

CREALAB

# Oli Aventura

## GDD



# ÍNDICE

## 1. Introducción

## 2. Resumen del juego

### 2.1. Concepto del juego

### 2.2. Público objetivo

### 2.3. Género

### 2.4. Estructura del juego

### 2.5. Jugador

### 2.6. Resumen del flujo de juego

### 2.7. Estilo visual y sensorial

## 3. Historia y narrativa

### 3.1. Antecedentes

### 3.2. Trama principal

#### 3.2.1. Progresión de la trama

### 3.3. Escenas cinemáticas

## 4. Personajes

### 4.1. Personajes principales

### 4.2. Personajes secundarios

## 5. Mundo del juego

### 5.1. Estilo visual y sensorial del mundo

## **5.2. Minijuegos**

## **5.3. Ubicaciones**

### **5.3.1. Conexión con la trama**

## **6. Jugabilidad y Mecánicas**

### **6.1. Mecánicas**

#### **6.1.1. Controles**

### **6.2. Objetivos**

### **6.3. Progresión**

#### **6.3.1. Estructura de los desafíos**

### **6.4. Flujo de juego**

### **6.5. Dificultad**

### **6.6. Reglas**

### **6.7. Economía**

#### **6.7.1. Tienda del juego**

##### **6.7.1.1. Sistema de monedas y recursos**

##### **6.7.1.2. Objetos y bufos (gameplay)**

##### **6.7.1.3. Skins y atuendos (cosméticos)**

### **6.8. Movimiento del personaje**

### **6.9. Interacción del jugador**

#### **6.9.1. Menús del juego**

#### **6.9.2. Guardado**

### **6.9.3. Opciones del juego**

### **6.10. Activos (Assets)**

## **7. Gráficos y audio**

### **7.1. Sistema visual**

#### **7.1.1. Cámara del jugador**

#### **7.1.2. Paisaje**

### **7.2 Flujo de pantallas**

### **7.3. Interfaz**

### **7.4. Sistema de audio**

#### **7.4.1. Música del juego**

#### **7.4.2. Estilo y sensación del audio**

## **1. DESCRIPCIÓN**

*Pasitos Sonoros* es un mini juego de scroll lateral y plataformas dentro de *Olis Aventura*, en el que el jugador se pondrá en la piel de una persona con visibilidad reducida que sale a dar un paseo.

El juego consiste en avanzar a través de los niveles haciendo uso de su visión limitada, ayudado de un bastón y recibiendo pistas sonoras que le ayuden a sortear obstáculos.

## 2. MOTIVACIÓN

El objetivo es llegar a lo más alto superando obstáculos y haciendo uso de las mecánicas del juego, a la vez que se van recogiendo los coleccionables. Estos coleccionables no son obligatorios para superar el juego, pero desbloquearán una escena final extra y otorgarán más puntos.

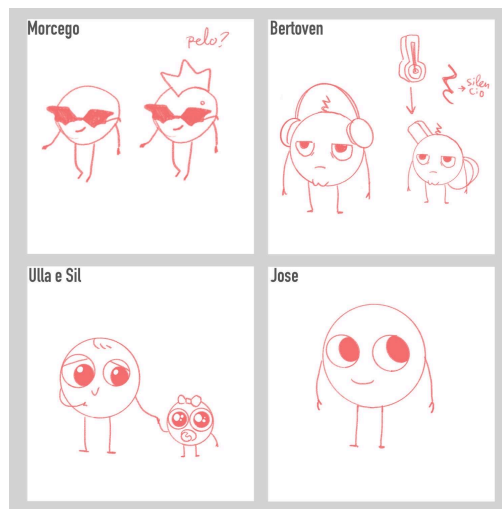
## 3. PERSONAJES

Todos los personajes en este minijuego cuentan con una discapacidad visual de base, pero según el Oli que el jugador escoja, contará con desventajas y habilidades añadidas.

