|  |
| --- |
| «NOMBRE DE LA COMPAÑÍA» GAMES |
| Game Design Document |
| [NOMBRE DEL JUEGO] |
|  |
| **Ivan Dario Pinilla Torres** |
| **26/08/2016** |

|  |
| --- |
| Descripción detallada del contenido argumental, físico y técnico del juego. Este documento es la referencia principal para el diseño de historia y jugabilidad del juego. |

© 2016 «Nombre de la Compañía» GAMES

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Queda reservado el derecho de propiedad de este documento, con la facultad de disponer de él, publicarlo, traducirlo o autorizar su traducción, así como reproducirlo total o parcialmente, por cualquier sistema o medio.

No se permite ningún tipo de reproducción total o parcial de este documento, ni su ubicación, transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste escrita o electrónica, mecánica, fotocopiado, grabado o cualquier otro método, sin el permiso previo y escrito de los titulares de los derechos y de los derechos de autor.

FOTOCOPIAR ES DELITO.

«Nombre de la Compañía» GAMES son marcas registradas de «Nombre de la Compañía» GAMES.

Otros nombres de compañías y productos mencionados en este documento, pueden ser marcas comerciales o marcas registradas por sus respectivos dueños.

Este documento tiene carácter informativo únicamente. La información contenida en este documento está sujeta a cambios.

# Información General

***Título:*** Game Design Document [NOMBRE DEL JUEGO]

***Versión:*** 0.1

***Archivo:*** SPEC-GDD Game Design Document 001-XXXXXX.docx

***Autor:*** Ivan Dario Pinilla Torres

***Estado:*** Borrador

# Control de Cambios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| VERSIÓN | FECHA | AUTOR | DESCRIPCIÓN |
| 0.1 | 26/08/2016 | Ivan Dario Pinilla Torres | Emisión Inicial del documento |

# Introducción

En el presente documento se menciona toda la información referente al juego [NOMBRE DEL JUEGO], [NOMBRE DEL JUEGO] es un Sidescroller para PC, con rompecabezas, exploración retos y mucho farmeo de recursos para potenciar las habilidades del jugador.

# Descripción

Se pondrá al jugador en el papel de un soldado dentro de una estación espacial, quien tiene que identificar las amenazas que plagan este lugar, pues la gran mayoría de la población de esta ha muerto o ha mutado.

El juego comienza con el personaje ligeramente armado, casi indefenso ante las nuevas amenazas de la base espacial, el jugador debe encontrar la forma de llegar hasta una cápsula de escape para salir de la base, en el trayecto del juego deberá encontrar un número de llaves que le servirán para entrar en la bahía de emergencia, donde estarán las cápsulas de escape y escapar.

En ciertos puntos de la base el jugador tendrá puntos seguros donde no habrán amenazas, será un punto de guardado para el jugador. En este sitio seguro se podrán crear ítems, guardar algunos del inventario del jugador o mejorar algunas máquinas que servirán para desarrollar nuevo equipamiento.

Mientras el jugador explora la base, encontrará una vasta serie de lugares en los cuales podrá encontrar armamento, equipo y otros objetos varios. Debido a la naturaleza de las instalaciones que son meramente de investigación, el jugador deberá encontrar la forma de crear sus propias armas, pues estas son escasas.

Para crear armas y demás equipo deberá recolectar recursos que encuentre en la base, desde minerales, plantas hasta partes que serán obtenidas de enemigos, las cuales serán arrojadas de forma aleatoria según el tipo de enemigo o el área donde este se encuentre.

Deberá encontrar planos y chips que le abrirán nuevos objetos para ser fabricados en las zonas seguras.

