

GDD

Versión estandarizada

Álvaro Pelayo García

Información general del juego

Filosofía

Satisfacción de los jugadores de nicho

Este juego tratará de cubrir la demanda de los jugadores más veteranos del subgénero de los RPG de criaturas coleccionables, que anhelan juegos que supongan un mayor desafío estratégico y traten temas adultos en su narrativa.

Creación de un producto de calidad

Durante los últimos años, la calidad de las principales sagas del subgénero ha ido en un marcado declive, en gran parte causado por la falta de competidores directos. Por ello, el videojuego ha de recordar a los jugadores de este subgénero cuáles son las posibilidades del medio.

Aprovechar las posibilidades del medio

Las capacidades técnicas de las videoconsolas contemporáneas abren una gran posibilidad de innovación en este subgénero en concreto, como pueden ser la creación de criaturas procedurales o de vastos entornos ricos en detalle. Aprovechar estas capacidades al máximo será fundamental para comunicarse emocionalmente con el jugador.

Transmitir una sensación de sintonía con el mundo silvestre

Una de las motivaciones detrás del desarrollo es la recreación de la sensación de ir de niño al monte y fascinarse con las criaturas que allí se encuentran. Esta sensación se logrará con un extenso trabajo de diseño de niveles, entornos y criaturas.

Visión general

Temática

La temática del videojuego girará en torno a la exploración y la sintonía con el mundo silvestre.

Resumen de las mecánicas principales

Las mecánicas principales del juego serán el combate, la exploración y la colección de criaturas.

Combate

En el combate el jugador enfrentará dos de sus criaturas contra dos criaturas del adversario en una pelea por turnos, cuando los puntos de vida de una criatura llegan a cero, esta es eliminada, cuando uno de los participantes se queda sin criaturas pierde el combate.

Exploración

Durante la partida el jugador avanzará durante un entorno lleno de criaturas salvajes, secretos y enemigos, donde se moverá en función de los lugares que ve que lo fascinan en su entorno.

Colección

Las criaturas, a parte de la herramienta de combate por defecto, serán una parte del mundo y el entorno, ayudando en las funciones del día a día de los habitantes del mundo. Gracias a su carisma y diseño, el jugador se verá embelesado y tratará de coleccionarlas por satisfacción propia, algo que fomenta la exploración, pues algunas criaturas se encontrarán en lugares recónditos.

Plataformas objetivo

El juego se lanzará en Switch y PC, donde se encuentra la mayor parte de jugadores de este género. En función de los resultados y de las solicitudes, se podría plantear sacar el juego en PlayStation, ya que no existe mucha competencia en ese mercado.

Influencias

Pokémon

Es el mayor referente del género de criaturas coleccionables, de él se extrae el funcionamiento básico de las mecánicas de combate ya que la mayoría de los jugadores están acostumbrados y los sistemas están muy pulidos, pero más importante, la mayor influencia son las deficiencias en la saga, algo que este proyecto pretende solventar.

Spectrobes

Uno de los primeros juegos en usar escenarios tridimensionales explorables, aunque limitados por la tecnología de la época. También tiene uno de los diseños de criaturas más bizarros y originales, junto con Pokémon, definen el estilo gráfico de las criaturas, empleando un punto intermedio entre las formas simples de pokemon y las extremadamente complejas de spectrobes.

The last of us

De la entrega de Naughty Dog se extrae una gran información sobre el diseño del mundo y los entornos, su influencia en los mundos postapocalípticos es innegable. También ha sido muy influyente su narrativa dura y realista.

Preguntas frecuentes

¿De qué trata el juego?

La historia del juego tratará de un joven de un pueblo, en un mundo postapocalíptico, al que se le encarga la misión de encontrar piezas de reparación para la turbina de la central eléctrica del poblado que recientemente se averió. Para conseguir las piezas emprenderá una larga travesía a lo largo de la región en la que se topará con todo tipo de antagonistas, desde vándalos hasta jefes de organizaciones criminales. Para hacer frente a estos impedimentos, necesitará de la ayuda de las criaturas del mundo, que gracias a una rudimentaria tecnología pueden ser capturadas y amaestradas. Estas criaturas también serán su mayor ayuda para superar los accidentes geográficos que le impidan el paso.

¿Por qué crear este juego?

