



GDD(GAME DESIGN DOCUMENT)

Pablo Antelo Vieito

Contenido

Inicio.....	2
Concepto del Juego.....	2
Mecánicas Principales de Juego	3
Mercado Objetivo	4
Equipo y Capacidades.....	4
Plan de Desarrollo	4
Narrativa.....	5
Personajes	6
Diseño del Nivel.....	7
Características del Nivel.....	8
Referencias Visuales.....	9
Elementos del Nivel.....	12
Música y Sonidos	13
Plan de Pruebas (QA - Quality Assurance).....	14
Requerimientos Técnicos	15
Plan de Monetización y Distribución	16
Simulación de Marketing	16
Presupuesto Inicial	17
Hook Único.....	17
Material Visual	18

Inicio

Título: All-Mercy Control Center

Elevator Pitch: El juego consistirá en un simulador de gestión y acción inmersiva donde los jugadores toman el control de un centro de emergencias, coordinando equipos de policía, bomberos, paramédicos y drones para resolver situaciones críticas en tiempo real.

Género del Juego: Simulador de gestión y acción en tercera persona.

Plataforma(s) Objetivo: PC



Concepto del Juego

Resumen de la Narrativa: En una ciudad ficticia moderna (o pueblo), los jugadores administran un centro de emergencias avanzado. Desde rescatar a ciudadanos atrapados en incendios hasta responder a desastres naturales y coordinar equipos en situaciones de crisis, cada decisión impacta la seguridad de la población y la eficiencia de los recursos.

Mecánicas Principales de Juego

Mecánicas Principales (Núcleo del Gameplay)	
Mecánica	Descripción
Gestión de emergencias	Coordinar recursos, asignar unidades y tomar decisiones en tiempo real.
Control de unidades	Modo en primera persona para operar vehículos de policía, bomberos, ambulancias y drones.
Toma de decisiones	Decisiones que impactan la moral, reputación y eficiencia del centro de emergencias.

Mecánicas Secundarias (Complementan la Jugabilidad Principal)	
Mecánica	Descripción
Expansión del centro	Construcción y mejora de instalaciones dentro del centro de emergencias.
Contratación de personal	Selección de equipo con distintas habilidades y experiencia.
Mantenimiento y recursos	Gestión del presupuesto, reparación de equipos y actualización de tecnología.

Mecánicas Terciarias (Añaden Profundidad o Inmersión)	
Mecánica	Descripción
Eventos aleatorios	Situaciones inesperadas que requieren rápida respuesta.
Medios de comunicación	Responder preguntas de la prensa, manejar la opinión pública.
Impacto climático	Cambios en el clima afectan los recursos y la visibilidad en emergencias.
Sistema de tráfico dinámico	Los NPCs reaccionan a emergencias despejando caminos o bloqueando rutas.

Uso de colores vivos para representar roles (rojo para bomberos, azul para policía, verde para drones y medicina, etc.).



Mercado Objetivo

Público Dirigido:

Jugadores de 18-45 años interesados en simuladores estratégicos y narrativas inmersivas. Ideal para fanáticos de juegos como "Emergency" y "Two Point Hospital" combinado con GTA y Police Simulator: Patrol Officers.

Tendencias del Mercado: Con el auge de simuladores que combinan gestión con elementos de acción inmersiva, "All-Mercy Control Center" llena un nicho que conecta ambos estilos en un único título.

Equipo y Capacidades

Equipo Principal:

Pablo Antelo Vieito.

Habilidades y Roles: Desarrollo de simulación en Unity, diseño de interfaces de usuario intuitivas, programación y creación de contenido visual atractivo.

Plan de Desarrollo

Cronograma Estimado:

- **Mes 1(febrero):** Concepto detallado y prototipo inicial.
- **Mes 2(marzo):** Desarrollo de mecánicas básicas y pruebas internas.
- **Mes 3(abril):** Creación de contenido visual y optimización.
- **Mes 4-5(mayo-junio):** Beta cerrada y corrección de errores.
- **Mes 6(junio):** Lanzamiento.

Narrativa

Logline:

Coordina y gestiona una unidad de emergencias mientras respondes a situaciones críticas en una ciudad moderna.

Sinopsis:

En un mundo donde las ciudades están cada vez más sobrecargadas de emergencias, el gobierno ha creado el All-Mercy Control Center, un centro de operaciones de vanguardia para manejar crisis en tiempo real. Como director/a de este centro, deberás coordinar equipos de rescate, manejar presupuestos y enfrentar situaciones críticas que podrían marcar la diferencia entre la vida y la muerte.

