

GALERÍA ONASHAGA GDD

Author: Francisco Rogel

GALERÍA ONASHAGA GDD.....	1
Overview.....	2
Vision Statement.....	3
PILARES.....	3
Contemplación:.....	3
Galería de arte:.....	3
Realidad Virtual:.....	3
GAMEPLAY OVERVIEW.....	4
Core Mechanics.....	4
Movimiento.....	4
Interacción.....	4
Pulsera.....	5
Herramientas.....	5
Victory Condition.....	7
LA GALERÍA.....	8
Estilo.....	8
Diseño.....	8
REFERENCIAS.....	8
ACTIVIDADES.....	9
Escondidas.....	9
Limpieza.....	11
Baile de los lobos marinos.....	12
Pescando con Cormoranes.....	14
Arqueología submarina.....	16
CONTROLES.....	17
Movimiento.....	17
Objetos.....	17
Pulsera.....	17
Herramientas.....	17
Cámara.....	17
GPS.....	17
Tijeras.....	18

Overview

Galería Onashaga es un serious game que tiene como objetivo lograr que sus jugadores conecten con el ecosistema submarino que existe debajo del canal Onashaga (Beagle), esto a través de la simulación de la experiencia de un buzo en realidad virtual.

En la galería virtual el jugador se encontrará con las exposiciones vistas en el mundo real, al interactuar con ellas se le transportará a una actividad relacionada a su portal.

Las actividades tendrán como protagonistas a diferentes elementos del museo y tendrán un carácter interactivo y divulgativo. Queremos que los jugadores al terminar un portal no sólo comprendan un poco mejor el tema a tratar, si no también que les invada la curiosidad a descubrir más del tema por sus propios medios.

Vision Statement

Apuntamos a un público tanto de turistas como de residentes que sientan curiosidad por el Canal Onashaga y la tecnología VR. La experiencia está recomendada para edades de 15-35, principalmente por las dificultades para gente joven y mayor de usar el VR, aun así, la experiencia contará con algunas herramientas de accesibilidad para que este público pueda disfrutar de la Galería.

PILARES

Contemplación:

- Fotografía: El jugador se encontrará paisajes que debe querer capturar a través de la cámara. Si cosas fantásticas ocurren en la experiencia el jugador tendrá la necesidad de estar concentrado para no perderselas.
- Vida Marina: Los jugadores deben tener mínima interacción con la flora y fauna, debemos mostrar que muchas veces el trabajo de un buzo es observar.

Galería de arte:

- Experiencia Artística: Onashaga busca ser una experiencia artística/divulgativa que de paso a la investigación. Aun así siempre tendremos en cuenta las opiniones y comentarios de gente experta en el campo como científicos y buzos.
- Fidelidad: Se tratará siempre de ser fieles a la realidad que estamos adaptando, las especies que se incluyan en la experiencia no deberán verse genéricas y buscaremos que siempre al menos un elemento las conecte con sus contraparte del mundo real, así también, como evitar enseñar comportamientos que podrían ser nocivos para el hábitat submarino.

Realidad Virtual:

- Nadar: El movimiento debe ser divertido de realizar, que el jugador sienta que está nadando y que sus movimientos en la vida real se vean bien representados en la experiencia.
- Físicas: Las físicas submarinas deben sentirse satisfactorias para el jugador para conseguir una simulación más convincente.

GAMEPLAY OVERVIEW

Galería Onashaga es un walk-simulator centrado en la resolución de pequeños puzzles y actividades. El jugador comienza en el escenario del “tutorial” donde deberá aprender a utilizar las acciones básicas para llegar a la zona de portales, una vez allí podrá elegir con qué actividad comenzar.

El game-loop de galería consiste en:

- Elegir una actividad en la zona de portales.
- Llegar a la zona de la actividad y reconocer el objetivo.
- Cumplir las tareas para terminar la actividad.
- Volver a la zona de portales.

Una vez que el jugador termine todas las actividades la experiencia terminará y el jugador será llevado a una pequeña pantalla de títulos.

Core Mechanics

Movimiento

El movimiento es la mecánica principal y lo primero que debe enganchar al jugador, el objetivo es que nadar tome protagonismo y sea una parte disfrutable del juego.

El cómo nos movemos afectará el cómo los residentes de la galería nos perciben, movimientos veloces y brutos pueden alterarlos y hacer que escapen.

