

GAME DESIGN DOCUMENT



WENDIGO

Salthill

Preparado por:
George Alexandru Balica
Adrián Botella Perpiñá
David Garrido Palacios
David Montesinos Matamala
Ausiàs Prieto Roig
Francisco Rivas Cervera
Diego Ruiz Muñoz

Última actualización:
20/01/22

TABLA DE CONTENIDOS

ANÁLISIS DE JUEGO	3
OBJETIVO DEL JUEGO	3
GÉNEROS	3
PLATAFORMAS	3
PÚBLICO OBJETIVO	3
ANÁLISIS COMPETITIVO	4
HISTORIA Y PERSONAJES	5
JUGABILIDAD	7
VISIÓN GENERAL Y JUGABILIDAD	7
EXPERIENCIA DEL JUGADOR	7
PAUTAS DE JUGABILIDAD	7
OBJETIVOS DEL JUEGO Y RECOMPENSAS	8
MECÁNICAS DEL JUEGO	9
DISEÑO DE NIVEL	11
SONIDOS DEL JUEGO	12
MENU DE INICIO	13
INTERFAZ	14
ESQUEMA DE CONTROL	16
ESTÉTICA DEL JUEGO E INTERFAZ DE USUARIO	17
TAREAS Y HORARIO	17

Análisis de juego

Sobrevive lo máximo posible en la región de Salthill utilizando tus habilidades de caza y recolección de recursos en un entorno hostil mientras realizas una serie de misiones. Deberás escapar de una amenaza muy superior a ti aprovechandote del terreno y herramientas que dispongas, mientras exploras las diferentes zonas de Salthill para obtener y comerciar objetos que faciliten tu supervivencia en el juego.

Objetivo del juego

Wendigo, un juego de Survival Horror para PC donde deberás usar tus reflejos, capacidad de adaptación e inteligencia para sobrevivir el máximo tiempo posible en Salthill y avanzar en la historia principal.

Géneros

Supervivencia, Horror, Aventura, Sigilo y Exploración.

Plataformas

PC.

Público objetivo

Jugadores apasionados de los retos difíciles de terror y supervivencia, que estén acostumbrados a juegos de PC.



Análisis Competitivo

Referentes

The Long Dark, The Forest, Alien, Seeking Evil: The Wendigo

Competencia

Juegos como los nombrados como referentes y juegos de los géneros survival horror y/o aventura.

Características diferenciadoras

La idea principal es combinar los aspectos básicos de la supervivencia en un bosque con la tensión de saber que hay un monstruo deambulando por la zona.

História y Personajes

Alex Blackwood, cazador de renombre por las tierras del sur, ha sido contactado con un contrato peculiar: debe cazar un animal extraño, grande como un oso y fiero como un tigre que deambula por las vastas colinas de Salthill.

El pueblo, desesperado por la situación de desapariciones de animales y vecinos, solicitan tu ayuda.

La situación se complica cuando te encuentras atrapado por la situación y sin poder escapar de Salthill.

Personaje	Descripción	Características	Información Misc.
Antagonista (Wendigo)	NPC. Una bestia ancestral con elementos sacados de varios animales que hará el papel de antagonista.	El monstruo te perseguirá, te quitará recursos matando animales cercanos e intentará acabar contigo mientras intentas sobrevivir.	 
Protagonista (Alex Blackwood)	Personaje jugable. Es el protagonista de la historia. Acaba temporalmente en Salthill desde que recibe la solicitud de un contrato, y ha desarrollado útiles habilidades de supervivencia a lo largo de su vida.	El protagonista podrá moverse por el mapa y usar técnicas de supervivencia y caza cuando las necesite. Con astucia deberá sobrevivir y escapar del monstruo que deambula por Salthill.	
Viejo del pueblo (Old Clark)	NPC que se encuentra en la aldea. Es uno de los últimos habitantes que quedan en Salthill, y se dedica a comerciar con el protagonista.	Militar retirado ya entrado en edad que desprende experiencia y sabiduría. Sabe lo que el aventurero necesita en todo momento, y a un precio justo.	

