

PulpaSA

Game Design Document

Jesús Romeo Mougán

IES San Clemente

May 6, 2025

Índice

1	Pitch	3
1.1	Visión xeral do xogo	3
1.2	Concepto do xogo	3
1.3	Mecánica principal	4
1.4	Mercado obxectivo	4
1.5	Equipo e capacidades	4
1.6	Plan de desenvolvemento	4
1.7	Hook único	4
2	Game Concept	5
2.1	Temática	5
2.2	Xénero	5
2.3	Estilo visual	5
2.4	Mockups pantallas	5
2.5	Inspiración	7
3	Mecánicas	11
4	Narrativa	12
4.1	Idea	12
4.2	Logline	12
4.3	Sipnose	12
4.4	Arquetipo	12
4.5	Estrutura Narrativa	12
5	Personaxes	13
5.1	Personaxe 1	13
5.2	Personaxe 2	13
5.3	Personaxe 3	13
5.4	Personaxe 4	14
6	Deseño de nivel DEMO	15
6.1	Boceto	15
6.2	Características de nivel	16
6.3	Referencias visuais	17
6.4	Elementos	19
6.5	Música	20
7	Plan de probas	20
7.1	Smoke Testing	20
7.2	Probas unitarias	20
7.3	Proba A/B (balanceo e marketing)	20
7.4	Grupo B	20
7.5	Criterios de avaliación	20
8	Requerimentos técnicos	20
8.1	Plataformas obxectivo	20
8.2	Motor de Xogo	21
8.3	Linguaxe de programación	21
8.4	Requerimentos de hardware	21
8.5	Ferramentas de software	21
8.6	Compatibilidade de controis	21

9	Monetización e distribución	21
9.1	Plan de parches e melloras post-lanzamento	21
10	Plan de marketing	22
10.1	Mercado obxectivo	22
10.2	Produto Básico	22
10.3	Produto Esperado	22
10.4	Produto Aumentado	23
10.5	Produto Potencial	23
10.6	Vías de publicitación	23

1 Pitch

1.1 Visión xeral do xogo

PulpaSA é un videoxogo de xestión para PC inspirado en Overcooked. Ambientado nas tradicionais romarías galegas, os xogadores tomarán o rol de traballadores dunha franquía norteamericana de comida rápida especializada en polbo, que tenta expandirse a toda costa, impoñéndose sobre as pulperías tradicionais locais.

1.2 Concepto do xogo

Cada nivel estará ambientado nunha festa/romaría dunha vila Galega. O escenario (o posto ambulante, tamén coñecido como carro do polbo) será sempre o mesmo, coa diferenza de que en cada festa (nivel) tentarase mostrar elementos que distingan a vila onde se está desenvolvendo a festa. A dificultade do xogo podería adecuarse en función da afluencia e fama de dita romaría ou festa. O estilo visual será Cartoon.

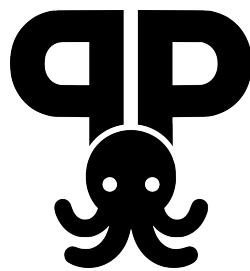


Figure 1: Logo PulpaSA



Figure 2: Captura conceptual PulpaSA

1.3 Mecánica principal

O xogador ou xogadores deberán atender as comandas da clientela, nas cales, o produto principal sempre será o polbo, onde o cliente poderá demandar una condimentación específica (pimentón doce ou picante), sal (nada, pouco, normal, e moito), cachelos (si ou non), e aceite (nada, pouco, normal e moito). O xogo estaría pensado para mínimo 2 persoas en multixogador local, ou posibilidade de modo Individual, onde o xogador tomará o control de 2 NPCs cos cales, de forma simultánea, tería que asumir todas as tarefas. No caso de 2 xogadores, os roles asúmense a gusto dos xogadores, e deberán coordinarse e traballar en equipo para conseguir servir as comandas a tempo.

Tarefas

- Cortar
- Cocer
- Condimentar
- Entregar a comanda no posto correspondente

1.4 Mercado obxectivo

Público

Xogadores de todo tipo (experimentados e casuais) de calquera franxa de idade que estean interesados en xogos cooperativos.

Posicionamento no mercado

Overcooked é un xogo moi afamado que, pese ao paso do tempo, sigue mantendo xogadores. PulpaSA diferenciaríase de Overcooked ao ofrecer un enfoque cultural único e, unha mecánica de xogo máis simple, ao reducir as elaboracións culinarias ao contexto das pulperías en romarías galegas.

1.5 Equipo e capacidades

PulpaSA estará desenvolto por una persoa únicamente

1.6 Plan de desarrollo

Os prazos están definidos polo profesorado. O obxectivo será crear un MVP abarcable para os tempos establecidos (un único nivel de cara a DEMO, modos un xogador e multixogador local (multixogador en liña se o tempo o permite)).