# Términos y Definiciones

Se describen a continuación los términos usados en el documento y sus significados correspondientes, muchos de los términos mencionados harán referencia a elementos del juego (Nombres de objetos, enemigos, sitios, etc.),

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Término | Definición |
| 1 | Farmeo | Acción de recolectar ítems de forma masiva durante periodos de tiempo considerables, esto requiere de eliminar múltiples enemigos constantemente. |
| 2 | Spawn | Acción que tiene un objeto/enemigo/jugador de aparecer en un punto específico del mapa. Este comportamiento es la creación de un objeto. |
| 3 | Respawn | Cuando un enemigo reaparece en un punto específico del mapa si muere o si no se carga porque pertenece a un área no cargada en pantalla. |
| 4 | Despawn | Cuando un enemigo u objeto desaparece o es auto-destruido después de un tiempo determinado. Ej. Cuando el jugador ya no está ubicado en un área, los enemigos harán despawn. Este método es usado para salvar recursos del juego. |
| 5 | Drop | Acción de soltar un objeto, ya sea por parte del jugador o de un enemigo que muere. |

Convenciones:

Para aclarar al lector del documento, se presenta un código de colores para ciertas referencias que se encuentran en el documento:

**BOTON\_1** El texto indica que se está hablando de un botón en específico, el nombre del botón puede ser usado para ver la equivalencia que tiene en cada plataforma.

# Historia

## Prehistoria

## Historia Actual

## Personajes

### Personaje principal [NOMBRE]:

Es un soldado del área de investigación militar de una plataforma espacial, este hace parte de un grupo de seguridad de esa área, más que eso él es un cazador que trae especies alienígenas a la estación para que los científicos puedan estudiar a estos organismos. Conoce varios mundos debido a su trabajo y se ha enfrentado a diversas entidades en cada sitio al que visita.

Se convierte en uno de los pocos sobrevivientes de la estación espacial después de un accidente con experimentos en el área de investigación, debe mantener segura un área para poder operar y resguardarse de los organismos que escaparon de sus celdas y están ahora sueltos por toda la estación.

### Especies alienígenas:

Estos son organismos que fueron capturados de muchos mundos gracias al personaje principal, los hay de todos tipos, desde alguno que son inofensivos, pasando por los que son agresivos si se les provoca, hasta los más peligrosos que tienen un nivel de peligrosidad máximo.

### Mutaciones:

Debido a que se realizaban experimentos en la base espacial, se logró cambiar la estructura genética de muchas criaturas, haciéndolas mutar de formas inesperadas y la mayoría de las veces peligrosas, todas estas fueron encerradas en zonas de cuarentena para estudio y aislamiento, estas criaturas también están sueltas y son tan peligrosas como las especies alienígenas.

### Científicos:

De los pocos humanos vivos están los científicos, estos tienen conocimiento de todo tipo que puede servir para obtener códigos, llaves, planos de armas y/o equipamiento. A estos se les debe rescatar y sacarlos de la estación.

### Soldados:

Algunos de los soldados que sobrevivieron están en algunas zonas inaccesibles, al igual que el personaje principal, estos están tratando de contener a todas las amenazas que hay en la base, otros están heridos y esperando ayuda. La idea es poder sacarlos de esas zonas y usarlos para reforzar las zonas seguras o enviarlos fuera de la base.

## Mundo

# Producción de Arte

## Diseño de Personajes

Se describe a continuación el diseño deseado y final para los personajes, se toman referencias de distintas fuentes para aclarar la idea que se quiere exponer para cada personaje, se toman únicamente características, gestos, ropa. De las ideas iniciales que se muestren en el documento, se documentará en versiones posteriores los bocetos de los personajes que salgan de las ideas base y finalmente los bocetos de los personajes finales para que estos queden de la misma manera, documentados adecuadamente.

### Principales

### Secundarios

### Enemigos

## Diseño Visual

### Entornos

#### Entorno 1

##### Arte Conceptual

## Diseño de Niveles

### Descripción General

### Niveles

#### Nivel Laboratorio base

##### Arte Conceptual

##### Descripción

#### Nivel 1

##### Arte Conceptual

##### Descripción

#### Nivel 2

##### Arte Conceptual

##### Descripción

#### Nivel 3

##### Arte Conceptual

##### Descripción

#### Nivel 4

##### Arte Conceptual

##### Descripción

#### Nivel 5

##### Arte Conceptual

##### Descripción

#### Nivel 6

##### Arte Conceptual

##### Descripción

#### Nivel 6

##### Arte Conceptual

##### Descripción

#### Nivel final

##### Arte Conceptual

##### Descripción

### Objetos

#### Armas

#### Armaduras

#### Consumibles

#### Únicos

#### Secretos

#### Props

### Enemigos

Se muestran a continuación las ideas de enemigos a poner en el juego.