Los juegos de criaturas coleccionables son un subgénero que levanta muchas pasiones por una amplia diversidad de motivos. No obstante, en los últimos años es un género que se ha plagado de videojuegos de nefasta calidad que no aprovechan lo más mínimo las posibilidades del medio ni las nuevas tecnologías. El propósito es cambiar esta deriva enfocándonos en una parte del mercado que se ha quedado olvidada y abrir la puerta a que existan más versiones de este género que abran la puerta a estilos diferentes.

¿Dónde tiene lugar el juego?

Aunque no se especifica en ningún momento, el juego tendrá lugar en un planeta similar a la Tierra, pero con diferencias en su biosfera. Aun así, las similitudes entre ambos pueden hacer creer al jugador que se trata de una visión futura del planeta que habitamos. Esto es intencional, y no hay ninguna intención de resolverlo ni aclararlo ya que no resulta relevante.

¿Qué personaje controlo?

El jugador encarnará un avatar con nombre de su elección. Este avatar será ligeramente personalizable en raza y sexo. El avatar desarrollará una función similar a Link en los juegos de Zelda, será un personaje silente que no expresará intenciones propias. De esta forma se evitarán posibles rozaduras entre el jugador y el personaje que controla, así el jugador disfrutará de una mayor inmersión en el juego y se sentirá más identificado con su personaje principal.

¿Cuál es el propósito principal?

El propósito es conseguir reparar la turbina de la central eléctrica del poblado, lo que supondrá realizar un camino de ida y vuelta en el que el jugador deberá derrotar a todo aquel que le impida avanzar.

¿En qué se diferencia?

La característica más particular de esta aventura es la unión de conceptos existentes en otros juegos pero que no se han unido eficazmente. Si bien existen juegos con criaturas coleccionables, con historias elaboradas, con mundos explorables y con combates por turnos, no existe un juego que siquiera intente abarcarlos todos. Además, la madurez temática del juego lo diferencia ampliamente del resto de juegos del género.

Elementos presentes

Elementos generales

Mundo extenso

Diversidad de criaturas coleccionables

Generación procedural de criaturas

Gráficos 3D de aspecto 2D

Libertad exploratoria contenida

Gameplay

Combate

Entrenamiento

Crianza

Exploración

Investigación

Colección

El mundo del juego

Visión general

El mundo será un entorno postapocalíptico en el que por todas partes se podrán encontrar restos de lo que fue la civilización. Las ruinas de antiguos edificios y centros comerciales ahora son el hogar de animales salvajes. La naturaleza ha revertido casi por completo los efectos de la terraformación humana, lo que ha resultado en un terreno altamente irregular con amplia diversidad. Aunque a simple vista no sean perceptibles, en el mundo se encuentran criaturas que habitan estas zonas abandonadas, unas son dóciles, mientras otras se caracterizan por ser muy territoriales y otras huirán ante la mínima amenaza.

Cuevas

Dentro del mundo a menudo encontraremos cuevas que hacen la función de mazmorras, es decir, normalmente serán áreas opcionales que recompensarán al jugador con la posibilidad de encontrar criaturas extrañas y más poderosas, equipamiento nuevo o acceso a fragmentos de historia ocultos. Estas cuevas suponen un mayor o menor desafío en función de la recompensa final.

Criaturas

En el mundo se encuentran criaturas que el jugador puede capturar para mejorar su equipo o para coleccionarlas. Cada criatura es diferente a las demás de su especie, bien físicamente (realizando pequeños cambios procedualmente en textura, color, etc.) o bien en actitud, elemento que definirá su desarrollo posterior.

Accidentes geográficos

El entorno se haya plagado de todo tipo de accidentes geográficos, montañas, ríos, mares, fisuras, acantilados, lagos, etc. A menudo, estos impedirán el libre movimiento por parte del jugador, que necesitará disponer del equipamiento adecuado para poder sortearlo. Por otro lado, la cambiante topología del entorno será un representante de la biodiversidad en el mundo, habitando diferentes criaturas los diferentes entornos.

Enemigos

Durante el viaje, el jugador se encontrará con todo tipo de diferentes enemigos que le obligarán a entablar combate. Estos enemigos pueden ser de todo tipo, desde vándalos que recorren las tierras desprotegidas para saquear inocentes, hasta organizaciones criminales que disponen de sus propias bases de operaciones en las que el jugador puede acabar metido si explora sin cautela.

Pueblos

En el camino, existen pueblos y pequeños asentamientos donde el jugador puede descansar, comerciar y realizar actividades paralelas a la historia. Cada poblado tiene su personalidad, bien por disponer de algún personaje importante, un objeto exclusivo o meramente por su estética y distribución. Cada pueblo tiene al menos un elemento que lo hace único que fomenta que sea revisitado.

