

G.D.D. (*Game Design Document*)

Ficha Del Juego

TÍTULO	Recycle Being		
GÉNERO	Arcade - multiplayer		
AUDIENCIA	Jugadores (mixto), mayores de 7 años. Mercado global, jugadores casuales		
PLATAFORMAS	Pc, móvil y tablet		
MODOS DE JUEGO	Single	player	
	Multiplayer competitivo		
TEMÁTICA	Educativo, ecología, Eco friendly		
ESTÉTICA	Cartoon		

Descripción Del Juego

El personaje principal contribuye a cambiar el mundo reciclando elementos que encuentra en los tableros (diferentes escenarios: un bosque, una fábrica, una ciudad.)

El jugador se enfrenta a breves desafíos. Tiene que reciclar envases de plástico, botellas, cartón, aluminio, cables, envases, etc.



El ranking refleja el nivel de experiencia del jugador. Su status puede ser Oro, Plata, Bronce, Hierro.

El estilo es de tipo “cartoon”, donde los tableros pueden presentar por ejemplo un bosque. Al personaje mientras se desplaza va encontrando basura o elementos que tiene que ir limpiando o reciclando. En la ciudad encuentra muchas cosas de plástico y

envases. En el bosque se encuentra con un río donde con una red tiene que limpiar la basura que se ha acumulado.

Entorno Del Juego

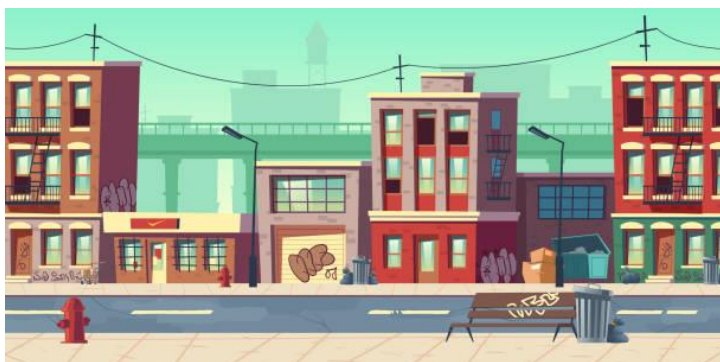
- 1) Cuando su status son Hierro o Bronce tiene un solo tablero con una dificultad pequeña – el escenario es un **bosque** con un río.



- 2) Al subir de status a Plata se le presenta otro tablero donde aumenta la dificultad – el escenario es una **fábrica**.



- 3) Cuando asciende al status Oro accede a otro tablero que es una **ciudad**, donde se puede encontrar tanto en un espacio abierto como una plaza, o bien en un callejón o en el interior de un edificio.



Los Personajes

- 1) El **personaje principal** es un ser humano, femenino o masculino. El jugador puede elegir su propio avatar.



- 2) **Los personajes secundarios** van apareciendo a medida que se avanza en el juego y se asciende en status.

- a) **Animales:** un zorrino que apesta, un pájaro carpintero y un perro que molesta.



- b) **Un político** que quiere imponer sus reglas como el pago de impuestos para reciclar.



- c) **Un personaje que tala un bosque** es uno de sus enemigos.



- d) **El dueño de la fábrica** a quien lo tienen sin cuidado las medidas para el cuidado del medioambiente es otro de los personajes antagónicos.



- e) **Elementos tóxicos** en la naturaleza o en una fábrica que no se pueden tocar.
- f) **Otros recicladores** que le pueden robar lo que está reciclando y/o competir con él.

Experiencia General, Jugabilidad Y Estilo Visual

Las reglas y mecánicas de este juego son claras, fáciles de comprender y hacen que la experiencia del usuario sea agradable y que el jugador se sienta involucrado y entusiasmado a seguir jugando a medida que aprende a jugarlo. Al mismo tiempo son intuitivas y le van presentando retos de manera de mantener su interés.

Su estilo visual es de tipo *cartoon*, con colores vivos y una dinámica activa, ágil, divertida (estilo Popeye, Tom y Jerry, Mickey Mouse, etc).

Mecánicas De Juego

Es un juego de movimiento y de progresión de niveles de personajes ya que el personaje avanza según su puntaje, pasando de un nivel a otro a medida que gana

experiencia, con 3 niveles de complejidad. Es de competencia entre personajes por lo tanto también incluye algunos elementos de estrategia.

