



Documento de Diseño de Videojuego (GDD)

Versión 0.3

Fecha última edición: 23/02/2020

Contenido

Resumen del Proyecto	3
Resumen del Juego	4
Estilo de juego	5
Referentes del juego	5
Público Objetivo / Carta Gantt	9
Narrativa	9
Diseño de Personajes	11
Mecánicas y Gameplay	17
Interfaz	18
Diseño de Niveles	20

1. Resumen del Proyecto

- **Inicio de proyecto:** []
- **Término de proyecto:** [02/03/2020]

- **Género:** survival
- **Ambientación:** Marítima
- **Modo:** Sólo Player
- **Público objetivo:** Gente de 12 en adelante.
- **Plataforma(s):** PC
- **Herramienta(s) de desarrollo(s):** Unity, Photoshop, Illustrator

- **Equipo:**

Javier Olivares: Narrativa y desarrollo de personajes.

Diego Madrid: Diseño de nivel e interfaz.

2. Resumen del Juego

2.1 Sinopsis:

El juego consta de un gameplay de estilo side-scrolling en el que el jugador deberá controlar a un Pulpo (Pulpo Común) como personaje principal, el cual es acompañado de un pequeño pulpo llamado "Pulpín". Su objetivo será sobrevivir en las peligrosas aguas llenas de depredadores a base de usar habilidades varias para alimentarse así mismo y a Pulpín.

2.2 Mecánicas:

- Sistema de ataque simple
- Sistema de vida, stamina y tinta.

2.3 Personajes:

El jugador podrá escoger entre distintos pulpos que irá desbloqueando a medida que vaya avanzando de nivel.

Los pulpos disponible son:

- Pulpo común
- Pulpo Mimo
- Pulpo Pígmico
- Pulpo Gigante del pacífico
- Pulpo de anillos azules

3. Estilo de juego

3.1 Estética del juego:

Será un juego con arte y perspectiva en 2D con una temática bastante simple la cual está ambientada en el fondo del océano. La interfaz también será fácil de entender para agarrarle el ritmo al juego lo más pronto posible.

3.2 Género o tipo de juego:

El juego será de un solo jugador de estilo "survival" de género side-scrolling ambientado en el fondo oceánico.

3.3 Estilo gráfico:

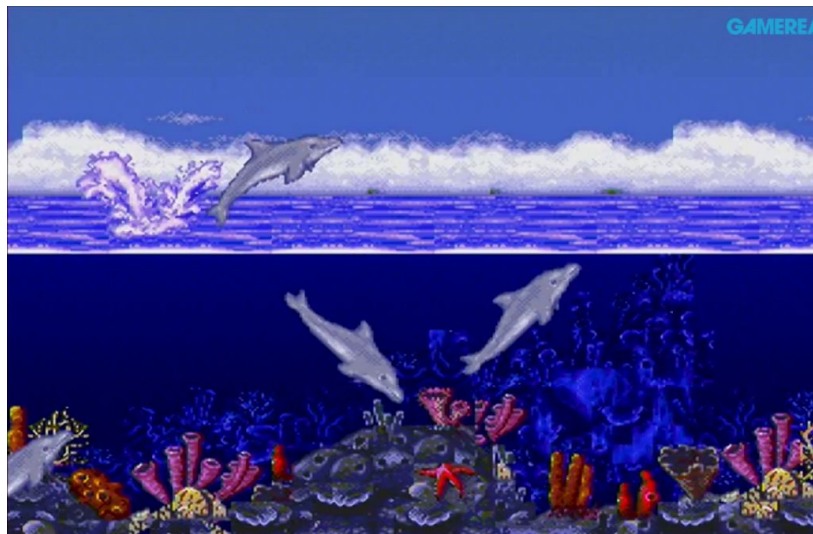
Será de un estilo de dibujo simple, altamente inspirados en los animales originales con algunas dramatizaciones y exageraciones.

3.4 Estilo sonoro:

Se planea usar una música calma, acompañada con algunos cambios dependiendo del estado del jugador, ya sea si está en peligro o no.