Criaturas mitológicas

En los lugares más recónditos, después de superar los desafíos más duros, se encuentran una serie de criaturas que las leyendas dicen que pueden controlar los elementos. Para llegar a estas criaturas el jugador ha de estar muy bien equipado y disponer de todo tipo de herramientas que haya obtenido en el camino. Estas criaturas a menudo serán inaccesibles durante la mayor parte del juego, ya que estarán detrás de varios accidentes geográficos y a menudo requieren de un objeto u objetos específicos que el jugador conseguirá a lo largo de la historia o al realizar un evento o encargo concreto. Además, estarán ocultas de las formas más inimaginables, asegurando que, de estar disponibles antes del final, ningún jugador las pueda encontrar de manera azarosa. Son contenido pensado para el final del juego y suponen el mayor desafío de exploración e investigación, que conlleva la mayor recompensa y satisfacción al completarse.

Personajes

Visión general

Los principales personajes que acompañan (físicamente o no) al jugador durante su aventura son conocidos del pueblo en el que el personaje del jugador se ha criado y crecido.

Especial relevancia tiene el profesor del laboratorio de biología, Nicolás, que se comunicará frecuentemente con el jugador para ofrecerle información sobre las criaturas, el estado del mundo y en ocasiones hasta encomendarle misiones secundarias.

Por otro lado, en el viaje le acompañarán amigos de su pueblo, aunque no tardarán en separar sus rumbos para ser más eficientes. Estos son, Amira, una agradable y revoltosa mecánica que siempre está cacharreando con cualquier aparato que caiga en sus manos. Es amiga de la infancia del protagonista y han crecido juntos. Javier, un leñador del pueblo, es un hombre robusto y sencillo pero muy agradable, siempre dispuesto a ayudar a los demás. Algunas veces cuidó del protagonista de niño cuando su madre tenía que trabajar. Y finalmente, Paola, una chica joven que se lleva bien con todo el mundo y le encanta estar de fiesta y pasarlo bien. Aun así, puede ser muy trabajadora cuando está motivada, lo que pasa es que le cuesta encontrar la motivación.

Creador de personajes

El creador de personajes es muy limitado, algo que permite que el equipo ponga un mayor esfuerzo en el diseño, dotándolo de más personalidad y reflejando mejor la estética y ambientación del juego.

Las opciones que se podrán modificar son: el sexo del personaje, la raza y los pronombres con los que desea que se refieran al jugador.

Enemigos

Los enemigos son aquellos personajes que tratarán de impedir el progreso del jugador. A menudo sus acciones se moverán en una zona gris, no realizarán acciones perversas por el mero hecho de hacerlo, sino porque su supervivencia depende de ello. La dificultad de los enemigos se basará en la complejidad de su inteligencia artificial y la composición de sus equipos. Esto también está adaptado al momento en el que se encuentre el jugador, pues un equipo más desbalanceado puede ser mejor si el jugador dispone de pocos recursos para enfrentarse a ello.

De esta forma, encontramos los siguientes tipos de enemigos, ordenados de menor a mayor dificultad:

- Vándalos, aparecen espontáneamente por el mapa, únicamente buscan saquear a quien encuentran solo.
- Personas de otros pueblos, a menudo necesitados de comida, pelean en busca de recursos o por proteger sus tierras.
- Miembros de grupos organizados, se trata de nómadas que viajan juntos en busca de recursos, a menudo desarrollan un sentimiento de nacionalismo.

Cámara

Visión general

Para el juego, se usará una cámara en tercera persona ubicada detrás del personaje del jugador, intentando que este quede ubicado en el tercio izquierdo de la pantalla. El personaje estará cortado a la altura de las rodillas. El personaje mirará en todo momento en la dirección de la cámara. La cámara se moverá suavemente y a la hora de entrar en un combate se acercará hasta por encima de la cintura del personaje.

