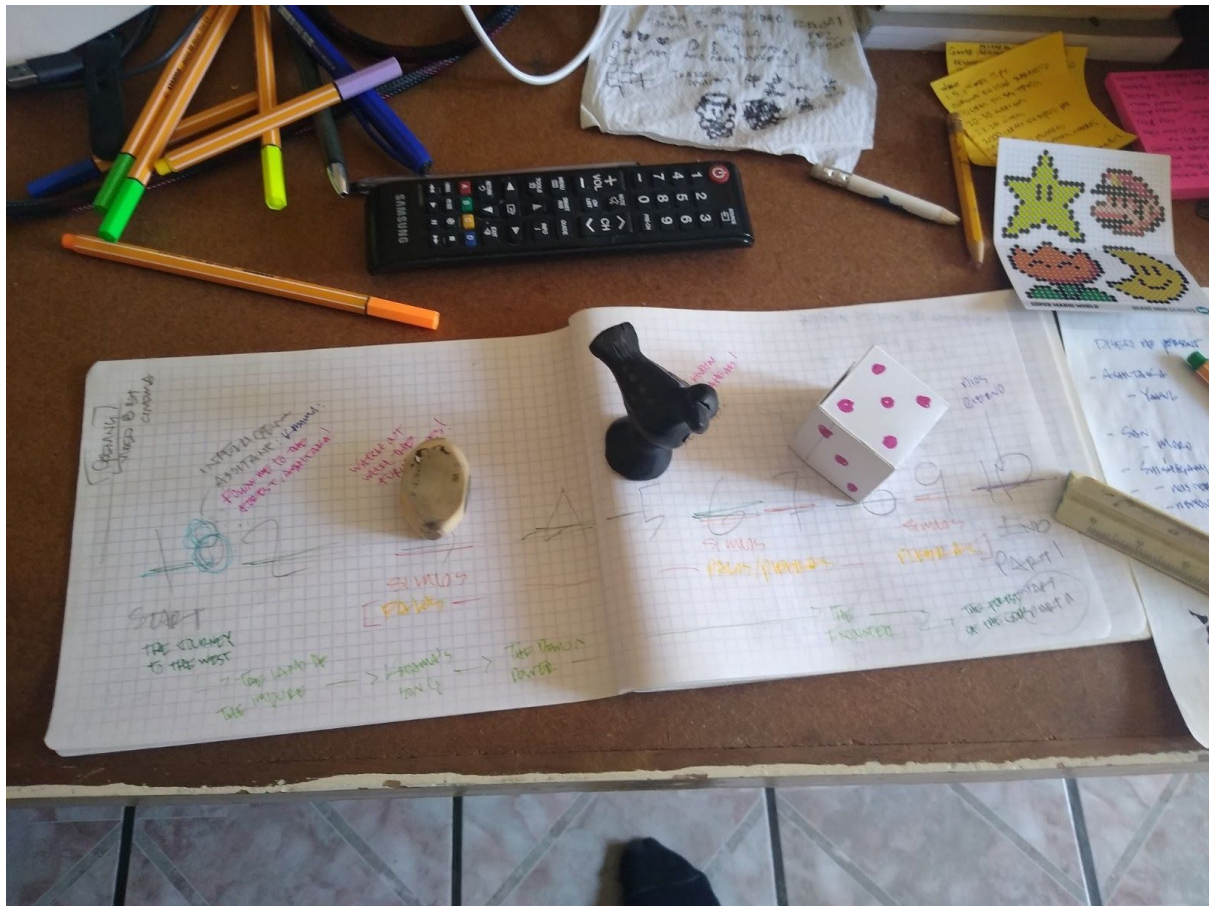


MÓDULO 1: DISEÑO Y PLANEACIÓN