4. Referentes del juego

4.1 Referentes temáticos: Ecco Dolphin

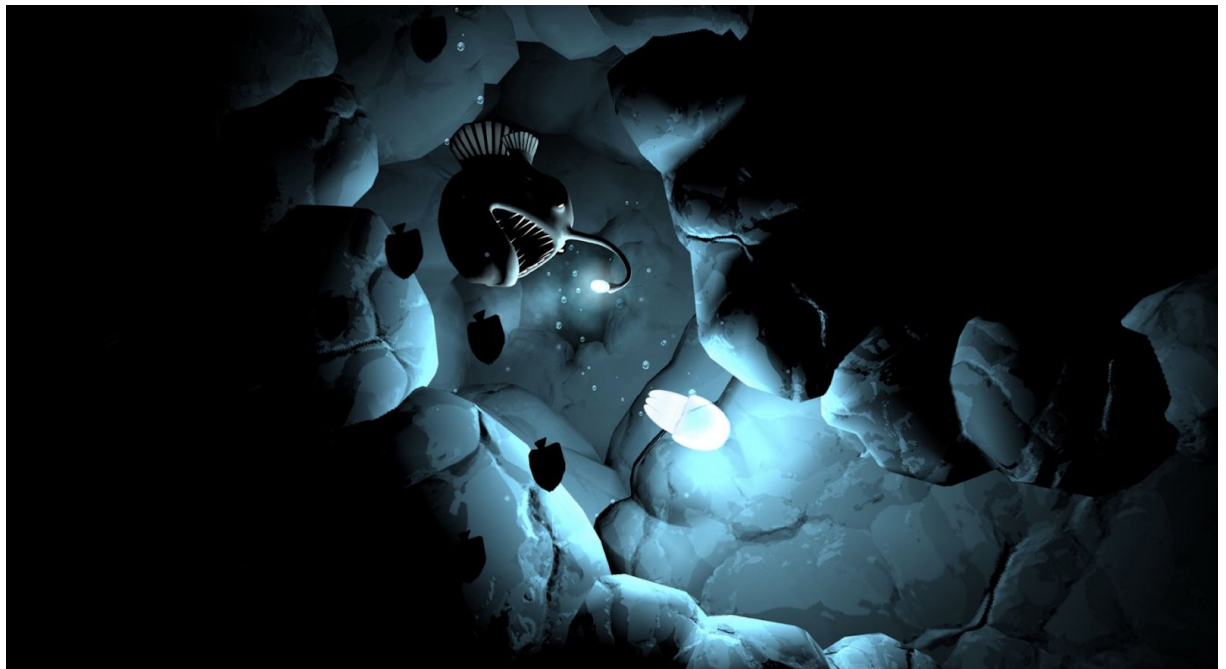


4.2 Referentes de mecánicas:

Hungry Shark Evolution (Sistema de tiempo regulado por la vida).



Seashine (inspiración mecánica, consumir o ser consumido)



4.3 Referentes Gráficos: My Little Trashmaid(Paleta de colores).



4.4 Referentes de diseño de niveles: Ecco The dolphin



4.5 Referentes Personajes



Nuestros referentes fueron los pulpos de la vida real debido a su gran variedad de diseños, colores y habilidades. Por lo que nos resultó interesante el llevar dichos conceptos a un videojuego.

5. Público Objetivo

5.1. Público objetivo:

El juego está enfocado a jóvenes de media, principalmente de 12 años en adelante, ya que es en esta edad donde ven el funcionamiento y la jerarquía de los ecosistemas en clases.

6. Narrativa:

6.1 Storyline:

Tú junto a tu pequeño compañero “pulpín” deciden ir a buscar alimentos, ya que él no puede alimentarse por sí mismo. En el camino te encontrarás con diferentes peligros de los cuales debes proteger a tu pequeño amigo

6.2 Descripción de los personajes:

- **Pulpo común:**

Es el pulpo inicial y el primer personaje al que controlas, sus habilidades son bastante comunes como su nombre dice.

- **Pulpín(Pulpo dumbó):**

Pequeño amigo nuestro, no se puede defender por sí mismo por su tamaño, por lo que recurre a ti en busca de ayuda.

- **Pulpo pigmeo:**

Un pulpo bastante cobarde, al no poder camuflarse correctamente decide esconderse en una concha para poder defenderse.

- **Pulpo mimo:**

Un pulpo el cual ama imitar a diferentes animales y aprovecha su talento para poder cazar y sobrevivir.

- **Pulpo gigante del pacífico:**

Un pulpo con un tamaño muy superior a los demás, aunque posea una fuerza descomunal, su velocidad deja mucho que desear.

- **Pulpo de anillos azules:**

Es un pulpo muy conflictivo por naturaleza, al punto de abandonar su camuflaje. Su boca libera saliva venenosa la cual pasa a sus tentáculos para atacar a sus presas

- **Pulpo contaminado:**

Una especie desconocida de pulpo que adoptó la contaminación como parte de él, es bastante peligroso y nadie sabe cómo es que aun sigue vivo tras consumir tanta contaminación.

6.3 Descripción de Enemigos:

- **Delfín:**

Los delfines suelen ser unos depredadores muy brutales, ya que no solo son rápidos y peligrosos, si no que además suelen jugar con su presa hasta matarla.

- **Tiburón:**

El depredador de los mares por excelencia, destroza a su presa con eficiencia y velocidad.

- **Anguila Morena:**

Un depredador sigiloso y furtivo, suele esconderse por horas hasta que pase una presa desprevenida frente a su escondite.

- **Lobo Marino:**

Uno de los pocos mamíferos marinos, el lobo marino suele consumir de todo, y tiene la fuerza y la resistencia para lograrlo.

6.4 Descripción de Obstáculos:

- **Medusas:**

Cuerpo gelatinoso y una picadura letal, la medusa es un animal al cual debes admirar desde lejos, y casi todos los animales marinos lo saben.

- **Peces león:**

Un pez el cual a pesar de su tamaño no muchos animales suelen acercarse, eso se debe a su veneno el cual puede paralizar al instante.

- **Anémona:**

Utilizan los tentáculos urticantes para capturar pequeños animales que nadan por las inmediaciones. Viven en zonas costeras y algunos animales pequeños suelen esconderse en ellas.

