

GAME DOCUMENT DESIGN: CAZANAHUALES

Descripción General:

Un videojuego que junta los grandes mundos de *Luigi's Mansion* y *Cuphead*. Un mundo en el que te embarcas en una aventura con un pequeño personaje mexicano completamente consumido por el pánico de un mundo en el que los fantasmas no son una simple fantasía, son muy reales y vaya que son terroríficos. En este videojuego con un arte un tanto simplista pero con suficiente personalidad se planteará un mundo en el que nuestro personaje principal; un joven estudiante de ingeniería en computación completamente opuesto al típico personaje valiente y decidido decide comenzar su carrera como *cazanhuales* después de que un grupo de estos seres fantasmales llegaran a su pueblo y tomarán posesión de unas cuantas casas, aterrorizando así a la sociedad ahí asentada.

El juego se centra en un tipo “*run and gun*” donde vamos a conocer la historia de Paquis, en un mundo mexicano con algunas zonas un tanto perturbadoras basadas en haciendas y casonas mexicanas, mismo estilo que acuñarán los personajes enemigos.

Genero del juego:

Como se mencionó anteriormente, el tipo de juego es un “*run and gun*”, sin embargo, el género recae sobre todo en un “*Survival horror*” así como en aventura y acción. Aunque también se presenta una especie de plataformas y “*Boss Rush*”, aunque estos últimos dos no son precisamente el enfoque principal del videojuego.

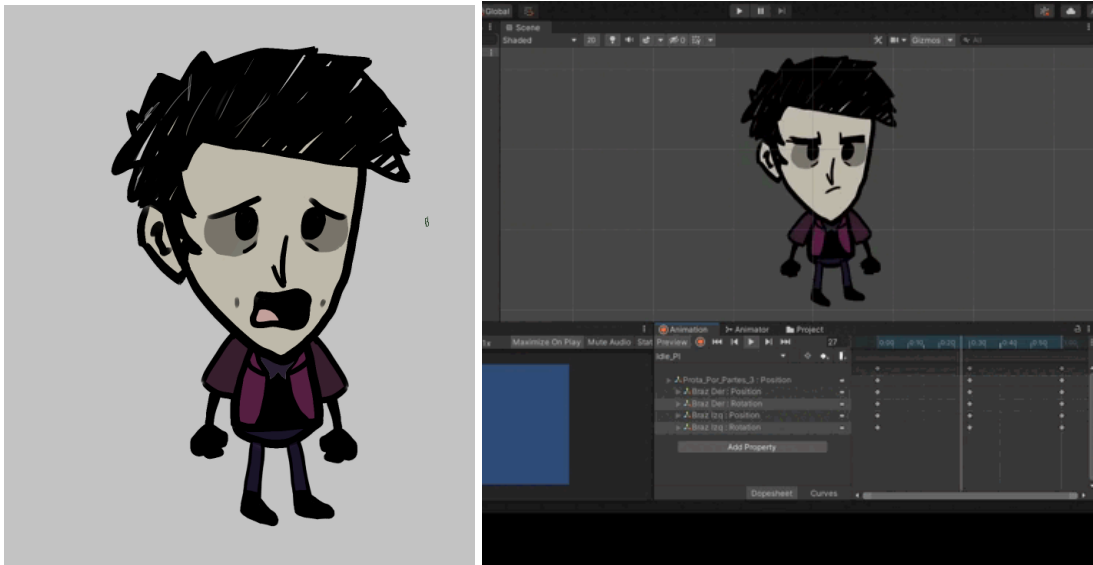
Estilo Artístico: Descripción visual de los elementos artísticos del juego sprites y/o modelos 3D de personajes, escenarios, objetos, etc. Muy importante agregar referencias visuales para mayor información. ***

Diseño de Personajes: Diseños completos de personajes protagonistas, antagonistas y NPC importantes para la trama por medio de los elementos principales. Muy importante agregar bocetos iniciales de personajes.