- Febreiro-Marzo: Creación / escoller deseños recursos gráficos, comezar coas primeiras escenas do xogo (Escena Menú principal, Escena do primeiro nivel, e prototipo inicial)
- Abril-Maio: Implementar lóxica/funcionalidade e son
- Xuño: Testing e corrección de erros

1.7 Hook único

Pese a que as mecánicas desta proposta son coñecidas (mixturar cooperación co caos que pode ser xestionar un negocio gastronómico), o que diferencia a PulpaSA das alternativas do mercado é o seu enfoque cultural único e inmersivo nas tradicións galegas. A ambientación nas romarías, os desafíos específicos como a preparación do polbo á galega, e os detalles humorísticos inspirados no folclore local crean unha experiencia que combina diversión e autenticidade. PulpaSA non só invita aos xogadores a divertirse, senón tamén a descubrir e celebrar a riqueza da gastronomía e das festas populares galegas, ofrecendo unha aventura que destaca pola súa identidade propia nun mercado globalizado.

2 Game Concept

2.1 Temática

PulpaSA mergulla aos xogadores no choque cultural entre a tradición galega e a globalización desenfreada. A través da xestión frenética dun posto de comida rápida de polbo, os xogadores vivirán a tensión de intentar dominar as festas populares, representando a expansión dunha franquía moderna e industrial fronte ás técnicas artesanais e o saber-facer herdado.

2.2 Xénero

PulpaSA clasifícase como un xogo de xestión e cooperación, inspirado nas dinámicas de títulos como Overcooked. En termos de subxéneros, pertence aos xogos de estratexia en tempo real, cun enfoque en tarefas culinarias, traballo en equipo e coordinación.

2.3 Estilo visual

Inicialmente, no GamePitch planteo en Pixel art, pero despois de meditalo, prefiro un estilo visual en 3D cartoon (low-poly), con gráficos coloridos. A cámara terá un punto de vista cenital, similar ao utilizado en Overcooked, o que permitirá aos xogadores visualizar claramente o entorno completo do posto ambulante e as áreas de interacción.