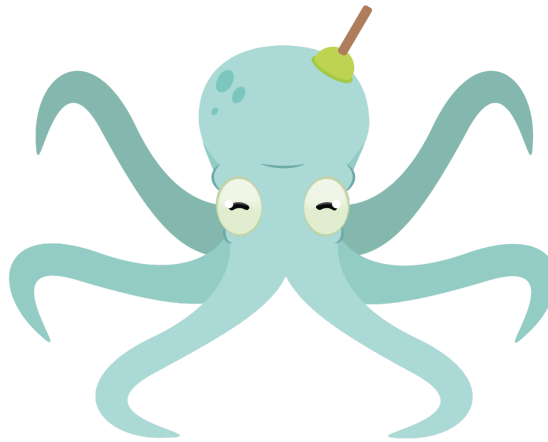
- **Corrientes Marinas:**

es un movimiento de las aguas en los océanos y, en menor grado, de los mares más extensos. Estas corrientes pueden ser aprovechadas si sabes el cómo usarlas

7. Diseño de Personajes

7.1 Personajes Primarios.

Pulpo Común:



Vida	Estamina	Tinta	Daño
4	3	3	1

Pulpín(Pulpo Dumbo):



Vida	Estamina	Tinta	Daño
4	-	-	-

Pulpo Pigmeo:



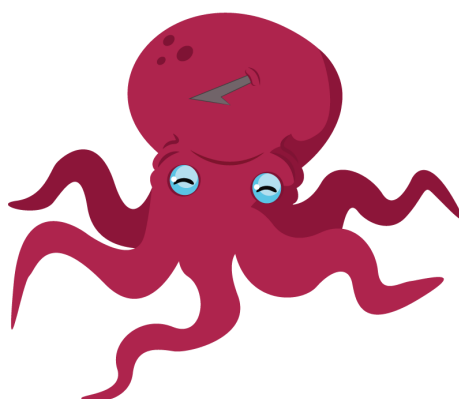
Vida	Estamina	Tinta	Daño
6	1	1	2

Pulpo Mimo:



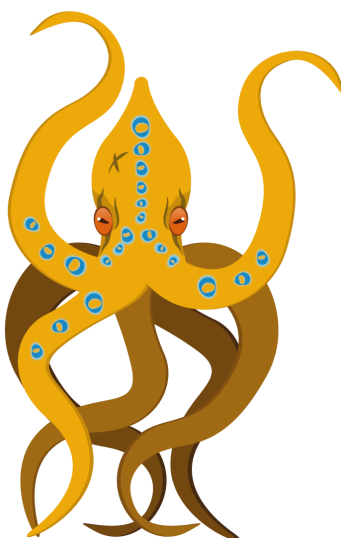
Vida	Estamina	Tinta	Daño
4	4	1	2

Pulpo Gigante del pacífico:



Vida	Estamina	Tinta	Daño
8	1	1	3

Pulpo de anillos azules:



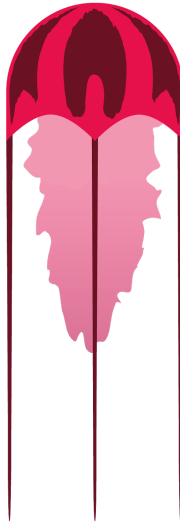
Vida	Estamina	Tinta	Daño
4	4	2	1

Pulpo Contaminado:

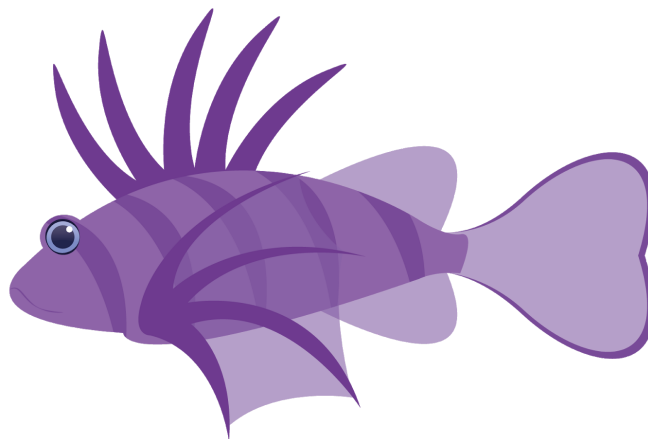


7.2 Personajes secundarios(Obstáculos).

Medusa:



Pez león:

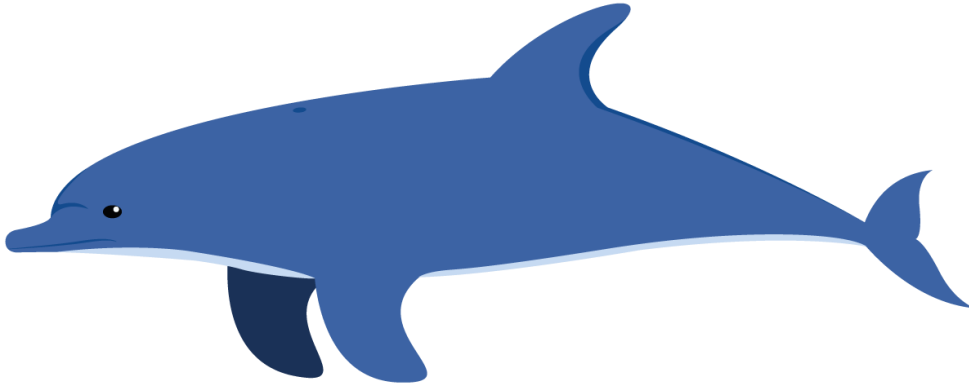


Anémonas:



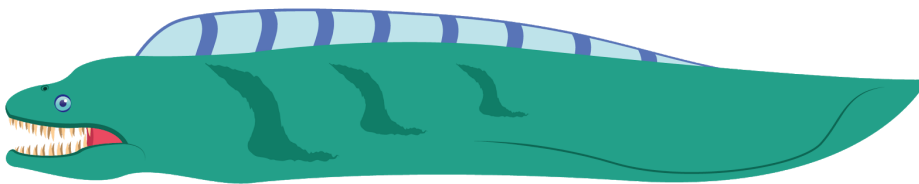
7.3 Personajes secundarios(enemigos).