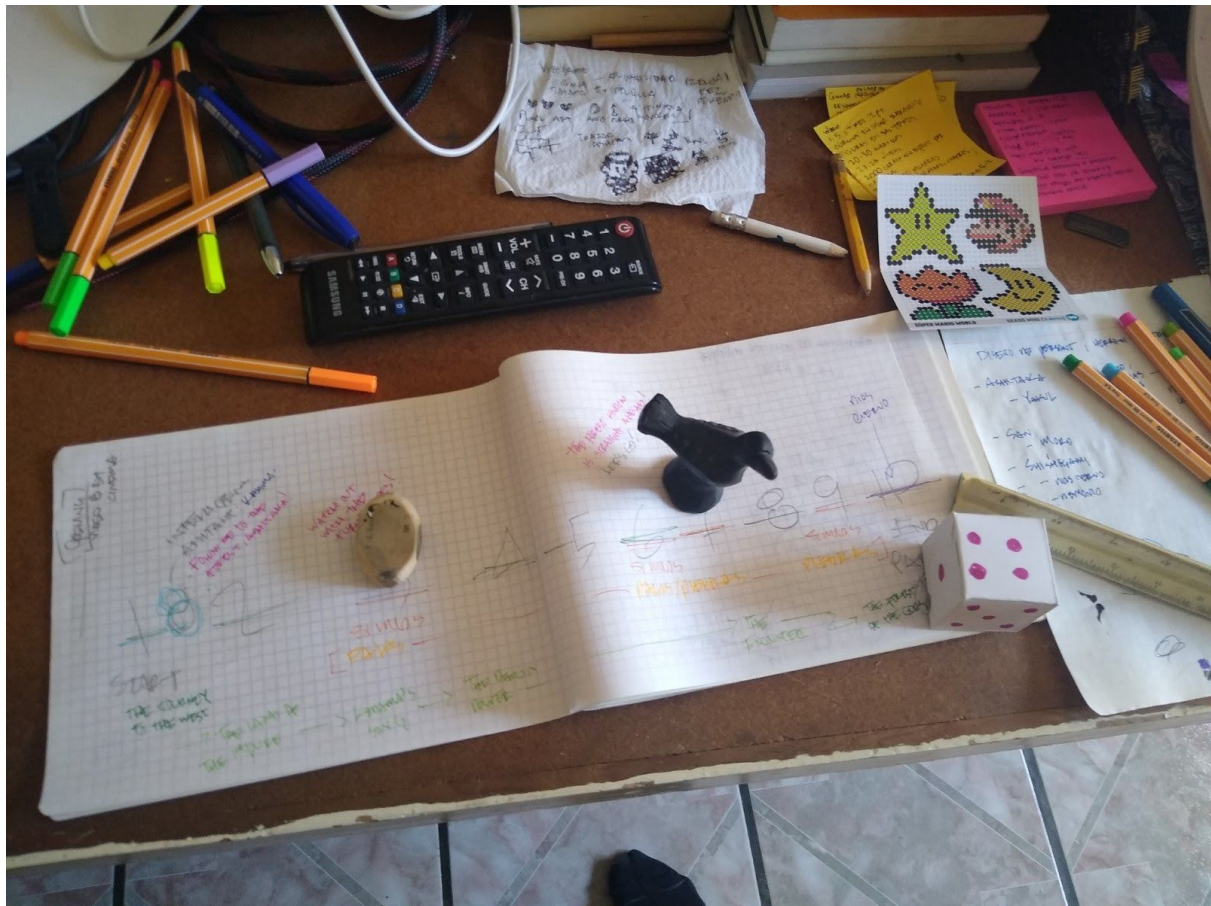


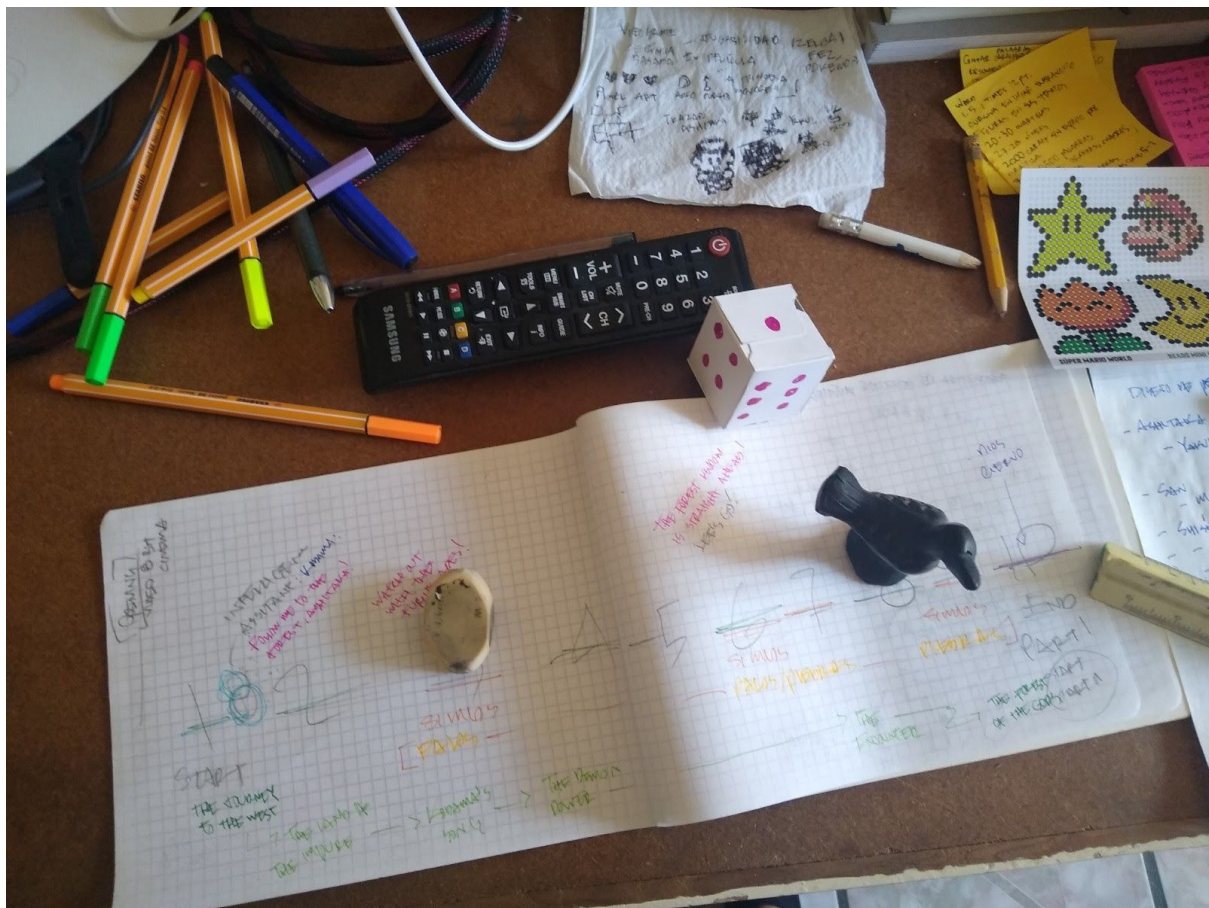
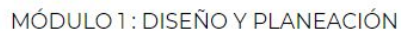
MÓDULO 1: DISEÑO Y PLANEACIÓN

