**Documento de Game Design**

SUYAY

# *“Una aventura en el museo”*

Versión 1.7

Revisión:

Alejandra Martinez

Gastón Caminiti

Índice

1. Versiones y revisiones
2. Introducción
   1. Brief
   2. Características principales
   3. Detalles técnicos
3. Diseño de niveles

Flujo de niveles

Nivel

* + 1. Título
    2. Objetivo
    3. Desarrollo
    4. Escenario
    5. Enemigos
    6. Items

1. Interfaces
2. Guión y personajes
3. Logros
4. Musicalización
5. Arte
6. Producción
7. Anexos

# 

# INTRODUCCIÓN

## Brief

Suyay es un videojuego 2D, inspirado en el género de sala de escape, donde se presentan rompecabezas semánticos a resolver con señas LSA (Lengua de señas argentina).

El título se encuentra ambientado en un museo argentino, con la intención de que los cuadros y objetos del escenario sirvan de guía para superar los diferentes niveles.

## Características principales

La mecánica núcleo del videojuego es la construcción de cadenas semánticas. Donde cada cadena en el rompecabeza está diseñada bajo la siguiente estructura:

***Sustantivo*** ***Verbo en seña LSA*** ***Sustantivo***

Los/las jugadores/as arrastraran fichas a ranuras para definir el significado de la sentencia.

Si el resultado es correcto

## Detalles técnicos

|  |  |
| --- | --- |
| Género | Sala de escape. Rompecabezas. |
| Público objetivo | Infancias sordas, mudas, sordomudas e hipoacúsicas. |
| Plataforma | Web |
| Licencias | Licencia MIT, Licencia Creative Commons. |

# DISEÑO DE NIVELES

## Flujo de niveles

Cómo sería el flujo de los niveles. Puede ser o no lineal.

## Niveles

### Genérico para los niveles

Elementos comunes a todos los niveles, por ejemplo, juntar monedas. Controles. Cámaras. Recursos. Progresión. Puntuaciones.

Qué puede hacer y qué no puede hacer la persona que juega.

### Cuadros

Descripción física, motivación, concepto, habilidades, armas

### Paneles

Descripción física, motivación, concepto, habilidades, armas

### Pueta

Descripción física, motivación, concepto, habilidades, armas

### Nivel tutorial (título)

Descripción del nivel, ficha, imágenes

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo |  |
| Desarrollo |  |
| Escenario |  |
| Enemigos |  |
| Items |  |

### Nivel n (título)

Descripción del nivel y ficha

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo |  |
| Desarrollo |  |
| Escenario |  |
| Enemigos |  |
| Items |  |

# INTERFACES

Cómo serían las interfaces. Terminadas o en mockup.

* Interfaz inicial
* Créditos (con sus datos y contactos)
* Pausa (Seguir, Salir, Configuraciones)
* Juego (Todos los elementos de la UI)
* Fin de nivel o de juego
* Configuraciones (Música, sonidos, accesibilidad)
* Pantalla de carga

# 

# GUIÓN, PERSONAJE Y ROMPECABEZAS

## Guión

Detalles sobre la historia, ya sea en forma general o extendida.

## Personajes

### Personaje principal: Suyay

Descripción física, motivación, concepto, habilidades, armas

|  |  |
| --- | --- |
| Física |  |
| Habilidad |  |
| Armas / Herramientas |  |
| Items |  |

## Rompecabezas

### Rompecabezas

Descripción física, motivación, concepto, habilidades, armas

### Fichas

Descripción física, motivación, concepto, habilidades, armas

|  |  |
| --- | --- |
| Física |  |
| Habilidad |  |
| Armas / Herramientas |  |
| Items |  |

### Cartas

Descripción física, motivación, concepto, habilidades, armas

## Escenario

# LOGROS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logro | Condición | Descripción |
|  |  |  |

# 

# MUSICALIZACIÓN

Suyay no contara con apartado sonoro,

pensar la construcción de ambientación desde la exclusividad visual.

# ARTE

Acá puede ir el arte conceptual / aspiracional o de referencia y también el arte utilizado para el juego. Debe ir con sus descripciones.

El estilo visual escogido para el proyecto es pixel art. Los asset del proyecto se crearon empleando las paletas de colores Identidad y Libertad correspondientes al brand Paka Paka.

# PRODUCCIÓN

Plan de desarrollo del proyecto. GANTT. Tareas. Recursos.