

VOYAGE

Unveil the lost secrets. Find your humanity.

Game Design Document

*Look at you, hacker: a pathetic creature of meat and bone [...]
How can you challenge a perfect, immortal machine? - Shodan, System Shock*

Índice

1. SECCIÓN I: Visión General Del Proyecto

- 1.1. Game overview
 - a. Título
 - b. Tema
 - c. Clasificación
 - d. Sinopsis
 - e. ¿Qué es este juego?
 - f. ¿Por qué creamos este juego?
 - g. ¿Cuál es el principal objetivo-foco?
 - h. ¿Cuál es la diferencia u originalidad?
 - i. Estilo visual
 - j. Motor (*Game Engine*)
- 1.2. Núcleo del gameplay

2. SECCIÓN II: Historia, entorno y personajes

- 2.1. Historia
- 2.2. Jugador
- 2.3. Entorno
- 2.4. Personajes

SECCIÓN I: VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. Game overview

Título: Voyage.

Tema: Concienciación sobre el cambio climático desde un entorno amigable.

Clasificación: Juego de acción-aventura, con énfasis en la exploración del mundo abierto y con mecánicas similares a un *Soulslike*. El target es un público joven adulto (PEGI +13), ya que en algunos momentos hay elementos violentos y los temas que se tratan son algo complejos para un público juvenil.

Sinopsis:

Después de la destrucción de la Tierra, los humanos tuvieron que huir al espacio, donde comenzaron a explorar y conquistar los territorios alienígenas. Con el objetivo de mantenerse como la especie dominante decidieron ampliar sus capacidades alterando el genoma humano a través del Proyecto de Mutación Humana Controlada (PMHC) para alcanzar el siguiente paso evolutivo artificialmente. Sin embargo, con el proyecto en marcha y su plan de expansión en proceso, los humanos desaparecieron. Nadie sabe dónde fueron ni porqué, pero tras de sí han dejado los experimentos fallidos de su evolución forzada, las Anomalías. Ahora dichos experimentos han despertado y causan estragos en los territorios donde se abandonaron, destrozando comunidades y biomas.

La historia de Voyage sigue el viaje de 021, una niña creada por el PMHC que despertó junto al resto de experimentos. Pero 021 es un experimento algo diferente ya que fue todo un éxito, pero al abandonarla, los humanos nunca lo supieron. Ahora ella tiene que encontrarlos y descubrir qué pasó con ellos mientras lidia con los desastres que dejaron tras de sí.

¿Qué es este juego?

Juego para un solo jugador, offline, en tercera persona con gráficos 3D estilizado desarrollado para PC y planteado para publicarse en plataformas digitales como Steam o Epic Store.

¿Por qué creamos este juego?

Obviamente, uno de los motivos principales son las ganas de contar una historia sobre una gran odisea espacial, ya que, a nivel personal, la ciencia ficción clásica es un género que me apasiona. Por otra parte, el motivo para crear este juego fue el querer crear una experiencia ética y reflexiva a la vez que disfrutable y con una fuerte carga narrativa. Además, es una historia personal, de búsqueda constante, de pérdida y sentirse perdida, de colaboración y comunidad, y de superación. La intención es crear un juego no solo desafiante en cuanto a la jugabilidad, sino que desafíe las decisiones que el jugador toma y asuma las consecuencias, haciéndole reflexionar sobre sus acciones.

¿Cuál es el principal objetivo-foco?

En el juego encarnas a una niña mutante que debe descubrir su origen, donde se han ido y qué pasó con los humanos, vencer a las Anomalías, ayudar a los amigos que hagas por el camino y

conocer este nuevo mundo nunca visto, donde hay multitud de formas de vida con historias y culturas por descubrir.

¿Cuál es la diferencia u originalidad?