Otras mecánicas secundarias son los tableros, consistiendo en partidas de 5 minutos en las cuales se enfrentan dos o más jugadores de niveles similares donde gana aquel que recicle más, generando un puntaje según su desempeño (el ganador obtiene el puntaje máximo y los demás jugadores un puntaje decreciente según su desempeño).

Controles

Se usa TAP en la pantalla táctil para mover al personaje de un lado al otro y para recoger cosas.

Puntos Clave

Puntos destacados del juego son:

1. Es atractivo visualmente. Se hace mucho énfasis en la calidad de los gráficos y sonidos
2. Se trata de un tema actual que puede despertar interés de los usuarios, sobre todo en el público más joven.
3. Es ágil y fácil de jugar, de una rápida curva de aprendizaje.
4. Es competitivo y a la vez fomenta la sana competencia con otros, lo que lo hace sociable.
5. Es accesible porque no tiene restricciones de edad ni de género.
6. Es multiplataforma, se usa en tablets, celulares Android, y PC.
7. Se puede obtener desde cualquier plataforma de descarga de manera rápida.
8. Alto contenido de actualización.
9. Es divertido.
10. Es interactivo.
11. Excelente relación costo-beneficio.

Este juego destacaría en el mercado porque aborda un tema de un alto valor - por el impacto que puede tener la educación en ecología sobre la sociedad en general. El reciclado no es un tema frecuente que sea abordado en los video-juegos, es educativo y al mismo tiempo es divertido y fácil de jugar.

Audio

El estilo del audio del juego es de cartoon, elegimos sneaky_by_audiomechanica en <https://audiojungle.net/search/sneaky%20by%20audiomechanica>

Flujo y Narrativa

La finalidad del juego es recolectar la mayor cantidad de desechos reciclables, evitando los obstáculos que se presentan aleatoriamente por el juego y que añaden una dificultad particular a cada tablero. Estos obstáculos pueden ser elementos del entorno o personajes secundarios. Gana aquel que haya recolectado la mayor cantidad de desechos posibles.

El personaje protagonista es el avatar que elija el jugador. Los antagonistas (enemigos principales) varían según el nivel en el que se encuentre.

¿Cómo Jugar?

Cuando el usuario juega por primera vez puede acceder a un tutorial con las indicaciones principales, reglas del juego y con ayudas en pantalla de asistencia al juego. Opcionalmente puede practicar algunos comandos y atajos de teclado antes de iniciar el juego.

Desde la interface principal el usuario podrá acceder rápidamente a un tablero (*¡Jugar ahora!*).

Para empezar a jugar basta con crear su personaje - eligiendo un nickname y un avatar, y hacer TAP en "*¡Jugar ahora!*". El juego dirige al usuario a su primera partida, donde encontrará a otros jugadores de un nivel similar al suyo.

Niveles disponibles

El juego consta de 3 niveles en total, y cada uno de ellos presenta un tablero diferente. Al aumentar su puntaje el usuario pasa a un nuevo escenario con una dificultad mayor y con personajes secundarios diferentes.

Por ejemplo: el primer escenario se desarrolla en un bosque con un río y tiene un nivel de dificultad bajo, donde el usuario debe intentar limpiar y/o reciclar los elementos y desechos contaminantes que encuentra en ese ambiente.

En esta instancia del juego van a aparecer obstáculos, en este caso animales que entorpecen la tarea del jugador y lo distraen. Hay un pájaro carpintero que se le para en la cabeza. El jugador debe evitar que lo pique porque si eso pasa, el jugador correrá por todo el tablero durante 5 segundos; otro personaje secundario es un zorrillo que lo orina con un olor pestilente, y que hace que el jugador se ralentice; y otro es un perro que permanentemente le demanda atención y se interpone en el camino limitando su movimiento hacia algunas cosas.

El enemigo principal de este tablero es un personaje que tala el bosque, que desde la parte superior del tablero le arroja motosierras.

De manera similar, en los otros tableros (fábrica y ciudad), el jugador se encuentra con personajes secundarios que hacen su tarea tediosa, lenta o complicada, y ellos son sus principales enemigos.

Ranking

Alcanzado un determinado puntaje el jugador pasa de hierro a bronce, de bronce a plata, y de plata a oro. Cada partida otorga puntos. Para formar parte del top 10 se toman los puntos hechos en cada semana.

El salón de la fama incluye a aquellos 10 jugadores con mayor rango, que por su experiencia en el juego acumulan la mayor cantidad de puntos de manera histórica, es decir, esos jugadores juegan de manera habitual y sostienen sus puntajes por más tiempo.