#### Comunes

#### Jefes

### NPC’s

# 3. Gameplay

## Objetivo

El jugador debe escapar de la estación espacial.

Largo término: Eliminar a las 7 amenazas principales y al jefe final para poder acceder a las cápsulas de escape de la base.

## ¿Cómo Ganar?

El juego se puede ganar venciendo al último jefe que se encuentra en el juego.

## ¿Cómo perder?

Si la salud del jugador llega a 0.

Si el jugador en un área sin oxígeno se queda sin reservas en su traje, es decir si muere por ahogamiento.

Si los enemigos invaden la sala segura, al no poder defenderla.

* Si los enemigos entrar a la sala segura y destruyen todas las maquinas.
* Si el jugador no puede detener una oleada de monstruos invasores.

## Habilidades del jugador

### Movimientos básicos

* Caminar
* Correr
* Saltar
* Salto doble
* Empujar objetos
* Activar/desactivar mecanismos: El jugador puede activar/Desactivar Mecanismos con el botón de **ACCIÓN**.
* Escalar: Solo sobre ciertas superficies se puede escalar, de forma vertical (arriba/abajo)

## Reglas de juego

### Jefes

Para vencer al último jefe, se requiere de abrir 7 cerrojos que permiten entrar a la sala de contención donde se aloja este enemigo.

Cada cerrojo se abre con un interruptor que está protegido por un jefe, venciendo a los 7 se logra abrir un acceso al interruptor para desactivar el cerrojo correspondiente en la última sala de contención.

Cada Jefe tendrá un comportamiento diferente, por lo que sus ataques y movimientos en un combate serán totalmente diferentes de los de otros enemigos, serán ataques a gran escala.

Encontrar la habitación donde se encuentra un jefe requerirá de resolver los retos de un área completa, inclusive requerirá haber vencido a otro jefe previamente para poder activar algún tipo de mecanismo que permita acceder a la sala de contención de ese enemigo.

### Puzzles

El juego contará con rompecabezas que deberán ser resueltos para abrir secciones del juego.

Los Puzzles si no son resueltos, se podrán reintentar saliendo de un área.

### Llaves

El juego requerirá de varias llaves para desbloquear secciones del juego, algunas de estas serán obligatorias y otra simplemente contendrán secretos, ítems especiales o materiales. No todas las llaves podrán ser usadas en sitios diferentes; habrá llaves exclusivas que abran contenedores ubicados en algún punto específico.

### Armas

Las armas serán completamente modulares, un jugador podrá crear armas personalizables de cualquier forma con ciertas restricciones que se detallaran posteriormente.

### Props

Habrá elementos en el juego que no cumplirán una función específica en el juego, solo servirán como decoración, objetos destruibles, etc. Sin embargo habrá objetos como contenedores, cápsulas, con los que el jugador podrá interactuar para obtener objetos o pistas para avanzar en el juego.

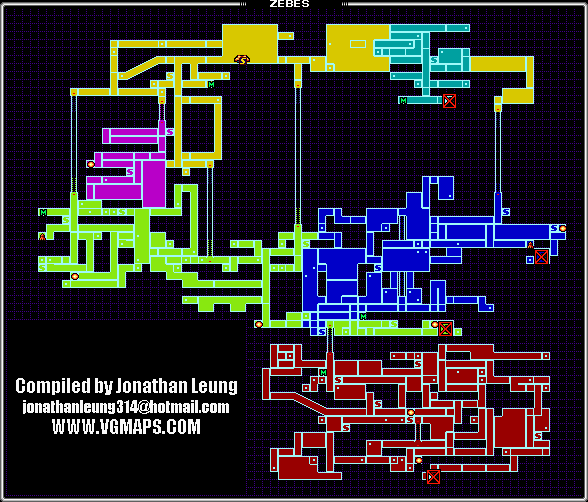
Puede haber objetos que sean movibles como cajas o soportes que puedan ser ajustados para entrar o salir de áreas o inclusive alcanzar objetos secretos.