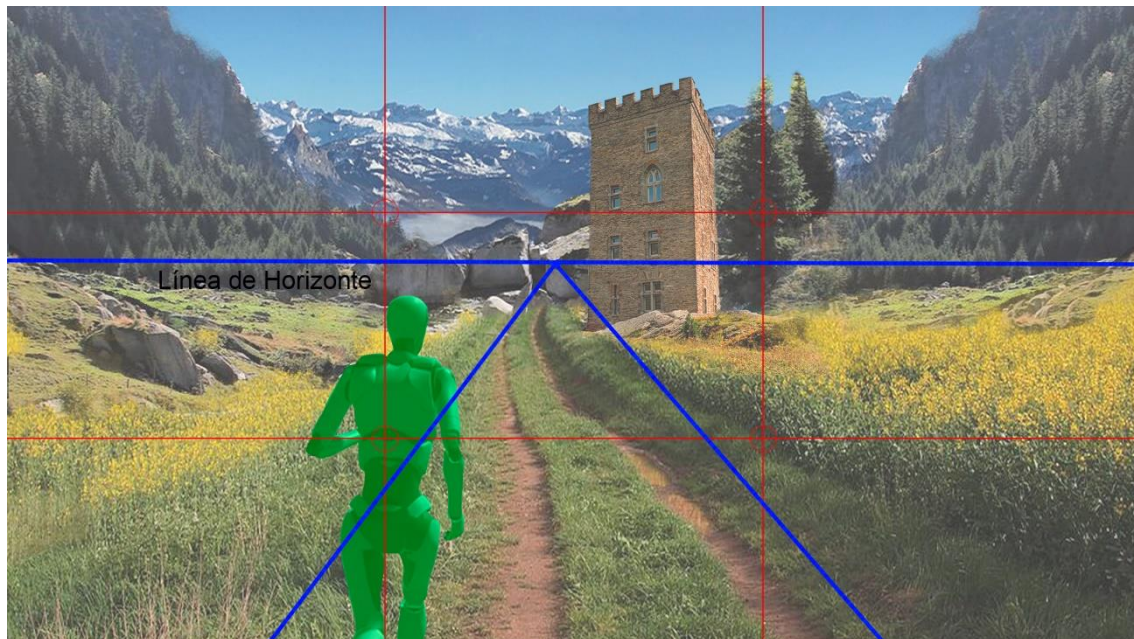


Figura 1 Esquema visual del funcionamiento de la cámara

Comportamiento

La cámara seguirá al personaje, aunque el jugador puede moverla para observar su entorno. En ningún caso el personaje quedará fuera de la cámara cuando esta se mueva. El personaje pivotará sobre su eje para encajar con el movimiento de cámara. Cuando el jugador deje de presionar en una dirección para mover la cámara, habrá una pequeña animación en la que la cámara irá más lejos y retrocederá ligeramente para darle una sensación más orgánica. La cámara se moverá pivotando, en ningún momento realizará un movimiento en paralelo al personaje. La idea es emular la visión humana.

Límites

El personaje se encuentra vinculado a la cámara por lo que durante la mayor parte del juego se encontrará en el mismo lugar de la pantalla, aunque no es estricto, es decir, las animaciones del personaje pueden desviarse del eje vertical para lograr transmitir las sensaciones que necesiten. No obstante, el movimiento en el eje vertical será bastante limitado, especialmente hacia abajo para evitar una vista que no represente claramente la visión humana y errores con la visualización del modelado. Este vínculo se puede romper para entrar en escenas cinemáticas o cuando el movimiento por el escenario lo requiera (escalada, saltos, etc.).

Desplazamiento

El juego hará uso de dos tipos de cámara:

- Libre:
controlada por el jugador, se puede mover en todas las direcciones, respetando las restricciones anteriormente mencionadas.
- Fija:
se trata de una cámara sobre la que el jugador no tiene autonomía alguna, se usará para cinemáticas y todo tipo de necesidades narrativas que requieran el uso de la cámara. Los diseñadores disponen de completa libertad creativa a la hora de usar esta cámara

Enfática:

su uso será para aportar mayor dramatismo a momentos específicos como pudieran ser una

escena de escalada u otro tipo de actividades de alta intensidad física. Es importante limitar el uso de esta cámara a momentos concretos. Durante el uso de esta cámara se podrá cambiar la escala del personaje respecto al resto de la pantalla y avanzar hasta el segundo tercio empezando por la izquierda, pero nunca podrá llegar al tercer tercio.

Campo de visión

Se usará una proporción de 16:9 y la línea del horizonte estará ubicada entre el centro de la imagen y el tercio superior.

Comportamientos especiales

Cuando se entra en combate la cámara hará un zoom hacia la acción y tendrá un efecto de desenfoque en los bordes, así como otros efectos especiales cómo rayas enfáticas. Estos efectos pueden variar en función del lugar del enfrentamiento y el tipo de enfrentamiento.