Interacción

El jugador interactúa con la galería a través de 2 acciones: Tomar objetos y mirar fijamente.

Algunos elementos podrán ser agarrados esto con el objetivo de terminar tareas. Por ejemplo en la actividad “LIMPIEZA” el jugador tendrá que buscar botellas en la actividad tomarlas y nadar con ellas en las manos hasta llegar al “Cajón de residuos”.

Algunos elementos al mirarlos fijamente un par de segundos cambiaron su estado, esto con el objetivo de terminar tareas. Por ejemplo en la actividad “ESCONDIDAS” si miramos fijamente un ermitaño escondido terminará por salir de su caparazón.

Pulsera

El jugador llevará en su mano izquierda una pulsera que servirá como menú. La pulsera contará con 4 pantallas: Mapa, Objetivos, herramientas, fotos.

La primera pantalla será un sencillo mapa que muestre la ubicación del jugador y los puntos de interés. Estos puntos de interés estarán representados por un color. Si el punto de interés es un animal que se mueve ese movimiento se verá reflejado en el mapa. El mapa tendría el diseño similar al de los submarinos.

La segunda pantalla será una lista de tareas que mostrará los objetivos de la actividad, así también si se completaron. Las tareas listadas tendrán un color que las representan, el mismo que en el mapa. Al tener una tarea seleccionada un texto holográfico aparece por encima del reloj explicando los pasos necesarios para resolver la tarea.

La tercera pantalla será una lista de herramientas que serán utilizados para terminar las actividades. Al seleccionar esta pantalla burbujas se instancian cerca de la pulsera, estas contendrán a las herramientas. El jugador podrá, con su mano derecha, tomar las herramientas de estas burbujas para su uso.

La cuarta pantalla muestra las últimas 10 fotos que fueran tomados utilizando la herramienta de la “cámara”

Herramientas

El jugador podrá acceder a distintas herramientas a través de la 2da pantalla de su pulsera de la mano izquierda. Las herramientas funcionan, generalmente, como gimmicks en las actividades.

La excepción es la cámara, una herramienta que se utilizará para resolver varias actividades. La cámara al instanciarse aparece de frente al jugador, para tomarla se deberá mantener presionado el gatillo “R2”. Para activar el modo “foto” de la cámara el jugador deberá sujetar ambos lados, durante el modo foto el gatillo “R1” servirá para disparar y el “pad” del control izquierdo incrementa o decrementa el zoom de la cámara.

El “Marcador de ubicación” o GPS, es una herramienta que se utilizará en la actividad de “Arqueología Submarina”. El GPS consiste en un objeto similar a un escáner de barras. Para marcar la ubicación el GPS dispara un láser, que al apuntarse a una pieza de naufragio permite activar el minijuego. El GPS indicará que el minijuego está disponible un círculo comience a expandirse desde el centro del dispositivo.

Victory Condition

Diremos que el jugador gana cuando: Completa todas las actividades, finalizando así la experiencia, completa una actividad terminando todos sus objetivos o completa un objetivo de alguna actividad.

Decimos que completar un objetivo es una victoria ya que queremos que el jugador siempre sienta que está avanzando continuamente para no perder el gancho de la experiencia. Es por eso que completar objetivos deberá traer consigo estímulos positivos como: Partículas, SFX y cambios en el mapa.

LA GALERÍA

Estilo

La galería es un entorno inspirado en el fondo del Canal, es por eso que la decoran las algas, esponjas, erizos y muchas especies más que habitan en el Onashaga. Trataremos de conseguir la mayor fidelidad posible en los colores y en las formas autóctonas.

Utilizaremos un estilo cartoon low poly, inspirado en el manejo de colores y shading de Abzu, una música etérea protagonizada por instrumentos de cuerda frotada, vientos madera y cuerda percutida.

La iluminación se originará de dos fuentes, la de la superficie que penetrara las aguas y servirá para guiar al jugador a los puntos de interés y una neón que irradiaran elementos importantes para las actividades o en zonas que no llegue luz de la superficie.

Diseño

El carácter de la galería será semi-abierto, el jugador comenzará en una sala central donde tendrán los portales para acceder a cada actividad.

Las actividades se desarrollarán en espacios controlados de carácter abierto, el jugador tendrá acceso a todos los puntos de interés de la actividad desde un principio.