2.4 Mockups pantallas

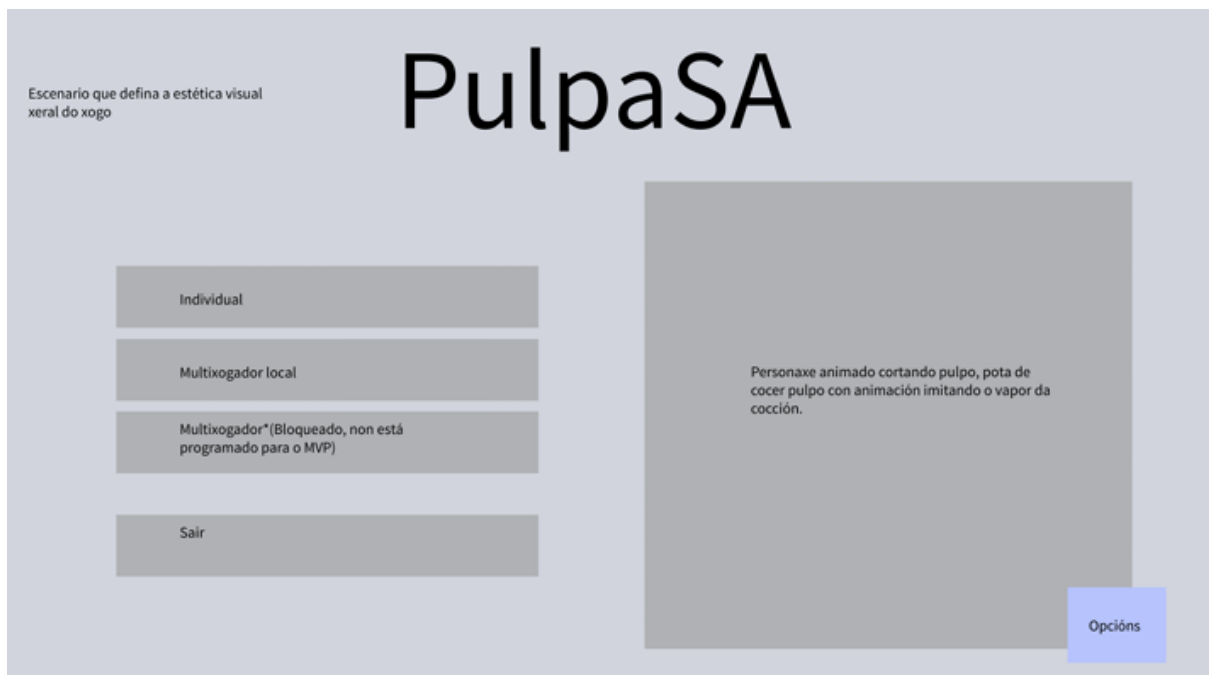


Figure 3: Mockup Pantalla Principal

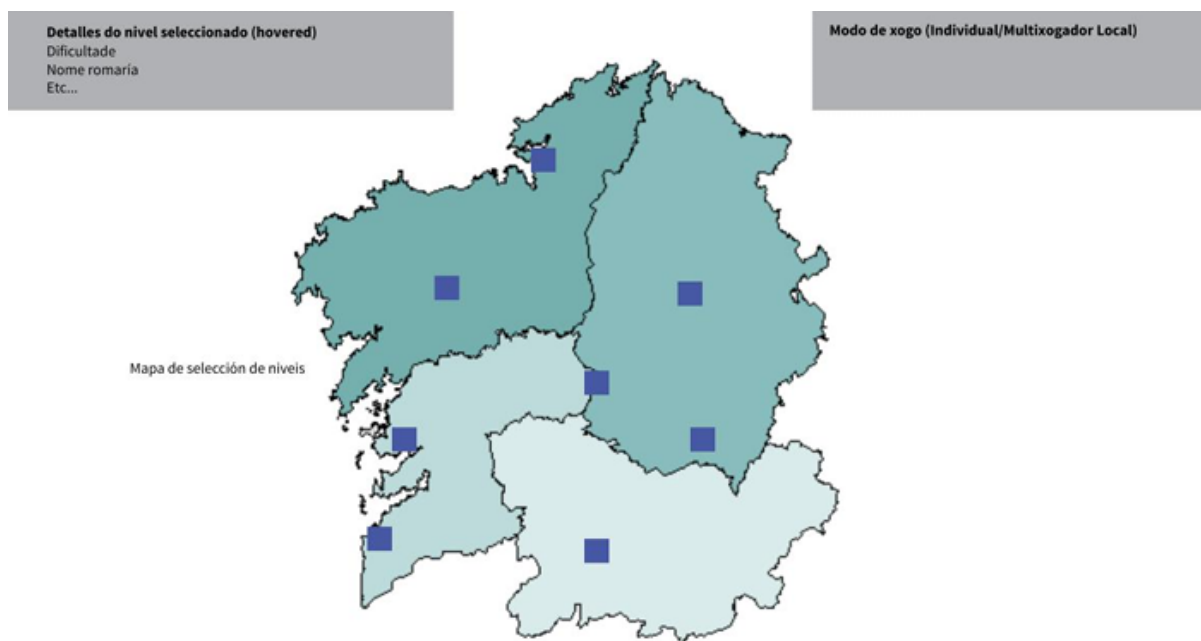


Figure 4: Mockup Selección de Niveles

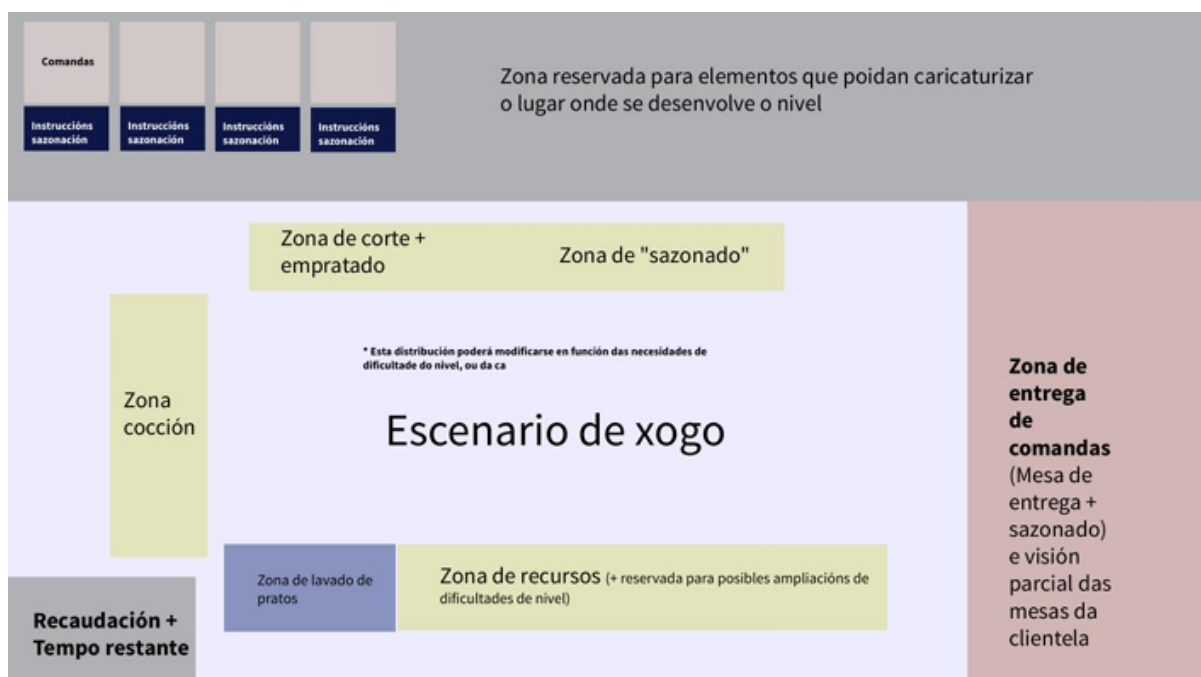


Figure 5: Mockup Escena de Xogo

2.5 Inspiración

Proposta 1

O estilo visual desta UI axeitase bastante a estética que busco para PulpaSA, adaptando os elementos decorativos e cambiándoos por visuais propios do lore que vamos a tratar (Toldo branco, a madeira (xa está), o polbo, e os pratos de madeira característicos), creo que podería funcionar .



Figure 6: Deseño de UI

Proposta 2

Moi simple en canto a elementos visuais, o que máis me chama a atención é o minimalismo (totalmente o oposto ao primeiro exemplo).



Figure 7: Snapshot Crash Bandicoot

Proposta 3

Pareceume curiosa o arte de este mapa 2D (mapa e lenda), nun xogo que, en gameplay, ten unha estética muy similar ao que busco.



Figure 8: Snapshot Animal Crossing

Proposta 4

Simplicidade comparable a segunda captura (Crash Bandicoot), pero con unha estética máis similar ao que busco (Cartoon)