Arquetipo Narrativo:

El Héroe con un Trabajo Difícil: Tu personaje asume el desafío de liderar la respuesta a emergencias, enfrentando crisis cada vez más difíciles.

Estructura Narrativa:

- **Inicio:** Se establece el All-Mercy Control Center y se introduce al jugador en la gestión básica.
- **Nudo:** Emergencias se vuelven más complejas, surgen crisis inesperadas y hay presión mediática.
- **Desenlace:** Se alcanza un punto crítico (desastre a gran escala o crisis financiera), y el jugador debe demostrar su capacidad para salvar la ciudad.

Elementos Adicionales:

- Noticias falsas en redes sociales.
- Desafíos éticos en la toma de decisiones.
- Efecto de las decisiones en la reputación del centro.

Personajes

Nombre:

El nombre del protagonista se puede mantener o ajustar según el desarrollo narrativo.

Importancia en el Juego:

El/la protagonista es el/la director/a del centro de emergencias, responsable de las decisiones clave. A medida que el jugador avanza, el protagonista también puede tomar decisiones relacionadas con el crecimiento del equipo y la adquisición de nuevos recursos.

Rasgos:

Líder estratégico, resolutivo/a, con alto sentido de la responsabilidad. Puede tener un trasfondo en gestión de crisis o haber sido parte de un equipo de emergencias. Tiene una gran capacidad para analizar rápidamente la situación y tomar decisiones bajo presión, pero al principio carece de la experiencia directa en el campo.

Transformación:

Al inicio, el protagonista sigue protocolos estrictos y trata cada situación con frialdad, gestionando las emergencias desde un enfoque puramente lógico y de eficiencia. Sin embargo, a medida que avanza en el juego, la experiencia acumulada le enseña que algunas decisiones requieren flexibilidad, empatía y un enfoque humano para salvar más vidas. El protagonista va aprendiendo sobre las limitaciones y virtudes de cada miembro del equipo, lo que impacta cómo el jugador afronta las emergencias. Las decisiones difíciles, como decidir qué vida salvar primero o cómo gestionar recursos limitados, se vuelven parte de su desarrollo personal y profesional. Esto también impacta cómo el jugador elige las habilidades y herramientas disponibles para su equipo.

Sistema de Progresión:

A medida que el protagonista completa misiones y enfrenta crisis, adquiere "experiencia" que se refleja tanto en su capacidad de liderazgo como en la evolución de las habilidades del equipo. A nivel narrativo, el protagonista también desbloquea **nuevas habilidades** que le permiten gestionar mejor al equipo y optimizar recursos durante emergencias. Por ejemplo:

- Al principio puede delegar ciertas tareas básicas como coordinar a los bomberos, pero a medida que progresa, empieza a ser capaz de tomar decisiones más complejas, como priorizar rescates o gestionar un escenario con múltiples emergencias al mismo tiempo.
- Además, puede mejorar su **capacidad para gestionar el estrés** y tomar decisiones más rápidamente bajo presión, o incluso desbloquear opciones para **entrenar a su equipo**, mejorando la eficiencia de las intervenciones.

Relación con los Miembros del Equipo:

La interacción con el equipo es clave. Al principio, el/la director/a podría tener dificultades para ganarse la confianza de los bomberos, médicos, policías y demás personajes, pero a medida que el/la protagonista demuestra su capacidad de adaptación y empatía, los miembros del equipo comienzan a confiar más en sus decisiones. Esto puede traducirse en un mejor desempeño del equipo y una mayor eficiencia en las misiones.

Evolución del Enfoque del Protagonista:

Inicialmente, el/la protagonista puede enfocarse en la eficiencia a toda costa, pero con el tiempo aprenderá que cada vida es valiosa y que cada decisión tiene un impacto humano. A medida que el jugador progresa, el personaje principal se enfrentará a decisiones difíciles que le ayudarán a comprender mejor el equilibrio entre ser un líder efectivo y un líder empático.

Diseño del Nivel

Boceto y estructura del nivel

El primer nivel del juego se desarrolla en una ciudad con tráfico moderado y múltiples incidentes en curso. Los jugadores pueden alternar entre una vista en primera persona y una vista de estrategia similar a Emergency 4.



El nivel se divide en diferentes zonas de emergencia:

Zona residencial: Incendios y evacuaciones.

Zona comercial: Robos y accidentes menores.

Autopista: Choques en cadena y tráfico pesado.

Centro hospitalario: Punto de referencia para llevar heridos.

Objetivos

Responder a emergencias en distintos puntos de la ciudad.

Coordinar y gestionar recursos como ambulancias, policía y bomberos.

Completar las misiones en el menor tiempo posible para obtener mejor puntuación.

Obstáculos

Tráfico denso que dificulta la movilidad de las unidades de emergencia.