La experiencia debe poder completarse en un promedio de 10 minutos, su naturaleza de exposición y el uso de una nueva tecnología puede llegar a provocar que si el usuario demora demasiado termine por abandonar, es por eso también, que debemos enfocarnos en estímulos constantes y que la sensación de progreso sea de no parar.

REFERENCIAS

<https://www.youtube.com/watch?v=VJhk8FSi780>
https://www.youtube.com/watch?v=f5F4_KpYUpM
<https://www.youtube.com/watch?v=IAHOfgSEcMo>
<https://www.youtube.com/watch?v=LDAJm8uXKoo>
<https://www.youtube.com/watch?v=hFhDzOZeJV4>
<https://www.youtube.com/watch?v=mtXsrm-EHnY>

ACTIVIDADES

Escondidas

El jugador comenzará en el centro del mapa, su objetivo será encontrar un “torito de los canales”, un “pulpo colorado” y un “ermitaño común” y conseguir una foto de ellos.

En el mapa habrá 3 ejemplares de torito y ermitaño y 2 pulpos colorados, además de otras especies que decorarán la actividad (peces, algas y esponjas genéricas).

COMPORTAMIENTO

Los protagonistas de la actividad tendrán un comportamiento particular que buscará imitar a sus contrapartes de la vida real.

El torito rara vez se podrá ver nadando, la mayoría del tiempo estará escondido entre piedras/plantas, el animal sacará la cabeza cada tanto, este será el momento en el que el jugador podrá conseguir la foto. Si el usuario se acerca mucho y de forma brusca el animal se irá hasta otro escondite.

El pulpo estará en zonas con poca luz, y se moverá cerca de esponjas/algas. El pulpo no es para nada tímido y no tendrá problema en tener al usuario cerca, nadará lentamente mientras se impulsa con sus tentáculos.

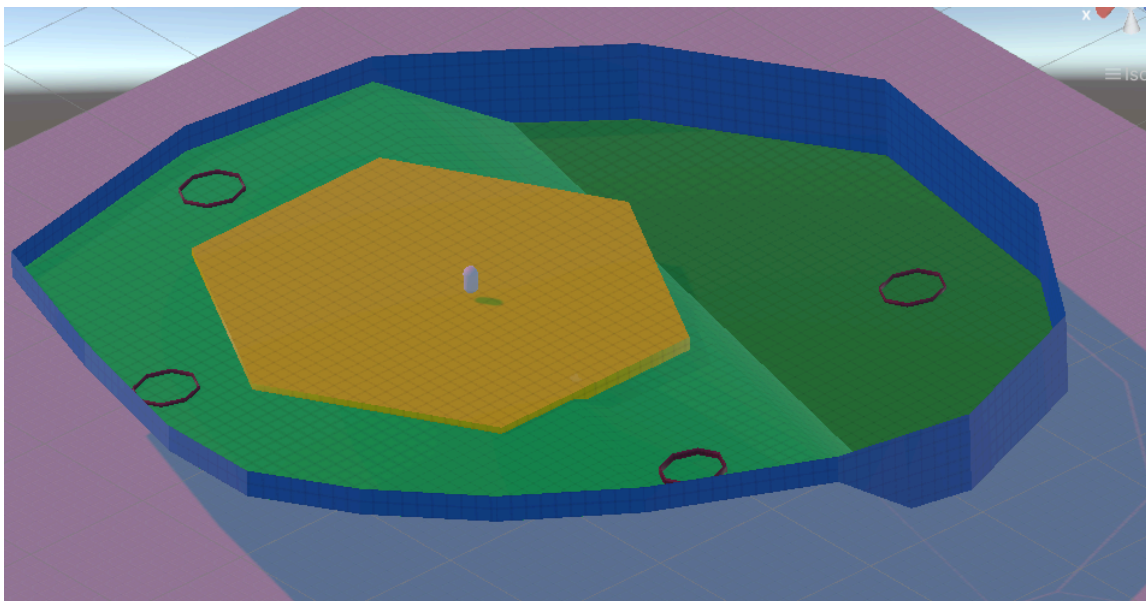
El ermitaño se moverá continuamente por el mapa, si siente cerca al jugador se esconderá en su piedra y no saldrá hasta que el jugador se haya alejado.

OBJETIVO

Para completar la actividad el jugador deberá capturar en cámara, al menos, una vez a cada protagonista, es decir, tendrá que conseguir una foto de un Torito, pulpo colorado y un ermitaño.