Delfín:



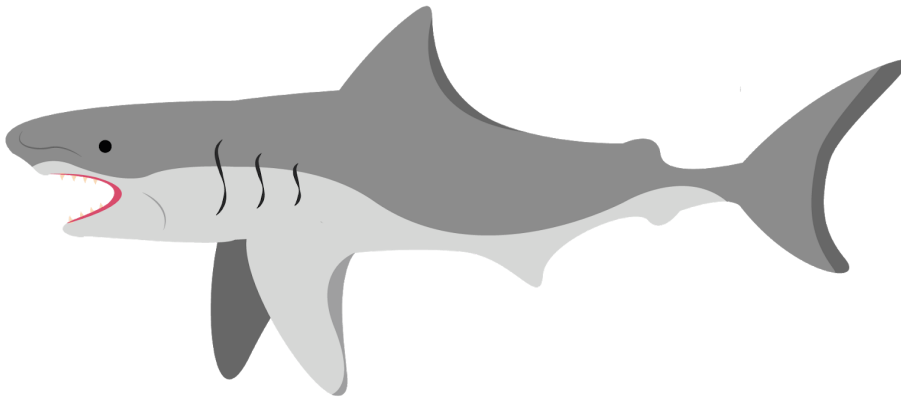
Vida	Daño
3	1

Anguila:



Vida	Daño
1	2

Tiburón:



Vida	Daño
2	2

Lobo de mar:



Vida	Daño
3	1

8. Mecánicas y Gameplay

7.2 Personajes secundarios(enemigos).

8.1 Cámara.

La cámara será panorámica de vista 2D mostrando al jugador y sus alrededores.

8.2 Controles.

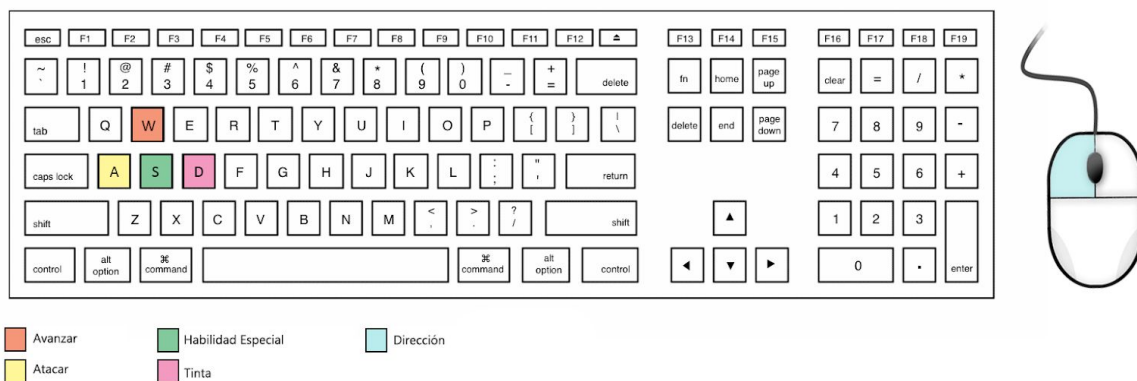
Mouse para direccionar al personaje.

“W” para avanzar.

“A” para ejecutar la acción de atacar.

“S” activa la habilidad especial del pulpo.

“D” para la tinta.



8.3 Objetivos / Ganar / Perder.

El objetivo será sobrevivir junto a tu compañero lo más posible ya que la barra de vida irá disminuyendo poco a poco y necesitarás devorar la mayor cantidad de presas posibles para mantenerla a tope y de paso alimentar a tu pequeño amigo, Pulpín.

Precaución, ya que si consumes “Contaminación” se lo pasarás a Pulpín también.

Para poder ganar deberás encontrar y comer a otro pulpo en el mapa, mientras corres contra el reloj, y al derrotar al pulpo jefe, lo desbloqueas como personaje jugable. Por lo que el juego te obliga a estar en constante movimiento.

