



GAME DESIGN DOCUMENT

Sergio Fernández

Iván Gallego

Inés García

Silvia Marugán

Alba Muñoz



ÍNDICE

1. Presentación del juego

1.1 Concepto de juego.....	5
1.2 Características principales.....	5
1.3 Género	5
1.4 Plataforma.....	5

2. El mundo de Thawnen

2.1 Historia y narrativa	7
2.1.1 Lema.....	7
2.1.2 Historia	7
2.1.3 Plot Points	8
2.1.4 Narrativa.....	8
2.2 Personajes	9
2.2.1 Personajes jugables.....	9
2.2.2 NPC's.....	9
2.2.3 Mini Bosses.....	11
2.2.4 Bosses	12

3. Apartado gráfico

3.1 Estilo visual.....	14
3.1.1 Concept Art.....	14
3.1.2 Diseño de personajes.....	16
3.1.3 Diseño de escenarios	18
3.1.4 Otros.....	18
3.2 Interfaz.....	20

3.2.1 Mapa de navegación.....	20
3.2.2 Menús	21
3.2.3 HUD.....	23

4. El juego

4.1 Mecánicas y dinámicas	26
4.2 Movimientos y físicas	27
4.2.1 Movimientos	27
4.2.2 Físicas.....	27
4.2.3 Controles.....	28
4.3 Diseño de niveles	29
4.3.1 Objetivos del jugador	29
4.3.2 Flujo de juego.....	29
4.3.3 Niveles de juego.....	34
4.3.4 Dificultad.....	35
4.4 Música y efectos.....	36

5. Inspiración y objetivos

5.1 Referentes	38
5.2 Alcance.....	41
5.3 Target.....	41

6. El equipo

6.1 Equipo humano	43
-------------------------	----

01

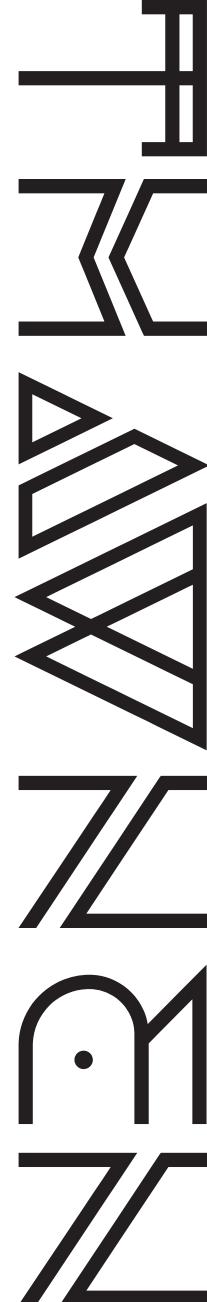
PRESENTACIÓN DEL JUEGO

Concepto

Características

Géneros

Plataforma



INTRODUCCIÓN

Concepto del juego

En Thawnen controlarás a un zorro llamado Neerâh que tiene que devolver el equilibrio al ecosistema. Deberá enfrentarse a los humanos, que han acabado prácticamente con todos los recursos naturales contaminándolos y corrompiéndolos. Para ello Neerâh ayudará a otros animales moribundos, de los que podrá tomar prestadas sus habilidades para resolver distintas situaciones.

Características

La principal baza de Thawnen es la **historia** que trata de concienciar al público sobre la necesidad de cuidar el medio ambiente.

Además de la narrativa, consideramos que mecánicas como la **transformación** en distintos animales para resolver puzzles o enfrentamientos contra jefes pueden resultar interesantes ya que plantean distintas formas de afrontar los retos y desafíos del juego, haciendo que los jugadores puedan desarrollar su propio estilo de juego.

Tambien queremos destacar la **estética**, con una mezcla entre gráficos de estilo cartoon con el contrapunto de violencia.

GÉNERO

Podemos englobar a Thawnen como una mezcla de tres géneros.

Por un lado, es de **aventura**, ya que hay que explorar el mapa, hablar con otros espíritus y seres, e investigar cómo acceder a otras partes del mapa mediante rompecabezas sencillos. También es un juego de **acción**, ya que hay combates con otros personajes. Por último, tiene rasgos **RPG**. Neerah puede adquirir y subir de nivel sus habilidades mediante almas y power ups.

PLATAFORMA

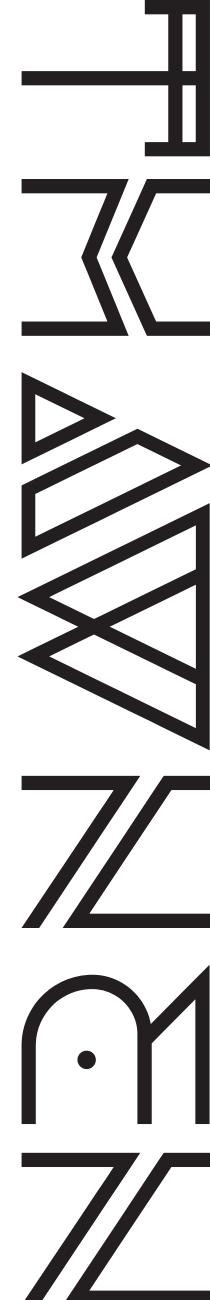
Dados los requisitos de hardware que exigirá nuestro juego al ser 3D, se desarrollará para plataformas más potentes como **PC y consola**. Aunque es un juego narrativo, más común en juegos de PC, hay un mayor uso de consolas (32% de los dispositivos utilizados en 2020), por lo que hemos decidido que sea tanto para consolas como para PC. De este modo, será accesible a un mayor número de posibles compradores.