Ex-cazador (Mr/Mrs Smith)	NPC que se encuentra en una cabaña un poco alejada a las afueras de la aldea.	Ex-cazador experimentado de Salthill, tras la aparición de un animal extraño decide retirarse repentinamente y encerrarse en las cercanías de su cabaña.	
Animal(Zorro)	NPCs que se encuentran esparcidos por el bosque de Salthill.	Hay zorros de distintos tipos: Agresivos, Muy Agresivos, Tranquilos, Explorador.	

Jugabilidad

Visión general y jugabilidad

El juego se basa en los géneros supervivencia y horror, aunque también bebe de aventura y sigilo dado a que se te obligará a moverte y explorar el mapa, orientado algunas veces por las diferentes misiones del juego y evitando ser detectado por el Wendigo.

El juego será desarrollado para PC, será offline y de un solo jugador. Al jugar en solitario, se creará una experiencia más inmersiva en el juego, aumentando tu concentración y terror durante el juego.

Experiencia del jugador

Vivirás la tensión de la supervivencia en un lugar recóndito y desconocido, con la tensión de saber que hay un Wendigo antagonista que te persigue y quiere acabar contigo, combinado con la incertidumbre de no saber dónde está ni cuando va a aparecer.

Pautas de jugabilidad

Siendo un juego donde deberás cazar y huir de un monstruo, cierto nivel de dificultad y violencia es de esperarse. No obstante, ayudándonos del estilo de diseño pretendemos alejarnos un poco del realismo y la brutalidad de los golpes, haciéndolo apto para un mayor rango de edades.

Se usará un lenguaje maduro con ciertos toques de ironía, aunque no será muy complejo. Se podrán encontrar referencias sutiles repartidas por el mapa.

El mapa tendrá un límite.

Objetivos del juego y recompensas

Recompensas	Castigos	Niveles de dificultad
Se podrá encontrar Objetos Clave en algunas zonas del mapa, los cuales facilitarán la supervivencia del jugador.	Para que el jugador no acumule un montón de recursos, se irá reduciendo el loot conforme más recursos tenga. Esto le obligará a tener que explorar diferentes zonas del mapa y exponerse más al Wendigo.	El juego empezará con una dificultad media, dejando un margen para que el jugador pueda conseguir ciertos recursos antes de que se aumente la dificultad.
El jugador puede explorar zonas nuevas, con paisajes y hallazgos.	Diferentes zonas tienen diferentes probabilidades de tener al wendigo, pero no investigar hace que el wendigo se acerque cada vez más a tí.	La dificultad irá progresando, y las zonas seguras serán cada vez más pequeñas. Depende de las habilidad del jugador de aprender los patrones del wendigo.
Se podrá comerciar para cambiar materiales simples por otros más complejos o difíciles de conseguir.	Tienes que llegar al pueblo donde se encuentra el comerciante, arriesgándote a encontrarte al Wendigo por el camino.	A medida que vayan avanzando los días los objetos se irán haciendo cada vez más caros, por otra parte a medida que el jugador vaya descubriendo más objetos se irán desbloqueando nuevos en la tienda para comprar.
Se puede cazar usando munición, para conseguir materiales y comida cruda.	La munición es escasa, y puede ser usada para ralentizar al Wendigo.	A lo largo del juego, y puesto que el Wendigo se va poniendo cada vez más activo, la cantidad de animales baja.
Se pueden completar las diferentes misiones principales para conseguir que la historia principal avance.	Si no se completan las misiones principales la historia principal no avanzará.	Cada vez las misiones principales serán más difíciles y peligrosas.
Se pueden completar diferentes misiones secundarias que otorgarán beneficios al jugador (Objetos Clave, materiales difíciles de obtener...).	Si no se completan las misiones secundarias el jugador tendrá más dificultades a la hora de sobrevivir y avanzar en la historia principal, pues no dispondrá de las ventajas otorgadas al completar las misiones secundarias.	Cada vez las misiones secundarias serán más difíciles y peligrosas. Además algunas misiones secundarias solo estarán disponibles durante ciertos momentos de la historia principal o tras haber completado alguna otra misión secundaria con anterioridad.