Sonidos

Cuando la cámara hace el zoom, reproducirá un sonido de arrastre de follaje, bastante suave, como si un pájaro volase bajo momentáneamente y chocase con algunas hojas secas en el camino.

Interfaz de usuario

Visión general

La interfaz del juego es minimalista, sin renunciar a la comodidad. El propósito es conseguir la mayor inmersión del jugador en el mundo y que le preste toda la atención posible al entorno.

GUI

El objetivo de la interfaz general es dotar al usuario de un amplio abanico de posibilidades para personalizar su experiencia, mientras mantiene la estética marcada por el resto de menús.

Diagramas de flujo

Pantalla de inicio

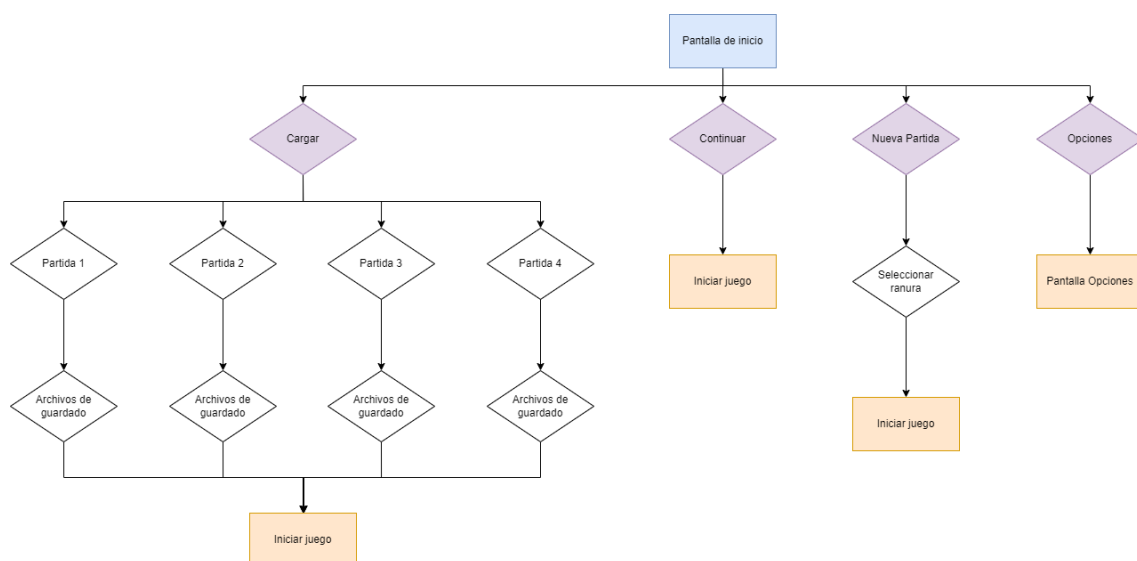


Figura 2 Diagrama del funcionamiento de la pantalla de inicio

Pantalla opciones

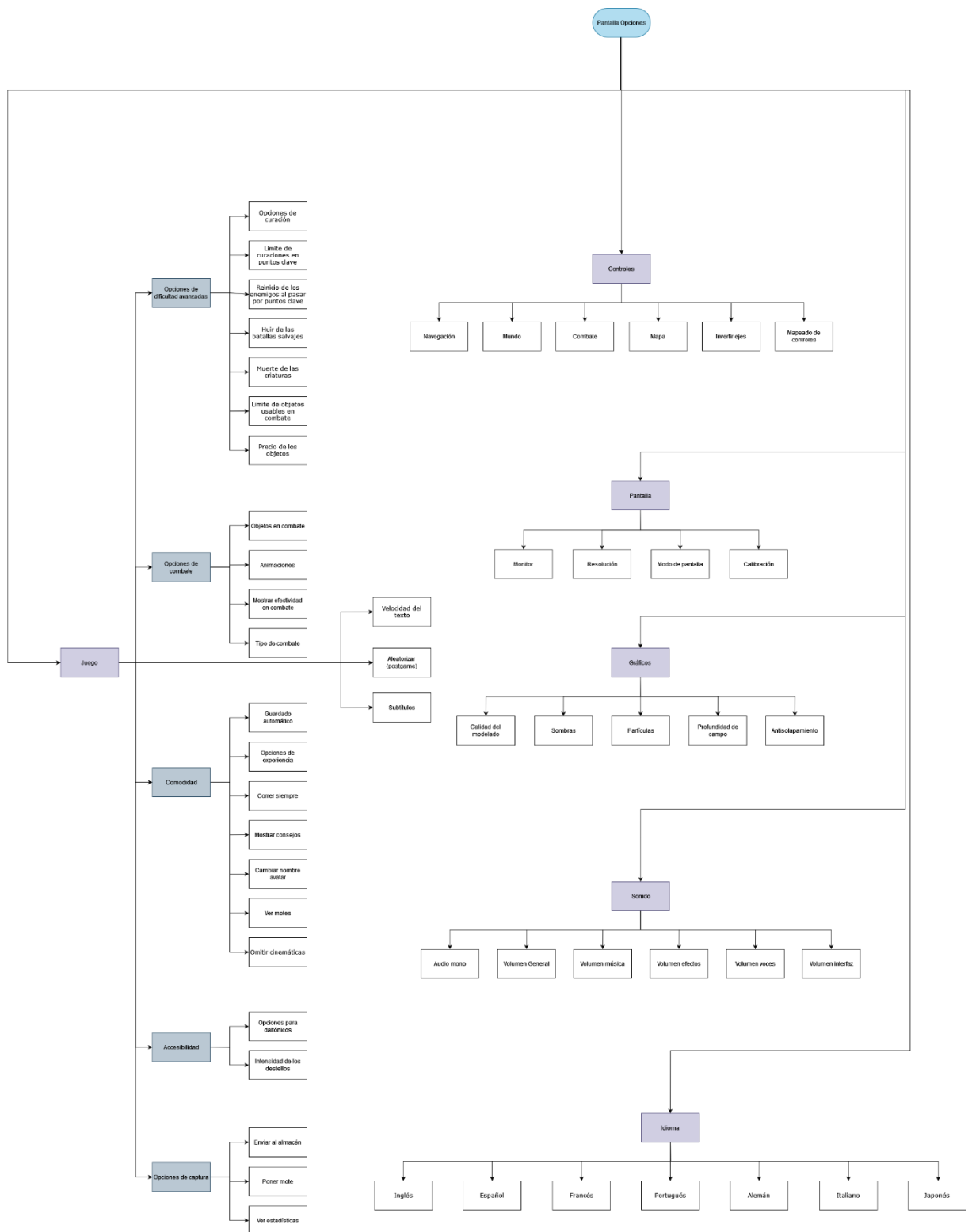


Figura 3 Diagrama de flujo de la pantalla de opciones

Pantalla Pausa

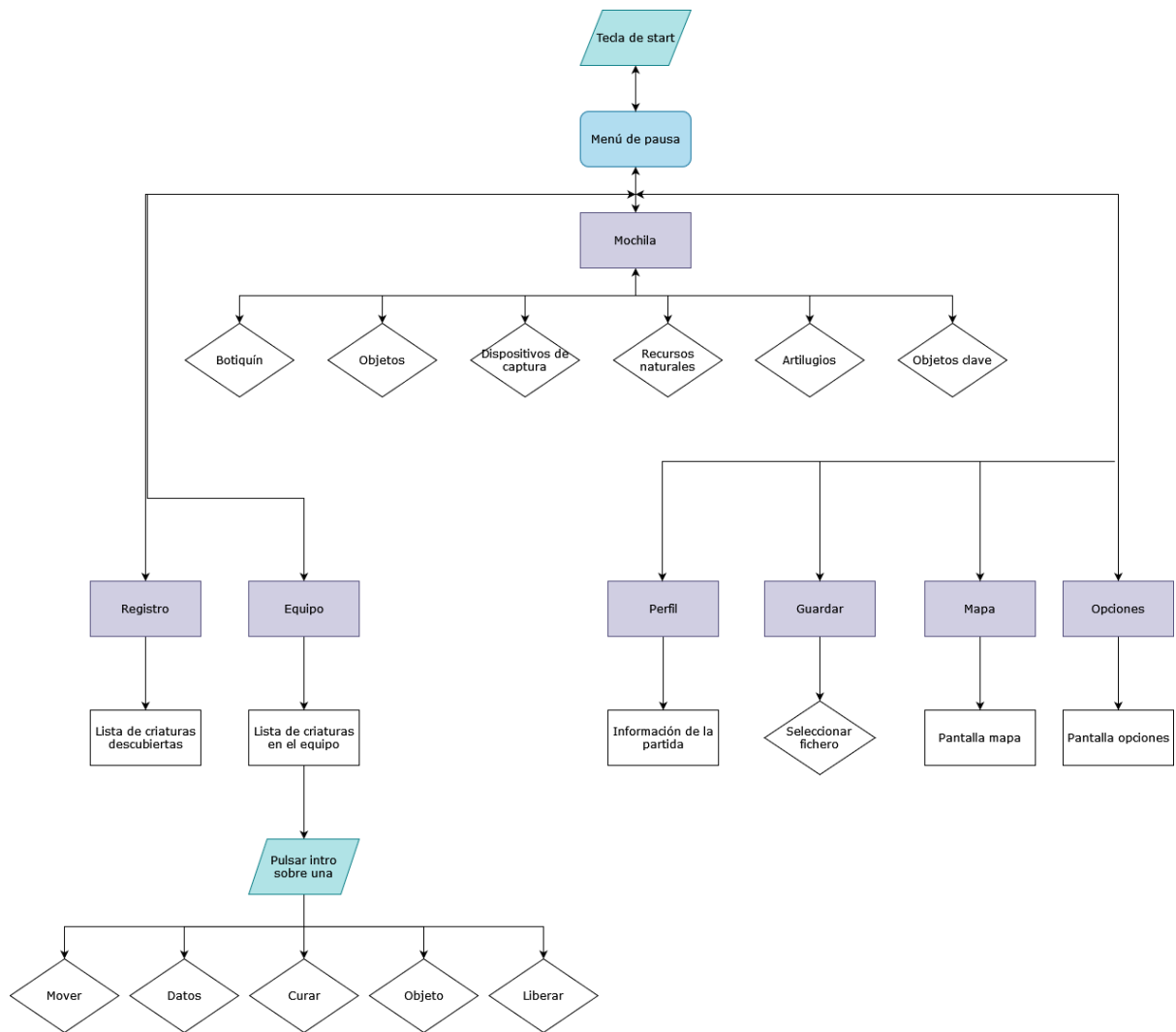


Figura 4 Diagrama de flujo de la pantalla de pausa

HUD