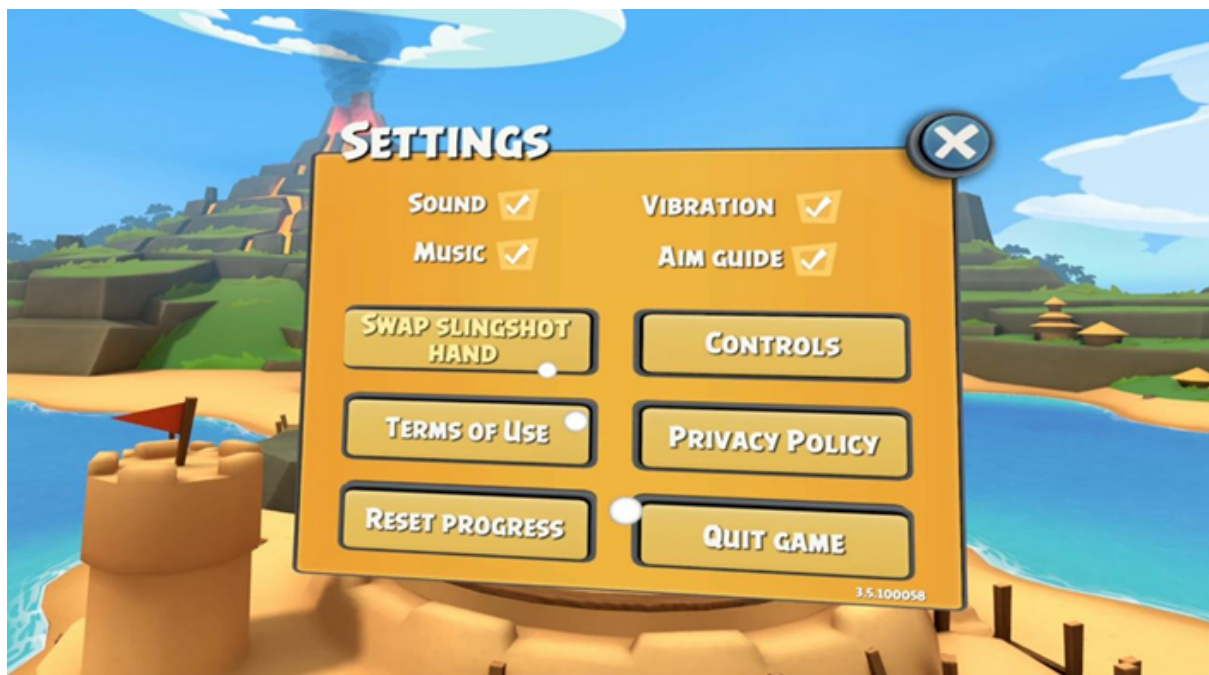


Figure 9: Snapshot UI

3 Mecánicas

Mecánica	Tipo	Necesidad	Reglas
Atender Comandas	Primaria	Interacción con obxectos	Os xogadores deben xestionar pedidos de clientes
Coordinación cooperativa	Primaria	Multixogador	Se permite atacar enemigos con un arma o golpe cuerpo a cuerpo.
Preparación de ingredientes	Secundaria	Interacción con obxectos	Cortar / cocer polbo
Cocción	Secundaria	Xestión do transcurso do tempo / FSM	Estar pendente da cocción dos ingredientes
Condimentación	Secundaria	Interacción con obxectos	Engadir sal, pementa, ... etc.
Variación de dificultade	Sistema	Xestión de dificultade	Aumento da demanda de comandas
Valoración de comandas	Sistema	Xestión de puntuación	Puntuación en función da satisfacción do cliente

4 Narrativa

Videoxogo de xestión cooperativa dunha franquía norteamericana que pretende conquistar as romarías galegas co seu modelo de produción masiva de polbo.

4.1 Idea

Videoxogo de xestión cooperativa dunha pulpería ambulante, onde cada nivel correspondería a unha romería galega.

4.2 Logline

Os xogadores traballan nunha pulpería ambulante durante unha romaría galega, onde deben coordinarse para servir pratos de polbo baixo presión.

4.3 Sipnose

No ano 2040, catro emprendedores norteamericanos escapados das dinámicas tradicionais de Silicon Valley fundan PulpaSA, unha franquía de comida rápida especializada no polbo. Fascinados polas posibilidades de negocio das festas populares galegas, deseñan un modelo ultraeficiente de produción e venda que prioriza o beneficio e a expansión por riba da autenticidade cultural.

Armados con estratexias agresivas de marketing e procesos de produción optimizados, percorren Galicia instalando postos ambulantes nas romarías, ofrecendo un produto estandarizado e visualmente atractivo. A súa chegada desata conflitos cos pulpeiros tradicionais, que ven como a súa forma de vida está ameazada por esta nova forma de entender a gastronomía.

4.4 Arquetipo

PulpaSA presenta un arquetipo de antihéroe moderno::

- **Antihéroes:** Os protagonistas buscan o éxito económico sen reparar na destrución cultural.
- **Desafíos iniciais:** Adaptarse á produción masiva respectando os mínimos de calidade esperados polos clientes.
- **Complicacións:** Resistencia por parte dos locais, imprevistos culturais e a complexidade de xestionar o caos.
- **Clímax:** Conseguir asentarse nas romarías máis importantes.
- **Resolución:** PulpaSA impón o seu modelo, converténdose nun novo símbolo cultural... ou quizais deformando a tradición para sempre.

4.5 Estrutura Narrativa

O xogo, en canto a estrutura narrativa, dividirase en 3 seccións claramente diferenciadas (introducción, nudo e desenlace):

- **Inicio:** Pequena cinemática onde se presenta a fundación de PulpaSA e o seu obxectivo de conquistar Galicia.
- **Nudo:** Cada nivel representa unha nova romaría onde PulpaSA debe superar resistencias e atender á crecente demanda.
- **Desenlace:** Animación final onde se mostra o éxito (ou o fracaso) da expansión da franquía, caricaturizando o impacto da globalización na cultura local.

5 Personaxes

O xogo, nun escenario ideal, contaría con 4 personaxes xogables a elixir,

5.1 Personaxe 1

Nome

John Cea

Importancia en el Juego

Socio fundador de PulpaSA ¹

Rasgos característicos

Ten a capacidade de limpar os pratos máis rápido ²

Transformación

Os personaxes non teñen unha transformación, dado que é un xogo de xestión, onde prima a habilidade e rapidez dos xogadores.

5.2 Personaxe 2

Nome

Bill Gatos

Importancia en el Juego

Socio fundador de PulpaSA ¹

Rasgos característicos

Ten a capacidade de cortar os ingredientes máis rápido ²

Transformación

Os personaxes non teñen unha transformación, dado que é un xogo de xestión, onde prima a habilidade e rapidez dos xogadores.

5.3 Personaxe 3

Nome

Vanessa Poconcho

Importancia en el Juego

Socio fundador de PulpaSA ¹

Rasgos característicos

Ten a capacidade de cocer os ingredientes máis rápido ²

Transformación

Os personaxes non teñen unha transformación, dado que é un xogo de xestión, onde prima a habilidade e rapidez dos xogadores.

5.4 Personaxe 4

Nome

Natalie Newport

Importancia en el Juego

Socio fundador de PulpaSA ¹

Rasgos característicos

Ten a capacidade de condimentar con 2 condimentos na mesma acción ²

Transformación

Os personaxes non teñen unha transformación, dado que é un xogo de xestión, onde prima a habilidade e rapidez dos xogadores.