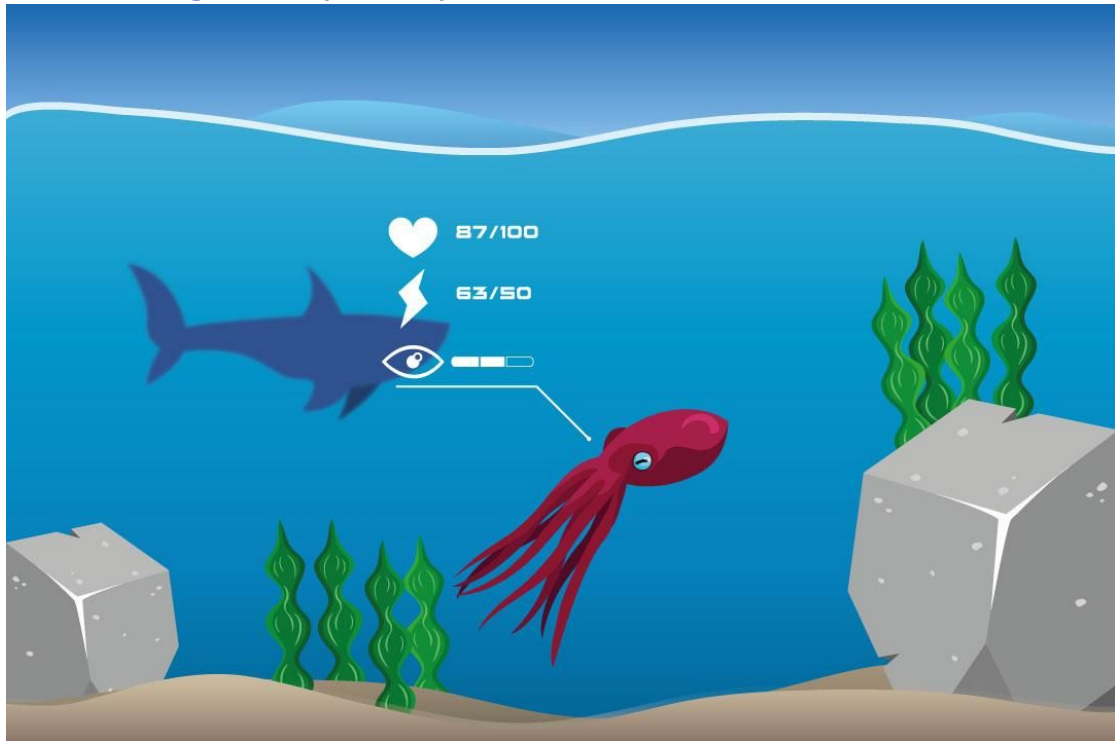
8.4 Elementos del escenario.

Aparte de los diversos animales tales como peces, pulpos, moluscos entre otros... Los elementos serán los necesarios para una ambientación bajo el agua, dígase arena, burbujas, rocas, algas, cuevas, corales, peces, etc.

Lo mismo con la contaminación, la cual será representada a través de bolsas plásticas, botellas, barriles tóxicos, etc.

9. Interfaz

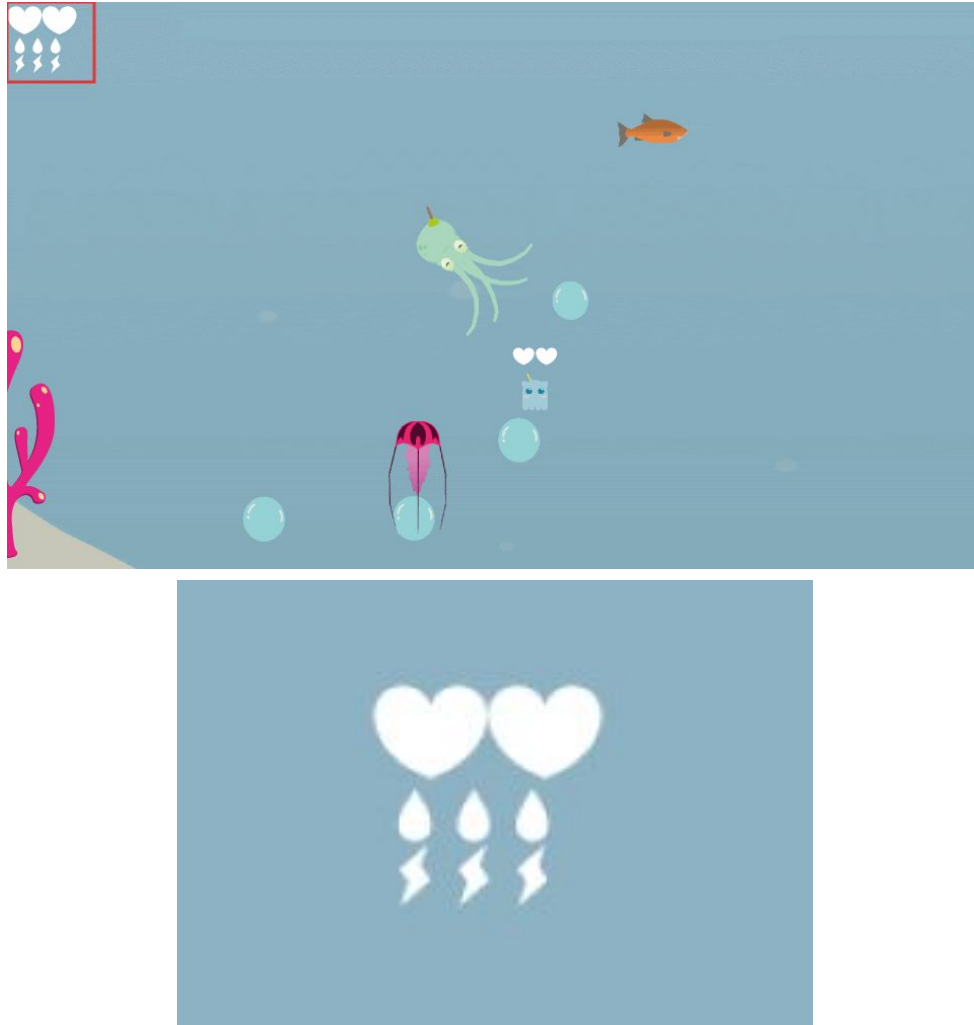
9.1 Interfaz general (Boceto)