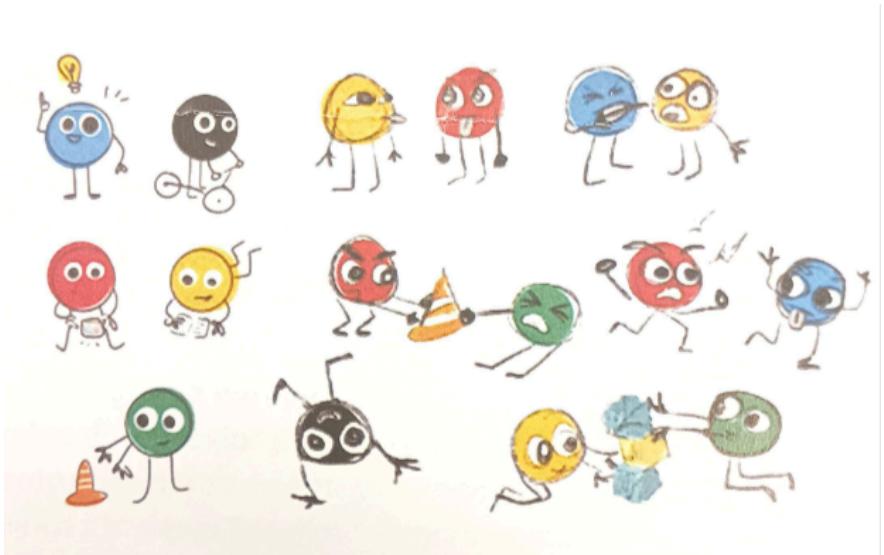
### 3.1. DESCRIPCIÓN

- **Morcego:** Oli con discapacidad visual, ve menos pero con la habilidad de escuchar a más distancia.
- **Bertoven:** Oli con discapacidad auditiva con la habilidad de recordar el camino por el que pasa gracias a su sentido del tacto, dejando una estela visible de los sitios por los que pasa durante unos segundos.
- **Ulla y Sil:** Oli que lleva su hijo; el hijo tiene la habilidad de recoger los coleccionables cercanos.
- **Jose:** Oli sin discapacidad que cuenta con un rango de visión mayor, aunque carece de habilidades especiales adicionales.

## 3.2. CONCEPTO VISUAL



## 3.3. REFERENCIAS



## 4. MECÁNICAS

- Moverse: El Oli se puede mover hacia los dos lados de la pantalla.
- Saltar: El Oli puede saltar hacia adelante.
- Doble salto: El Oli puede hacer un doble salto en el aire o contra una pared.
- Agarrarse: El Oli puede agarrarse y subir por las paredes.
- Balancearte: El Oli puede balancearse en lianas.
- Empujar: El Oli puede usar el botón para empujar objetos hacia adelante.

### 4.1. CONTROLES

Los controles están pensados para que sean intuitivos y rápidos de entender, ideal para el público objetivo del juego. Esto minimiza la curva de aprendizaje y reduce la frustración en el público más joven. En todo momento se prioriza la accesibilidad y facilidad de adaptación.

---

### 4.1.1 PC

- **AD o flechas** para moverse, balancearse o empujar con el bastón.
- **Barra espaciadora** para saltar.
- **Barra espaciadora mantenida** para agarrarse.

A, D: Moverse



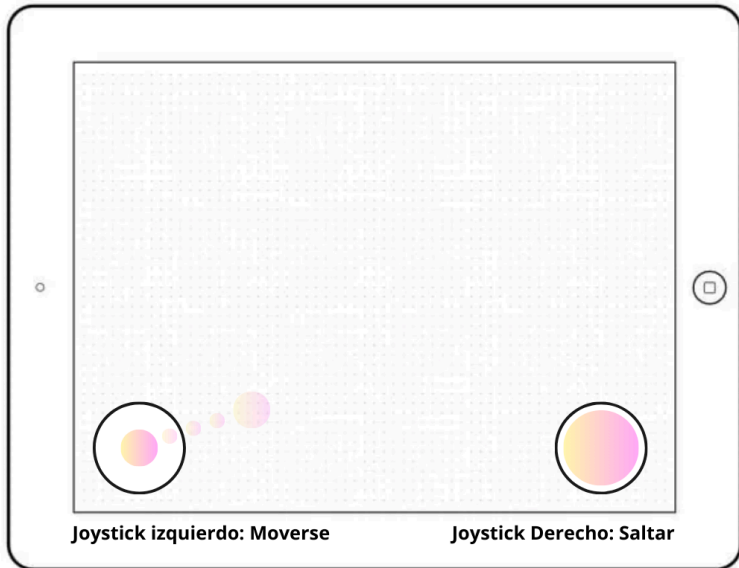
Espacio: Saltar/Agarrarse (mantenido)

Flechas: Moverse

---

### 4.1.2 TABLETA

- **Joystick (izquierda inferior)** para moverse, balancearse o empujar con el bastón.
- **Botón (derecha inferior de la pantalla)** para saltar.
- **Botón mantenido (derecha inferior de la pantalla)** para agarrarse.



