**Portada**

**índice**

[Introducción 3](#_Toc25233191)

[Diseño y mecánicas 4](#_Toc25233192)

[interfaz 8](#_Toc25233193)

[estética y arte 9](#_Toc25233194)

[trasfondo e historia 10](#_Toc25233195)

[sonido y música 11](#_Toc25233196)

[comercialización 12](#_Toc25233197)

# Introducción

**sobre *biodyssey***

*BiOdyssey* es un videojuego de exploración en el que el jugador debe recorrer el espacio para descubrir sistemas planetarios, planetas y las especies de fauna alienígena que los habitan, y adquirir conocimiento sobre los distintos biomas en los que se engloban estos mundos.

**Plataformas**

*BiOdyssey* está pensado para jugarse en *Google Chrome* y *Mozilla Firefox*, tanto desde un ordenador como desde un *smartphone*, sin embargo, dado el espíritu y las características del videojuego, el móvil es la plataforma que consideramos ideal para disfrutar de *BiOdyssey*.

**Decisiones de diseño**

# Diseño y mecánicas

**Sistemas**

* Número de planetas por sistema: entre 3 y 5
* Organización del sistema: los planetas del sistema orbitan entorno a una estrella, cada planeta en una órbita diferente.
* Estrella: la estrella se sitúa en el medio del sistema, los planetas orbitan entorno a ella, y puede ser de tres tamaños: pequeña (0.5x), mediana (1.0x) o grande (1.5x).
* Nombre: el nombre del sistema consiste en 1 o 2 palabras aleatorias. Como máximo pueden tener 9 letras cada palabra. También, como máximo pueden ir 2 vocales o 2 consonantes seguidas, para evitar así que surjan palabras de difícil pronunciación. El jugador que descubra por vez primera el sistema tendrá la posibilidad de darle un nombre a su elección o dejar el nombre por defecto.
* Si el sistema tiene sólo 3 planetas, no habrá un planeta combustible.
* Viajar entre sistemas consume combustible, el cual sólo se puede recuperar en los mundos combustible.

**Planetas**

* Hay dos tipos de planeta: los normales y los planetas combustible.
* Estos, a su vez, se dividen en subtipos:
  + Normal:
    - Océano: planetas formados por islas, con la mayoría de su superficie siendo grandes mares.
    - Desierto: planetas con cantidades mínimas de agua, siendo en su mayoría llanos con leves elevaciones (dunas).
    - Selva: planetas con grandes cantidades de vegetación y agua.
    - Helado: planetas fríos, con pequeñas cantidades de agua, montañas y mucho hielo. Hay llanuras y zonas escarpadas por igual.
    - Sintético: planetas creados artificialmente, son metálicos, con formas angulosas y rectas. Sin agua.
  + Combustible:
    - Venenoso: planetas contaminados, con mares envenenados.
    - Muerto: planeta seco, sin agua y sin restos de vida. Como la Luna.
    - Fuego: planetas sin mares, con volcanes, magma y fuego por todas partes.
* Tamaño: hay tres tamaños: pequeño (0.5x), mediano (1.0x) o grande (1.5x).
* Nombre: el nombre de los planetas será el nombre del sistema + - + una letra dependiendo del lugar que ocupe en órbita. Por ejemplo: Arzamás-b (los planetas comienzan a nombrarse a partir de la letra b, estando la a reservada a la estrella). El primer jugador que lo explore podrá darle un nombre.
* El mundo combustible es un planeta que habrá en los sistemas de 4 o 5 planetas (UN planeta), dónde no habrá criaturas que escanear. También, es el único lugar donde puedes recuperar combustible encontrando una cápsula. Además, cada tipo de planeta combustible te dañará de maneras diferentes.
* Aparte de los planetas que el jugador vaya descubriendo a lo largo de sus aventuras, está el planeta base, desde el cual el jugador comienza la exploración del espacio cada vez que entra al juego. Este planeta no será procedimental, y al principio tendrá la apariencia de un planeta muerto. Según el jugador vaya consiguiendo conocimiento de bioma, este comenzará a tener vida y naturaleza.
* El jugador puede volver a la nave nodriza en cualquier momento, para ello deberá pulsar la tecla correspondiente y esperar 3 segundos.

**Planeta base**

* Después del menú principal, una vez comenzado el juego, el jugador aparece en el planeta base.
* Este planeta es, al principio, un mundo muerto. A medida que el jugador vaya recolectando conocimiento de bioma, este mundo irá “iluminándose” e irán apareciendo zonas de los biomas en cuestión.
* Este planeta no es procedimental, como los otros, sino que está definido (y modelado) desde el principio.
* En el planeta habrá, además, una zona de despegue para viajar a otros sistemas planetarios, y una plataforma de repostaje, en la que se puede recuperar (y comprar) combustible.