Mecánicas del juego

Atributos de los personajes	
Personaje	Capacidad de movimiento / Acciones disponibles
Protagonista (Alex Blackwood)	<p>El personaje podrá andar, alimentarse, correr, saltar, recoger materiales o armas, comerciar materiales o armas, disparar, acceder al inventario, cambiar de arma o herramienta. El personaje tendrá espacio de inventario, munición y vida limitadas. La vida no se regenerará salvo que se utilicen objetos para ello.</p> <p>Se empezará con un arma básica, la escopeta de dos cañones, y podrá obtener mejores armas más adelante. El jugador también podrá crear una hoguera para cocinar la carne obtenida de los animales, siempre y cuando tenga los materiales requeridos. Sin embargo, esta operación tiene un 60% de posibilidades de éxito.</p>
Antagonista (Wendigo)	<p>El personaje podrá andar, correr, gritar y atacar. Dejará cadáveres a su paso y destrozos en el bosque.</p> <p>El Wendigo hará “spawn” en ciertas zonas del mapa y empezará a vagar por el mismo. A medida que pasa el tiempo, la probabilidad de que él vaya a la zona donde se encuentra el Protagonista aumentará.</p> <p>Cuando esté a menos de 40 metros del Protagonista irá a por él y le aplicará un debuffo de visión.</p> <p>El Wendigo entrará en un estado de stun cuando sea alcanzado por el arma del jugador, el cual durará unos 5 segundos.</p> <p>Tras salir del estado de stun, el Wendigo entrará en estado enfadado, lo cual lo volverá más agresivo durante un periodo de tiempo.</p> <p>El Wendigo reacciona a la campana del pueblo, lo que hará que emita un rugido que ayudará al jugador a deducir su ubicación.</p>
Viejo del pueblo (Old Clark)	No se podrá desplazar. Se encontrará en una zona específica del mapa (el pueblo). Podrá interactuar y comercializar con el protagonista.
Ex-cazador (Mr/Mrs)	Se encontrará en un lugar específico del mapa (cabaña de Mr/Mrs Smith).

Animal (Zorro)	Son varios personajes que se encuentran repartidos por el mapa de forma aleatoria y que podrán andar, correr, atacar y morir. Al morir soltará un objeto y desaparecerá. El objeto aleatoriamente ofrecerá de 1 a 5 trozos de carne.
Modos de Juego	
Primera Persona: Modo normal	El objetivo del jugador es sobrevivir. Para ello tendrá que conseguir alimento y objetos que le ayuden a salir vivo o evitar los encuentros con el Wendigo. A medida que pasa el tiempo, la zona segura disminuirá de tamaño y el Wendigo será más activo.
Primera persona: Modo pesadilla	La dificultad al comienzo de la partida será equivalente a haber sobrevivido una gran cantidad de días. El jugador deberá aprender rápido y ser eficiente o no durará mucho tiempo vivo.
Sistema de puntuación	
Puntos/Monedas/Estrellas/Notas/Etc.	Cómo se obtienen y beneficios que aportan
Objetos	<ul style="list-style-type: none"> -Cartuchos de escopeta: máximo de 10 en el inventario y 2 cargados en la escopeta. Aparecen tirados por el suelo. -Carne cruda: restaura 20 puntos de salud al ser consumida. Obtenible al matar a los zorros. Se pueden almacenar 1 por slot en el inventario. -Bayas: restaura 10 puntos de salud al ser consumido. Se encuentra tirado en el bosque. Se pueden almacenar hasta 10 en el inventario. -Piedra: Se encuentra tirada en el bosque. Se pueden almacenar hasta 10 en el inventario. Usable para la construcción de una hoguera. -Palo: Se encuentra tirado en el bosque. Se pueden almacenar hasta 10 en el inventario. Usable para la construcción de una hoguera. -Cerillas: Se encuentran en zonas urbanas. Aumentan la probabilidad de encender la hoguera al 75%. Se pueden almacenar hasta 5 por slot en el inventario.
Objetos únicos	<ul style="list-style-type: none"> -Escopeta de dos cañones: Arma básica con la que empezará el jugador. Con solo dos balas de cargador y tres segundos de tiempo de recarga, el jugador tendrá que elegir sabiamente cuándo disparar. Sin embargo, cada disparo consiste en 8 perdigones, por lo que será relativamente fácil acertar en el blanco. Cada perdigón quita 30 puntos de vida a un animal, y activará el estado de stun del wendigo.