Es en este apartado donde brilla el estilo minimalista en la interfaz, los elementos visuales que informan al jugador de su estado y sus estadísticas están ubicados en los extremos de la pantalla y están marcados por una amplia presencia de transparencias que fomentan la visualización del escenario.

Objetos

Visión general

Objetos son todos los materiales, instrumentos y otros recursos que el jugador encuentra en el camino y que almacenará en su mochila. Los objetos se clasifican, según su función, en:

Objetos clave

Son objetos necesarios para la progresión en la historia, sólo se podrá interactuar con ellos en situaciones específicas y el jugador no podrá intercambiarlos, venderlos o deshacerse de ellos de ninguna manera.

Objetos consumibles

Consumibles serán todos los objetos que desaparezcan del inventario una vez sean usados, en este apartado encontramos mayoritariamente objetos de curación que permitirán al jugador mantener a su equipo a salvo durante el viaje.

Objetos de combate

Los objetos que tengan alguna función en combate se encuentran en este apartado. Esto incluye tanto objetos que desarrollan una función pasiva (que mejoren constantemente una estadística de la criatura) como activa (que en un momento determinado desarrollen una acción como pudiera ser, curar al usuario). Algunos de los objetos presentes en este apartado podrían consumirse con el uso, en tal caso, si están pensados para ser usados en combate este será su apartado.

Objetos de captura

Aquí se encontrarán los dispositivos que se usarán para capturar criaturas. Pese a ser consumibles en esencia, estarán separados por conveniencia.

Objetos comunes

Son objetos que no encajan en ninguna de las categorías anteriores, pueden tener alguna función o ser simplemente pasivos. En este apartado encontramos objetos cuyo fin es únicamente representar algún elemento de la historia o sus consecuencias, objetos cuya única función es ser vendidos y objetos que únicamente sirven para integrar al jugador en un mundo realista, aunque algunos serán solicitados en misiones secundarias.