Uno de los atractivos principales es sin duda la ambientación, situándonos en un mundo post-apocalíptico, pero fuera de la Tierra. En este nuevo mundo las antiguas civilizaciones pertenecían a los humanos actuales, ahora desvanecidos de la faz de la galaxia. Las diferentes especies extraterrestres y robots han vivido sobre ellas y las han adaptado a su propia cultura, aprovechando los recursos que la humanidad dejó atrás. Además de ruinas y poblaciones, hay muchos biomas diferentes en los planetas que visitamos en el juego. Por otra parte, en el *gameplay* el jugador puede construir su propio estilo de juego en base a las habilidades y equipo que elija para el personaje, haciéndolo muy variado y rejugable. Estas habilidades no sirven solo para el combate, sino también para interactuar con el entorno. Este punto se analiza más a fondo en el apartado de *Núcleo de gameplay*.

Género y extensión del juego

Acción-aventura	Soulslike	RPG	Exploración
-----------------	-----------	-----	-------------

Por el momento, puesto que se trata de un proyecto en fases muy tempranas de desarrollo y está totalmente abierto a modificaciones, el número exacto de misiones totales no está definido con exactitud. Sin embargo, podemos hacer una aproximación a la estructura que tendría en base a la historia escrita hasta el momento. El jugador deberá arreglar a su acompañante (imprescindible durante el juego), conocer a los NPCs que te ofrecen ayuda en la aventura, hacer recados para conseguir recursos, conseguir un medio de transporte, hacer misiones de reconocimiento y obtener información sobre las características y localización de las Anomalías (los enemigos principales del juego). Además, como objetivo principal, el jugador deberá mejorar las habilidades del personaje venciendo a las Anomalías de las zonas para seguir avanzando en las localizaciones y conseguir datos sobre el paradero de la Humanidad.

Estilo visual

Para *Voyage* se ha planteado un juego 3D en tercera persona, con un estilo realista pero ligeramente estilizado, que permita jugar con las texturas y paletas de los renders con el fin de crear una mejor ambientación o identidad. Algunos referentes a nivel estético son *Zelda: Breath of the Wild*, *Nier: Automata* o *Shadow of the Colossus*.

Motor (Game Engine)

La idea es desarrollarlo en Unity, ya que al ser un software gratuito es muy accesible para desarrolladores indie.

1.2. Núcleo del gameplay

Voyage es un juego de acción y aventura en tercera persona. El jugador controla a 021, una niña que gracias a la Materia Oscura (MO) tiene el poder de asimilar información genética de las Anomalías (monstruosos experimentos fallidos) para conseguir habilidades. Por ejemplo, alguna de estas habilidades pueden ser un escudo de MO que le ayude a mejorar su defensa, o un refuerzo en brazo derecho que le permita dar golpes más fuertes, o pies más rápidos que aumenten su agilidad. Estas mejoras son personalizables en la medida que las vaya consiguiendo el jugador. Durante el combate podrá utilizar diferentes habilidades para enfrentarse a las Anomalías, según las características de las misma, de forma que el jugador deberá analizar el estilo de combate y tomar decisiones estratégicas para enfrentarse a ellas. 021 siempre está acompañado de BABA que será su acceso a información o curas y que le servirá de “biblioteca” para almacenar la información de las Anomalías para así poder cambiar y mejorar sus habilidades.

Estas habilidades pueden ser utilizadas también fuera de combate con el fin de sortear obstáculos, obtener objetos o completar misiones.

SECCIÓN II: Historia, entorno y personajes

2.1. Historia

La historia de *Voyage* comienza en la Tierra, unos 3500 años antes de los sucesos que ocurren para nuestro protagonista. El planeta azul, hogar de millones y millones de especies durante tantísimo tiempo, llegaba a sus momentos finales. Las terribles consecuencias del capitalismo, la irresponsabilidad y el egoísmo de los humanos habían llevado al límite al planeta madre. Para cuando el reloj del Apocalipsis llegó a 0 estaban listos. Eran conscientes de las consecuencias de sus actos, el plan de huida llevaba tiempo en desarrollo para aquellos capaces de permitirse el precio de la salvación. Tomaron las naves y huyeron del desastre que ellos mismos habían creado a través del espacio. Comenzaba la Era de los Nómadas para la humanidad.