	<p>-Mechero: aumenta la posibilidad de crear la hoguera al 100%.</p> <p>-Linterna: Aumenta la visibilidad del jugador durante la noche.</p>
Misiones Secundarias	Al completarlas el jugador recibirá una recompensa (Objetos Clave, materiales difíciles de obtener...)
Misiones Principales	Al completarlas la historia principal avanza, permiten desbloquear el “final” y aumentan la dificultad.

Diseño de nivel

El nivel está construido en base a una zona boscosa, llamada Salthill. El propio nivel es el mapa por donde el jugador se mueve e interactúa en las diferentes localizaciones.

Niveles	
Salt Hill	 <p>The map is a composite of various biomes: hills, deep forests, arid zones, etc. It features several key locations marked with colored dots: Emboscadas (purple), Puntos de Interés (yellow), Campamento (blue), and Pueblo Principal (red). The map also shows a river system and a small town in the distance. Callouts provide examples of each location type.</p> <p>El mapa es un conjunto de distintos biomas (Zona de colinas, bosque profundo, zona árida...). A su vez, dependiendo de la zona, el jugador se encontrará con diferentes puntos de interés que podrá explorar y conseguir recursos. Como zonas destacables nos encontramos con nuestra propia cabaña, el poblado (constituido por una serie de edificios en una zona más alejada) y la cabaña de Smith (a la cual se accede por una bifurcación atravesando una pequeña gruta). En el nivel nocturno estarás perseguido por el Wendigo, quien te intentará dar caza por todo el mapa; tu objetivo, sobrevivir.</p>

En el juego se pueden diferenciar claramente dos niveles. El nivel diurno y el nivel nocturno.

En ambos se realizarán misiones, pero solo en el nocturno habrá que estar atento por la aparición del Wendigo.

Los niveles son estéticamente similares, se realizan sobre el mismo mapa, pero se produce un cambio de ambiente entre ellos. Cambia la iluminación, y los sonidos ambientales, además de permitir la aparición del Wendigo, cuyos cambios reproducen esa sensación de survival horror buscado.

Sonidos del Juego

Los sonidos del juego se pueden categorizar en dos tipos, los relacionados con el ambiente y los que tienen que ver con la interacción con el juego.

En la parte ambiental podemos encontrar sonidos y efectos del bosque como aire, mariposas, las hogueras y música de fondo de ambiente del nivel. En el nivel diurno la música será relajante, pero en el nocturno será de tensión e incertidumbre. También podemos encontrar música ambiental en el menú principal, un poco más activa para que llame al jugador a empezar a jugar.

En la parte de interacción podemos encontrar los ruidos de queja del personaje principal (dos sonidos que reproduce uno u otro de manera aleatoria), el sonido de muerte, sonido de disparo de los perdigones de la escopeta, y también los sonidos de interacción en el menú principal (al moverse y al pulsar por el menú principal y sus submenús).

