

ÍNDICE

1. Idea del juego.
2. Introducción.
3. Mecánicas.
4. Estilo visual.
5. Referencias.
6. Mercado objetivo.
7. Equipo de desarrollo.
8. Hook.
9. Material visual.
10. Protagonista
11. Diseño de nivel
12. Características del nivel (mina).
13. Inspiraciones del nivel (mina).
14. Listado de elementos del nivel (mina).
15. Listado de fx y sonido y música.

Idea de juego

- **Título provisional:** Forge & Dungeons.
- **Elevator pitch:** Videojuego de acción donde un pequeño aprendiz de herrero tendrá que usar sus propias armas creadas a mano para adentrarse en la mina abandonada, de la cual existen leyendas acerca de un tesoro, para conseguir más recursos para su forja.
- **Género:** Roguelite de acción 3D en vista cenital y combate automático por oleadas.
- **Plataforma:** PC (steam, itch.io)

Introducción

- **Idea:** Eres el aprendiz de un herrero maestro, el cual no puede encargarse de su herrería y te pide a ti que la lleves. Para ello, vas a tener que forjar las armas, pero también buscar los materiales para ello. Encuentras una mina abandonada a las afueras del pueblo, y al poco tiempo te enteras de una leyenda que dice que en lo más profundo existe un tesoro de valor incalculable, pero también escuchas acerca de otra historia la cual dice que ese tesoro está protegido por una criatura nunca antes vista.
- **Logline:** Tienes que aventurarte en la mina para conseguir los materiales, luchando contra los monstruos que la habitan y buscando el tesoro de la leyenda.
- **Sinopsis:** Eres un jóven aprendiz de herrero que por azares del destino tiene que encargarse de la herrería de su maestro, un herrero especializado en forjar armas a partir de monstruos. Entre tus labores está el obtener los materiales, tanto los minerales como las partes útiles de los monstruos que viven en la mina que gestiona tu maestro. Al tiempo te enteras de la leyenda que acecha a la mina, y decides investigar sobre ella.
- **Arquetipo:** Descenso a los infiernos. El jugador tiene que avanzar en la pantalla de la mina, enfrentados a los monstruos y retos que van aumentando progresivamente.
- **Estructura narrativa:** El juego funciona en bucle, empezando en la herrería, donde puedes forjar tus armas, a la mina, donde una vez conseguidos los materiales, vuelves a la forja, hasta que consigues llegar al fondo de la mina.

Mecánicas

- **Primarias:**

- Movimiento en 360° en vista cenital (no existe capacidad de salto ni de vuelo).
- Combate automático por proximidad a enemigos.
- Aparición de enemigos.
- Combate automático por proximidad a enemigos.
- Obtención de recursos (drops) del entorno (minerales) y de los monstruos (partes).
- Creación de equipamiento (armas).
- Guardado del juego al salir de la mina.

- **Secundarias:**

- Habilidad especial con tiempo de enfriamiento.

Estilo visual

El juego va a tener como estilo visual un 3d lowpoly.

Referencias

- **Enter the Gungeon** (estilo visual del pixel art)
- **Vampire Survivors** (Combate automático y aparición de enemigos por oleadas)
- **Brotato** (Combate automático)



Mercado objetivo

Personas entre los 15 y los 35 años, jugadores habituales de roguelite principalmente, gente que busque partidas rápidas que sean distintas a la anterior debido a los recursos disponibles para realizar su estrategia.

Equipo de desarrollo

- **Juan Carlos López Parapar**

Técnico en realización de audiovisuales y espectáculos con especialización en el uso de programas de postproducción y técnico superior en animación 3D, juegos y entornos interactivos. Experiencia en animación 3D hiperrealista para televisión.

- **Bruno Reboreda Álvarez**

Técnico superior de desarrollo de aplicaciones multiplataforma.

Plan de desarrollo

Tiempos definidos por el calendario del curso. Lo ideal sería dedicar un mes al desarrollo del código de la mina, el combate y los enemigos, un mes a la interfaz de construcción de armas y un mes al aspecto visual y cohesión de todas las partes.