Protagonista:

- Psicología – Temeroso, inseguro, indeciso. Los anteriores son pensamientos que cambiarán conforme la historia avance y el personaje se vuelva más seguro de sí mismo de acuerdo a los logros que va consiguiendo por sus propios méritos.
- Edad- Joven de aproximadamente 20 años.
- Género - Persona incómoda con el hecho de recaer en un género en particular.
- Forma - El personaje es un humano.
- Medidas - Indefinido hasta ahora. ***
- Historia - El personaje encuentra su pueblo natal en pánico tras regresar de un periodo vacacional un tanto decepcionante, este pretende liberar su estrés con los fantasmas que se han asentado de manera abrupta en su pueblo.

- Metas - Lograr erradicar los fantasmas en su pueblo o al menos acabar con ellos hasta que sus niveles de estrés estén de vuelta a la normalidad.



Antagonistas:

- Psicología – Al ser fantasmas, no hay una idea general, sin embargo, se sabe que buscan descansar tranquilos y que las personas de ese pueblo no han sido respetuosas con sus memorias
- Edad- Como son seres fantasmales, la mayoría de ellos excede los cientos de años, ya sea de haber muerto o de haber vivido.
- Género – En este caso tenemos un poco de todo.
- Forma – Fantasmal. (Poner imagen***)



- Medidas - Aproximadamente del tamaño del personaje principal.
- Historia - Hasta donde ellos saben, los humanos actualmente viviendo en el pueblo, son personas que han profanado sus tumbas y que solamente se dedican a manchar sus legados.
- Metas – Descansar en paz.

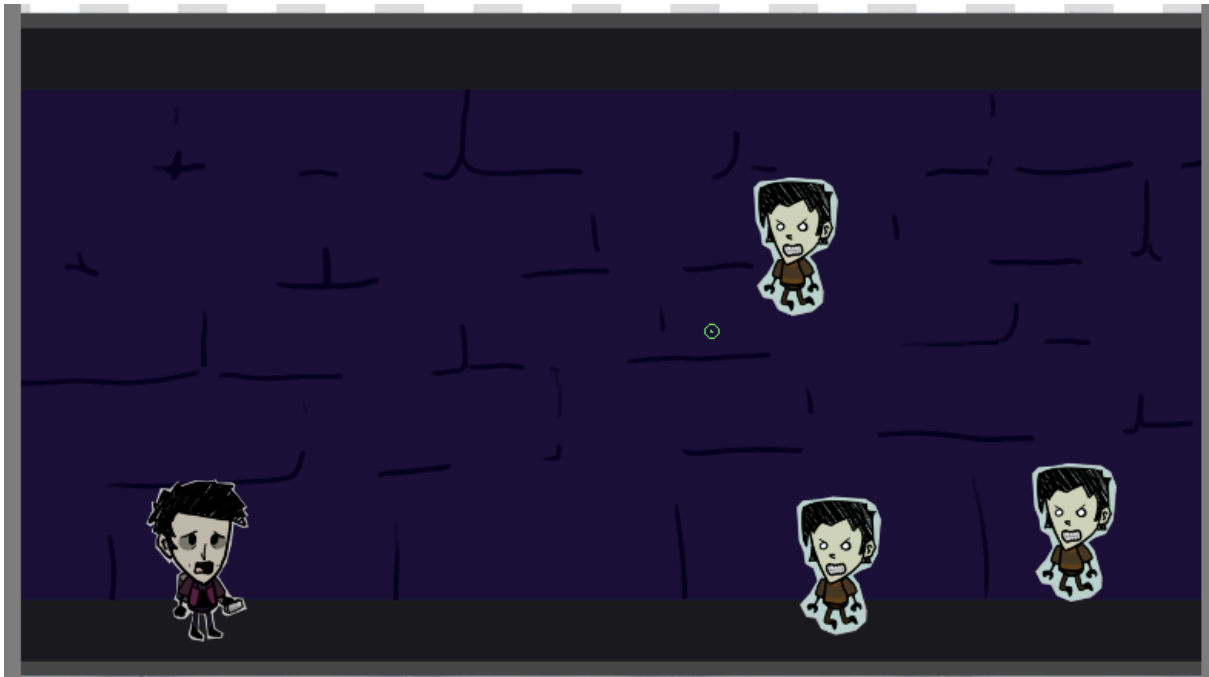
Diseño de enemigos: Diseños completos y variados de todos los enemigos que existirán en el juego con los siguientes elementos; esta descripción ayudara a las áreas de arte, diseño de niveles y programación. Importante acompañar la descripción con bocetos de ideas iniciales.