La tecnología se adaptó rápidamente a las circunstancias y cuando las naves no fueron suficientes construyeron las Colonias, gigantescos hábitats espaciales. Pero no era suficiente, necesitaban un hogar real, un planeta que les acogiera de forma permanente. Fue entonces cuando llegaron los saltos intergalácticos. Abierta esa posibilidad el Universo entero estaba a su alcance; y así comenzó la mayor diáspora de la historia. La Era de la Exploración Espacial puso el mundo entero en sus manos, tenían las herramientas, la tecnología, la inteligencia... y las armas. A pesar de todo, la humanidad parecía no aprender de los errores del pasado y el miedo por perderse de nuevo les hizo imponerse sobre todo ser que encontraron en sus viajes.

Cuando consiguieron asentarse en el espacio, se dieron cuenta de que no habían alcanzado su objetivo final, que hacer que los humanos vivieran fuera de la Tierra no era más que el primer paso. Conforme más territorio y especies descubrían, más inadaptados se sentían. Hacía mucho que su planeta había desaparecido, ¿por qué tenían que seguir dependiendo de sus leyes?, ¿por qué la evolución avanzaba tan lentamente? Entre muchas comunidades empezaron a aparecer muchas opiniones respecto a ello. Algunos querían mantener con honor la especie por la que sus antepasados lucharon tan duro por conservar. Otros querían dejar que la naturaleza siguiera su curso

y los humanos evolucionaran como la vida requiriera. Otros, sin embargo, opinaban que el universo se movía muy rápido en comparación a ellos y tenían en sus manos el poder de cambiarlo. Ese último grupo fue la causa del nacimiento de nuestro protagonista.

Reunieron a miles de científicos para entregarse en cuerpo y alma al Proyecto de Mutación Humana Controlada, o PMHC, y se dedicaron a mezclar el genoma humano con toda clase de especies alienígenas. La mayoría de los experimentos resultaron catastróficos, dando a luz a seres monstruosos, llamados Anomalías. Continuaron durante años y años, pero parecía que les faltaba algo por descubrir para que el experimento cobrara vida de forma exitosa. Esto fue hasta que descubrieron la Materia Oscura. Sabían muchas cosas sobre ella en base a textos antiguos, pero sólo eran teorías sin fundamento, que se habían abandonado para progresar en los viajes espaciales y que, como no se encontraron nuevos datos en todas las generaciones de asentamientos espaciales, decidieron dar como mito. Sin embargo, este mito resultó ser más que real y cuando consiguieron hacerse con ella, por primera vez, los experimentos parecían tener éxito. Pero eran demasiado delicados. Demasiado inestables.

Este hito fue lo que inició la Era Vacía. De pronto, los científicos cesaron con la experimentación, pararon por completo el Proyecto. Y no solo eso, la humanidad entera parecía haberse desvanecido por completo en cuestión de horas, dejando atrás todo lo que habían construido, para irse y no volver.

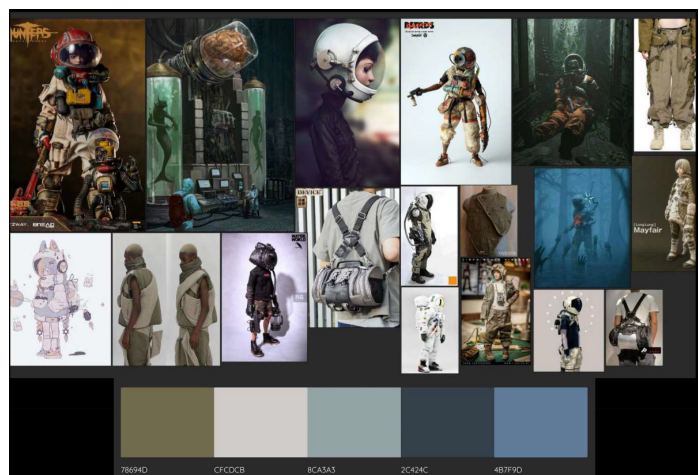
La historia de nuestra protagonista inicia 200 años después de estos hechos, en un hostil desierto de Sirox, el tercer planeta del Sistema Gemini Nova, en la Galaxia del Triángulo. Después de abandonar el proyecto de 021, esta quedó en un estado de latencia permanente, apenas un feto. Pero un día, el cielo pareció partirse en dos y una gran explosión se escuchó en cada esquina de la galaxia. Este letargo se vio interrumpido y el feto continuó creciendo hasta que estuvo listo para romper el bioma en el que había vivido desde su concepción, despertando.