## 4.2. NIVELES

Hay un total de tres niveles: La Ciudad, el Paseo de Xuvia y el Molino de Pedroso. El Oli sigue una ruta imaginaria en su paseo, y cada nivel representa una zona distinta que transiciona entre la ciudad y el bosque; en cada zona el Oli se encontrará con distintos obstáculos.



---

### 4.2.1. NIVEL 1: LA CIUDAD (PARQUE)

El primer nivel está ambientado en la ciudad de Narón, y mientras el Oli avanza tendrá que hacer uso del bastón para previsualizar el entorno y recordar plataformas a las que tendrá que saltar más adelante, haciendo uso de su memoria. La ciudad sirve como nivel introductorio donde se aprende a manejar las mecánicas más sencillas (moverse, saltar y escalar). Hay Olis transeúntes que le dan pistas sobre el nivel al cruzarse con el jugador.

(fotos del level design cuando se tenga)

---

### 4.2.2. NIVEL 2: EL PASEO

El segundo nivel es la salida de la ciudad, ambientado en el Paseo Marítimo de Xuvia. En este nivel se incorporan mecánicas como la de empujar y el doble salto para añadir dificultad al juego.

---

### 4.2.3. NIVEL 3: LA RESERVA

El tercer nivel es la llegada al campo, donde Oli tendrá que hacer uso de las mecánicas anteriores y una nueva, el balanceo. Habrá

menos transeúntes en esta zona, así que Oli deberá hacer más uso de la percepción y oído.

---

#### 4.2.4. VERSIÓN ADAPTADA

El juego estará adaptado para personas con visibilidad reducida, dado que se tomarán decisiones en cuanto al estilo artístico y diseño que tengan este tipo de minusvalía en cuenta.

## 5. ELEMENTOS DEL JUEGO

*Pasños Sonoros* cuenta con los siguientes elementos que se usarán a la hora de diseñar los niveles, de forma que el jugador vaya aprendiendo las distintas mecánicas y el reto aumente progresivamente:

- **Plataformas:**
  - Fijas: son elementos estables dentro del juego.

- Móviles: se mueven cuando el jugador se sube encima de ellas.
- Desvanecientes: unos segundos tras haberla tocado se destruye. Vuelve a aparecer en un breve período de tiempo.
- **Elementos de escalada:**
  - Enredaderas: funcionan como escalera para que el jugador pueda ascender.
  - Lianas: cuando el jugador se sube a ellas, comenzarán a balancearse añadiendo una dificultad extra al tener que calcular el salto para caer.
  
- **Obstáculos:**
  - Fijos: son elementos que se encuentran esparcidos alrededor del mapa.
  - Trampas: elementos como agujeros en el suelo que llevan a otro camino, charcos de barro que ralentizan al jugador, etc.

## 6. SISTEMAS

*Pasitos Sonoros* cuenta con varios sistemas diseñados para ofrecer una experiencia accesible, educativa y entretenida.

### 6.1. SISTEMA DE PROGRESIÓN

Empleamos las Unidades de Dificultad/Tiempo como valor orientativo para establecer la progresión del juego.

	Unidades de Dificultad/Tiempo			
	1	2	3	4
Plataformas	Fijas	Móviles	Empujables	Rompibles
Lianas	Fijas	Móviles		
Obstáculos	Fijos	Trampas		
Área de visión	Alta	Estándar		

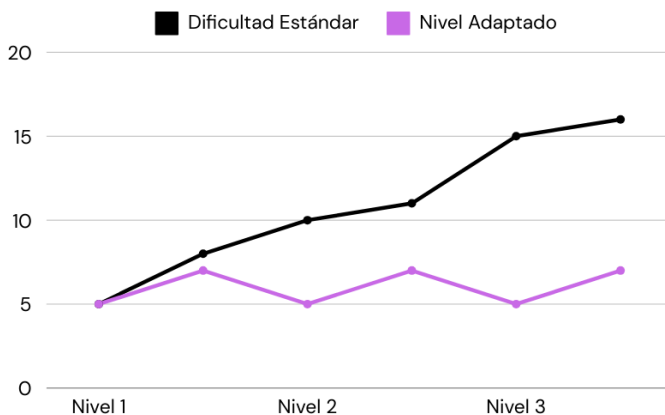
Los diálogos sólo consumen tiempo del jugador:

	Unidades de Tiempo	
	1	2
Diálogos	Tutoriales de Pegadas	Pistas de Olis

Estos elementos se van incorporando a lo largo de los tres niveles de *Pasiños Sonoros* de forma progresiva, así que sumando los valores de los elementos anteriores establecemos la dificultad:

	Unidades de Dificultad/Tiempo
Nivel 1	8
Nivel 2	11
Nivel 3	16
Modo Adaptado	7

Curva de dificultad:



## 6.2. SISTEMA DE RECOMPENSAS

- Carta temática del juego:
- Coleccionables: el jugador tendrá la posibilidad de recolectar manzanas a lo largo del camino

## 6.3. SISTEMA DE ADAPTACIÓN

Para garantizar una experiencia accesible y ajustable a distintos jugadores, *Pasitos Sonoros* incluye un sistema de adaptación configurable antes de comenzar cada nivel. Este sistema se encuentra en la selección de nivel, donde los jugadores pueden activar una checkbox para modificar varios aspectos del juego y adaptar la experiencia a sus necesidades.

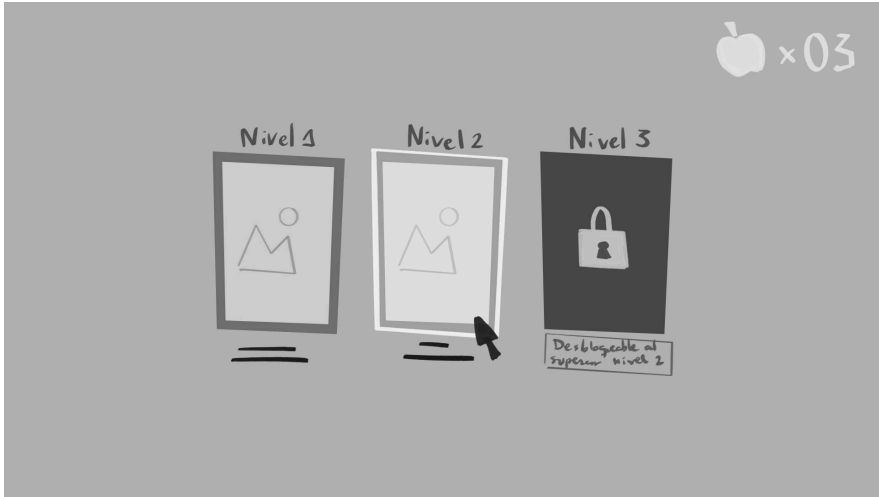
### Opciones de Accesibilidad

- **Rango más amplio de visión:** Permite ajustar el área visible en pantalla, adaptándose a diferentes niveles de visibilidad reducida.
- **Velocidad de juego:** Reduce la velocidad de plataformas, obstáculos y eventos dinámicos, proporcionando más tiempo de reacción.
- **Refuerzo auditivo:** los diálogos serán narrados.
- **Cajas de diálogo más grandes:** Fuentes más grandes para mejorar la lectura y mensajes emergentes en pantalla con información clave de forma automática.
- **Respuestas hápticas:** Si el jugador falla, el dispositivo móvil vibrará para indicar que regresa al checkpoint anterior, brindando una señal táctil clara sin necesidad de elementos visuales adicionales.

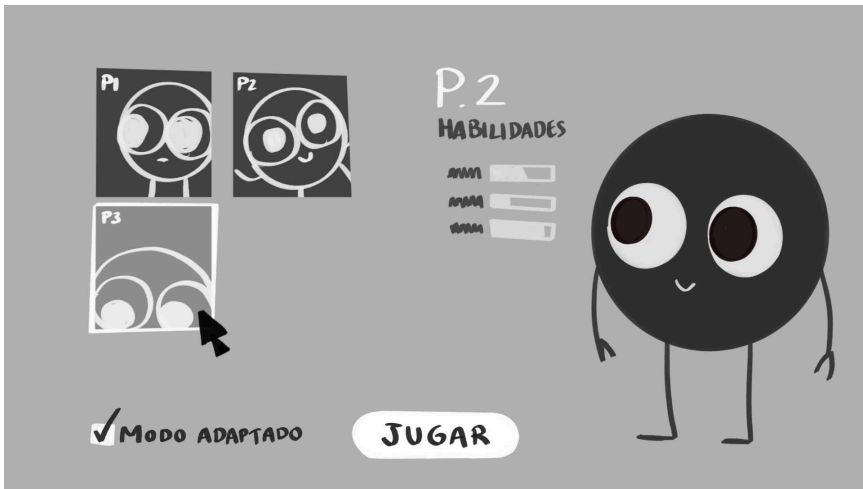
Estos ajustes no solo suponen una forma de acercar el juego a personas con minusvalía, sino también a niños más pequeños que requieran una curva de dificultad menor.