- Personalidad – Desafiantes y groseros con todo aquel que se atreva a desafiar su autoridad.
- Movimientos - Ataques, movimientos principalmente horizontales.
- Apartado grafico - ¿Cómo se ve el enemigo? ¿Cuántas animaciones tiene?
- Sonidos - ¿Produce algún ruido?
- Zonas de existencia - ¿En dónde aparecerá?
- Estadísticas - ¿Cuánta vida, daño, defensa, velocidad, etc. tendrá?

Diseño de obstáculos: Los obstáculos son elementos del escenario que nos ayudaran a realizar una dificultad en cuestión de movilidad estos no solo se refieren a objetos dañinos, sino también a zonas de difícil movilidad, menor visibilidad, etc. Todos los obstáculos deberán contar con la siguiente descripción:

- Tipo de objeto
- Efecto en el jugador
- Aspecto gráfico

Diseño de escenarios: Es toda la planeación previa de la cantidad de niveles, escenarios, mapas que se vayan a encontrar en todo el juego, así como la organización de cómo se irán desbloqueando cada uno de ellos. Estos pueden incluir bocetos iniciales de cómo se conformaran cada uno de estos.





Diseño de interfaz de usuario: Elementos visuales que se tendrán en cada una de las pantallas de los menús del juego como:

- Botones:
- Barras deslizadoras: Sonido de la música y del VFX del juego
- Casillas de selección:
- Casillas de selección múltiples
- Cuadros para texto

También se deberá especificar que se verá en el fondo de cada pantalla siendo imágenes estáticas, escenarios modelados, fondos planos, etc. Se recomienda ampliamente agregar bocetos de las pantallas y/o los elementos que los componen.

Diseño de menús: Especificación del funcionamiento y relación de cada una de las pantallas existentes en el juego por medio de uno o varios diagramas de flujo que expliquen cómo se podrá acceder entre ellos.

Características artísticas: Descripción profunda del tipo y calidad de arte que se requerirá para el juego tales como:

- Cuadros por animación (sprites 2D)
- Programa para generación de sprites
- Cantidad de polígonos por modelo
- Programa de modelado, riggin y animación

- Tipo de texturas (Modelos 3D)
- Diseño para interfaces de usuario
- Tiempos de entrega
- Encargados de áreas
- Tiempo de desarrollo
- Tipos de formatos para imágenes, modelos y animaciones

Mecánicas de juego principales:

El jugador se dedicará a pasar los niveles y mejorar su equipo para, de esta forma, poder con todos los enemigos y los niveles, mismos que irán subiendo conforme el jugador avance en la historia. El juego concluirá cuando el jugador complete todos los niveles y supere a los bosses de cada uno. Aunque es preferente llegar al final con el equipo al máximo, no es una regla, pues si se busca un poco más de desafío, el juego puede ser completado sin ninguna mejora. Pierdes vidas al recibir ataques de fantasmas, si se consumen las 3 vidas, se reinicia el nivel.

A lo largo de los distintos niveles y escenarios habrá objetos a recolectar así como monedas extra que ayudarán a mejorar la puntuación y el equipo. Estas monedas también se pueden encontrar al acabar con fantasmas.

Las mecánicas del movimiento son bastante estándar, usando las típicas teclas “WASD” para moverse, siendo W la encargada de realizar saltos, S para agacharse y, finalmente, A y D para moverse de manera vertical sobre el escenario. También se hará uso de las teclas del mouse para realizar ataques, siendo el izquierdo con el que se realiza un ataque normal y el botón izquierdo para un ataque cargado. Este ataque cargado se obtendrá después de acabar con suficientes fantasmas.