Ahora deberá averiguar qué ha pasado con los humanos, qué significa su creación y por qué fue abandonada.

2.2. Jugador

021

En *Voyage* el jugador encarna a 021, una niña de menos de 12 años, algo enclenque y que no habla. 021 es una mutante producto de un gran experimento en el que su ADN fue mezclado con Materia Oscura, lo que le da la habilidad de absorber información genética de otros seres vivos y asumirla para adaptarse. Esta habilidad es mejorable durante el juego y será el deber del jugador obtener la información genética necesaria para mejorar a la protagonista. Esta información se obtiene de las Anomalías.



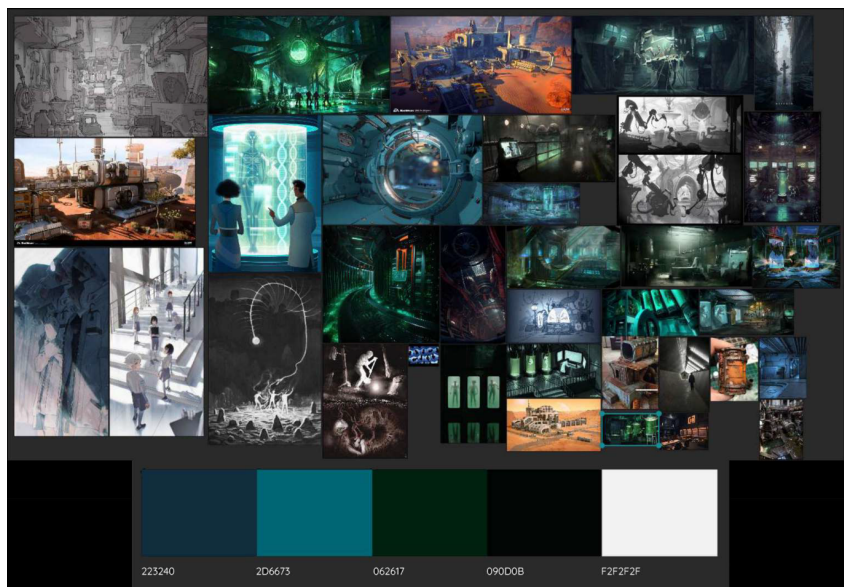
2.3. Entorno

Galaxia del Triángulo

La localización a gran escala donde se sitúa el juego es la Galaxia del Triángulo (galaxia que es real pero para el proyecto se ajusta a nuestra propia narrativa), y en ella encontramos 7 planetas: Sirox, Verune, Cancri, Sedna, Virisiade, Crasod y Lucímater. Durante el viaje se visitan dichos planetas, cada uno asociado a diferentes biomas, siendo el primero de ellos Sirox, donde predomina el clima desértico.

Laboratorio

El Laboratorio es el lugar donde despertamos cuando se inicia la aventura. Está distribuido en 6 salas: la Entrada, la Sala de Equipos, la Sala de Experimentación, la Sala de Observación, el Archivo, la Sala de Suministros (Sótano) y el Observatorio. Está completamente abandonado pero parece que se ha mantenido hermético al exterior. En la sala de Experimentación donde