Experiencia de juego

Vista general

La experiencia de juego es para un solo jugador y se centra en la exploración y el combate. El jugador comienza en un pueblo (al comienzo de la historia en su pueblo natal) en el que tendrá que realizar algún tipo de evento obligatorio para poder seguir con la historia, también podrá hablar con los residentes, que le otorgarán más información sobre el mundo y le encomendarán misiones secundarias. Una vez realizado el objetivo principal en el poblado el jugador debe prepararse para el viaje hasta el siguiente poblado, para ello comprará los recursos que necesite en el poblado (consumibles, mejores objetos que equipar a sus criaturas, etc.) y saldrá al exterior, una vez en el mundo salvaje, existirán distintos caminos que el jugador puede afrontar para llegar a la siguiente urbanización, cada uno con diferentes criaturas, enemigos y objetos que recoger. En esta área se desarrollará la gran parte de la exploración y el combate de juego, entrenando y subiendo a sus criaturas de nivel peleando contra otras criaturas salvajes o contra vándalos que aparecerán en el mapa. Sin embargo, algunas zonas del área serán inaccesibles para el jugador, que necesitará de herramientas para llegar alcanzarlas, esto hace que la progresión entre pueblos no sea completamente lineal, sino que a veces tendrá que volver a zonas ya visitadas y tomar un camino anteriormente inaccesible. De esta forma, el jugador llega a un nuevo poblado y reinicia el ciclo.

Progreso entre poblados

En la dificultad prefijada del juego, el jugador ha de llegar al siguiente poblado para evitar la reaparición de enemigos, es decir, si el jugador se enfrenta a un enemigo y vuelve al poblado anterior a recuperarse, un nuevo enemigo ocupará su lugar, forzando al jugador a estar bien equipado para poder recuperarse después de cada combate.

Recompensas en los caminos

El terreno entre cada poblado puede ser atravesado de diferentes formas, en todos los casos habrá una ruta principal que es más corta y segura, pero que contiene el menor número de recompensas, es decir, en este se encuentran las criaturas más comunes y los objetos menos impactantes. Así, se favorece que los jugadores exploren el entorno y se aventuren en caminos alternativos.

Historia

El videojuego se ambienta en un mundo postapocalíptico destruido casi en su totalidad a causa de una guerra mundial. El protagonista trabaja en el almacén del pequeño pueblo en el que vive junto a su familia, pero, para ganar un dinero extra, ayuda al científico del laboratorio con su investigación sobre las formas de vida desaparecidas durante la guerra y cómo se han adaptado al nuevo entorno. Un día cualquiera, los habitantes del pequeño pueblo, pierden el suministro eléctrico al estropearse uno de los generadores de energía. El protagonista se ofrecerá como voluntario para iniciar una exploración en busca de otro generador junto a otros de sus vecinos. En el camino el protagonista aprovechará para ayudar al científico con su investigación y descubrirá los efectos de la guerra, la pobreza y la corrupción en las sociedades tribales.

Duración del juego

La historia principal no dura más de unas 20 horas aproximadamente, aunque dependerá de cómo quiera el jugador afrontar el juego, pudiendo ser más si decide aprovechar las posibilidades de exploración y realizar las misiones secundarias. Una vez acabada la historia principal, el jugador puede volver a explorar el mapa en búsqueda de las criaturas mitológicas que se mencionan a lo largo de la aventura y tendrá a su disposición una serie de desafíos que pondrán a prueba sus conocimientos sobre el combate del juego y la creación de equipos.

Condición de victoria

El juego se considerará superado una vez el jugador consiga acabar con la trama principal del juego, es decir, una vez este obtenga los materiales necesarios para reparar la central eléctrica y vuelva al poblado. Una vez conseguido esto, se iniciará el postjuego donde el jugador podrá completar las misiones secundarias y acabar de explorar el mundo, así como acceder a todo el contenido reservado para ese momento.

Postjuego

Una vez terminada la historia principal, el jugador podrá seguir moviéndose en el mapa, pero una serie de elementos serán desbloqueados para mantener el interés.

Criaturas mitológicas

Se trata de unas criaturas que sólo se conocen por leyendas y que se dice que controlan los elementos del mundo. Estas criaturas se encuentran hibernando en cuevas ocultas en las que el jugador necesitará realizar un sencillo puzle o descifrar un código para llegar a ellas. Contienen alguna pequeña historia que explica su origen y cómo acabaron en ese lugar. El alto nivel de poder de estas criaturas supondrá un desafío para el jugador que intente abatirlos o capturarlos.

Torneo de la región

Tras los eventos de la historia principal, se inaugura un torneo para todos los habitantes de la región. El jugador puede participar en el torneo, en el que se enfrentará a los entrenadores más competitivos de la región. Este torneo es el máximo exponente de la habilidad del jugador y será

el mayor reto dentro del juego. Los equipos de los oponentes se montarán de forma procedural, salvo algunos oponentes concretos que tendrán equipos relativos a su desarrollo en la historia.