- Obten una foto de un torito de los canales
 - Estos peces suelen esconderse en formaciones rocosas, similares a cuevas. Es muy probable que ahí encuentres uno.
- Obten una foto de un ermitaño común
 - Estos crustáceos caminan por toda la actividad, si te descubren pueden esconderse en su caparazón. Observalos un tiempo hasta que salgan.
- Obten una foto de un pulpo colorado.
 - Los pulpos colorados vas a poder encontrarlos en la parte más profunda de la actividad, allí donde la luz es menor gracias a la profundidad y las macroalgas que impiden el pasó del sol.

MAPA



El mapa será un espacio algo circular con 2 zonas fácilmente diferenciadas:

- Verde claro: Esta zona es la más alta del mapa, en ellas se encuentran 3 escondites de torito (círculos bordo) y el espacio por el que caminan los ermitaños (placa amarilla)
- Verde Oscuro: Esta zona además de estar más profunda le llega menos luz debido a que es un bosque de algas y la macroalga se posa en la superficie. Aca puede encontrarse a los pulpos y un escondido de torito.

Limpieza

El jugador comenzará en la zona sur del mapa, cerca de la caja de residuos. El mapa estará decorado con algas, esponjas y especies que nadarán por la zona, pero no serán interactivables.

El jugador tendrá como objetivo encontrar y llevar 7 residuos a la caja de extracción.

3 de estos elementos serán botellas, 4 tablones de madera y uno de ellos la llanta de un auto.

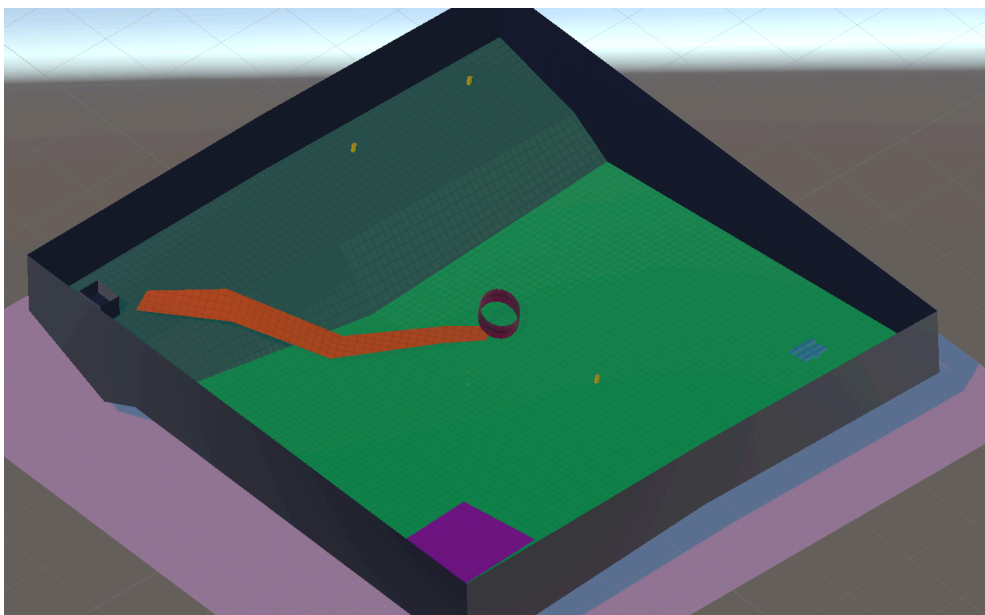
La experiencia terminará una vez se recuperen todos los residuos.

OBJETIVO

El jugador deberá encontrar cada uno de los 6 residuos y hacer lo necesario para poder desecharlos en la caja de extracción:

- Encuentra las botellas (0/3)
 - Tres botellas se encuentran ensuciando la actividad, encuéntralas y llévalas a la caja de extracción.
- Neumático:
 - Un neumático se encuentra en el suelo marino, arrástralo hasta la caja de extracción.
- Tablón de madera:
 - Encuentra las maderas quebradizas y separarlas para poder llevarlas a la caja de extracción.

MAPA



Baile de los lobos marinos

El jugador comenzará en una esquina del mapa, su objetivo será encontrar unos lobos marinos que estarán nadando por el escenario.

Los lobos marinos nadan por toda la actividad yendo a diferentes puntos de interés para ellos y haciendo una voltereta de vez en cuando.