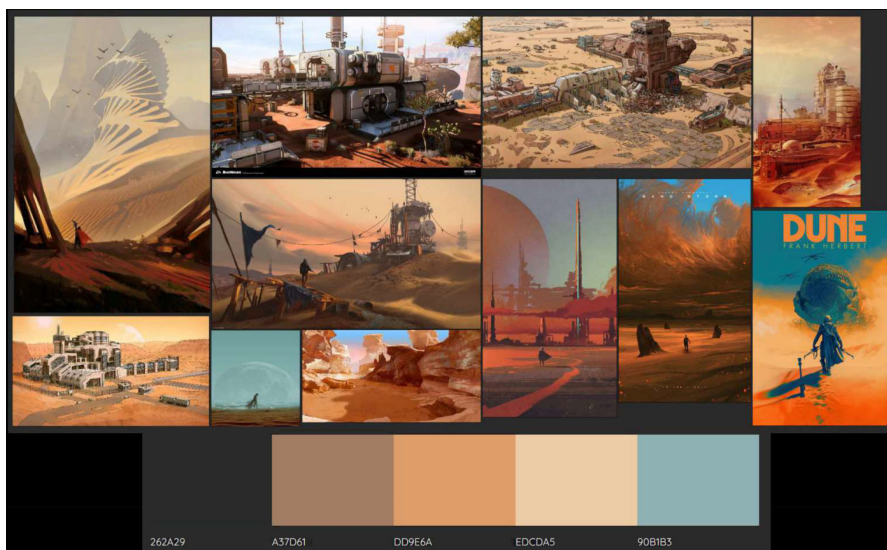
despiertas se puede ver un gran tanque de contención roto, con el líquido de su interior derramado por todo el suelo de la habitación, la única iluminación de la habitación son unos fluorescentes parpadeantes y algunas luces de emergencia cerca de las puertas. Sin embargo, en el techo se pueden observar algunos ventanucos por los que se filtra la luz. La sala está bastante vacía a excepción de un gran cristal blindado que ocupa la mayoría de una de las paredes. Al otro lado está la sala de observación. Alrededor hay cajas metálicas amontonadas y estanterías vacías, con librerías con multitud de informes destruidos. A la derecha hay una puerta con un pequeño pasillo que lleva al archivo, donde solo hay estantes y pedestales vacíos. En la planta baja encontramos la sala de Suministros donde hay un gran generador y montones de ordenadores apagados, el suelo tiene una gruesa capa de polvo. En la sala de equipos hay 4 armarios con puertas de cristal vacías, aunque en uno de ellos encuentras el traje espacial. El Observatorio está en la última planta del Laboratorio y tiene otro ordenador que controla un gran telescopio que sobresale por el techo en forma de cúpula.

Durante el juego este espacio se convertirá en la base de operaciones del jugador, donde podrá utilizarlo de almacén, lugar de descanso y lanzadera para viajar a otros planetas.

El Desierto de las Dunas Rojas

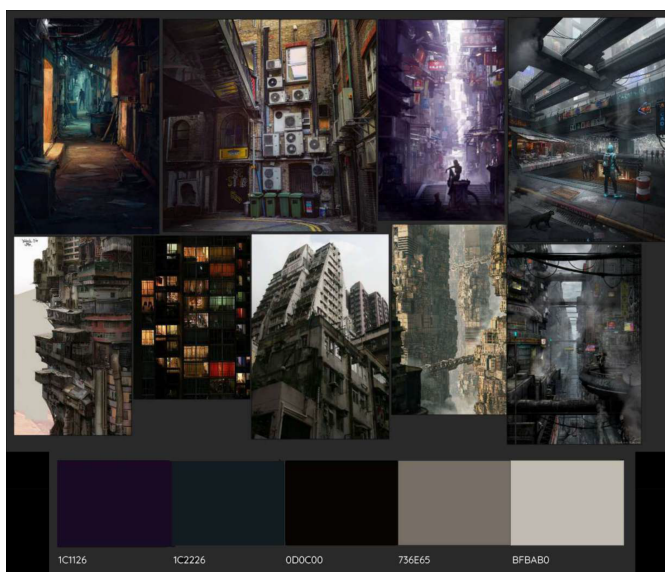
El exterior del laboratorio está rodeado de kilómetros y kilómetros de arena rojiza, un enorme desierto se extiende hasta donde alcanza la vista. Parece completamente vacío a excepción de la Base de Investigación y una trampilla típica de bunker a unos metros más adelante. A través de esta trampilla se puede acceder a la Ciudadela, cayendo justo detrás del Mercado.