¹Todos os personaxes teñen a mesma relevancia no xogo.

²As habilidades poderán mudar durante a fase de probas, co obxectivo de equilibrar a dificultade.

6 Deseño de nivel DEMO

6.1 Boceto

Estrutura semiaberta con zonas de interacción divididas por función (corte, preparacion, entrega,...). O escenario será un campo de terra con céspede, cuxo entorno decoraráse con elementos característicos duna romaría ou festa.

Burbullas ou etapas do nivel

- Zona de preparación: Mesas para cortar ingredientes e apoiar packaging / utensilios
- Zona de cocción: Olla para cocer os ingredientes
- Zona de preparación e entrega: Aplicar especiado requerido pola comanda e entregar
- Zona de almacenamento: Espazo para almacenar os ingredientes básicos (cachelos, polbo, sal, aceite, pimentón)
- Eventos de entorno: Interrupcións externas (por exemplo, un grupo de gaiteiros que pasan pola zona de preparación)

Obxectivos

Obxectivo	Detalle
Servir o obxectivo de comandas no prazo requerido	As comandas serán o resultado da ausencia presencia de cachelos, patacas, pementou ou sal
Introducir Mecánicas básicas	O xogador deberá aprender a cortar, cocer e condimentar os ingredientes
Coordinarse (cooperativo)	O xogador deberá coordinarse co resto de xogadores para conseguir o obxectivo

Table 1: Táboa de Obxectivos

Obstáculos

Obstáculo	Detalle
Terreo irregular	Algunhas zonas poden ter barro e o personaxe podería esvarar
Paciencia Cliente	Debaixo de cada comanda, aleatoriamente poderíase activar un timeout que indicaría a paciencia do cliente (tempo de espera)

Table 2: Táboa de Obstáculos

Elementos de ambiente/script

Elemento	Detalle
Obxectos interactivos	Mesas, cociña, ollas, pratos, etc.
Personaxes NPC	Clientes que demandan comida e que se van marchando cando non son atendidos
Cliente Impaciente	Cliente que se marcha sen ser atendido porque se lle esgota a paciencia
Son ambiental	Son ambiental que aporte atmósfera

Table 3: Táboa de Elementos de ambiente

6.2 Características de nivel

Escenario

Escenario exterior simple, que tente evocar a estética da romaria mezclada co mundo moderno

Elementos

- Tickets de pedidos
- Caixas
- Ingrediente (polbo e especias)
- Zona de cocción
- Stands de entrega

Zonas

- Zona de preparación
- Zona de cocción
- Zona de entrega
- Zona de almacenamento

Obxectivos

- Servir o obxectivo de comandas no prazo requerido
- Introducir Mecánicas básicas
- Coordinarse