### Ambiente

El jugador puede moverse por diferentes ambientes, todos estos estarán interconectados permitiendo moverse de manera libre una vez se abran secciones con llaves, venciendo enemigos, etc. El juego completo se dividirá en 9 áreas:

* 1 Área segura
* 7 Áreas de temáticas
* 1 Área final

Ver ejemplo:



Cada área debe tener una temática y una seria de elementos que sean peligrosos para el jugador (espinas, muros que aplasten, ácido/lava, etc.),

### Enemigos

Los enemigos son los antagonistas del juego, se encargarán de hacerle daño al jugador y hacer de su avance algo más complicado conforme va avanzando este. Habrá distintos tipos de enemigos esparcidos en cada nivel, los cuales seguirán lineamientos de diseño acordes con el ambiente en el cual estén; ej. En zonas con vegetación se encontrarán enemigos que puedan camuflarse o que arrojen espinas envenenadas; en zonas industriales habrá enemigos mecánicos y/o llenos de desechos industriales y que ataquen con golpes de gran fuerza.

Los enemigos pueden soltar objetos de diferentes tipos y usos para el jugador, según el tipo de enemigo así será el tipo y la cantidad de objetos que el enemigo pueda soltar.

Los enemigos solo pueden soltar objetos una vez estos mueren a manos del jugador, los objetos que arroje el enemigo estarán listados dentro de la meta-data del mismo y de forma aleatoria soltará una cantidad diferente cada vez.

Si un enemigo es eliminado en un área, este hará respawn una vez el jugador abandone y luego regrese al área, es decir solo se crearán enemigos si el jugador eliminó a un enemigo de esa área y regrese a dicha área.

Algunos enemigos soltarán objetos únicos, ningún otro enemigo podrá entregar dicho objetos una vez muera, esto hace parte del farmeo que el jugador deberá hace de vez en cuando.

Si el enemigo no se elimina, permanecerá en el área, esto evita el farmeo sin matar enemigos, abandonando y regresando al área repetidamente (no habrá despawn).

Entre los ataques que pueden realizar los enemigos están los siguientes:

Disparar proyectiles (cualquier dirección o una sola).

Arremetida contra el jugador, ya sea corriendo o saltando hacia la posición del jugador.

Ataques en área (como origen del ataque el mismo enemigo o un proyectil que explote).

Spawn de objetos en el área.

Ataques aéreos.

Extendiendo partes del cuerpo o lanzando cadenas/cuerdas/rayos de energía.

#### Tipos

Cada enemigo será diferente de otro de su misma especie/tipo, cada uno tendrá sus niveles de salud o fuerza bajo un rango y al generarse cada enemigo tomará valores aleatorios. Los valores máximos que pueda alcanzar un enemigo determinarán el grado de evolución de este:

* **Beta**: Son los enemigos más comunes, pueden ser encontrados de forma sencilla y son los que normalmente se generan más fácil en el juego, sus niveles de fuerza/salud/resistencia son moderados o bajos, lo cual hace que sean fácilmente eliminados por el jugador. Su código de color será el color **BASE** de las texturas del enemigo.
* **Alfa**: Son versiones más fuertes de enemigos tipo Beta, sus ataques generan más daño, son más resistentes a ser dañados, se agregan 2 ataques diferentes a los originales de un enemigo Beta. Su código de color será el tono **NARANJA.**
* **Omega**: Tienen mucho más daño/salud/resistencia que cualquier enemigo de otro tipo, adicionalmente tienen más variedad de ataques y la velocidad de movimiento se incrementa de forma notable, representan un reto más grande a vencer para el jugador. Estos enemigos son raros de encontrar en el juego, solo pueden ser vistos en ciertas áreas bajo ciertas condiciones. Su código de color será el tono **MORADO.**
* **Jefe**: Los enemigos más fuertes del juego, requiere de la mayor habilidad del jugador para vencerlos pues sus niveles de salud/resistencia/daño son muy elevadas; tienen variedad de ataques que pueden hacer daño considerable y abarcar grandes áreas, solo se encuentran en 1 punto del juego y una vez eliminados son los únicos que pueden activar puertas remotamente una vez mueren. Estos enemigos permiten el acceso a objetos especiales para el jugador. El tamaño de estos enemigos es considerablemente grande. En el juego solo habrá 8 jefes.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tipo | HP | ATK | DEF | Shade |
| Beta | Base | Base | Base | Estandar |
| Alfa | +7% |  | +5% | Naranja |
| Omega | +15.5% |  | 15% | Morado |
| Jefe | 400% ± |  | 600%± | N/A |