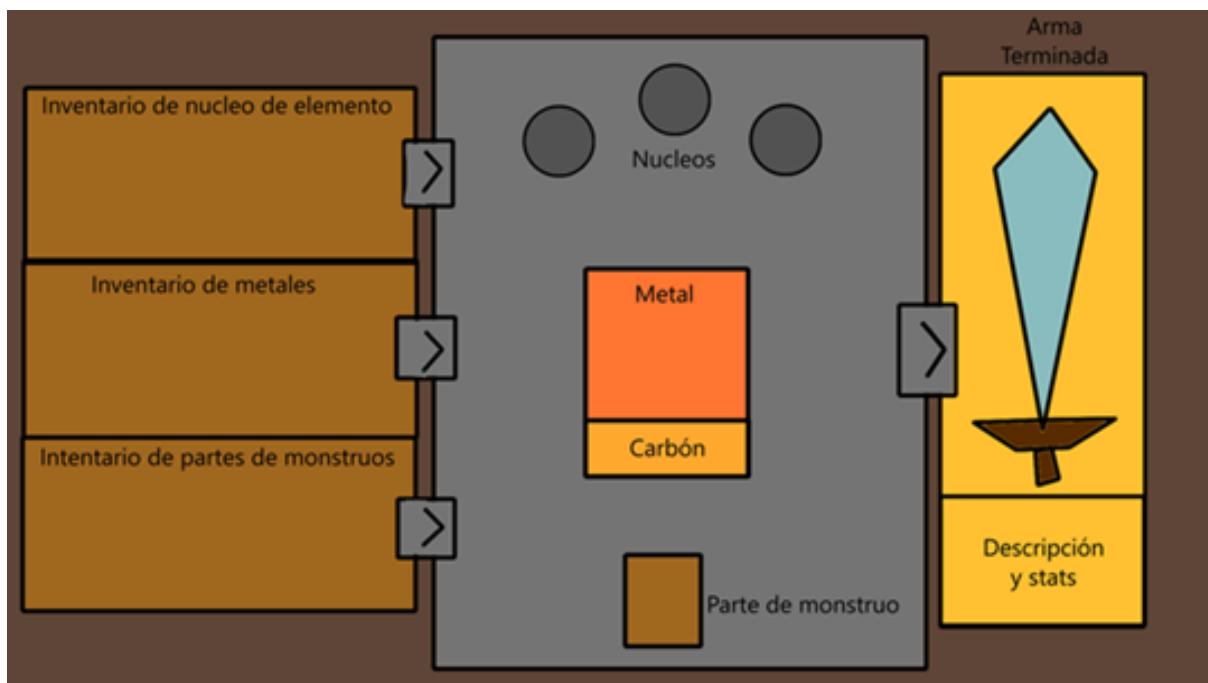
Hook

“Forja tu propio camino”. Baja a la mina a obtener valiosos recursos mientras te enfrentas a criaturas fantásticas de las profundidades con las armas que tú mismo has forjado, al mismo tiempo que investigas acerca de la leyenda del tesoro y del monstruo que habitan en lo más profundo de la mina.