No hay un tiempo límite establecido para los niveles, pero entre más rápido se avance, el puntaje por nivel será mayor.

Mecánicas de juego secundarias:

Escenarios en los que cambie el entorno usual del videojuego, se comenzará por niveles rectos en los que no se tendrá más que avanzar hacia adelante y acabar con enemigos y a lo largo del avance se tendrán escenarios en los que el personaje tenga que saltar o se encuentre con plataformas sobre las que tendrá que posicionarse para seguir avanzando. Cada Boss será un poco distinto, por lo que la jugabilidad con los mismos será diferente y las habilidades que se usen no serán precisamente las mismas.

Progresión de personaje:

El jugador tendrá la posibilidad de mejorar las armas y estadísticas del personaje cada que finalice un nivel y podrá escoger la mejora que mejor le corresponda de acuerdo a su modo de juego y con la dificultad que el jugador esté sintiendo. Obviamente también dependerá

de la cantidad de dinero que el jugador tenga acumulado y aquello para lo que le alcance. Claro que si el jugador así lo desea, podrá no comprar nada y continuar con las estadísticas por defecto del juego, para una experiencia más desafiante.

Características técnicas: Es la descripción precisa de todas las cuestiones del área de programación tales como:

- Regulador de versiones -
- Encargados de áreas
- Tiempos de entrega
- Controles de juego
- Modos de juego
- Plataforma de publicación
- Tiempo de desarrollo
- Motor gráfico a usarse
- Cantidad de logros y coleccionables

Característica de la narrativa:

De manera general se planea que el jugador conozca el contexto y la historia en general mediante paneles al inicio del juego, con ellos se contará la historia y se denotará el progreso del jugador. Al finalizar niveles importantes se mostrarán algunos paneles que enriquecerán la historia, de igual manera, el fin de la historia se presentará en este formato.

Argumento narrativo:

Al abrir el videojuego:

(Imagen de nuestro protagonista llegando a su pueblo)

(Imagen del pueblo lleno de anarquía y terror)

(Primer fantasma)

(Nuestro protagonista temeroso pero decidido a llegar al fondo de la situación)

Midgame:

(Imagen de la siguiente casa con aún más fantasmas salientes de ella)

(Nuestro protagonista con más decisión que al iniciar el videojuego)

Endgame:

(Nuestro protagonista sin ojeras y sentado al pie de una palmera)

(Los fantasmas restantes desalojando las casas)

(Nuestro protagonista pensando que aún tiene tarea pendiente)

La narrativa de la historia será más contada mediante imágenes y dibujos que planteen las distintas situaciones por las que va atravesando nuestro protagonista, de esta manera, podemos tener más control sobre el sentimiento que queremos proyectar y la historia que queremos contar.

Público objetivo del juego:

Al ser un juego indie, se planea que el tipo de público al que va dirigido sean personas que disfruten del reto de finalizar un videojuego de maneras distintas. El público será aquel que disfrute de un buen *"run and gun"* con temática mexicana y un toque de *"survival horror"* en el que se planea agregar un poco de humor en las mecánicas del juego, tales como los bosses y las maneras en las que se termina con los enemigos.

Fin didáctico de juego:

Se busca que el jugador comprenda que puede que algo que parezca complicado, puede que lleve tiempo concretarlo, ya sea porque hay que planear una estrategia que nos ayude a terminar el nivel o que simplemente no tengamos el equipo necesario para pasar satisfactoriamente una fase. Al fin y al cabo el punto es disfrutarlo, sin embargo, ¿quién dice que no lo puedes odiar un poco para llegar a divertirse?

En conclusión, se busca encontrar un sentido de satisfacción al finalizar algunos niveles o al superar un boss, pues al lograr terminar un nivel que se miraba imposible o muy complicado, se llega a ese punto de satisfacción personal que nos incita a seguir con el juego.