Rehability Game Design Document

# High Concept

Eres el chic@ nuev@ de la aldea y hoy es tu primer día como aprendiz. Sólo los aquellos aprendices que han completado todas las misiones de los maestros viajan a otras islas que están más allá de la Nube Dragón, ¿serás tú uno de ellos?

Género

Aventura - Rehabilitación

1 Jugador

# Filosofía

¿De qué trata el juego?

Es un juego para ayudar a identificar los problemas de interacción sobre el abuso de niños de 7 a 14 años por medio de misiones que reflejan situaciones que pudiera tener en su entorno real.

¿Por qué hay que crearlo?

Para que se convierta en una herramienta que facilite el trabajo de los psicólogos y/o similares.

# Look and Feel

Juego 2D en un mundo con islas flotantes.

Estilo steampunk con gráficos cartoon.

# Cámara

Tracking que sigue al jugador con vista top down.



# Personaje Principal

Niño con rostro personalizable.

Cabeza: Cabello, ojos, nariz, boca

Estatura: Alta, promedio, baja

Tez: 4 variaciones

# Objetivo del Juego

Completar todas las misiones del área para poder viajar a otras islas

# Core Game / Core Gameplay

Por definirse.

# Game Engine

Unity 3D porque el equipo lo conoce.

# Plataforma y mercado meta (nicho de mercado)

PC

Venta a lugares especializados

# Frase del Juego (Slogan)

# Gameplay

Todo lo siguiente (con números, estadísticas y si es posible, gráficos):

## Game Flow

Fases del Nivel y del juego en general.

## Progreso del Jugador dentro del juego

Cada misión cuenta con un ranking, el cual se basa en el puntaje de 3 estrellas.

Se evalúan los siguientes parámetros:

* Tiempo
* Puntaje
* Distancia

# Mecánicas de juego

Inputs

Encontrar algo

Ser el más rápido

## Misiones

Cada misión define un tipo y experiencia en específico del tema a rehabilitar.

|  |  |
| --- | --- |
| **Movimiento** | **Botón** |
| Avanzar | WASD / Flechas |
| Botón de acción (Usar herramienta, vara mágica, moldear, etc.) | Enter / Q / Clic Izquierdo |
| Aceptar / Negar (Si / No) | Cursor Mouse |
| Pausa | Esc / P |

#### Misión 1

**Objetivo**

**Core Gameplay**

**Gameplay**

**Tiempo**

**Puntuación**

**Resultados**

## Problemáticas a evaluar

Bullying

* Apariencia física (hostigamiento)
* Puntaje Alto
* Puntaje Bajo
* Nadie quiere hablar con él (bloqueo social)
* Exclusión social (todos menos tú)

## Motivación del Jugador y Reto (Nivel de dificultad)

## Hooks / Features (Ganchos)

## Historia (Guión) y Cutscenes

## Personajes y sus características

## Idioma

El idioma principal del proyecto es: español.

## Tutorial

# Interfaz

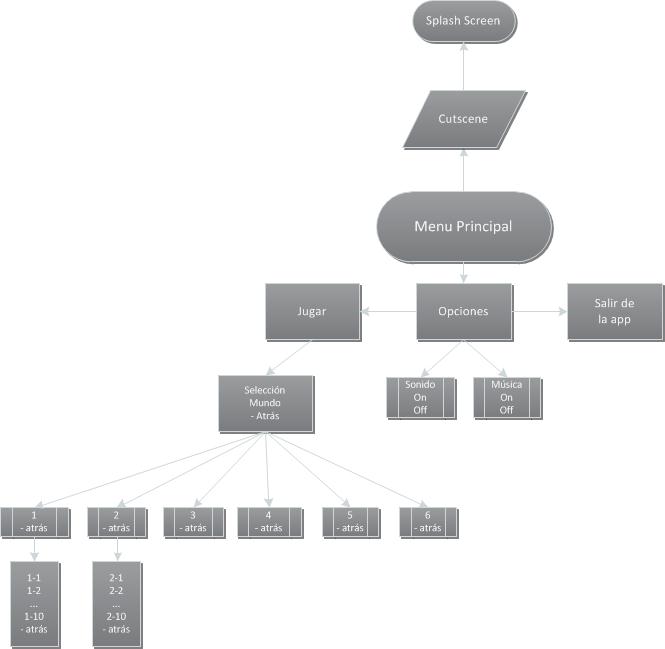
Se dividen en:

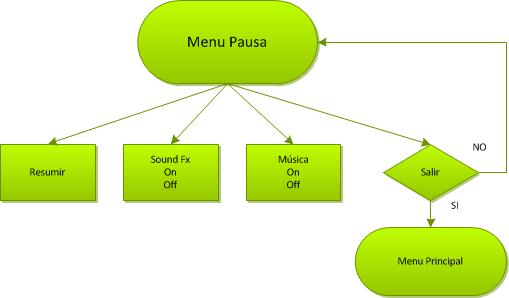
## HUD

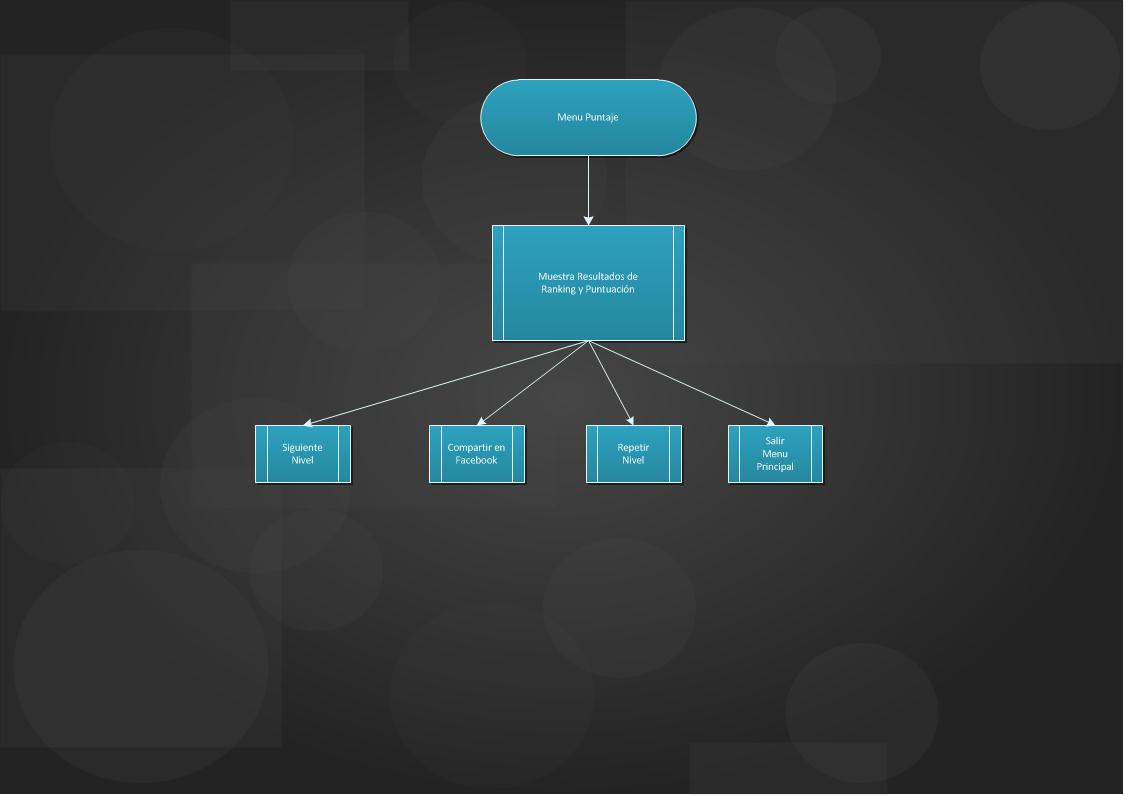
La representación visual de elementos en pantalla dentro del juego.

Ejemplos: HP, munición, puntaje, botones de movimiento, de pausa, etc.

## Menús







# Inteligencia Artificial

# Sistemas

# Level Design

## Reglas Level Design

* Número de enemigos en pantalla
* Como se construyen los niveles
* ¿Niveles procedurales?

# Audio

Listado de assets de música, efectos de sonido y voces

# Arte Conceptual Adicional

Gráficos

# Planes de Producción del Proyecto

Y otros documentos que el encargado del proyecto requiera

# Resultados de Control de Calidad

# Programación

Elementos de programación que se crean necesarios

# Technical Design Document

* No hay specular map para Unity 3D
* 3D es más pesado para calcular en tiempo real que 2D
* Draw Calls máximo 200 (50-100 es lo óptimo)