Material visual



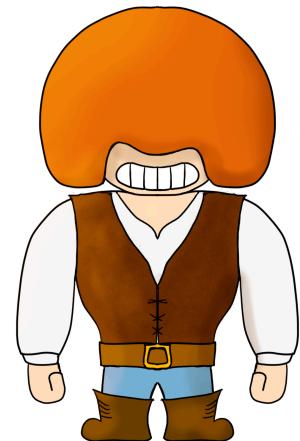
Mockup de la interfaz de combate



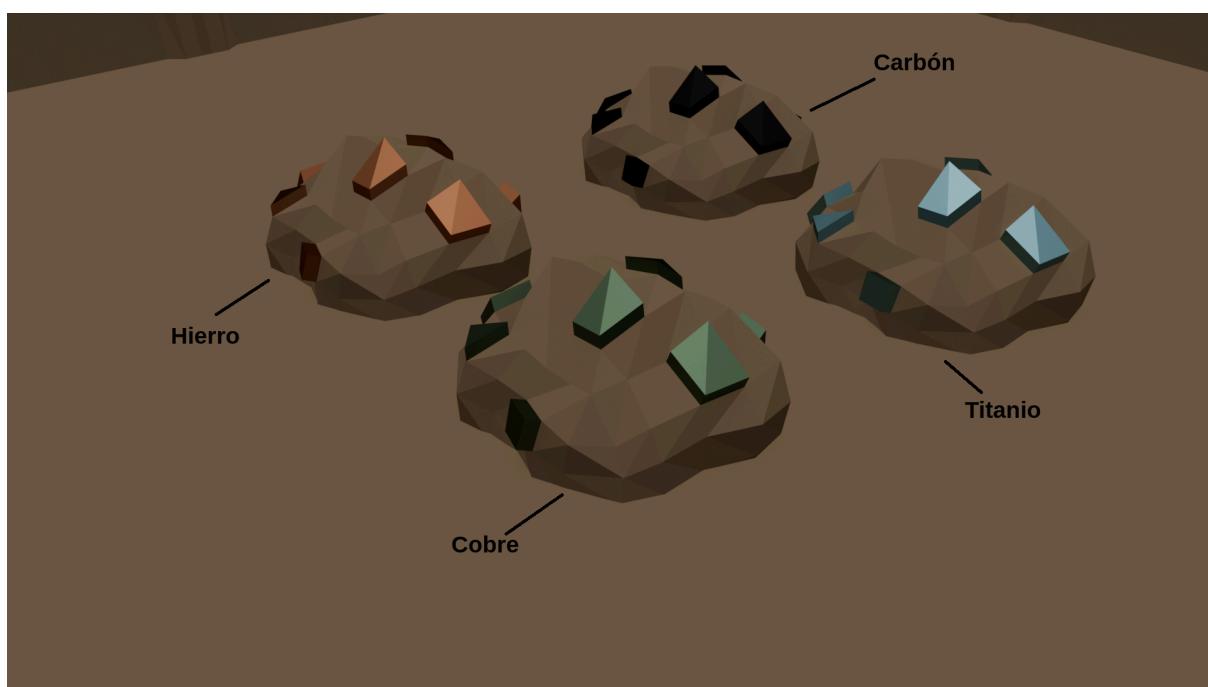
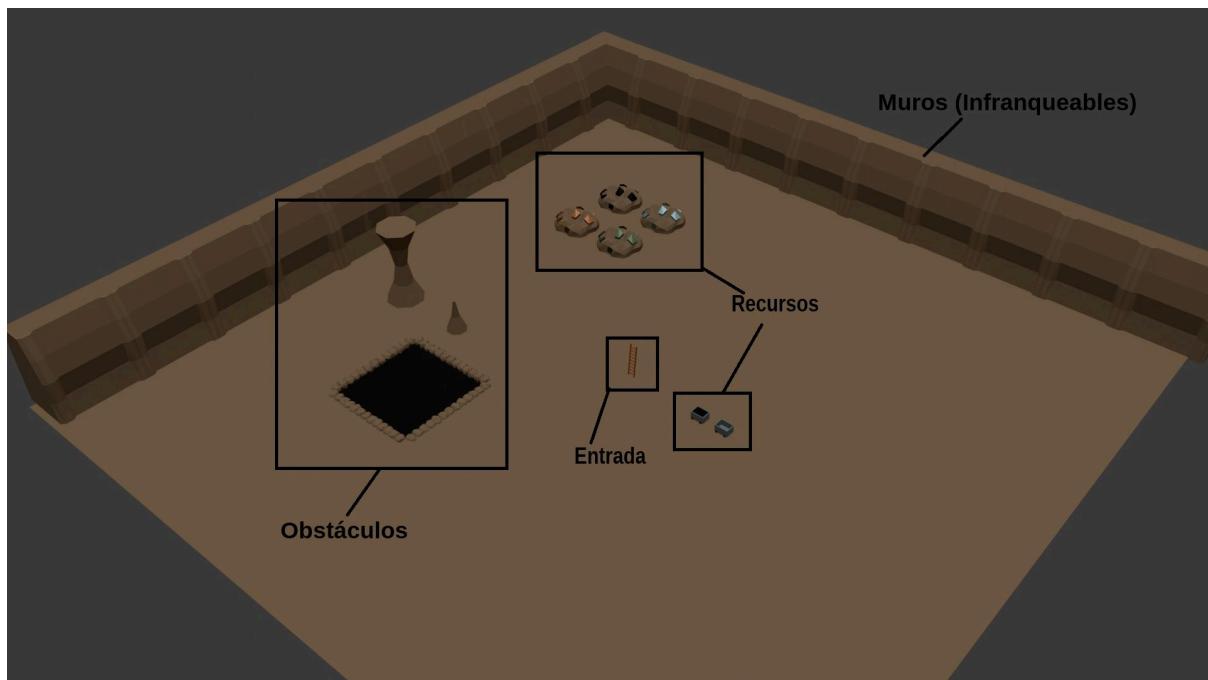
Mockup de la interfaz de forja