En el Desierto se encuentran multitud de especies entre ellas los Qhurbix, o mejor conocidos como Jinetes de Quelícoras. Además en el desierto se encuentra la Congregación de los Ascendidos, quienes aseguran que, por ser creaciones directas de los humanos, ahora deben ocupar su lugar, reinando sobre los demás pueblos.



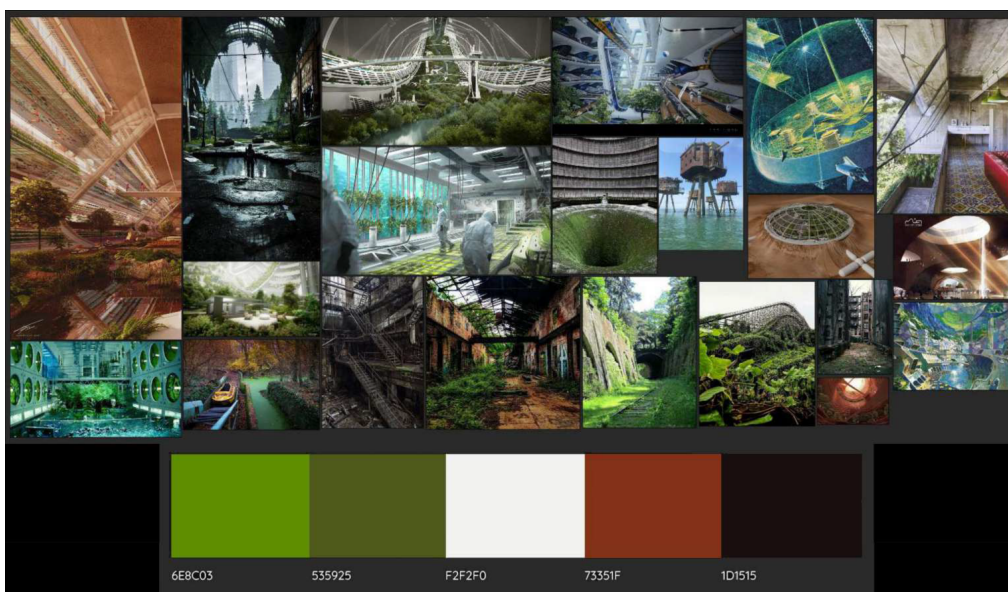
Mercado de la Ciudadela

El Mercado guarda mucha similitud con la ciudad amurallada de Kowloon, con multitud de casas y comercios que se expanden de forma más vertical que horizontal. La ambientación es neo-noir con algunos matices cyberpunk. Es el centro de socialización de la Ciudadela, el primer territorio donde comienzan las misiones del jugador. Está lleno de vida y a pesar de la cantidad de formas de vida extrañas no es un lugar amenazante. Las calles son de tierra y los comercios y casas parecen estar construidas sólidamente con un variado catálogo de chatarra, objetos reutilizados y en ocasiones material orgánico.



Ruinas del Hábitat Espacial 23: New Stockholm

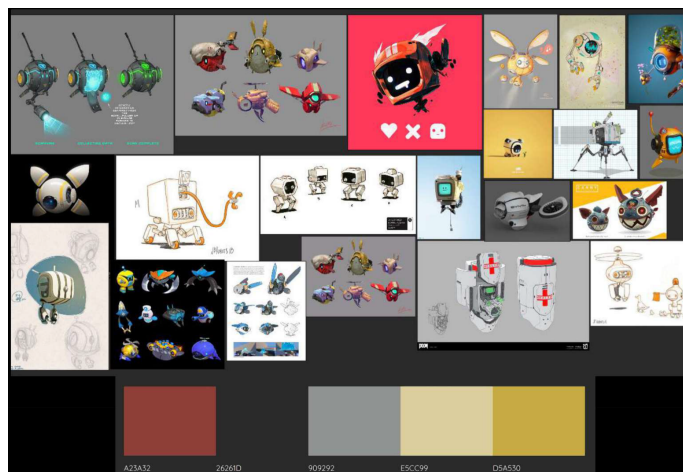
New Stockholm es una estación espacial construida como un asentamiento permanente en vez de solo una estación de tránsito u otra instalación especializada. Es uno de los primeros hábitats espaciales que construyeron los humanos. Ahora es solo una gran ciudad abandonada medio en ruinas, pero aún se puede apreciar la grandeza con la que brilló en algún momento. Ahora los vastos edificios estaban cubiertos por plantas, con los cristales reventados y el suelo levantándose por las raíces. Este es el primer lugar que el jugador visita fuera del laboratorio y que realmente parece construido por lo que conocemos como humanos. La naturaleza ha tomado un papel más protagonista incluso estando tan lejos de la Tierra y hace que tenga que adentrarse entre la maleza para encontrar objetos abandonados de aquella civilización. La arquitectura es simple pero eficaz, predominando el hormigón, que hace recordar a la arquitectura del constructivismo ruso o al eco brutalismo.



