

GDD · Work to the top

Desarrolladoras / Workaholote Studio:

Mikele López de la Hoz → mikelope@ucm.es

Paula López Román → paulal18@ucm.es

Cristina Muñoz Muñoz → crmuno10@ucm.es

Nahia Iglesias Calvo → nahigles@ucm.es

Estructura del grupo

- Pivotal: Nahia
- Encargadas del arte: Mikele y Paula
- Programadora jefe: Cristina

Datos generales

Género juego: Simulación, Narrativo, Aventura gráfica

Público objetivo:

- Edad: 12 <
- Perfil de jugador: no noveles, casual

NARRATIVA:

Lore: El juego se sitúa en un edificio de oficinas de ambiente muy gris y apagado. Asimismo, nuestro protagonista es una persona muy neutra; conforme avanza el juego iremos aprendiendo más sobre él, la empresa y sus compañeros.

Escenas/cinematográfica:

- En la **escena inicial** se mostrarán todas las plantas del edificio, desde la última planta a la más baja. En esta, el jugador entrará al hall del edificio en el que la persona de secretaría le dirá que el jefe, cuya oficina se encuentra en la última planta del edificio, tiene la puerta cerrada y no contesta al teléfono. Le dirá que la mayoría de empleados se han ido a sus casas y que él mismo podría hacerlo, pero le pedirá ayuda con una sencilla tarea antes; esta consistirá en varias mecánicas para que el jugador pueda entender el juego y desbloqueará el siguiente nivel (la siguiente planta del edificio). Así, una vez entendido el juego, empieza la dinámica en la que en cualquier momento nuestro jugador puede abandonar la partida e irse a casa o seguir en el edificio ayudando a sus compañeros y descubriendo el misterio de la actitud del jefe.
- La **escena final** dependerá de las elecciones del jugador, se barajan varias opciones; abandonar el juego antes de acabar, llegar al final de la partida, distintas conversaciones con el jefe...

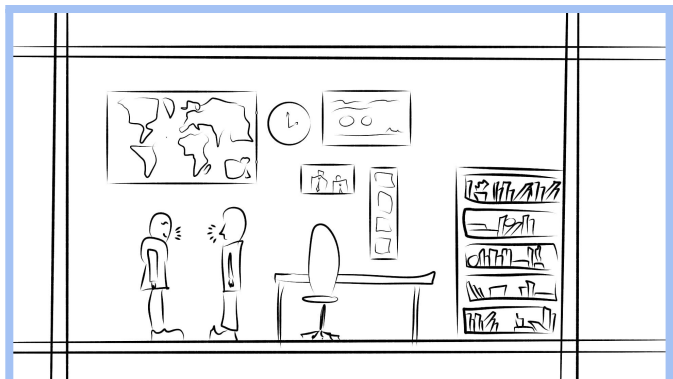
Dinámica: Una vez el jugador ha pasado el primer nivel, se verá motivado a seguir ayudando a sus compañeros y subiendo las plantas para descubrir qué ha pasado con el jefe. En cada planta se encontrará con un trabajador que representa uno de los grupos de las personalidades MBTI; analistas, diplomáticos, centinelas y exploradores. A través del diálogo e interactuando con el entorno, podrá resolver las misiones que le pidan, como encontrar algo en la sala, responder alguna pregunta, etc. Mediante estas misiones nuestro protagonista conseguirá habilidades para más adelante, estas afectarán también a sus capacidades a la hora de enfrentarse al jefe en la última planta. Para pasar al siguiente nivel tendrá que superar un minijuego, por ejemplo: rascar chicles de la mesa, lanzar bola de papel a la basura, quitar virus del ordenador, 'drag and drop' de ordenar carpetas, etc. En cualquier momento el jugador puede abandonar el juego y hacer que el personaje se vaya a casa, sin embargo, durante toda la partida conforme vaya resolviendo las misiones y minijuegos recibirá incentivos para seguir adelante.

MECÁNICA:

Gran parte de la mecánica está todavía sin concretar, ya que dependerá de los minijuegos y misiones que decidamos hacer y las funcionalidades que acabemos incluyendo en el juego.

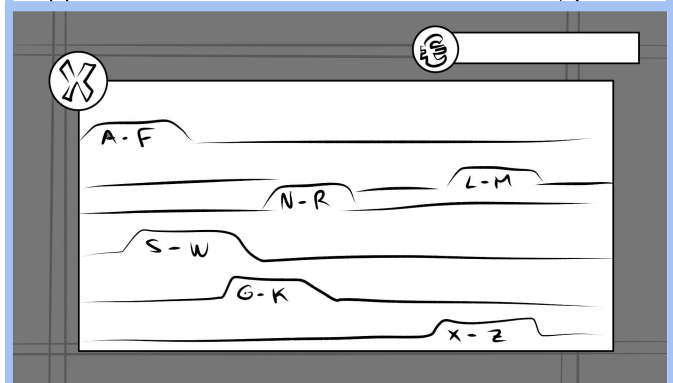
Dentro del edificio:

- Moverse a la izquierda: A
- Moverse a la derecha: D
- Interactuar con puertas y objetos: E
- Diálogo: Opciones seleccionables en pantalla
- ...



Dentro de los minijuegos:

- Movimiento lateral hacia la izquierda: A
- Movimiento lateral hacia la derecha: D
- Movimiento vertical hacia arriba: W
- Movimiento vertical hacia abajo: S
- Saltar: espacio
- Disparar: clicks ratón
- ...



ESTÉTICA

Estilo gráfico: El edificio se verá lateralmente sin pared, como si se tratara de una casa de muñecas. Tanto los assets como los personajes y el espacio serán 2D y no contarán con profundidad, a modo pixelart. En cuanto a los colores, nos valdremos del gris para representar la monotonía de la empresa y utilizaremos los colores azul, amarillo, morado y verde para representar cada tipo de personalidad.



Recursos: Se buscarán distintos assets en Itchio y otras páginas parecidas. Todo lo que se pueda conseguir en dichas páginas será usado para poder ahorrar tiempo de creación en assets artísticos, y en caso de necesitar más crearemos nuestros propios assets.

Inspiración de otros juegos:

- Plunder Pack
- Sound Shapes
- Minijuegos:
 - Space Invaders
 - A Little to the Left



REDES SOCIALES:

Instagram: <https://www.instagram.com/workaholotestudio/>

Twitter: <https://twitter.com/Workaholote>

Github: <https://github.com/nahigles/PVLI> Proyecto.git