Menu de inicio



En el menú de inicio están las opciones de Jugar, Opciones , Créditos y Salir .

Interfaz



Mira



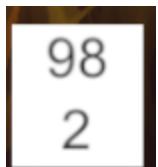
La mira está puesta para que no resalte mucho pero al mismo tiempo que se note dónde estás apuntando con la escopeta.

Vida y estamina



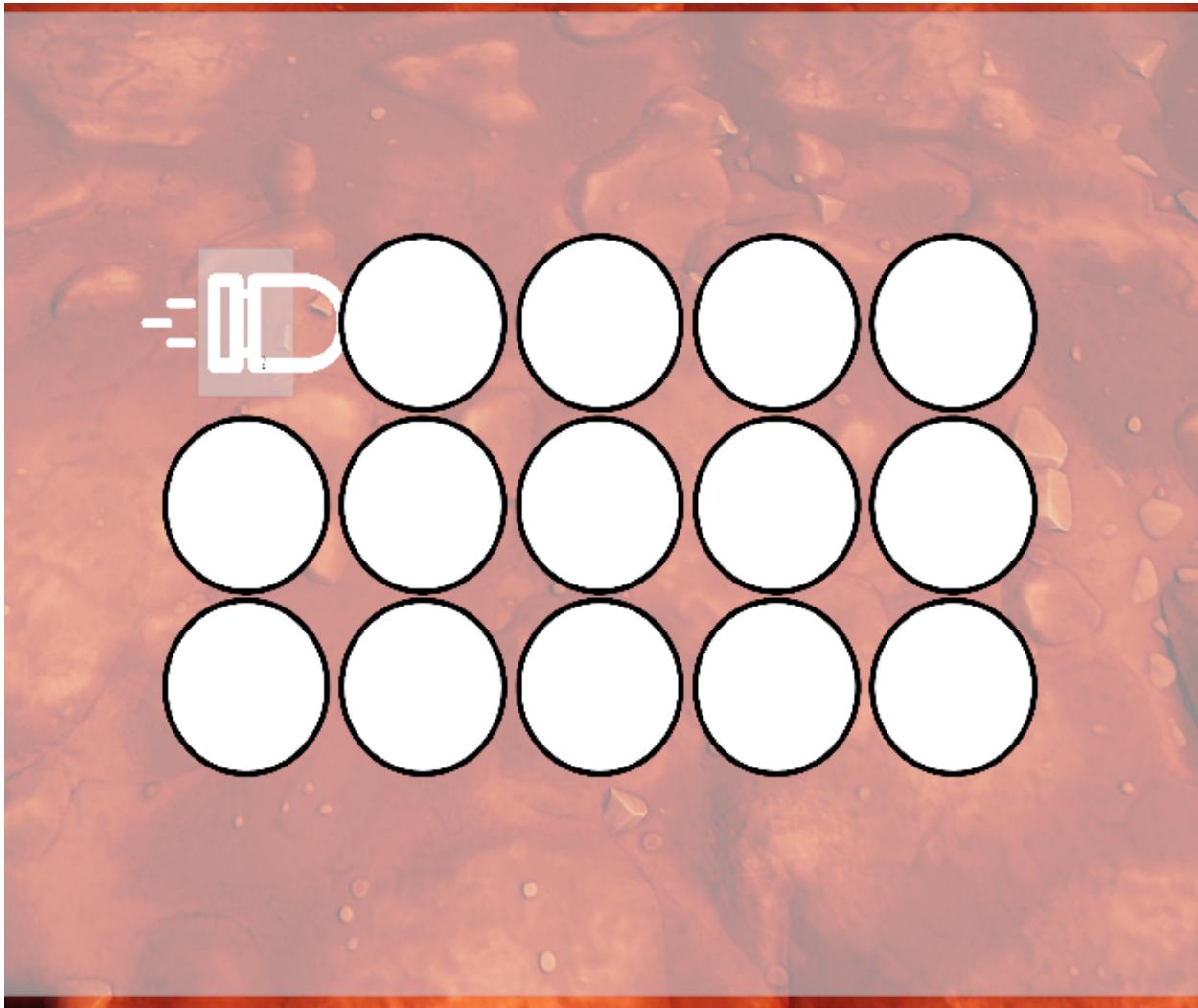
La interfaz de la vida y la estamina está situada en la parte inferior izquierda. En ella se encuentran en la parte superior la vida en color rojo y en la parte inferior la estamina en color verde.