2.4. Personajes

BABA, la compañera perfecta

BABA es un pequeño robot flotante que fue asignado al protagonista desde el momento de su concepción. Este acompañante le sigue a todas partes y además de compañía le proporcionará ayuda en multitud de formas como un escáner de su salud de forma continua, curar, luz en lugares donde la penumbra o le deje continuar el camino o mapas sobre las nuevas zonas que visita.



Dra. Zewitt, el avance de la Humanidad

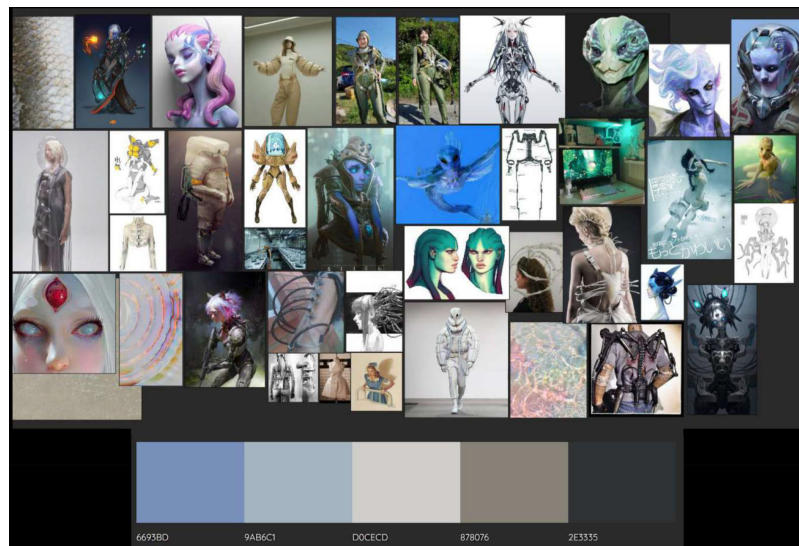
A 2x4 grid of eight images. The top row shows: a man in a white lab coat and mask; a light blue futuristic suit; a man in a black and white suit with a high collar; a man in a white lab coat holding a gun; a woman in a white lab coat; a woman in a white lab coat; a woman in a white lab coat; a woman in a white lab coat. The bottom row shows: a woman with curly hair and glasses; a woman with curly hair and glasses; a man in a white lab coat; a man in a white lab coat; a man in a white lab coat; a man in a white lab coat; a man in a white lab coat; a man in a white lab coat. Below the grid is a color calibration bar with eight color patches and their corresponding hex codes: 262A29, A37D61, D99E6A, EDCDA5, 9081B3, and two unlabeled patches.

Angus, el motor de la Ciudadela

Las orejas le cuelgan a los lados de la cara como si fuera un beagle, pero con bastante menos pelo y bastantes más pliegues. La mayor parte de su cuerpo es orgánica pero uno de sus brazos ha sido sustituido por uno mecánico, que se extiende por el lado izquierdo de su pecho y estómago. Tiene buen corazón pero es bastante cascarrabias y además se dedica a negocios algo sucios de vez en cuando por lo que es un hombre reservado y algo desconfiado. El jugador le conoce por primera vez cuando llega a la Ciudadela con BABA roto en sus brazos. Decide ayudarlo a cambio de hacerle de ayudante en su taller con un par de recados. Esto ayuda a obtener recursos y conocer la ciudad y su gente. Durante el juego nos ayuda a mejorar los artilugios y a la acompañante.