6.3 Referencias visuais



Figure 10: Snapshot Overcooked exterior



Figure 11: Concepto de moblaxe de cociña

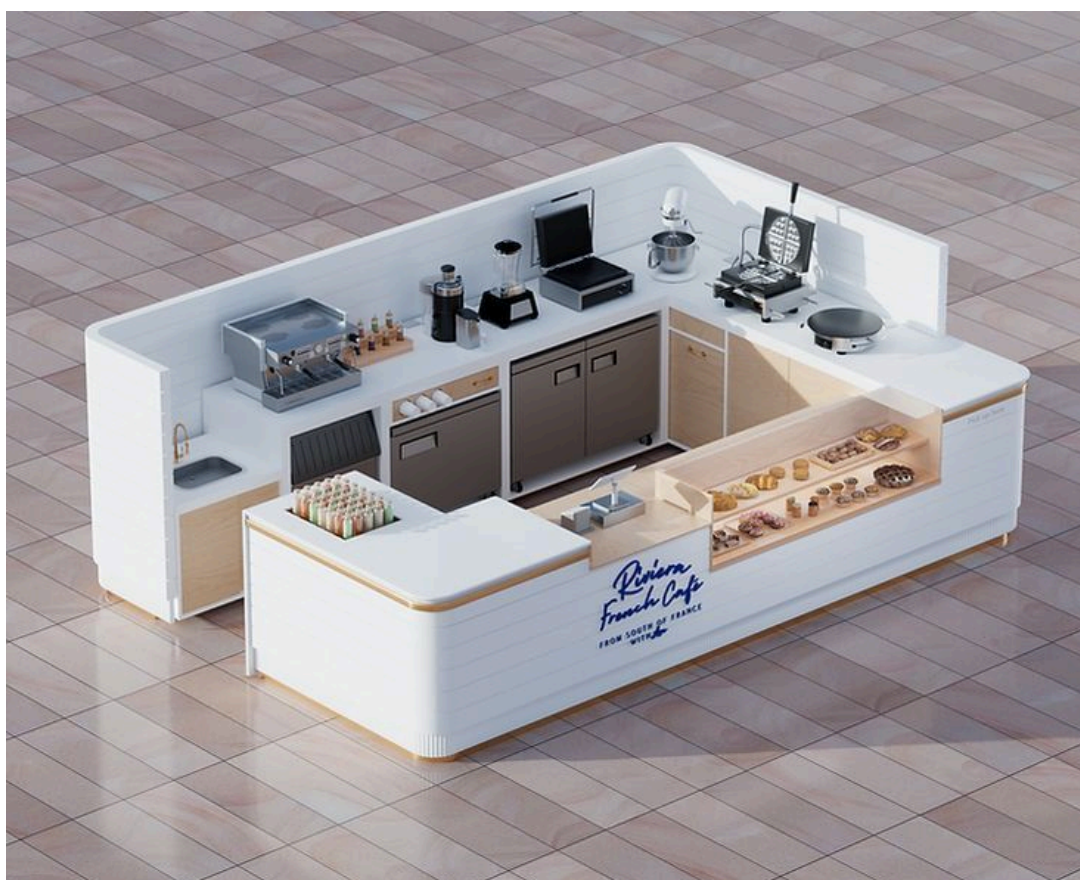


Figure 12: Modelo de moblaxe de cocifia

6.4 Elementos

Asset	Descripción
Posto de pulpería moderno	Estructura modular de estilo híbrido tradicional/moderno.
Caldeiro de cobre	Utensilio clásico para cocción con animaciones.
Packaging pedidos	Presentación moderna con diseño corporativo.
Estación preparado de pedido	Mesa onde se introduce o produto dentro do packaging
Decoración entorno romaría	Alguns elementos decorativos que den ambientación de romaría
Chan e entorno	Chan de terra con céspede e zonas de paso dificultoso (barro)
Ingredientes principais	Polbo, cachelos, sal, aceite e pimentón

Table 4: Assets a desarrollar

Elemento	Descripción
Barra de tempo	Indicador do tempo restante para servir a comanda
Iconos de ingredientes	Iconos para construír os tickets de comandas
Deseño de UI	Estilo visual do menú principal e selección de nivel

Table 5: Assets UI

Personaxe	Descripción
Personaxe 1	Personaxe xogable 1 (John Cea)
Personaxe 2	Personaxe xogable 2 (Bill Gatos)
Personaxe 3	Personaxe xogable 3 (Vanessa Poconcho)
Personaxe 4	Personaxe xogable 4 (Natalie Newport)
Personaxe NPC	Personaxe non xogable (Cliente)

Table 6: Assets Personaxes

6.5 Música

Familia	Descripción
FOL	Ruido fondo romaría
BG	Música de fondo
FX	Efectos de son (corte, cocción, etc.)
FX	Efectos de son (interacción con obxectos)
FX	Efectos de son (Entrega de pedido e nova comanda)

Table 7: Música e efectos

7 Plan de probas

7.1 Smoke Testing

- O xogo arranca correctamente.
- O menú principal funciona e permite iniciar nivel.
- Pódese controlar un personaxe e realizar accións básicas (mover, interactuar, cortar).
- Os obxectos interactivos funcionan correctamente.
- As comandas iniciais aparecen correctamente.

7.2 Probas unitarias

- Comprobar que a cocción dos ingredientes (pulpo) funciona axeitadamente.
- Comprobar que a validación de comandas funciona correctamente.

7.3 Proba A/B (balanceo e marketing)

Grupo A

Xogadores con comandas simples (menos variedades) e sen obstáculos externos, pero máis volume de comandas.

7.4 Grupo B

Xogadores con comandas máis complexas (máis variedades) e con obstáculos externos, pero menos volume de comandas.

7.5 Criterios de avaliación

- Que grupo se divirte máis?
- Que grupo abandona antes?
- Que grupo xera puntuacións máis altas?

8 Requerimentos técnicos

8.1 Plataformas obxectivo

PC (Windows, Linux e MacOS inicialmente).

8.2 Motor de Xogo

Unity 6 LTS

8.3 Linguaxe de programación

C#

8.4 Requerimentos de hardware

- CPU: Intel Core i5 ou equivalente
- RAM: 8 GB
- GPU: Intel XE Graphics ou superior

8.5 Ferramentas de software

- Unity 6 LTS
- Visual Studio Code
- Blender (modelado e animación)
- GIMP (edición de imaxes)
- Audacity (edición de son)
- Git (Control de versións)

8.6 Compatibilidade de controis

- Teclado e rato
- Controlador Xbox

9 Monetización e distribución

O xogo será inicialmente gratuito, aínda que se logra convertirse nun produto sólido, podería ser distribuído con un modelo de pago único, a un coste baixo (entre 5 e 10). Non se usarán microtransaccións nin publicidade dentro do xogo, será de pago único, xa que, o xogo é unha sátira da globalización, e sería moi hipócrita introducir un sistema de microtransaccións para obter novos niveis/funcionalidades adicionais.