COMPORTAMIENTO

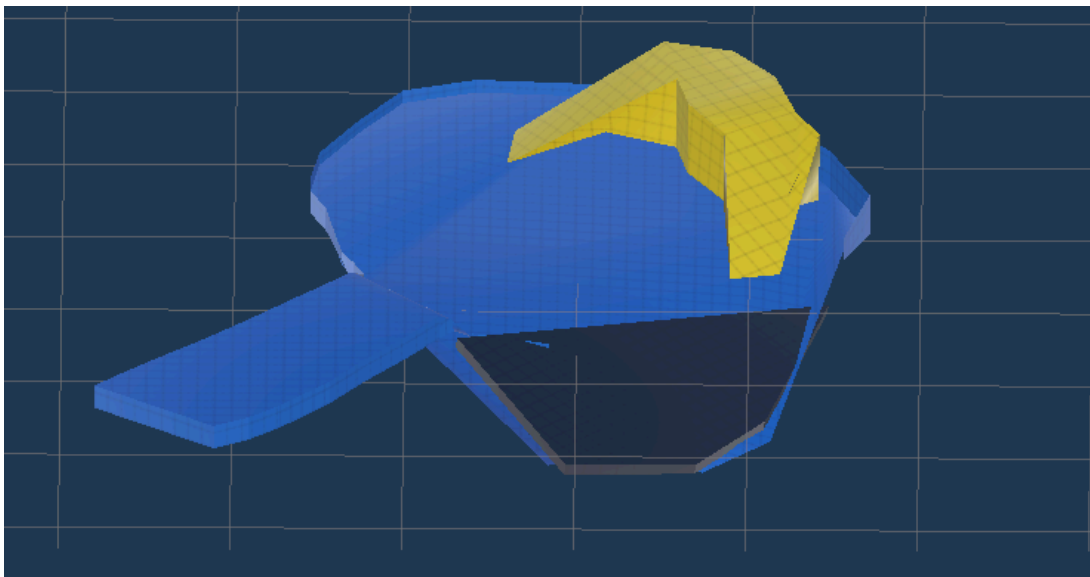
Los lobos marinos generan su ruta de forma aleatoria teniendo en cuenta sus puntos de interés, nadan hasta llegar a ella pero a veces se detienen para hacer un truco, cuando llegan al punto de interés nadan un tiempo en él hasta que encuentran otro y el ciclo se repite.

OBJETIVO

El jugador deberá conseguir tres fotos específicas de los lobos marinos.

- Fotografía un lobo marino.
 - Sé han avistado dos lobos marinos, trata de conseguir una foto de ellos.
- Fotografía dos lobos marinos
 - Trata de fotografiar a dos o más lobos marinos al mismo tiempo.
- Fotografía un lobo marino mientras juegan.
 - Captura el momento en el que alguno de los lobos marinos se entretiene, como girar sobre sí mismo o jugar entre ellos.

MAPA



El mapa de esta actividad consiste en una zona circular poblada por macroalgas, la superficie está cubierta por ellas a si que la luz llegara fraccionada, cuenta con

una superficie elevada donde el bosque pierde frondosidad y una zona profunda donde el bosque es aún más denso.

Pescando con Cormoranes

El jugador comenzará en el centro del mapa, su objetivo será tomar dos (2) fotos donde aparezca un cormorán pescando. Los cormoranes bucean cerca la superficie y se lanzarán velozmente cuando se acerque un pez. Cuando un pez sea objetivo el jugador recibirá una alerta para que se prepare.

Los cormoranes no se asustarán si el jugador nada cerca de ellos y harán vida normal.

Los peces nadarán un poco por debajo de los cormoranes, en una ruta predeterminada, al llegar al final del mapa desaparecen y luego de un tiempo aparecen en el extremo opuesto en el cual desaparecieron.

COMPORTAMIENTO

Los protagonistas de la actividad tendrán un comportamiento particular que buscará imitar a sus contrapartes de la vida real.

Los cormoranes aparecen cerca de la superficie para luego descender unos metros, nadan por los alrededores buscando una presa. Cuando la encuentran la sigue durante unos segundos, si no se aleja lo suficiente nadara velozmente contra su presa para intentar atraparla. Los cormoranes no tienen miedo del jugador y seguirán buscando una presa incluso si el usuario está cerca de ellos, tocarlos provocará que se dirijan a la superficie y desaparezcan unos momentos.