Municion



Una interfaz sencilla pero práctica que muestra el estado de la munición de la escopeta y su cargador. El número de arriba indica la munición restante, y el de abajo las balas de perdigones restante.

Interfaz del inventario



Una interfaz sencilla que permite al usuario ver los objetos que ha recogido e interactuar con ellos, es decir, consumir los objetos para obtener salud, equipar la munición para la escopeta, o tirarlos del inventario para hacer espacio para objetos más importantes.

Mensajes

BUENOS DIAS CAZADOR. SOY EL VIEJO CLARK, ALCALDE DE SALTHILL. ME GUSTARIA QUE VINIERAS AL PUEBLO PARA PODER EXPLICARTE UN POCO LA SITUACION. ME ENCONTRARAS EN LA CASA MAS GRANDE DEL PUEBLO.

Durante el juego te podrás encontrar con varios mensajes, en ellos te contarán parte de la misión y objetivos que deberás de hacer.

Esquema de control

Botón/Tecla	Acción que ejecuta
W	Mueve al personaje hacia delante.
A	Mueve al personaje hacia la izquierda.
S	Mueve al personaje hacia atrás.
D	Mueve al personaje hacia la derecha.
Barra Espaciadora	El personaje realiza un salto.
Movimiento del ratón	El movimiento del ratón está asociado al movimiento de la cámara.

Click Izquierdo	Acciona la herramienta que tenga el personaje en la mano.
Click Derecho	Soltar objetos del inventario
F	Acciona con el mapa. Abre las notas. Sirve para recoger elementos y/o comerciar.
E	Abrir/cerrar el inventario del personaje.
X	Esconder el arma.
R	Recargar el arma.
Shift	Sprint.
Enter	Cierra las notas.

Estética del juego e interfaz de usuario

La estética recurrida es de elementos estilizados y menos realistas donde predomine la mezcla tonal y contrastes entre los distintos biomas.

El inventario está en formato por slots, con quince slots. El jugador puede soltar un objeto al pulsar click derecho sobre el slot o consumirlo en caso de que sea comida con click izquierdo. En cuanto a las funciones vitales está planeado utilizar un indicador en la pantalla.

Tareas y Horario

Tasks to Complete & Schedule				
Tasks	Task Lead	Start	End	% Complete
Development Phase				
Art				
Mapa general	Kiko	15/10/21	10/12/21	100%
Wendigo	George	15/10/21	4/12/21	100%
UI	George	16/11/21	8/12/21	100%

Engineering				
Inteligencia del Wendigo	Ausias	16/11/21		30%
Inventario	David Montesinos	16/11/21	07/12/21	100%
Mecánicas de la escopeta y munición	David Garrido	16/11/21	04/12/21	100%
Estamina/movimiento de animales	Diego	16/11/21	05/12/21	100%
Mecánicas de vida(protagonista y animales)	Adrian	16/11/21	06/12/21	100%
Movimiento Animales, Máquina de estados animales	Diego	16/11/21	1/12/21	100%
Audio				
Musica	Diego			100%
Milestone: GamePlay Features & Music				
Testing Phase				
Test Plan				
Beta Testing				
Milestone: QA Testing				
Deploying Phase				
"Go Live" Plans				
Milestone: Ready for Usage				