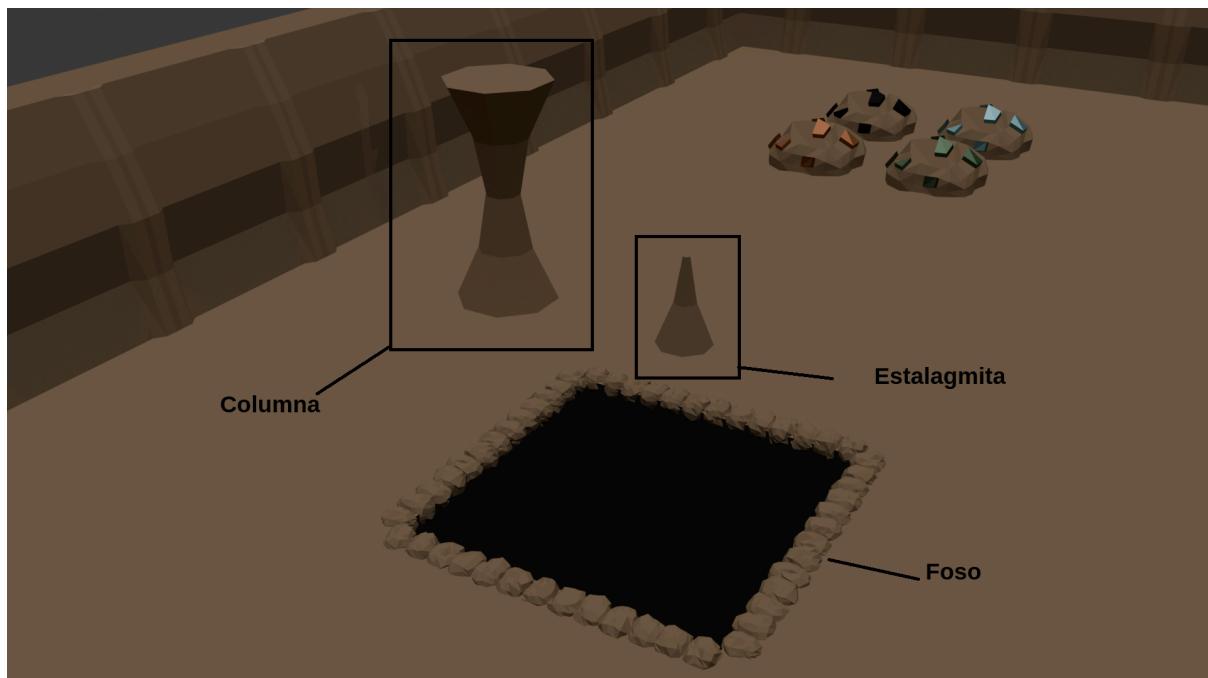
Protagonista

- **Nombre:** Torin.
- **Rol en el juego:** Protagonista/Personaje jugable.
- **Rasgos característicos:** Cabezón y bajito. No se le ven los ojos.
- **Transformación en el juego:** El personaje no crece durante el juego, lo que crece y cambia es el tipo de armas que porta.



Diseño de nivel





Características del nivel

- **Idea**
 - La idea del nivel sale de la propia idea de que el jugador tiene que recolectar sus propios materiales para hacerse las armas. Pensamos en una mina ya que las armas se hacen con minerales que se obtienen en las propias minas.
- **Configuración, ubicación y temática**
 - Entorno: Rural. La mina se encuentra a las afueras de un pequeño pueblo.
 - Ubicación: El nivel ocurre en la mina abandonada, donde el jugador obtiene todos sus recursos, para luego usarlos en la forja para obtener mejor armamento.
 - Tema: Mina abandonada por los humanos, habitada ahora por diferentes enemigos que defienden su territorio. Es una mina oscura, apenas iluminada con algunas antiguas antorchas que con el farol de luz que lleva el personaje, puede conseguir tener más luz y visión. Se escucharán sonidos de los enemigos, se observan elementos de cuando las minas eran explotadas por los humanos cuando explotaban la mina, como vigas, rieles o carritos abandonados. Antiguas leyendas dicen que en lo más profundo hay un tesoro, otros dicen que un monstruo...
- **Propósito del proyecto**
 - Aprender sobre el desarrollo de videojuegos.
 - Poner a prueba la creación de niveles.
 - Poner a prueba diferentes formas de jugar.
- **Conjunto de características**
 - Ambiente hostil y desconocido. Al ser un lugar abandonado, con poca visibilidad, es un misterio para el jugador lo que se puede llegar a encontrar, provocando una sensación de miedo e inseguridad.
 - Sonido. El nivel tendrá un sonido ambiente que mantendrá alerta al jugador en todo momento, combinando con los gritos de los monstruos, pasos y demás, se creará un ambiente de tensión para el jugador.
 - Libertad de movimiento. El jugador podrá moverse por todo el escenario y explorar cada rincón de la mina, dando libertad absoluta para explorar la mina a su ritmo y según sus intereses.
 - Objetivo final. Las leyendas dicen que la mina se abrió para buscar un antiguo tesoro enterrado, pero que se abandonó por motivos desconocidos... Unos dicen que no encontraron nada, otros que el tesoro está protegido por una criatura nunca antes vista. El jugador tiene que llegar al final de la mina para averiguar por su propia cuenta si la leyenda es verdad o no, dando al juego una historia y una capa de intriga que se resuelve al final.

- **Referencia fotográfica**

The Binding of Isaac

- Vista cenital
- Agujeros infranqueables salvo para entidades voladoras
- Muros infranqueables
- Puertas de acceso a otras estancias