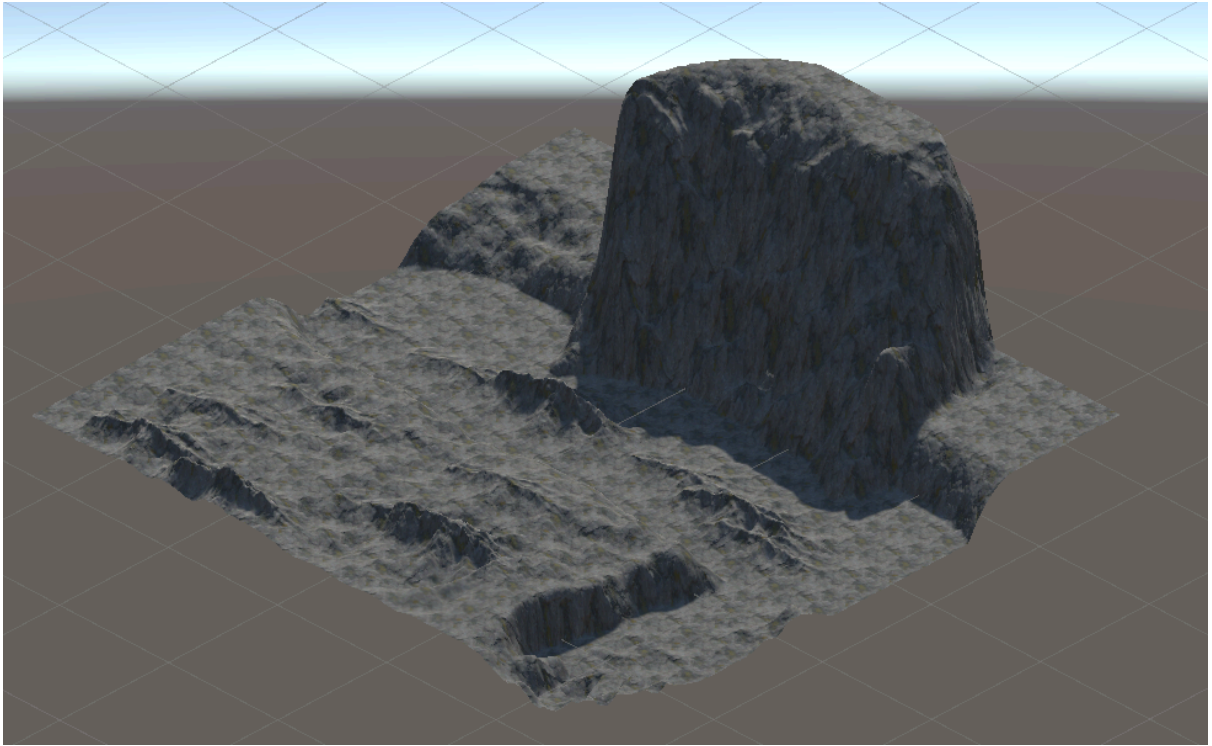
Los peces aparecen a una profundidad intermedia, nadan sin un objetivo fijo. Cuando son marcados como objetivo de un cormorán estos comienzan a titilar como una alerta para el jugador. Si el cormorán que los marcó como objetivo entra en su rango de visión tratarán de alejarse. Si un jugador está demasiado cerca el pez desaparecerá por un tiempo, si este era una presa de algún cormorán el ave se olvidará de ese pez.

OBJETIVO

El jugador deberá capturar en cámara diferentes comportamientos de los cormoranes.

- Obten una foto de un cormorán persiguiendo una presa.
 - Consigue una foto en donde aparezcan el cormorán y su presa, crustáceo o pez.
- Obten una foto de un cormorán regresando a la superficie.
 - Los cormoranes son grandes buceadores pero de vez en cuando podrás verlos regresar a tomar algo de aire.

MAPA



Arqueología submarina

El jugador comenzará en el centro del escenario, su objetivo será encontrar y marcar la ubicación de 5 objetos arqueológicos dejados por los naufragios de la profundidad del Onashaga.

Los objetos arqueológicos no podrán ser tomados, el jugador deberá obtener la ubicación desde una distancia segura.

Para lograr marcar la ubicación se utilizará la pulsera. Desde la pantalla de herramientas el jugador deberá instanciar un “marcador de ubicación” para resolver un minijuego.

