

GDD nombre juego

Índice

Índice	1
0. El documento	3
Resumen	3
Control de versiones	3
Instrucciones adicionales	3
Definiciones	3
1. Sobre el juego	4
1.1 Breve descripción	4
1.2 Forma de Jugar	4
1.3 Ambientación	4
1.4 Objetivos y Retos	4
1.5 Key Points	4
2. Detalles del Juego	5
2.1 Plataformas Objetivo	5
2.2 Inputs usados	5
2.2 Duración / rejugabilidad	5
2.3 Logo, Nombre interno, comunicación	6
2.4 Público objetivo	6
2.5 Idiomas y localización	6
2.6 Regiones, idiomas y localización	6
2.7 Entorno de trabajo	6
3.Mecánicas / Jugabilidad	7
4. Audiovisual	7
4.0 Biblia Artística:	7
4.1 Referencias / Estilo visual / bocetos:	7
4.2 Cámara:	7
4.3 Iluminación:	7
4.4 VFX:	7
4.5 Animaciones:	7
4.6 SFX:	8
4.7 Banda sonora. música	8
4.8. UI / HUD:	8
5. Estructura y sistemas	9
5.1 Arquitectura escenas	9
5.2 Sistemas principales	9
5.2.1 Accesorios a sistemas	9

5.2.2 Librerías de sistema	9
5.2.4 Sistema de cámara	9
5.2.5 Renderizado, materiales y shaders	9
4.2.6 Sistema de animaciones	9
6. Planificación	10
6.1 Hitos principales	10
6.2 Desglose de tareas	10
7. Listados	11
7.1 Escenarios (y props asociados):	11
7.2 Personajes:	11
7.3 Animaciones:	12
7.4 Efectos:	12

0. El documento

Resumen

El presente documento es el GDD del videojuego MiniProyecto, juego de género plataformas 2D y estética pixel art, para ser desarrollado durante desarrollo previsto, se incluye descripción del juego, alcance, listados y referencias necesarias para su desarrollo, así como referencias a los otros documentos que se puedan necesitar de cara a su desarrollo.

Control de versiones

Versión	Descripción	Autor	Fecha
0.1	Documento inicial	Goiti	
0.2 (actual)	Añadida sección listado	Goiti	
0.3	Implementación de mecánicas en el juego.	Goiti	
0.5	Creación y recopilación del arte	Goiti	
0.7	Creación del nivel jugable	Goiti	
1.0	Publicación del título	Goiti	

Instrucciones adicionales

Si no se tiene acceso a algún recurso, solicitar a goiti02@yopmail.com

- **Planificación:** Documento Gantt en enlace (falta definir)
- **Biblia Artística:** Enlace
- **Repositorio:** <https://gitlab.com/goiti/miniprojectoproyectos1>
- **Documento de requisitos:** ...
- ...

Definiciones

- **MiniProyecto:** El nombre del título del juego, se ha elegido porque describe con precisión el alcance y la naturaleza pequeña y limitada del juego además porque eso es lo que es, un mini proyecto .

1. Sobre el juego

1.1 Breve descripción

Es un pequeño juego con solo 1 nivel en el que el protagonista tiene que ir saltando por plataformas para ir avanzando verticalmente hasta llegar al final del nivel. Es un título creado con la intención de ser minimalista y cozy.

1.2 Forma de Jugar

Juego de plataformas en el que vas subiendo verticalmente entre plataformas.

1.3 Ambientación

Lorem ipsum...

La ambientación del título es cozy y pixelar, no posee ningún tipo de historia ni temática.

1.4 Objetivos y Retos

Lorem ipsum...

Objetivos y Retos: Se refiere a que puede hacer el jugador y para qué lo hace.

1.5 Key Points

- **Arte Pixel Art:** Juego 2D donde el uso del pixel art es clave para que el proyecto haya podido salir adelante.
- **Ágil:** Partidas ágiles y rápidas, sin guardado, para vencer deberás superar el juego de un intento.
- **Jugablemente Simple:** No es un juego estresante ni con un nivel de dificultad muy grande.
- **Relajante:** El juego tiene una mecánica de pesca que permite relajarte tranquilamente en el título.
- **Simple:** No es un título que te bombardeen constantemente con 1000 puntos en un minimapa mostrando misiones secundarias. Es un título en el que entras y vas subiendo plataformas.

2. Detalles del Juego

2.1 Plataformas Objetivo

El juego está destinado a Windows 10+, en concreto a través de itch.io, para ordenadores de gama baja.