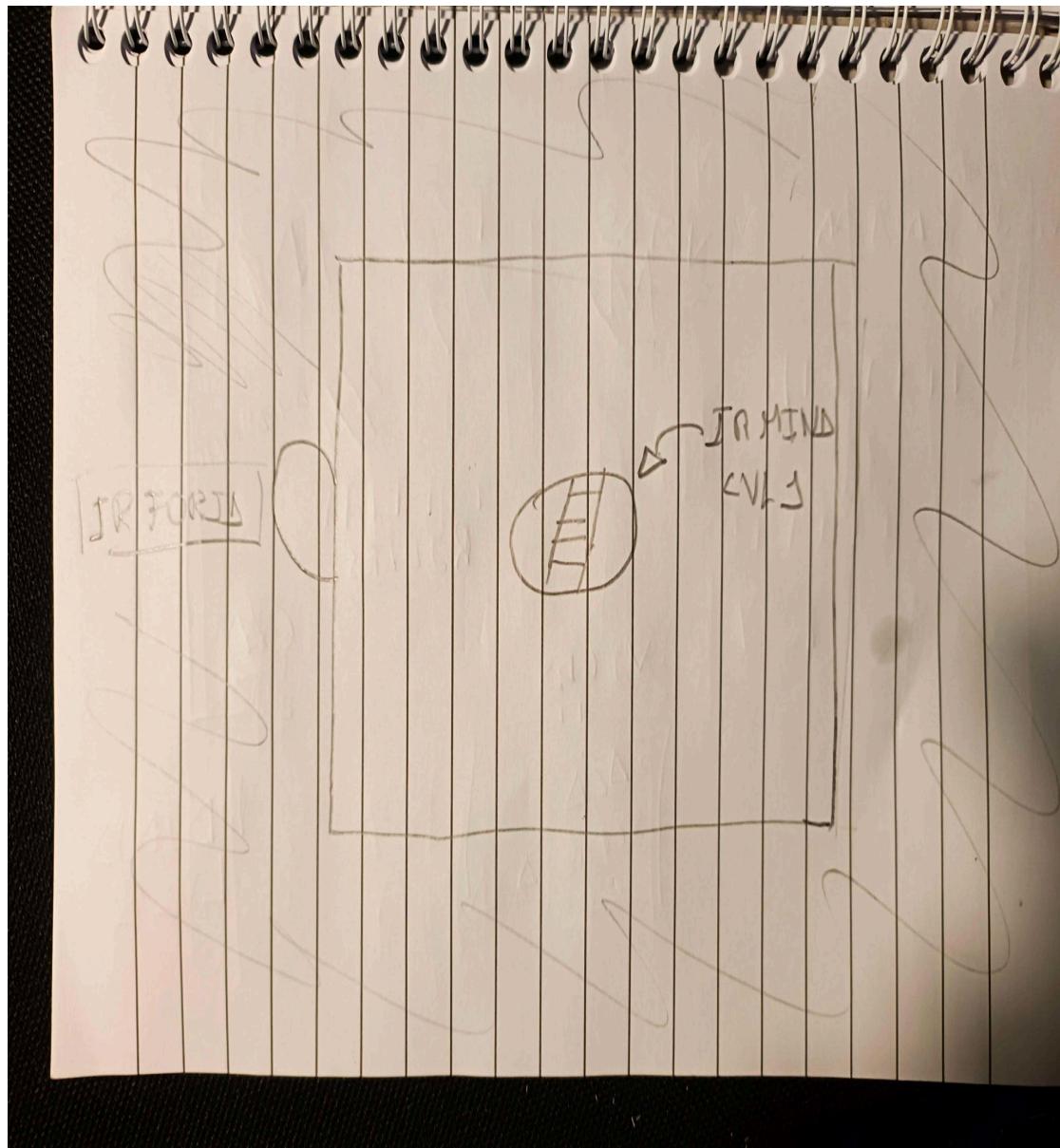
- **Historia del entorno**

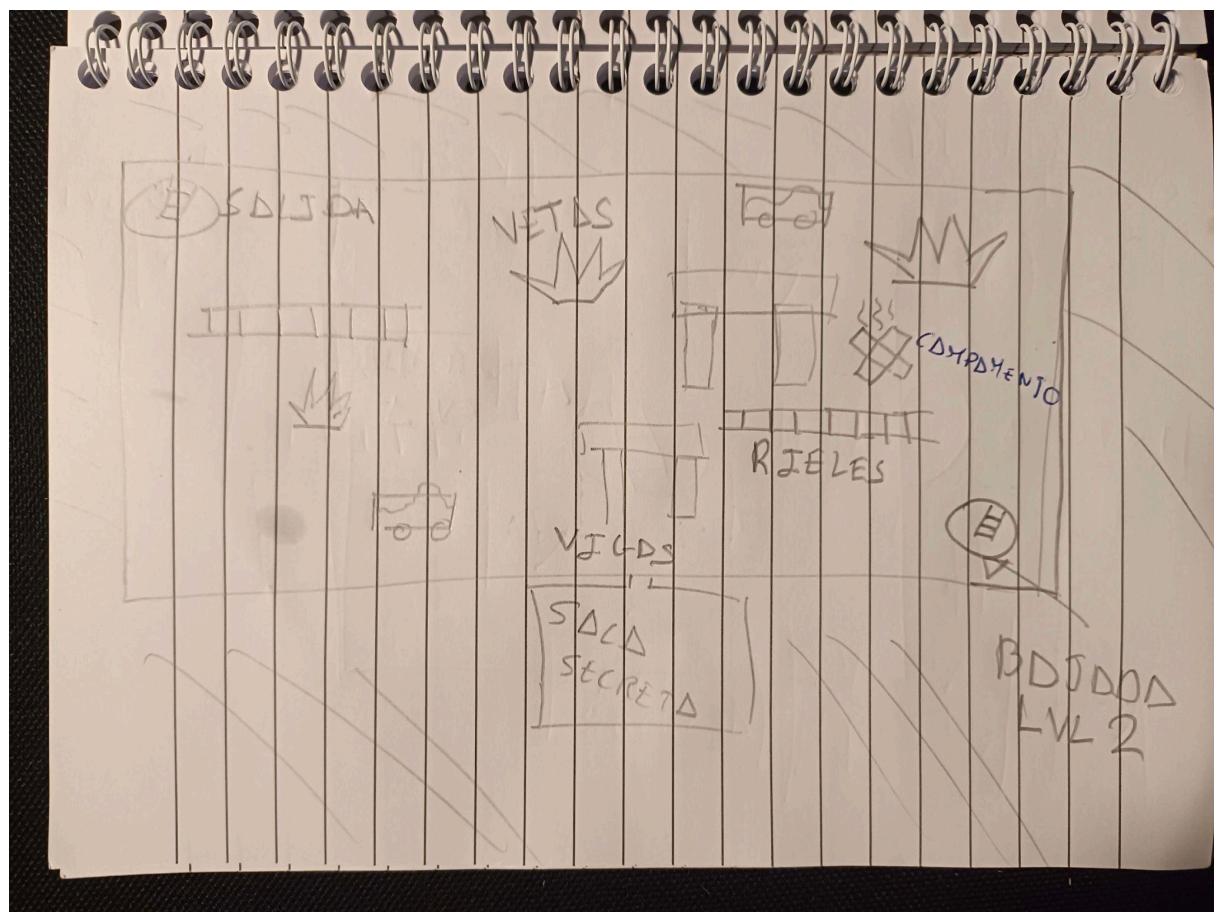
- La mina se abrió hace tiempo, ya que existía la leyenda de que en esas tierras había enterrado un tesoro de valor incalculable, aunque con el paso del tiempo, y tras no poder encontrar nada, se cerró. A partir de ahí, nacieron otras leyendas que decían que el tesoro estaba protegido por una criatura nunca antes vista. El personaje llega a la mina con el objetivo de conseguir sus materiales para sus trabajos en la forja, pero una vez que se entera de la leyenda del tesoro, decide investigar e intentar encontrar el tesoro. El pueblo nació para dar un lugar a los trabajadores de la mina en su momento, y consiguió mantenerse vivo en parte gracias a las leyendas de la mina.