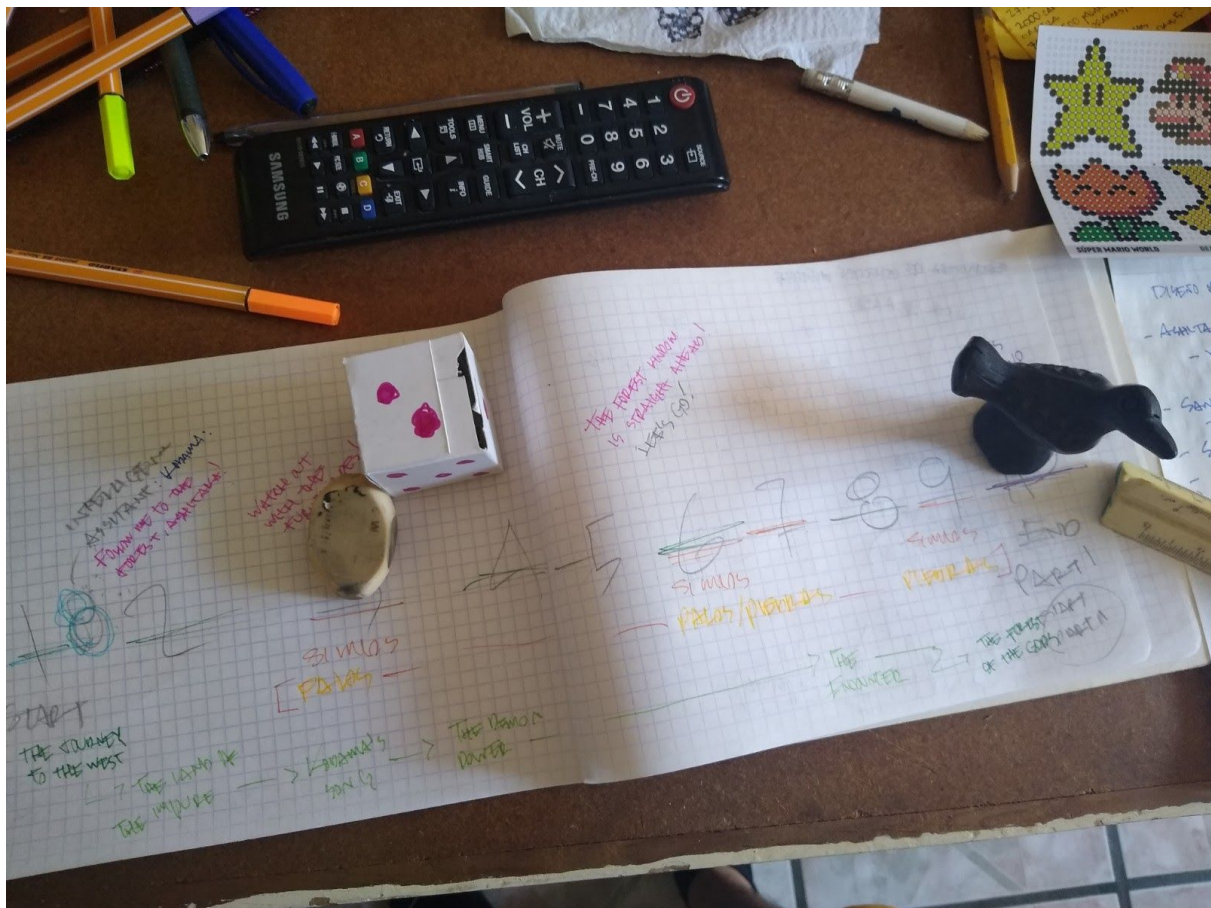




MÓDULO 1: DISEÑO Y PLANEACIÓN







- **Breve descripción de su sesión de prueba.**

Se inició en la primera casilla, se lanzó el dado. Avancé cinco casillas, luego caí en la casilla siete. Me enfrenté a los simios, pero no lograron tocarme con los palos ni las piedras. Después caí en la casilla ocho y finalmente llegué diez para finalizar la sesión de prueba.

- **Análisis de su sesión de prueba.**

- **¿Qué funcionó?**

Funcionó la dinámica del dado para no ser tan lineal y al menos provocar algo de incertidumbre.

- **¿Qué se puede mejorar?**

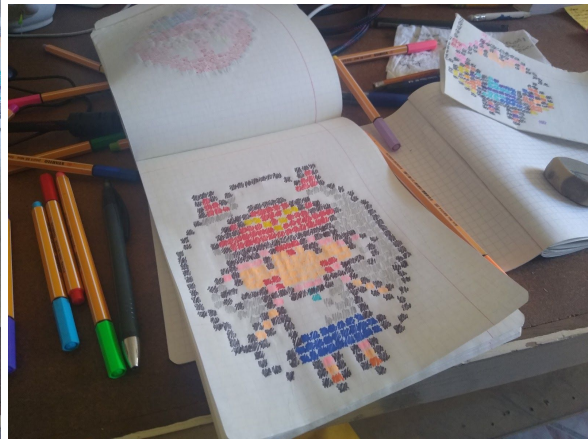
Quizá se podría considerar la creación de los obstáculos, personajes y escenarios. Sonidos incidentales, algunas animaciones, el soundtrack o musicalización para provocar las distintas emociones de avance en la historia y los niveles de curva o aprendizaje.



- **¿Cuál fue la parte favorita del jugador?**

Avanzar sin ser lastimado.

Opcionalmente se pueden incluir descripciones y análisis de múltiples sesiones de prueba y las mejoras que realizaron a su prototipo.



Al finalizar **deben subir un solo archivo con su documento al apartado correspondiente** de la plataforma del curso.