Requisitos mínimo:

- **Procesador:** AMD or Intel CPU 2C/4H 2GHz
- **Memoria:** 4 GB de RAM (Windows 10 22H2) 6GB (Windows 11 24H2)
- **Gráficos:** AMD Radeon HD 8470D (512MB) o equivalente de intel.
- **Almacenamiento:** 500 MB HDD.

Requisitos recomendados:

- **Procesador:** AMD Athlon 3000g/ Intel Core i5-8400
- **Memoria:** 8 GB de RAM
- **Gráficos:** Vega 3, GTX 550ti, Intel Iris Xe Graphics
- **Almacenamiento:** 600 MB de almacenamiento SSD.

2.2 Inputs usados

Teclado

- **Movimiento:** A D
- **Interactuar con un elemento:** W o ↑
- **Saltar:** Espacio
- **Tecla de acción:** Espacio

2.2 Duración / rejugabilidad

El juego está pensado para ser jugado una única sesión de 10 minutos que incluirá unos 2 intentos antes de dominar la mecánica, el rango sería entre 10 y 15 minutos.

No incluye niveles de dificultad ni otras formas de balanceo, por lo que la experiencia es corta y directa.

2.3 Logo, Nombre interno, comunicación



2.4 Público objetivo

Cualquier usuario de Itch.io que le guste explorar títulos sencillos y muy cortos.

2.5 Idiomas y localización

El juego se lanzará con los textos y menús en Español.

2.6 Regiones, idiomas y localización

El principal mercado es el occidental con especial consideración en:

- **España:** Siendo país de origen resulta especialmente interesante por el apoyo de medios locales y el amplio conocimiento de la cultura e intereses.
- **LATAM:** A pesar de la poca narrativa que tiene el título, esta primera versión del título estará solo en español, con lo cual en la región de latam también podrá disfrutar de este título plenamente. .

2.7 Entorno de trabajo

Para el desarrollo se usará Unity 2022.53f1 con URP.

A pesar de que Unity 6 ya está disponible para usarse, se emplea la versión 2022.53f1 dado que tarda menos en abrirse los proyectos a la hora de trabajar en él y no hay ninguna característica en la versión 6 de Unity que sea necesaria para el título que se está intentado crear en cuestión.

3. Mecánicas / Jugabilidad

El flujo de juego en este proyecto se centra en una progresión directa y lineal a través de un único nivel en constante evolución. Inicialmente, el jugador experimentará una introducción suave sin desafíos, escalando entre plataformas sencillos, permitiendo una rápida familiarización con los controles y el salto. A medida que el nivel avanza, la dificultad se incrementa de manera constante, exigiendo mayor precisión en los saltos y una atención creciente a la aparición de trampas visibles. El jugador no recibe recompensas intrínsecas más allá de la satisfacción de superar los crecientes obstáculos y completar el nivel. La experiencia se basa puramente en la sensación de logro personal al alcanzar el final, sin elementos narrativos que impulsen la progresión o sorpresas significativas en el diseño del nivel. El efecto parallax visual, está presente, pero no influye ni en la jugabilidad ni sigue la idea de día y noche.

4. Audiovisual

4.0 Biblia Artística:

<https://docs.google.com/document/d/15FFtYrfqFHPUfcFqA6cUKXZHDEQgbwS7SkONjirDA88/edit?usp=sharing>

4.1 Referencias / Estilo visual / bocetos:

4.2 Cámara:

La cámara de juego será vista lateral 2D usando cine machine

4.3 Iluminación:

La iluminación del título era la de URP.

4.4 VFX:

El objetivo es que tenga algún efecto como distorsión de lente en algunas partes del juego.

4.5 Animaciones:

Las animaciones del juego serán muy simples dado la sencillez del proyecto.

4.6 SFX:

Los sonidos del juego serán simplemente sonidos básicos de acción y una música de fondo relajante.

4.7 Banda sonora. música

Música chill sin copyright

4.8. UI / HUD:

La interfaz es lo más minimalista posible. Cosas como la vida se ven representadas en el color del personaje.

5. Estructura y sistemas

5.1 Arquitectura escenas

5.2 Sistemas principales

5.2.1 Accesorios a sistemas

El juego está diseñado para ser jugado utilizando un teclado estándar en un sistema operativo Windows 10. No se requiere ni se ofrece soporte para accesorios de sistema adicionales más allá de la funcionalidad básica del teclado.