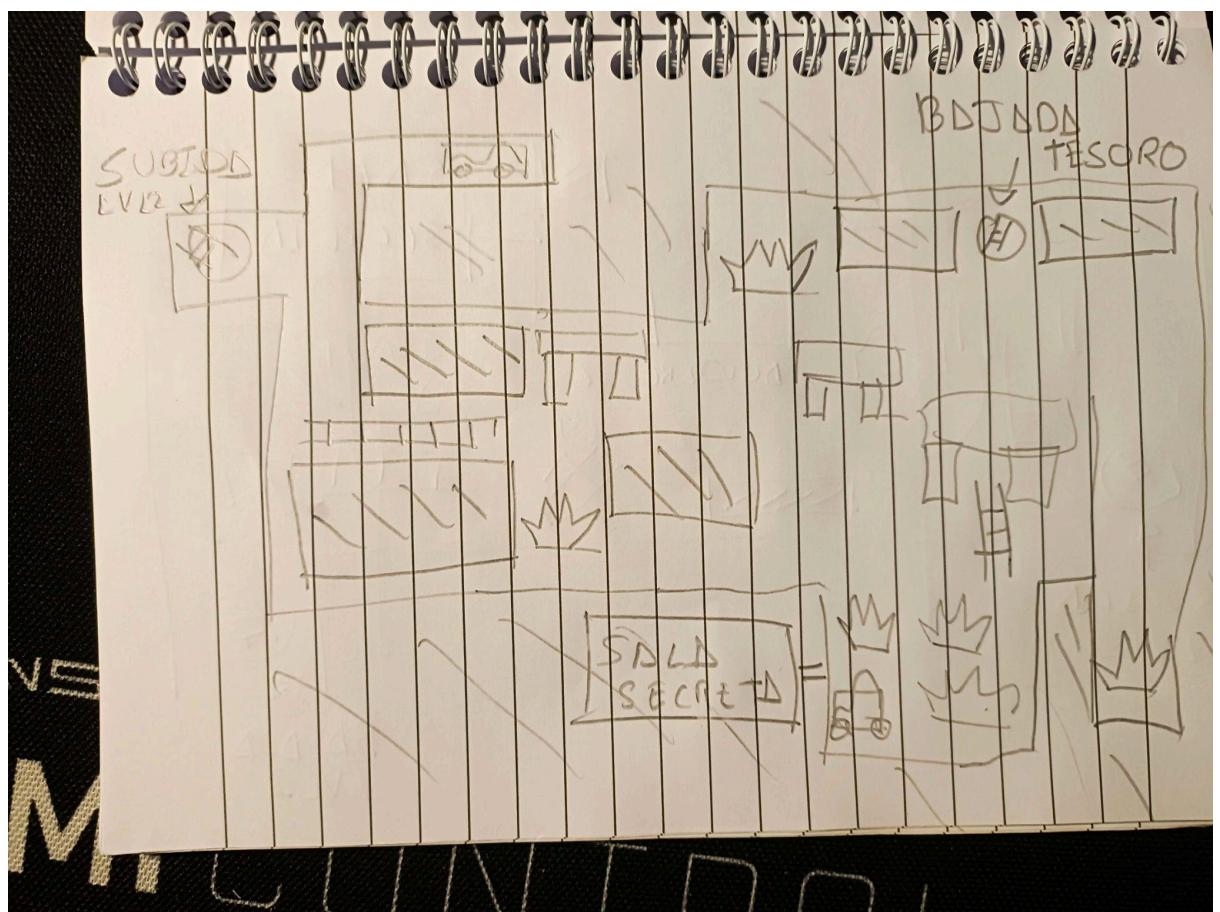
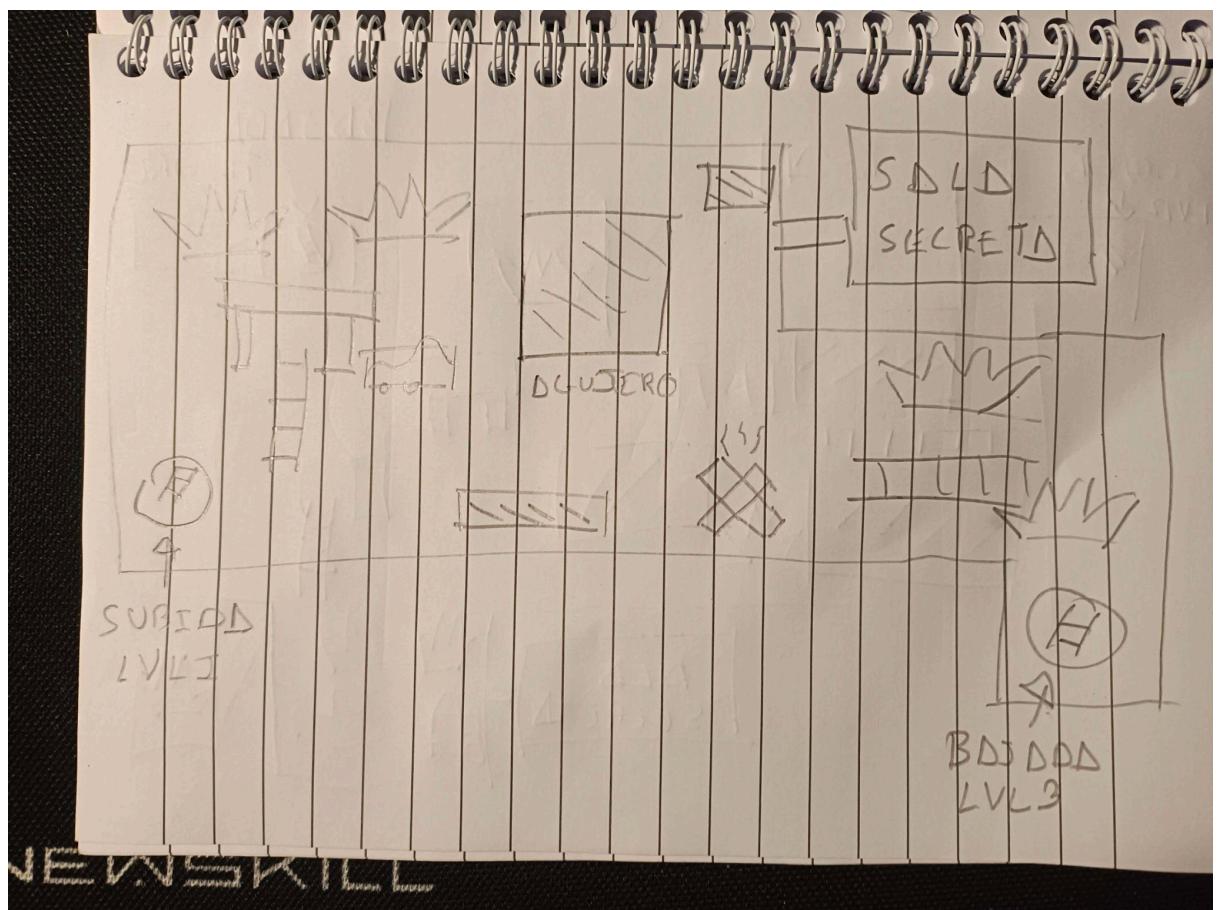
- **Objetivos, Objetos y obstáculos del juego**