**Criaturas**

* En cada planeta hay entre 2 y 4 especies distintas, dependiendo del tamaño del planeta. Habrá en total 15 criaturas de cada especie (si se puede, se agruparán en 3 manadas de 5 individuos cada una). Siempre que se pueda, cada especie será de un tipo de criaturas diferentes.
* Para escanear a una criatura, habrá que acercarse a la misma y pulsar el botón que aparezca por pantalla.
* El objetivo en cada mundo es escanear a todas las especies que lo habitan, de esa manera conseguiremos un objeto llamado “conocimiento de bioma”, el cual nos es necesario para completar el juego.
* Dependiendo del bioma conseguiremos conocimiento de ese bioma en concreto.
* El conocimiento se consigue sólo en los planetas normales.
* Hay tres tipos de criaturas.
* Las criaturas de tipo 1 y 2 andarán por tierra, mientras que las del tipo 3 andarán tanto por tierra como por agua.
* Las criaturas solo se moverán de un lado a otro por la superficie, no volarán ni bucearán.
* Se agruparán en manadas de hasta 5 individuos.
* Las criaturas avanzarán a 0.5 la velocidad de la nave.
* Las criaturas NO atacarán al jugador.
* Las criaturas no huirán del jugador.

**Monstruo**

* El monstruo aparecerá en los planetas combustible cuyo bioma sea planeta muerto.
* El monstruo perseguirá al jugador y le atacará.
* Si el monstruo consigue atacar 3 veces al jugador, el jugador se verá obligado a volver al planeta base.
* El monstruo aparecerá en las cercanías de las reservas de combustible.
* El monstruo se desplazará a 1.2 la velocidad de la nave.
* El jugador no podrá hacer daño al monstruo.

**Mecánicas**

**Escaneado**

* La nave de exploración tiene la capacidad de escanear las criaturas del planeta que se está visitando.
* El escáner no estará siempre activado, se activará mediante un botón en pantalla.
* Para escanear una criatura la nave deberá colocarse encima de dicha criatura.
* Cuando se pulse el botón de escanear surgirá de la nave un haz de luz proyectado perpendicularmente a la superficie del planeta, el cual tendrá un área con un tamaño parecido al de la nave.
* Si la nave está situada encima de una criatura y se mantiene pulsado el botón de escanear, empezará el período de escaneo, el cual tendrá una duración de 3 segundos.
* Si se escanean dos o más criaturas de la misma especie a la vez solo se escaneará una.
* Si se escanean dos o más criaturas de especies distintas se escaneará solo una por escaneo. Se dará prioridad a la criatura que esté más cerca del centro del área de escaneo.
* Cuando se escanea una criatura la energía de la nave de exploración se recupera al máximo.

**Gestión de recursos**

**Conocimiento de bioma**

* Una vez se escaneen todas las criaturas de un planeta, el jugador obtendrá una unidad de “conocimiento de bioma”.
* Este conocimiento de bioma varía dependiendo del planeta en cuestión, si el jugador está en un planeta selvático, será “conocimiento de selva”, si es un planeta oceánico será “conocimiento de océano”, etc.
* El objetivo final del jugador es conseguir 20 unidades de conocimiento de cada bioma de planeta (los planetas combustible quedan excluidos).
* Una vez el jugador tenga 20 unidades de conocimiento de un bioma, en el planeta base aparecerá una zona con las características clave de ese bioma. Así, cuando el jugador ha obtenido los 100 conocimientos de bioma total, el planeta base resurge completamente.
* //Falta buscar algún incentivo para seguir explorando una vez se hayan encontrado todos los conocimientos.

**Combustible**

* El combustible es el recurso que permite al jugador moverse con la nave entre los diferentes sistemas planetarios y por los propios planetas.
* El desplazamiento entre planetas del mismo sistema no supondrá gasto de combustible. Esto se debe a que la nave nodriza lanzará la nave de exploración a cada uno de los planetas y la abducirá cuando se termine la exploración.
* El desplazamiento entre sistemas sí supondrá gasto de combustible.
* Hay dos naves en el juego: la nave nodriza y la nave de exploración, y cada una tiene un combustible o fuente de energía diferente.
* Hay dos tipos de combustible: el combustible para la nave nodriza y el combustible para la nave de exploración.
* El combustible de la nave nodriza consistirá en una sofisticada mezcla creada a partir de los elementos químicos *Moscovio* y *Oganesón*, el nombre de dicha mezcla es “MO-233”.
  + La cantidad inicial de combustible se fijará más adelante.
  + La cantidad de combustible empleado para saltar de un sistema a otro será siempre una unidad fija que será definida en un futuro próximo.
  + El combustible “MO-233” solo se podrá recuperar en los planetas combustible.
  + Si el jugador se queda sin combustible “MO-233” perderá la partida.
  + La medida de capacidad usada para medir el combustible “MO-233” será el celemín, el cual equivale a 4,625 litros.
* El combustible, o mejor dicho fuente de energía, de la nave de exploración será la energía eléctrica.
  + Esta energía se repartirá en 5 cargas.
  + Conforme la nave avanza por el planeta la energía irá disminuyendo. La energía que se gastará en función a la distancia se estimará con el testeo del juego.
  + El jugador puede gastar una carga entera para conseguir un potenciador de velocidad para escapar del monstruo o simplemente ir más rápido.
  + Si el jugador se queda sin energía volverá automáticamente a la nave. No se podrá volver a visitar el planeta, así que será conveniente no tomar muchos riesgos e ir siempre con reservas de energía.
  + Cuando la nave de exploración vuelve a la nave nodriza se recupera la energía al máximo.
  + Escanear una criatura recupera la energía al máximo.
* Los planetas combustible solo se encontraran en los sistemas de 4 y 5 planetas.