5.2.2 Librerías de sistema

En este proyecto de Unity, he utilizado principalmente las librerías base de Unity, como System.Collections y UnityEngine, que son esenciales para la funcionalidad del motor. Además, he incorporado TextMeshPro para la gestión y renderización de texto dentro del juego, lo que me ha permitido crear interfaces de usuario y mostrar texto con mayor calidad y opciones de personalización. Además se ha utilizado la librería de TMPro para los menús y botones. Y por último el SceneManager para la carga de la escena del nivel cuando se está en el menú principal y cuando uno muere.

5.2.4 Sistema de cámara

El sistema de cámara es uno que sencillamente sigue al personaje a medida que se mueve.

5.2.5 Renderizado, materiales y shaders

El renderizado es URP, los materiales son assets en Pixelart, ya sean descargados de Itch.io o creados por mí usando la herramienta Aseprite y los materiales son los que permite crear el motor de Unity

4.2.6 Sistema de animaciones

El sistema de animaciones es el que ofrece de forma predeterminada el motor gráfico Unity.

6. Planificación

6.1 Hitos principales

Documento inicial con la idea base.
Creación del proyecto
Creación y testeo de mecánicas
Creación y recopilación de recursos para el proyecto
Implementación de mecánicas en el nivel
Implementación del arte en el nivel,.
Creación de la pagina de Itch.io
Compilación del título y subida del mismo a la página.

6.2 Desglose de tareas

- Documento inicial con la idea base.
 - Vocetar de forma mental o en un documento cual es la visión del titulo, con sus proporciones, complejidad etc.
- Creación del proyecto
 - Crear el proyecto de unity en 2D
- Creación y testeo de mecánicas
 - Crear una escena en Unity en la que se puedan ir implementando todas las mecánicas que se tienen previstas para el título implementarlas en objetos sencillos de Unity, como círculos cuadrados y demás sin siquiera ponerles texturas.
- Creación y recopilación de recursos para el proyecto
 - Buscar assets gratuitos y crear los que sean necesarios para el arte del título
- Implementación de mecánicas en el nivel
 - Crear una nueva escena en la que se pueda ir implementado todas las mecánicas y scripts que han sido testeados en la escena de testeo.
- Implementación del arte en el nivel.
 - En el nivel que se está creando ir implementado todo el arte que se tiene para que el título no utilice formas básicas ni objetos simples de Unity.
- Creación de la pagina de Itch.io
- Compilación del título y subida del mismo a la página.

7. Listados

7.1 Escenarios (y props asociados):

Nombre	Descripción	Tipo	Notas
Fondo	El fondo del escenario	Textura/s 2D alargada	Se usará con Parallax
Fondo nubes	El fondo del escenario	Textura/&/s 2D alargada	Se usará con Parallax
Plataformas traspasables	Plataforma que se puede traspasar de abajo a arriba traspasandose.	Tectura/s 2D	Tileable
Plataforma no saltable	Plataforma que no permite ser traspasada de abajo hacia arriba y solo sirve de plataforma de apoyo para ir a otra.	Tectura/s 2D	Tileable
Fuego	Una zona de fuego en la que el jugador se puede hacer daño.	Tectura/s 2D	Tileable
Torreta	Para que el jugador pueda eliminar obstáculos o enemigos a lo largo del juego.	Tectura/s 2D	Tileable
Agua	Zona de agua en la que el jugador podrá pescar.	Tectura/s 2D	Tileable

7.2 Personajes:

Nombre	Descripción	Tipo	Notas
Protagonista	Sprite principal del personaje	Textura/s 2D alargada	Se usará animada
Trampa fuego	Trampas de fuego que hacer daño	Textura/&/s 2D alargada	Se usará con efectos visuales
Agua	Zona de agua en la que el jugador podrá pescar.	Tectura/s 2D	Tileable
Torreta	Para que el jugador pueda eliminar obstáculos o enemigos a lo largo del juego.	Tectura/s 2D	Tileable

7.3 Animaciones:

Nombre	Descripción	Tipo	Notas
Animación Idle	La animación que hace el personaje todo el rato.		
Animación de agua	Flujo de agua.		
Animación de pesca	Una animación que mostrara que pasa cuando el personaje está pescando.		

7.4 Efectos:

Nombre	Descripción	Tipo	Notas
Daño recibido	El jugador cambiara de color a medida que pierda vida.	VFX	
checkpoint	Los checkpoints cuando esten desactivados se veran de color rojo y cuando el protagonista pase por ellos pasaran a ser de color verde indicando de ese modo que estan activados.	VFX	