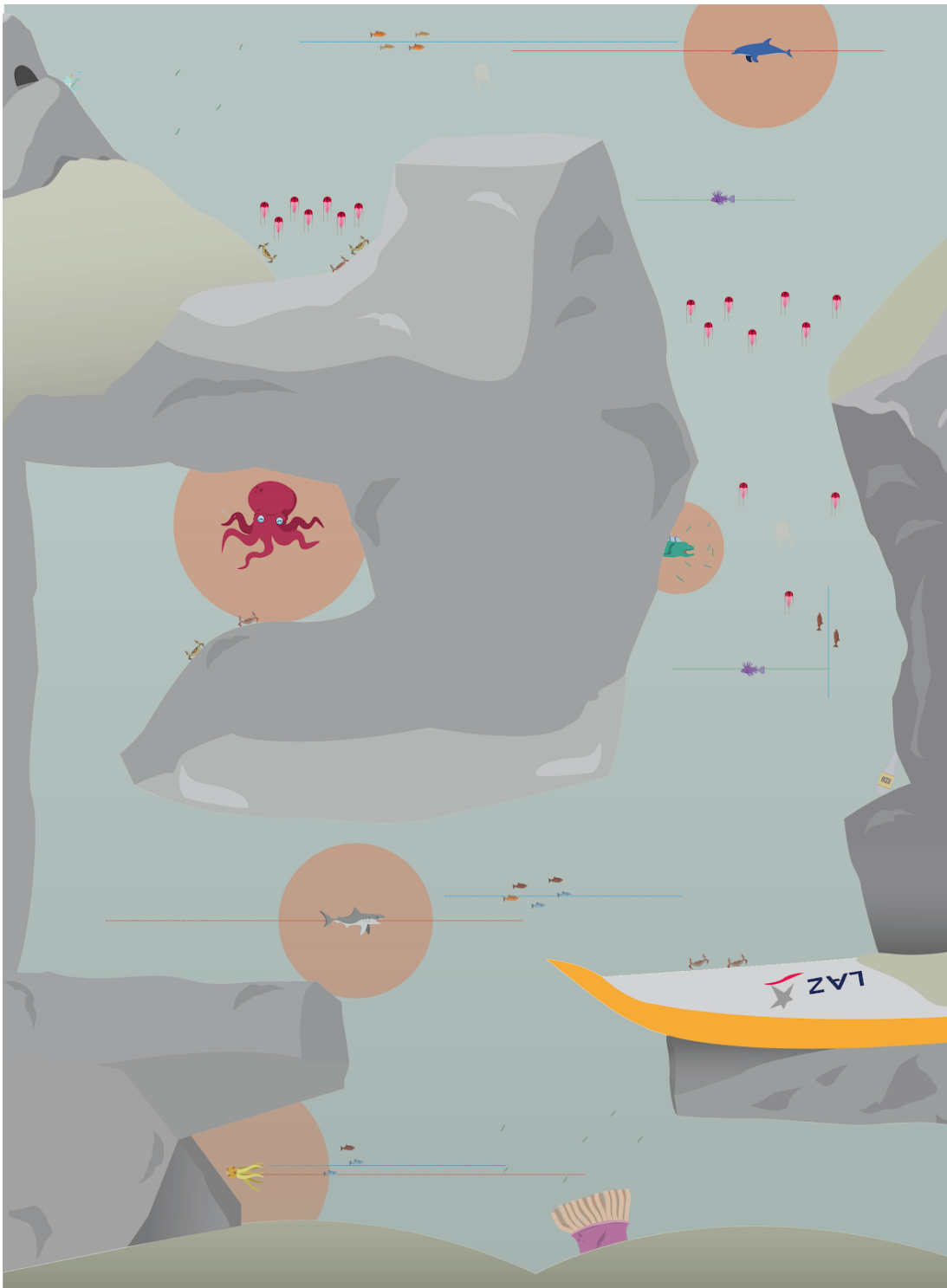
9.2 Interfaz in-game.

La interfaz será poco invasiva y fácil de entender, de tal forma que el jugador pueda entender qué es cada cosa.