Blythe, el ángel de la guarda

Blythe es una joven enfermera que trabaja en el centro médico cerca del Mercado. Tiene un aspecto delicado, con piel blanquecina con tintes violáceos, cubierta de diminutas escamas casi iridiscentes. Sus proporciones la hacen ver a pesar de todo bastante humanoide, solo que algo más alargada. Tiene cuerpo de bailarina y se mueve como si flotara, casi sin pisar. Sus dos brazos de codos hacia



abajo, como sus piernas han sido sustituidos por partes robóticas. Desde su columna hacia la cabeza se extiende una especie de exo-caja torácica que rodea su torso, para acabar en un casco burbuja que cubre toda su cabeza. Se puede observar como dentro de la estructura fluye un líquido acuoso no identificable. Sus ojos son grandes y oscuros y a los lados de su rostro se pueden ver unos apéndices que recuerdan a las aletas de un pez. Es bastante tímida y le cuesta un poco tratar con desconocidos aunque es una gran apasionada de la medicina y la biología, tratando a cada paciente con minuciosa atención, recopilando cada dato en numerosos diarios, donde estudiaba las diferentes razas con las que se encontraba con el fin de obtener el máximo conocimiento posible sobre la vida en nuestra galaxia. Gracias a ella el jugador obtiene información sobre los ataques de las Anomalías, por los pacientes a los que atiende. Durante el juego proporcionará información sobre las Anomalías, desde características a localización, además de ayudar a mejorar el sistema de salud de BABA.

Qhad, el jinete pródigo

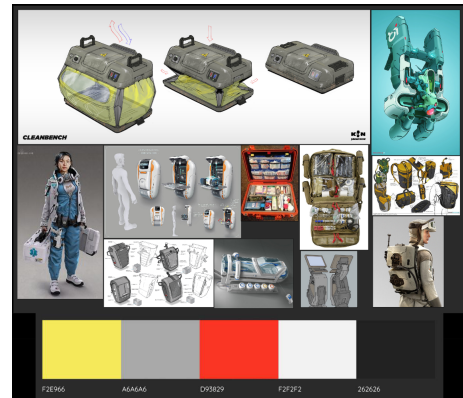
Qhad es el primer montador de la vanguardia de los Jinetes de Quelícoras. Es alto y esbelto, con la piel de un azul verdoso muy seca, casi escamosa. Qhad es un hombre decidido y estratégico, con una personalidad muy cuadrada. No confía en la gente fácilmente y siempre mantiene su postura

Ordenador de los la Sala de Observación

2E302D 87686D 89969D 9DB9A1 E7D68E

Kit APA

El kit APA (Atención Primaria Avanzada) que Blythe siempre lleva con ella en caso de que ocurra una emergencia. Desde el exterior parece una mochila o maleta robusta, pero dentro de este kit se encuentran numerosos aparatos quirúrgicos, algunos botes con líquidos extraños, grasa para motores y unos cuantos de sus diarios, donde apunta todos los conocimientos que tiene sobre las diferentes especies que habitan la Ciudadela. Además el kit puede expandirse para crear una cámara aislante individual.



Deslizador

Hay un personaje todavía no descrito que es un robot inteligente que se dedica a repartir toda clase de cosas en su deslizador. A menudo se ve la “moto” aparcada en el taller de Angus o en cualquier esquina de la Ciudadela. Parece una especie de Vespa mezclada con un tuk tuk más tosca y con más accesorios, pero se hacen difíciles de ver porque siempre está hasta arriba de cachivaches, pedidos y artilugios que el robot va encontrando por ahí. Desde atrás se ve un enorme montón de objetos eclécticos que parece que vayan a caerse en cualquier momento.

