

# **PR**

# **Light GDD**

**Wandering Titans**

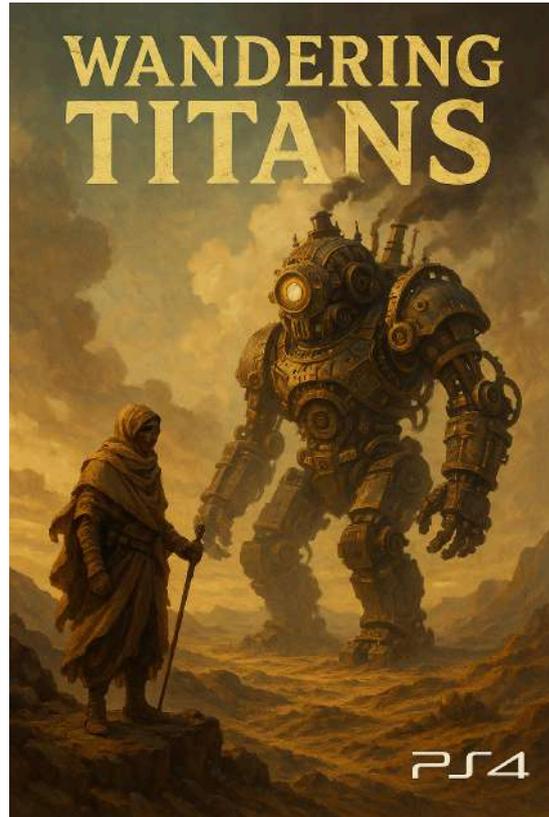
**UOC**

## **Índice**

- 1. Light GDD**
  - 1.1. Wandering Titans**
    - 1.1.1. Propuesta de valor
    - 1.1.2. Referencias
  - 1.2. Gameplay**
    - 1.2.1. Personaje / jugador
    - 1.2.2. Mecánicas
- 2. Beatchart / LDD**
- 3. Esbozo de nivel**
- 4. Whitebox**
- 5. Referencias**

## Light GDD

### Wandering Titans



Hipotética portada del videojuego generada con ChatGPT<sup>1</sup>

*Wandering Titans* nace como una idea de un juego de rol ambientado en un mundo desértico ficticio atacado por un gran misterio: una tormenta de materia oscura que devora todo aquello por donde pasa. En este contexto, los seres de este mundo, muy parecidos a los humanos, se mantienen con vida asentándose a lomos de los Titanes: unos seres gigantescos que parecen vagar sin rumbo, actuando por inercia con el único objetivo de alejarse de las tormentas.

Trasladado a un videojuego, esta propuesta consistiría en un AAA de aventura *singleplayer* con componentes RPG, narrativa, puzzles y acción. La estética general bebe de grandes obras como *Dune* y el corriente *steampunk*, así como de títulos ya presentes en el mercado como *Horizon: Forbidden West* (Guerrilla Games, 2022) en cuanto a jugabilidad y a *Expedition 33* (Sandfall Interactive, 2025) o *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) en cuanto a narrativa.

---

<sup>1</sup> **Prompt:** Genera una imagen que represente la portada de un videojuego AAA titulado *Wandering Titans*, inspirado en *Shadow of the Colossus*, con estética *steampunk*, un titán mecánico en el centro de la composición y un personaje encapuchado con telas y un bastón en el risco de una montaña en primer plano (estética también inspirada en *Dune*).

## Propuesta de valor

Una de las grandes propuestas de valor del videojuego sería su narrativa. En su mundo, el jugador deberá descubrir los grandes misterios detrás de la realidad tan cruel que viven sus personajes. Por otro lado, a nivel mecánico, el “gimmick” del juego sería su proceduralidad: el mundo sobre el que los titanes caminan sería generado infinitamente, puesto que el avance constante de estos seres impide que se puedan diseñar entornos a mano.

Por otro lado, los distintos Titanes que pueblan el mundo serían los nodos de jugabilidad que brindarían variedad al gameplay y conformarían la progresión de la historia. Algunos serían poblados con facciones distintas (amistosas o no) y con distintas misiones y encargos. Otros serían una especie de *dungeons*; lugares donde su civilización ha decaído o tan siquiera se ha llegado a instalar nadie por la peligrosidad del Titán. En estos lugares habría retos de puzzles y plataformas, y el resultado final sería conseguir una pieza clave para la historia que acabará resolviendo el misterio del mundo.

Los enemigos que se enfrentarán al jugador serán, por lo general, seres biomecánicos que infectan a los titanes y que tienen “algo que ver” con la letal tormenta que acecha el mundo.

## Referencias



*Horizon: Forbidden West*



*Expedition 33*

## Gameplay

### Personaje / jugador

El personaje que controlaría el jugador sería un nómada: uno de los pocos aventureros que se atreven a viajar por medio de deslizadores (máquinas que flotan a ras de suelo a gran velocidad por la superficie terrestre) entre los distintos Titanes del mundo. Concretamente, este personaje sería uno de los más longevos de su profesión. Este es una característica diferenciadora, puesto que al contrario que muchos videojuegos de la industria, en este caso la propuesta incluye utilizar un personaje de edad bastante adulta en lugar de uno joven.