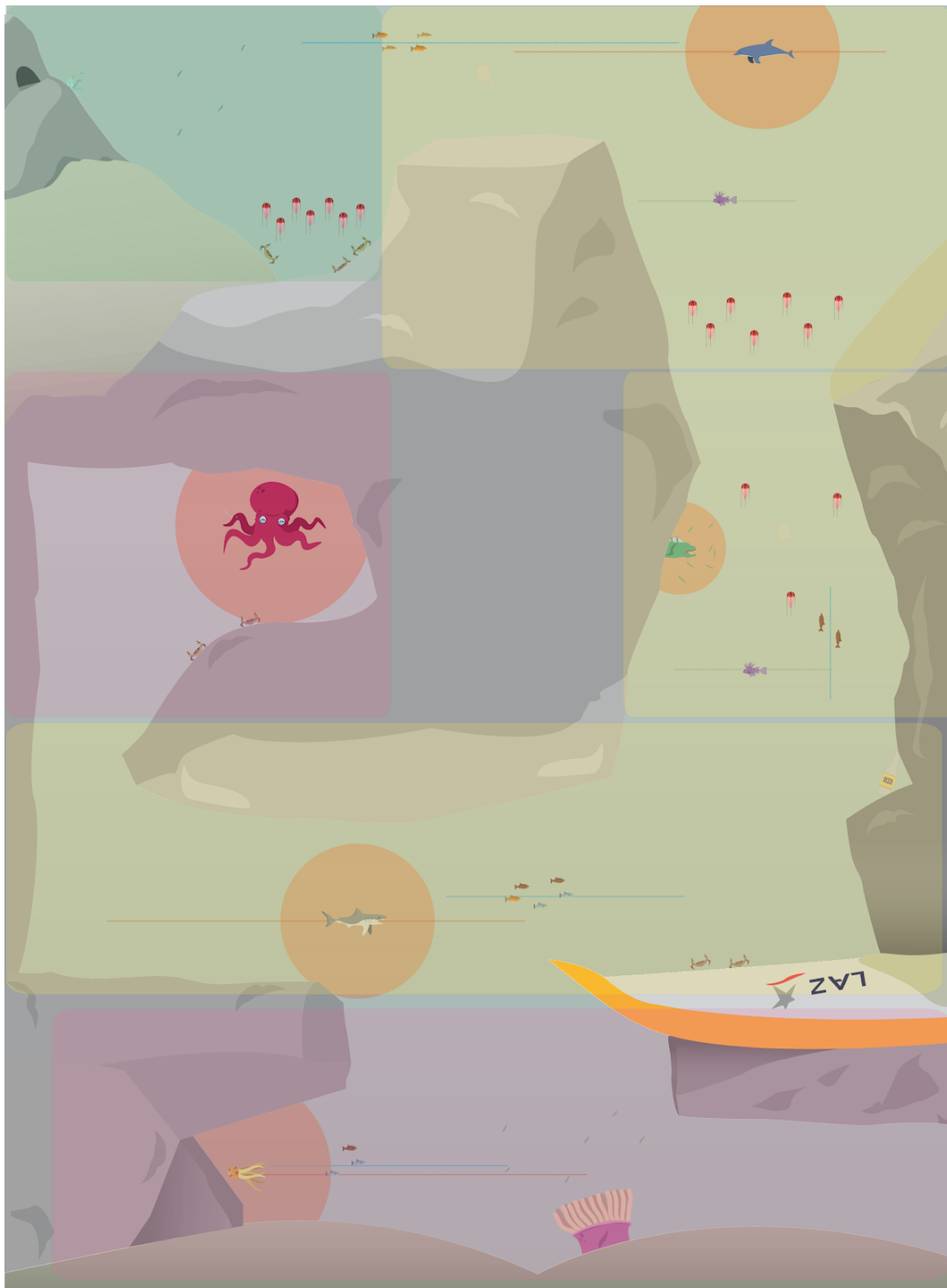
Esto aplica para la vida, energía y tinta del pulpo.



10. Diseño de Niveles



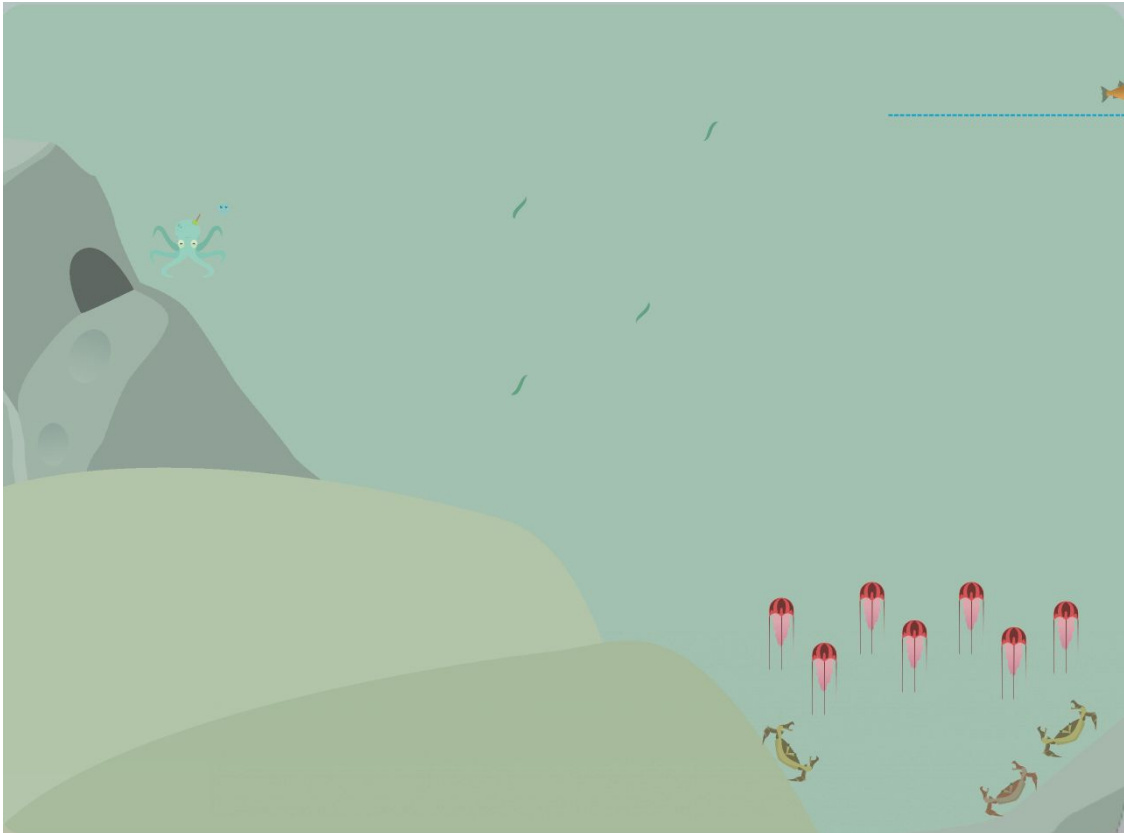
Se divide las zonas en 3 colores, los cuales dividen el nivel de peligro de estas zonas.