## 7. INTERFACES

Al seleccionar el juego en el menú principal, nos lleva a una pantalla de selección de nivel. Al principio solo el primero está desbloqueado, los niveles dos y tres son jugables al completar el anterior. En la parte superior vemos la cantidad de Manzanas recolectadas.



Al seleccionar el nivel pasamos a la pantalla de selección de personaje.



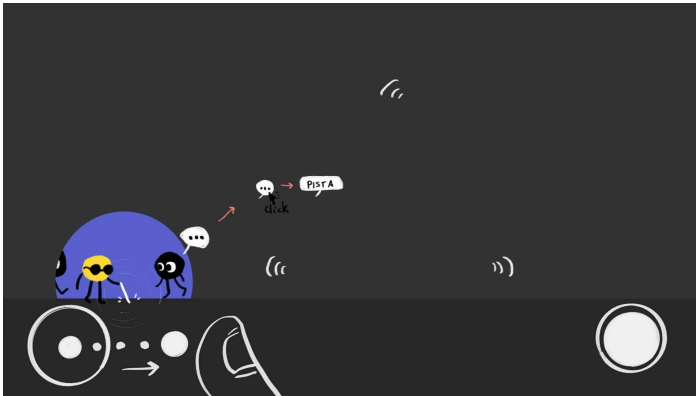
## 7.1. PC

En la interfaz para PC se ve únicamente el juego, dado que los controles se manejan con el teclado. Estos controles serán explicados al inicio del juego.



## 7.2. TABLETA

En la tableta tendremos un joystick para el movimiento, empujar o balancearse a la izquierda y un botón a la derecha para saltar (un toque) y agarrarse (mantener pulsado).



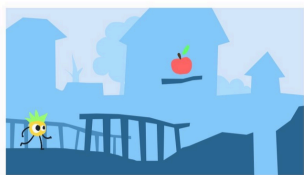
## 8. ESCENARIOS

El escenario que Oli va atravesando sigue una ruta basada en puntos de interés de la zona de Narón reales.

### 8.1. NIVEL 1

El primer nivel está ambientado en la **Plaza de Galicia** de Narón, concretamente, en el parque infantil, que estará representado en los fondos y elementos del nivel.

**Concept:**



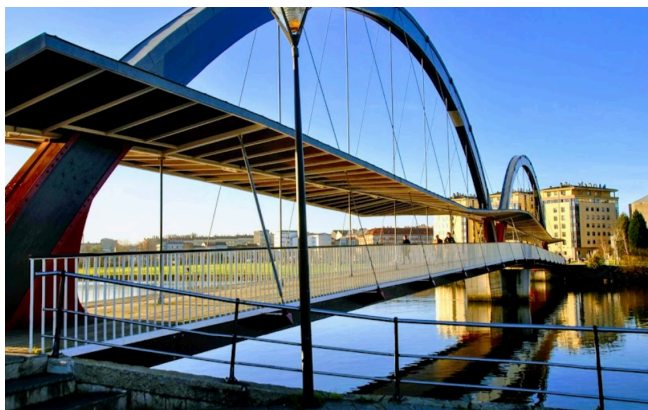
**Referencia:**



## **8.2. NIVEL 2**

El nivel dos está ambientado en el **Paseo Marítimo de Xuvia**.

**Referencia:**



### 8.3. NIVEL 3

El nivel tres está ambientado en el **Molino de Pedroso**.

**Referencia:**



## 9. PROPS

Nivel 1	
Prop	Utilidad
Vallas de obra	Obstáculo
Alcantarillas abiertas	Obstáculo
Máquinas de construcción	Obstáculo
Vidrios rotos	Obstáculo
Baches/desniveles	Obstáculo
Postes de luz caídos	Obstáculo/Plataforma
Cajas de Cartón	Obstáculo/Plataforma
Tuberías sueltas	Obstáculo/Plataforma

Nivel 2	
Prop	Utilidad
Puente	Camino alternativo
Troncos	Plataforma
Piedras	Plataforma
Agua	Obstáculo
Lianas (P)	Plataforma/camino alternativo
Barriles	Plataforma

### Nivel 3

Prop	Utilidad
Lianas	Mecánica colgarse
Troncos	Plataformas/Obstáculos
Enredaderas	Mecánica escalada
Puente	Camino alternativo
Lianas (P)	Plataforma/camino alternativo
Piedras	Plataforma
Barro	Obstáculo