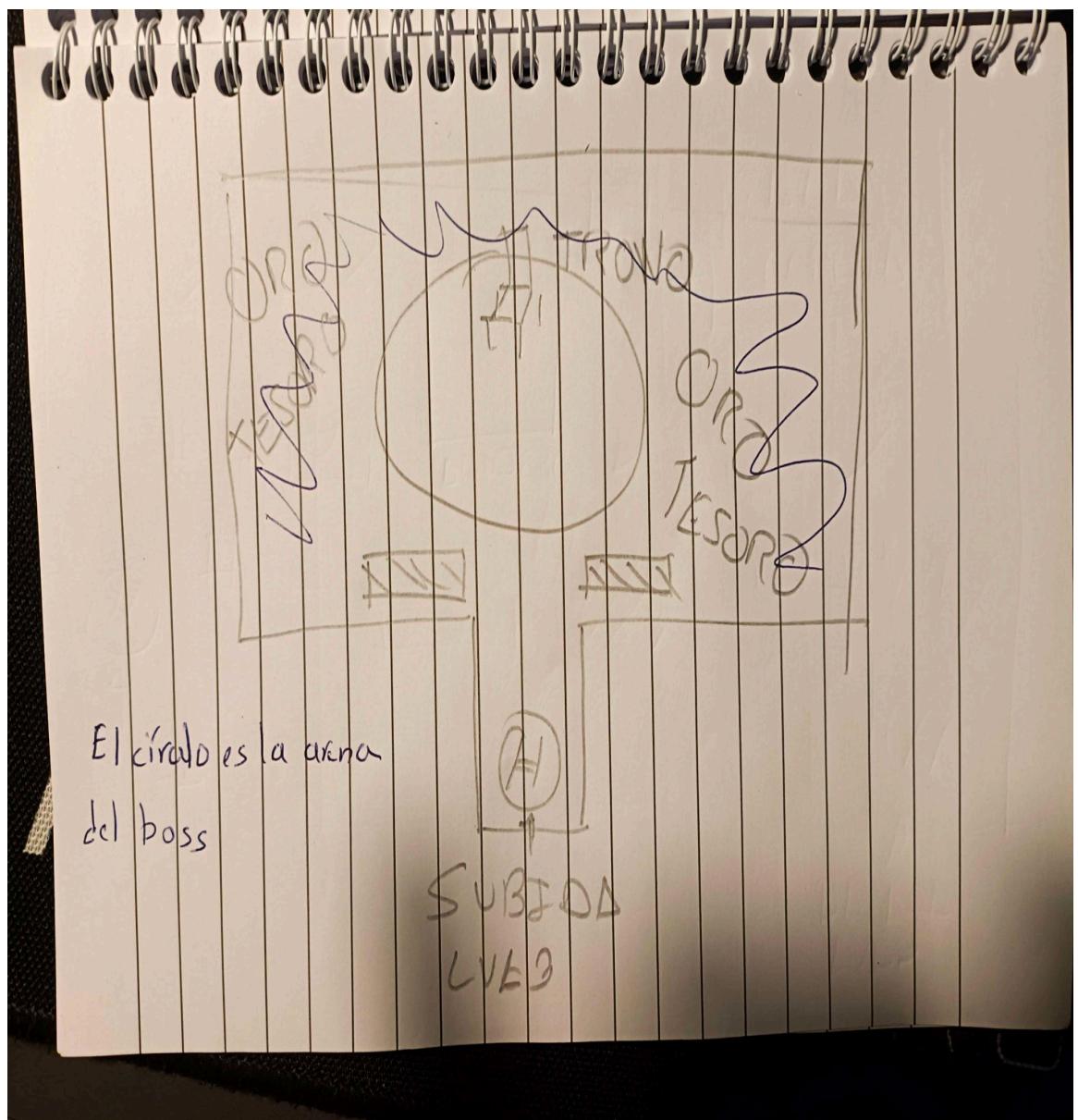
- Objetivos:
 - Recolectar materiales.
 - Explorar la mina.
 - Sobrevivir a los peligros.
 - Descubrir la verdad sobre la leyenda
- Obstáculos:
 - Oscuridad/poca visión.
 - Enemigos/ambiente hostil.
- Elementos del juego:
 - Eventos de “terror”: Ruidos repentinos, sombras moviéndose, luces parpadeantes.
 - Comportamiento de enemigos.
 - Comportamiento de las armas del jugador.
 - Descubrimiento de zonas ocultas.