## Modos de juego

### Normal

El jugador avanzará hasta alcanzar el final del juego, nada especial. Si el jugador muere, aparecerá en el último punto de guardado, sin perder objetos del inventario.

### Hard mode

En este modo los enemigos tendrán más salud, habrán versiones beta y alfa de enemigos posicionados en ciertos puntos, haciendo más difícil cruzar por ciertas áreas; algunas plataformas desaparecerán y habrá más zonas con sustancias peligrosas.

### Rogue Mode

1 sola vida, sin posibilidad de grabar, pero con la ventaja de que el equipo que se pierde al morir puede ser recuperado al recogerlo del último punto donde el jugador murió.

### Supreme guard mode

Combinación de Rogue mode y Hard mode.

Se describe en la siguiente tabla los comportamientos de las habilidades en cuanto a dificultad refiere:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Dificultad | Cantidad de monstruos | Mutaciones | Drops | Resistencia de monstruos |
| Normal Mode | Estándar | Estándar | Estándar | Estándar |
| Hard Mode | +20% | +100% | Mats:+25%  Equipo: 15% | Def +15%  HP +20% |
| Rogue Mode | Estándar | +50% | Mats: +45%  Equipo: +20% | Def +10%  HP +5% |
| Supreme Guard Mode | +30% | +125% | Mats: +65%  Equipo: +25% | Def +25%  HP +30% |

## Controles

La interfaz de control básico se compone así:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Acción | Tecla/Botón | |
|  | **PC** | **PS4** |
| *Movimiento* | |  |
| Izquierda | A | ← o LStick ← |
| Derecha | D | → o LStick → |
| Salto | ESPACIO | X |
| Doble salto | ESPACIO (mientras el jugador está en el aire) | X (mientras el jugador está en el aire) |
| Apuntar | WASD (8-Direcciones) | →←↓↑↖↗↘↙ |
| Agacharse | S | ↓ |
| Izquierda Agachado | S+A | ↓+← |
| Derecha Agachado | S+D | ↓+→ |
| *Ataque* | |  |
| Cambiar Arma | SHIFT | ∆ |
| Disparar arma | MOUSE\_1 + Cualquiera: WASD | R2 + Cualquiera →←↓↑↖↗↘↙ |
| Disparar Secundario | MOUSE\_2 + Cualquiera: WASD | L2 + Cualquiera →←↓↑↖↗↘↙ |
| Cargar disparo | (SOSTENER)MOUSE\_1 y soltar | (Sostener) + R2 y soltar |
| *Interacción* |  |  |
| Interactuar | MOUSE\_1 | □ |
| Cancelar acción | MOUSE\_2 | O |
| Inventario | E | L/R SENSOR |
| Mover cursor en inventario | WASD | →←↓↑ |
| Aceptar en inventario | ENTER | X |
| Cancelar en inventario | ESC | O |
| Pausa | P o ESC | OPTIONS |

Los controles podrán ser cambiados a gusto del jugador, solo deberá seleccionar la tecla/botón que desee cambiar, presionar el botón de ACCIÓN y luego presionar el botón deseado.