9.1 Plan de parches e melloras post-lanzamento

Versión 1.01 Parche de Estabilidade Inicial (1 mes tras lanzamento)

- Arranxo do sistema de interaccións con obxectos (recollida, soltado, uso correcto).
- Corrección de bugs de colisións detectados en partidas de usuarios.
- Axustes menores na UI para mellorar claridade en pantallas pequenas.

Versión 1.1 Parche de Polido Visual e Animacións (2-3 meses tras lanzamento)

- Substitución progresiva de todos os assets predeseñados por assets propios que garantan coherencia visual e estética.
- Implementación de animacións básicas nos personaxes (corte, cocción, entrega de pedidos).
- Redeseño parcial da UI para mellorar escalabilidade (preparación para versión móbil).

Versión 1.2 Expansión de Contido (5-6 meses tras lanzamento)

- Engadir novos niveis ambientados noutras festas populares galegas.
- Introducción de novos personaxes xogables con habilidades únicas.
- Engadir novos ingredientes e receitas alternativas.

Versión 2.0 Multixogador Online + Versión Mobile (8-9 meses tras lanzamento)

- Activación do modo multixogador online.
- Adaptación completa da UI para dispositivos móbiles (pantallas táctiles).
- Publicación de PulpaSA en Android (Google Play Store) e iOS (App Store).

Versión 2.1 Expansión Internacional e Localización (10-12 meses tras lanzamento)

- Sistema de multiidioma integrado (soporte inicial para PAL5: Galego, Español, Inglés, Francés, Alemán).
- Localización adicional en Xaponés e Chinés para campañas de expansión internacional.

10 Plan de marketing

10.1 Mercado obxectivo

Persoas de entre 15 e 35 anos, amantes de xogos de xestión, interesados en coñecer experiencias culturais diferentes e xogos indie, onde o pulpo seña coñecido (Países de europa occidental, Asia, America,...)

10.2 Produto Básico

- Xénero: Arcade, cooperativo local, cocina/xestión ao estilo de Overcooked.
- Como se xoga: O xogador controla un personaxe nunha pulpeira móbil durante festas populares. Debe preparar pedidos que inclúen polbo coas correspondentes especias dentro dun tempo límite.
- Obxectivo principal: Entregar o maior número de comandas correctamente no menor tempo posible para conseguir puntos/rendemento e avanzar de nivel.

10.3 Produto Esperado

- Temática: Gastronómica, popular, distópico.
- Estilo audiovisual: Colorido, simpático, vista superior 3D cunha estética tradicional modernizada.
- Títulos similares: Overcooked, PlateUp!
- Duración da partida: 5 a 10 minutos por partida.
- Plataforma principal: PC (Windows/Linux), distribuído inicialmente en itch.io.
- Marketplaces: itch.io.
- Prezo: De balde na súa fase demo.
- Idiomas: Galego e castelán na demo; prevista tradución ao inglés en versións futuras.

10.4 Produto Aumentado

- Elemento diferenciador: Distopía acerca da acaparáción do sistema capitalista da cultura gastronómica galega, concienciación sobre os efectos negativos da globalización excesiva.

10.5 Produto Potencial

- Produtos derivados: Merchandising (camisetas, adhesivos), banda sonora con adaptacións de música tradicional festiva.
- DLC: Novos niveis baseados noutras festas populares galegas e novos pratos típicos.
- Xogo en plataformas móbiles: Adaptación a Android e iOS.
- De pago, pero cun prezo baixo (5-10).
- Posibilidade de expansión internacional, adaptando o lore a outras culturas gastronómicas (mantendo o concepto de distopia de gran cadea norteamericana que convirte un produto típico gastronómico nun ben de mercado).
- Actualizacións: Inclusión de novos niveis, receitas e eventos ao longo do calendario festivo galego.

10.6 Vías de publicidade

Redes sociais

Crear perfís en Twitter, Instagram e TikTok para dar a coñecer o xogo, e interactuar co público. Crear un Discord para que os xogadores poidan interactuar entre eles, e co desenvolvedor.

Eventos de xogos indie

Cando o xogo estea nunha fase beta avanzada, investigar e ver a posibilidade de presentar o xogo nalgún evento deste tipo.

Influencers/Streamers galegos

Cando o xogo estea nunha fase beta avanzada, contactar con algún streamer galego (Recuncho Gamer por exemplo) para que proben o xogo en directo.