10.1 Zona verde.

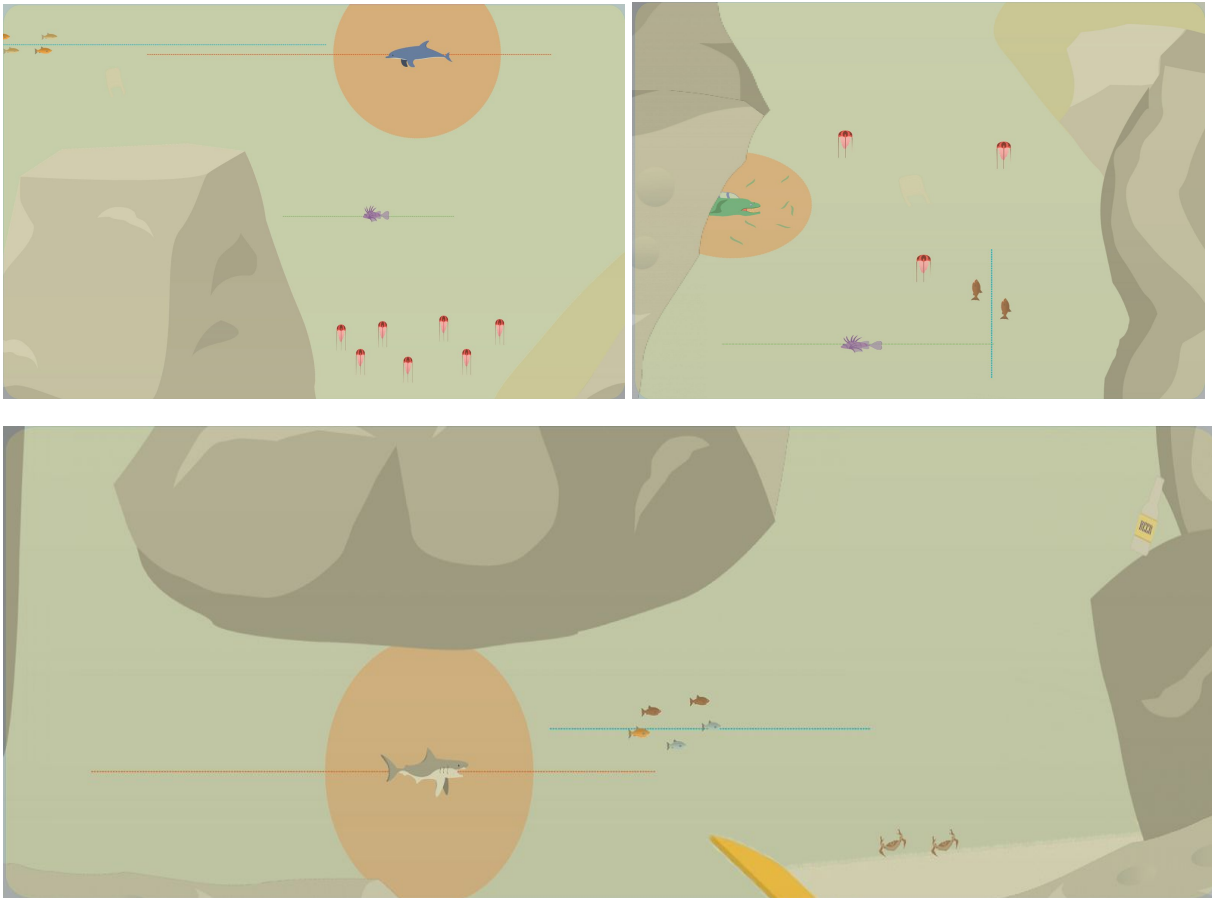
en la primera zona del juego no hay ningún tipo de enemigo asechandote, es muy fácil conseguir alimento y solo se te presenta una problemática, llegar a los cangrejos(comida).

además se le da al jugador un incentivo para que el jugador avance, ya que unos peces (comida) escapan a la siguiente zona al verte cerca.



10.2 Zona amarilla.

La zona amarilla es donde empiezan los peligros, ya que en este deberás descifrar las diferentes mecánicas de cada enemigo u obstáculo en el camino a demás de buscar comida, ya que irás perdiendo vida al pasar el tiempo.



10.3 Zona roja.

En esta zona se esconden los jefes del nivel, en estos poseen cualidades únicas y son los enemigos más peligrosos del juego, si logras derrotar a uno de ellos podrás usar a ese personaje en la siguiente zona, por lo que debes pensar bien a cual derrotar.