- **Puntos focales**
 - Entrada a la mina.
 - Elementos de la mina, que te guían para avanzar en la mina (Raíles).
 - Campamentos/puntos seguros.
 - Sala final del tesoro.
- **Diseño de arriba hacia abajo**



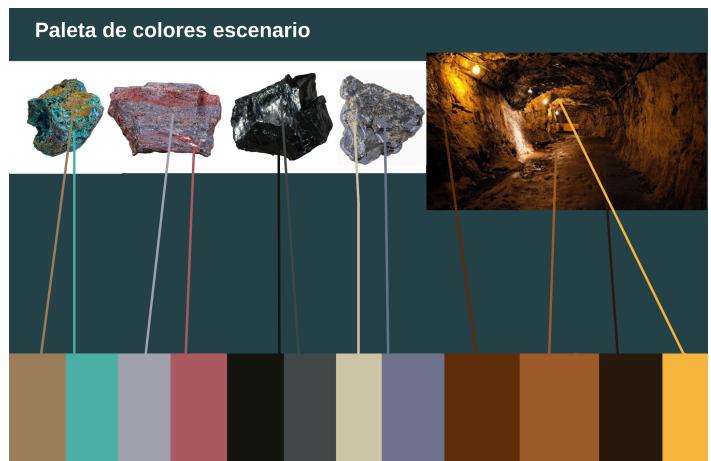






- **Desarrollo visual**

- Colores de alto contraste con el fondo para los minerales
- Tonos tierra para el fondo
- Luces de tonalidades cálidas



Inspiraciones del nivel



Listado de elementos del nivel

- Vetas de minerales.
- Escaleras de salida/entrada a la mina.
- Vagonetas con minerales.
- Elementos de la mina como vigas, carritos, rieles etc.
- Columnas/estalactitas.
- Rocas de diferentes tamaños.
- Agujeros en el suelo.
- Antorchas/faroles.
- Barriles consumibles.

Listado de fx de sonido y música

- Música ambiente.
- sonido de pasos.
- sonido de golpes(diferentes por arma).
- sonido de enemigos (sonido estándar, sonido daño, sonido ataque, sonido muerte).
- sonido minería.
- sonido recogida de drop.
- sonido personaje (sonido estándar, sonido golpe, sonido daño, sonido muerte).
- sonido sacar/guardar arma.
- sonido interfaz de pausa.