Concept hipotético del personaje generado con ChatGPT

### Mecánicas

- **Investigación:** uno de los pilares sobre los que se sustentaría la experiencia de juego sería la narrativa. Para esto, *Wandering Titans* se haría valer de cinemáticas, sistemas de diálogos con los personajes, "narrativa ambiental", documentación (notas) diseminadas por los niveles, etc.
- **Plataformas:** el sistema de escalada para ascender por las distintas partes de los titanes sería uno de los elementos fundamentales de la experiencia. Este sistema de *parkour* tendría las submecánicas necesarias para mantenerlo entretenido durante todo el juego (ganchos, activadores, etc.)
- **Puzzles:** el sistema de puzzles consistiría en un encajar distintos mecanismos para accionar sistemas y reparar distintas secciones de los titanes. Esto se realizaría mediante una visión secundaria (ej: modo detective) que destacaría los elementos interactuables y, mediante distintas herramientas que llevaría el personaje consigo, deberá ubicar correctamente estos engranajes.
- **Combate:** el combate de este juego, aunque no sería la mecánica principal, sí que formaría una parte importante de la experiencia. El combate serían arenas cerradas donde el jugador debe colocarse estratégicamente para disparar a distancia y utilizar coberturas. El arma principal del nómada es el rifle francotirador, por lo que sería un combate más estratégico que frenético.

Beatchart / LDD

# Wandering Titans

Testing Level

**Descripción:** Este nivel representaría uno de los Titanes "dungeon" intermedios de la experiencia, el cuál presentaría un mix de las mecánicas avanzadas de plataformas, puzles y combate.

ID	Ubicación	Descripción	Plataformas	Puzles	Enemigos	Objetivos	Objetos	Personajes	Narrativa
1	Pié / Puerta de embarque	- Comienzo del nivel - Atracamiento del deslizador - Primera impresión del arte del Titán	Ninguna	Puerta simple	No	Entrar en el Titán	Llave de puerta simple	Ninguno	Se nota que el lugar tuvo civilización en algún momento pero que ahora está abandonado
2	Antepierna	- Escalada vertical	- Puntos de escalada simples - Escalera de mano	Ninguno	No	Ascender hasta el torso	Ninguno	Ninguno	Zona descubierta y desaliñada. Se nota que ha habido conflicto
3	Rodilla y muslo	- Zona de descanso intermedio - Ascensión al núcleo civil	- Zonas de salto	Mecanismos	No	Llegar al núcleo civil	Reparador	Ninguno	Esta es la parte industrial del Titán. Todos los sistemas que alimentan a la población están desactivados. El jugador deberá activarlos para proseguir, encendiendo quién sabe qué
4	Torso	- Núcleo civil donde se encuentran la mayoría de viviendas	Ninguna	Ninguno	No	- Ascender al núcleo - Opcional: descubrir qué ha sucedido	Notas y objetos descriptivos narrativos	Ninguno	Por medio de la narrativa ambiental el jugador puede deducir que sucedió una guerra civil en el titán. Hay esqueletos y signos de violencia. Lo que no sabe es por qué.
5	Núcleo	- Zona objetivo del jugador - Cinemática	- Ganchos	Sincronización de núcleo	No	- Sincronizar el núcleo	Ninguno	Ninguno	En esta zona se nota que es donde hubo más conflicto. Existen indicios de esqueletos desintegrados por la zona. Tras sincronizar el núcleo, el jugador verá cómo el Titán sale de su estado de letargo y la plataforma del núcleo asciende en una cinemática, dejando al jugador expuesto en a enemigos en la nueva zona.
6	Hombros / zona superior	- Zona de combate final - Sobrecarga del núcleo (tiempo límite) - Clímax del nivel	Coverturas	Ninguno	Enemigos voladores pequeños	- Huir del Titán antes de que se sobrecargue el núcleo	Ninguno	Ninguno	Tras derrotar a los enemigos el personaje se lanzará con una parabela en una cinemática para recoger el deslizador y huir con una explosión del Titán de fondo.

## Esbozo del nivel



## Whitebox



Vídeo de demostración: <https://youtu.be/3y5kZCcMrOY>

## Referencias

### Desarrollo:

- EasyStart Third Person Controller | Game Toolkits | Unity Asset Store. (2025, January 3). Unity Asset Store.  
<https://assetstore.unity.com/packages/tools/game-toolkits/easystart-third-person-controller-278977>
- Dave / GameDevelopment. (2022, May 21). Full LEDGE CLIMBING SYSTEM in 11 MINUTES - Unity Tutorial [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=72b4P3AztH4>
- About ProBuilder | ProBuilder | 6.0.5. (n.d.).  
<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.probuilder@6.0/manual/index.html>
- Medium Mech Striker | 3D Robots | Unity Asset Store. (2018, December 11). Unity Asset Store.  
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/robots/medium-mech-striker-124342>
- Steam Punk Kart | 3D Land | Unity Asset Store. (2017, January 20). Unity Asset Store.  
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vehicles/land/steam-punk-kart-58941>
- All in One - HeightMaps | 3D Landscapes | Unity Asset Store. (2024, April 14). Unity Asset Store.  
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/all-in-one-heightmaps-280434>
- Sketchfab. (n.d.). GEAR ASSET - Download Free 3D model by Ret.ouchs.  
<https://sketchfab.com/3d-models/gear-asset-9e9267c2b0b241fdb95044527a6d02ab>
- Sketchfab. (n.d.). Energy Core - Download Free 3D model by marcelogiot.  
<https://sketchfab.com/3d-models/steampunk-energy-core-38a6f33acfd64ed18ccba9a8948f5c25>