El minijuego consiste en un círculo en medio de la pantalla. Desde los extremos de la pantalla aparece un círculo que comienza a cerrarse, el jugador debe presionar el botón “A” en el momento que ambos círculos son iguales para conseguir puntos y marcar la ubicación.

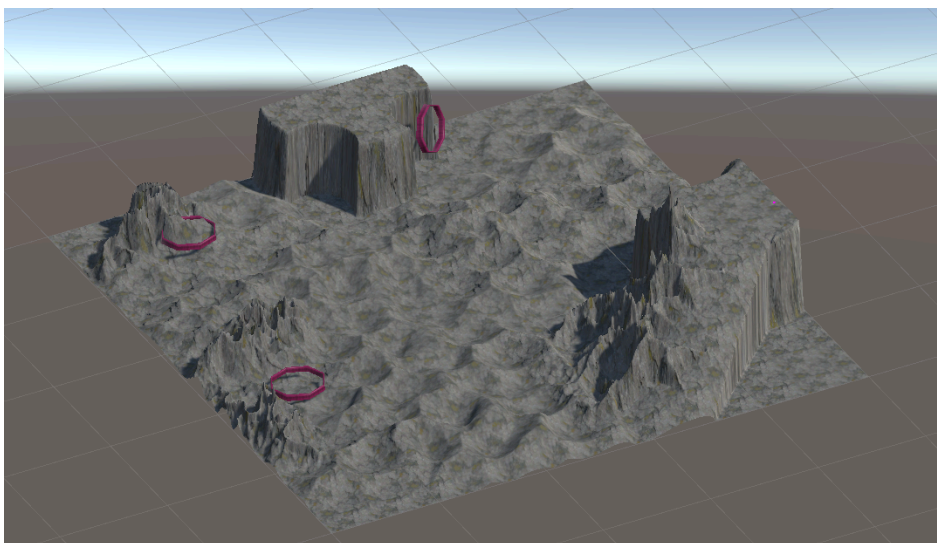
Los jugadores deberán encontrar y registrar la ubicación de: Dos cajas de madera, dos platos, una taza y una jarra.

OBJETIVO

El jugador deberá encontrar, registrar y marcar la ubicación de al menos 3 piezas arqueológicas.

- Encuentra, fotografía y marca las piezas arqueológicas (0/3)
 - Parece haber una gran variedad de elementos de un naufragio en esta actividad, consigue una foto de ellas y utilizando la herramienta del “GPS” registra su ubicación para que los expertos en el campo puedan investigar sobre tu descubrimiento.

MAPA



CONTROLES

Movimiento

Para moverse el jugador deberá presionar, al mismo tiempo, los gatillos “R1 y L1” y mover los controles a la dirección opuesta que desea moverse, es decir, si el jugador quisiera desplazarse hacia arriba debería llevar los controles hacia abajo.

Objetos

Algunos elementos de la galería tendrán la propiedad de que podrán ser tomados por el jugador, para conseguir esto el usuario deberá acercar su mano (el control) hacia ellos y mantener presionado el botón “R2”.

Pulsera

Para activar la pulsera y hacer que aparezca en la mano izquierda del jugador el usuario deberá presionar el botón “B” del control izquierdo, lo mismo si quiere desactivar la pulsera. Para navegar en la pulsera se utiliza el “pad” del control izquierdo, para cambiar de pantalla se mueve el “pad” a la derecha o izquierda y para navegar en la pantalla se mueve el “pad” hacia arriba o abajo.

Herramientas

Para instanciar las herramientas de su respectiva pantalla de la pulsera utilizaremos el botón “A” del control izquierdo. Las herramientas se comportan como “objetos” en principio, para activar sus funciones especiales el jugador debe cumplir ciertas condiciones.

Cámara

Para activar el modo “foto” de la cámara el jugador deberá sujetar ambos lados, durante el modo foto el gatillo “R1” servirá para disparar y el “pad” del control izquierdo incrementa o decrementa el zoom de la cámara.

GPS

Para activar el minijuego y marcar una ubicación el puntero del GPS deberá dirigirse a una pieza de arqueología. Una vez cumplida esa condición si se presiona el botón “A” con el control que se está sosteniendo el control comenzará el minijuego. Para completar el minijuego el jugador deberá apretar el botón “A” en el momento en que ambos círculos estén por encontrarse.