## Reglas de comportamientos del jugador

### Movimiento Básico

El jugador se moverá en una dirección a la vez, no puede moverse hacia arriba o abajo, pues la gravedad lo afectará, la única manera de moverse hacia arriba o abajo es a través del salto.

Presionar Izquierda/Derecha 2 veces seguidas, hará que el jugador corra y por tanto se mueva más rápido (estado corriendo); soltar Izquierda/Derecha cancela la acción de correr.

El jugador podrá moverse hacia la izquierda o derecha en el aire, pero no podrá aumentar su velocidad del movimiento horizontal, esta será constante.

La altura del salto será equivalente a 0.5 unidades de la altura total del jugador, el doble salto otorgará otros 0.5 a la aceleración que tenga el jugador en el momento en que se encuentre en el aire.

La velocidad de movimiento cuando se está agachado será disminuida a la mitad, el jugador no podrá correr mientras se encuentre agachado.

Recibir un ataque implica cancelar el movimiento por un tiempo y ser empujado en dirección opuesta con una fuerza pequeña.

### Movimiento sobre sustancias

El jugador disminuirá su velocidad de movimiento en cualquier sustancia diferente al aire, para cualquier sustancia diferente al aire se aplicará una densidad mayor a 1, que sería la del aire.

Los efectos de las sustancias en el movimiento del jugador se anularán si este ya no tiene contacto con la sustancia.

El salto se verá afectado también, reduciendo la fuerza del impulso vertical a la mitad. Se podrá realizar el doble salto dentro de la sustancia, aplicando la misma regla del salto simple.

Moverse agachado implica también moverse a menor velocidad.

### Movimiento en el aire

El salto hará que al jugador se le aplique una fuerza vertical, la gravedad hará que caiga hasta encontrar una superficie sólida.

Si el jugador tiene activo el salto doble y si el jugador se encuentra en el aire, aplicará nuevamente una fuerza vertical. Este efecto solo podrá aplicarse una vez y se reseteará hasta que el jugador toque el suelo nuevamente.

Recibir un ataque mientras se está en el aire aplica una fuerza horizontal en la dirección opuesta a la que mira el jugador, es decir que si el jugador se mueve en el aire hacia la derecha, al recibir un golpe será empujado hacia la izquierda.

Ser golpeado no implica la cancelación de un doble salto, si el jugador no ha aplicado el segundo salto antes de ser herido, puede aplicarlo después mientras se encuentre en el aire.

El jugador en caída libre aumentará su velocidad hasta un valor máximo, después de eso mantendrá la misma velocidad de caída.

### Ataque

El jugador puede usar diferentes tipos de arma para atacar, cada una de estas tendrá un comportamiento diferente dependiendo del tipo de arma y de los módulos que tenga instalada esta.

* De rango largo:

Ataque simple: Presionar MOUSE\_1 acciona el arma y se lanza el proyectil de esta.

Ataque automático: Si el arma posee un módulo de disparo automático, el jugador puede mantener presionado MOUSE\_1 para disparar, la cadencia del arma indicará cada cuento se lanzará un proyectil.

* De Contacto:

Ataque simple: Presionar MOUSE\_1 acciona el arma y se lanza un golpe.

Ataque Continuo: Si el arma posee un módulo de disparo automático, el jugador puede mantener presionado MOUSE\_1 para mantenerse atacando.

### Apuntar arma

El arma se apuntar de la misma forma en la que se apunta en el juego Contra, el pad o stick análogo permitirán fijar la dirección para disparar, con la restricción de que solo se usarán las 8 direcciones estándar: Arriba, abajo, izquierda, derecha, y diagonales respectivas.

Apuntar cuando el jugador está agachado solo permitirá que se dispare hacia la izquierda o derecha.[1]

### Cambio de arma

El cambio de arma se hará con la tecla indicada y este será inmediato, como las armas no requieren de municiones, no habrá inconvenientes. Si un arma tiene un cooldown en curso para disparar otro proyectil, al cambiar de arma se resetea el cooldown y se dispara con las reglas aplicadas para la nueva arma equipada.

Interacción con el ambiente