Factores climáticos como lluvia o niebla que reducen la visibilidad.

Conductores imprudentes que pueden bloquear rutas críticas.

Elementos de ambiente y script

Cambios de iluminación según la hora del día.

Radio de emergencia con reportes en tiempo real.

Personajes civiles reaccionando a los incidentes.

Características del Nivel

Interactividad: El jugador puede alternar entre la vista en primera persona (conduciendo o caminando) y la vista táctica de planificación.

Dificultad progresiva: Inicialmente se presentan emergencias simples, pero a medida que avanza el nivel, se complican con múltiples incidentes simultáneos.

Mundo semiabierto: Aunque hay misiones lineales, el jugador puede moverse por la ciudad libremente



Referencias Visuales

Las inspiraciones para el diseño del nivel incluyen:

Saga Emergency para la estrategia y mecánicas de gestión.



L.A. Noire y GTA V para el estilo de conducción y exploración en primera persona.



Simuladores de rescate para los detalles de emergencias realistas.



Elementos del Nivel

Vehículos de emergencia

- Camión de bomberos
- Ambulancia
- Coche de policía
- Helicóptero de rescate
- Unidad de rescate pesado

Edificios y estructuras clave

- Hospital
- Parque de bomberos
- Comisaría de policía
- Ayuntamiento
- Edificio en llamas (escenario de emergencia)

Elementos del entorno

- Carreteras y cruces
- Semáforos y señales de tráfico
- Parques y zonas verdes
- Peatones y vehículos civiles
- Mobiliario urbano (bancos, farolas, papeleras)

Elementos interactivos

- Hidrantes
- Puertas de edificios accesibles
- Puntos de evacuación
- Barreras de tráfico móviles
- Cámaras de seguridad

Eventos y emergencias

- Incendios
- Accidentes de tráfico
- Robo en proceso
- Persona atrapada en edificio
- Fuga de gas

Obstáculos

- Tráfico congestionado.
- Accidentes en cadena bloqueando caminos.
- Manifestaciones o eventos que dificultan la movilidad.

Premios y progresión

- Tiempo de respuesta óptimo → Mayor puntuación.
- Salvar a todas las víctimas → Desbloqueo de nuevas unidades.
- Buena gestión de recursos → Recompensas económicas para mejorar el equipo.

Música y Sonidos

Clasificación de Sonidos

- **DX (Diálogos):** Órdenes por radio, conversaciones con NPCs.
- **MX (Música):** Banda sonora ambiental para situaciones de tensión o calma.
- **SFX (Efectos de sonido):** Sirenas, tráfico, colisiones, alarmas.
- **FOL (Foley):** Pasos, abrir/cerrar puertas, manipulación de objetos.
- **BG (Background):** Ruido de ciudad, multitudes, viento, lluvia.

Mapa de Sonidos

- Radio de emergencia activa en vehículos.
- Efectos dinámicos según la ubicación (zonas más ruidosas en autopistas, más tranquilas en zonas residenciales).
- Efectos direccionales para mejorar la inmersión en primera persona.

Plan de Pruebas (QA - Quality Assurance)

Smoke Tests (pruebas básicas):

- Verificar que el juego se inicia sin errores críticos.
- Comprobar que se puede alternar entre vista táctica y en primera persona.
- Asegurar que al menos una emergencia se puede completar.
- Validar la movilidad de unidades de emergencia.
- Confirmar la reacción básica del tráfico a las sirenas.

Pruebas Funcionales:

- Coordinar mínimo dos tipos de unidades en una misma emergencia.
- Completar una misión sencilla en menos de 5 minutos.
- Penalizar correctamente la inacción frente a emergencias.

Pruebas de Estrés:

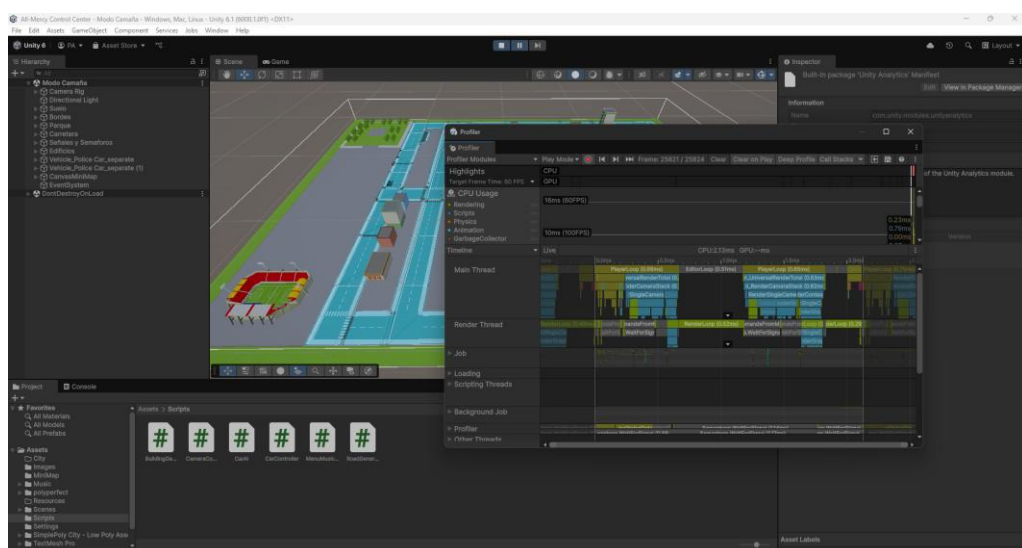
- Lanzar 10 emergencias simultáneas para evaluar estabilidad del sistema.

Pruebas Unitarias:

- Verificar el sistema de tráfico (reacción a emergencias).
- Validar el spawn de eventos (ubicaciones correctas de incidentes).

Prueba A/B propuesta:

- Comparar dos versiones:
 - Grupo A: Emergencias sencillas (1 unidad requerida).
 - Grupo B: Emergencias medias (2 o más unidades requeridas).
- Medir retención de jugadores en la primera sesión (10 minutos).



Requerimientos Técnicos

Plataforma objetivo:

- PC.

Motor de juego:

- Unity.

Lenguaje de programación:

- C#.

Requisitos de hardware mínimos:

- CPU: Intel Core i5-8400.
- RAM: 8 GB.
- GPU: NVIDIA GTX 1050Ti.
- Almacenamiento: 5 GB libres.

Herramientas de desarrollo:

- **IDE:** Visual Studio Community.
- **Plugins en Unity:** Cinemachine, TextMeshPro, NavMesh Components.
- **Control de versiones:** GitHub.
- **Sistema de testing:** Unity Test Framework.
- **Optimización:** Unity Profiler.

Input soportado:

- Teclado y ratón (primario).
- Gamepad (opcional, en modo conducción).

Sistema de guardado:

- Local (inicialmente mediante JSON).
- Consideración futura: integración en la nube (Firebase).

Multijugador:

- No (proyecto inicialmente Single Player).

Plan de Monetización y Distribución

Modelo de Monetización:

- Compra Premium única.
- Sin microtransacciones.
- Justificación: mejor percepción de calidad en juegos de simulación/gestión.

Distribución/Publicación:

- Lanzamiento en itch.io.
- Exploración posterior en Steam.

Plan de parches y mejoras:

- Día 1: Corrección de errores críticos.
- Primer mes: Añadir nuevas emergencias (inundaciones, incidentes químicos).
- Tercer mes: Nuevo distrito jugable como expansión gratuita.
- Posterior: Estudio de multijugador cooperativo según feedback.

Simulación de Marketing

Transformación de la demo a producto completo:

- Consolidar todas las mecánicas del primer nivel.
- Pulir UI/UX y asegurar estabilidad de emergencias dinámicas.

Mercado objetivo:

- Jugadores entre 18-45 años.
- Fans de simuladores de gestión, estrategia y acción táctica.
- Mercados principales: Europa, Norteamérica y Latinoamérica.

Vías de publicidad:

1. Campaña en redes sociales:

- TikTok y Reels con clips de rescates emocionantes.
- Anuncios en Reddit (subreddits de simuladores).

2. Contacto con microinfluencers y youtubers:

- Streamers de juegos tipo Emergency 4, Two Point Hospital, Police Simulator.

3. Demo en Steam Next Fest:

- Llamar la atención con versión jugable anticipada.

Presupuesto Inicial

Es difícil ponerle un valor inicial, ya que existen muchas variables, aunque se puede comenzar con 1.000€ para temas de marketing y diseños de assets (si por ejemplo se complica la creación de algunos objetos) y podría ser 500€ marketing, 300€ para assets y 200€ para licencias.

Hook Único

¿Por qué es especial? "All-Mercy Control Center" combina gestión estratégica con acción inmersiva en un único título. Los jugadores no solo toman decisiones críticas en tiempo real, sino que también se sumergen directamente en la acción, permitiendo una experiencia única y versátil.

Material Visual

En un principio pienso incluir:

- **Arte conceptual:** Diseños de unidades, drones y el centro de control.
- **Diagramas:** Flujo de trabajo y pantallas de interfaz.



- **Prototipo inicial:** Mecánica de gestión y simulación básica en Unity.