# interfaz

# estética y arte

**criaturas**

* Hay tres tipos de criaturas. Las del tipo 1 y 2 sólo podrán caminar por tierra, mientras que las de tipo 3 podrán caminar también por el agua.
* Las criaturas se generan de manera procedimental. Cada criatura está dividida en 5 partes, las cuales se pueden combinar entre ellas.
* De cada parte hay 5 modelos, de este modo hay un total de 9375 criaturas en total.
* Las criaturas son modelos de baja poligonización para que no evitar problemas de carga en el navegador.
* Están diseñadas buscando que sean simples, fáciles de distinguir y agradables a la vista (que no transmitan agresividad).

**Planetas**

* Dependiendo del subtipo del planeta, cada uno tendrá unas características visuales distintas. También, cada planeta tendrá *assets* propios, distinguiéndolos así aún más entre ellos.
* Las texturas también serán propias de cada bioma.

# trasfondo e historia

# sonido y música

# comercialización

**Audiencia objetivo**

Con este título queremos llegar, en especial, a la audiencia casual de gente entre 10 y 40 años. En SampleText594 consideramos que, dado que *BiOdyssey* es un juego enfocado a partidas cortas y rápidas, además, la sencillez del *gameplay* hace que la audiencia que mejor casa con las características del juego sea la casual.

**Diferenciación con la competencia**

A pesar de que *BiOdyssey* bebe de otros juegos, como *No Man’s Sky* o *Seaway*, desde *SampleText594* buscamos diferenciarnos de ellos aportando ideas únicas, como un *gameplay* más pausado, la posibilidad de terraformar tus propios planetas y la personalización que se permite.

Una de las mayores fortalezas de *BiOdyssey* es su editor de mapas, el cual da la posibilidad de crear planetas completamente personalizados a gusto del jugador, de esta manera, el planeta base de cada jugador es único para él, hecho a su gusto.

También, siendo como es, un juego más enfocado a móvil que a ordenador, el hecho de que el *gameplay* sea más pausado, sin exigir demasiada habilidad o esfuerzo, hace que sea un videojuego perfecto para jugar en ratos “muertos”, ofreciendo así, una experiencia diferente y distintiva.

**Modelo de negocio**

*BiOdyssey* disfrutará de tres tipos diferentes de fuentes de ingreso: los *BiOdyssey Points*, las expansiones y los productos derivados.

***Byodyssey* *points***

Los *BiOdyssey Points* estarán disponibles para adquirir desde el lanzamiento inicial del juego. Alrededor del planeta base habrá dos instalaciones orbitando a su alrededor: el taller y la gasolinera. Su función es simple, la de reparar la nave cuando esta queda inutilizable y la de repostar el tanque de combustible. Si queremos hacer uso de estas instalaciones, deberemos esperar un tiempo determinado que a cada uso irá aumentando hasta un máximo de una hora y media. Los *BiOdyssey Points* son una moneda comprable dentro del juego que elimina estos tiempos de espera.

**Expansiones**

Las expansiones serán contenido descargable que añadirán mejoras estéticas. Desde nuevos terrenos, paletas de colores o flora para los planetas base del jugador, como nuevas *skins* para las naves a nuevos tipos de criaturas. Con estas expansiones se pretende dar más opciones de personalización a los jugadores sin alterar la experiencia base del videojuego. En *SampleText594* no creemos en el contenido descargable que dé ventajas a unos jugadores respecto a otros (el llamado *pay to win*), por eso todo el contenido descargable de *BiOdyssey* se limitará al apartado estético y a expansiones de carácter más banal.

**Productos derivados**

En *SampleText594* consideramos que uno de los puntos fuertes de *BiOdyssey* es la posibilidad de diseñar mundos propios, por eso, en un futuro próximo se lanzará, partiendo del editor de planetas que tiene el juego base, una herramienta de creación de planetas. De esta manera, los desarrolladores y aficionados de *BiOdyssey* podrán crear fácilmente planetas únicos y personales que luego podrán utilizar como *assets* en sus propios proyectos.