02

EL MUNDO DE THAWNEN

Historia

Personajes



HISTORIA Y NARRATIVA

Lema

Una aventura con toques de acción y RPG en la que el agua y la naturaleza tienen un papel clave.

Historia

Nos encontramos en el año 2054, dentro del bosque laur, ubicado en un país norteno muy lejano. En este bosque viven animales muy diversos, en armonía y en paz. Las almas de aquellos que mueren llegan al más allá a través del Árbol Héra (Juira), suben hasta la copa y se acaban canalizando en frutas de la vida y se encargan de mantener la armonía en el bosque desde el más allá. La humanidad encontró este árbol y acabó comercializando esta fruta cada vez más cuando caía al suelo, pero llegó un punto en el que querían más y más y llegaron a talar el árbol para conseguir las frutas más altas. A partir de aquello, nadie se encargaba de mantener el bosque excepto los animales, ya que las almas no podían descansar en paz y se quedaban en un limbo eterno. Los animales terrenales no podían con todo lo que los humanos hacían a ese bosque, así que todo acabó deteriorándose más y más.

Los humanos visitaban el bosque constantemente, de vez en cuando por ocio, de vez en cuando por caza, pero de alguna manera siempre acababan perjudicandolo. Dejaban basura, quemaban árboles y plantas, mataban animales a sangre fría y por diversión, destruían lugares para convertirlos en edificios gigantes y otras muchas cosas más. El bosque acabó siendo más pequeño, pero además, más oscuro, vacío, triste. Sólo había unas pocas zonas que no habían sido descubiertas por los humanos que seguían alegres y llenas de naturaleza.

En un momento, unos humanos decidieron acampar en un lugar del bosque. Llevaban armas y disfrutaban de matar animales, pero no eran cazadores. Un zorro llamado Neerah se escabulló en unos arbustos cercanos para observar su comportamiento por si eran peligrosos, pero uno de ellos se dio cuenta, sacó un arma y le mató. Poco a poco, fue matando a los otros zorros que esperaban una alerta o una buena noticia.

Neerah no se convirtió en un alma normal, le reconcomía el no haber dado el aviso de aquello que pasó. Quizás por ello despertaba cada 100 años en el mismo lugar en el cual pasó y vagaba por las zonas en las que pasaba en vida. De vez en cuando se encontraba más almas en pena, pero al cabo de un rato se esfumaban; eran más débiles que ella.

Una de estas veces, por pura casualidad, se despertó y se dio cuenta de lo mal que estaba todo el bosque; vio a animales sufriendo, la forestación sucia, quemada y llena de basura, y pensó que quizás si hacía algo al respecto su alma descansaría en paz por fin. Aunque, ¿cómo lo haría ella sola si es un alma solitaria vagando por ahí y ni siquiera sabe por dónde empezar? Por otra casualidad de la vida, pudo oír a lo lejos unas ramas que se caían en un arbusto. Se acercó y en un segundo una pequeña bola de luz salió de ahí. Era otra alma en pena, la cual tenía las mismas intenciones que ella pero no podía salir de la aldea ya que se encargaba de que no se viniera abajo.

Las dos hablaron y la extraña bola de luz le enseñó lo que podía hacer, como transformarse en otros animales. Después de un rato Neerah partió hacia la montaña más alta, en la cual aquella bola le dijo que encontraría la paz. En el camino, se encuentra a una ardilla moribunda, que le pide que se lleve su alma con ella y la use bien. Neerah la usa y se da cuenta de que ahora puede moverse de manera más ágil, aunque por tiempo limitado porque es un alma muy vieja.

Así, nuestra protagonista va avanzando por la historia, ayudando a animales a encontrar la paz y además, combatiendo a humanos para saciar su sed de venganza. Podrá teletransportarse por el mapa mediante el agua. Este elemento le sirve también para purificar las almas de los animales en pena y guardar las almas de los humanos en un lugar seguro para que jamás vuelvan a renacer. Estas almas le van a permitir abrir puertas, pasadizos, bloqueos o incluso llegar a zonas a las cuales no podría llegar sin ellas.

Después de todos los combates contra el terrible Pescador, el Cazador, el Amo de Cuervos, el Campista y la Mujer de los Lobos, además de todos los problemas ajenos en los que ha ayudado, nuestra protagonista llega a la montaña, purifica todas las almas que ha reunido y empieza a nevar mientras se la ve en la escena final, se acaba viendo todo el mapa por el cual hemos pasado. El alma de Neerah se esfuma y se convierte en una bola de luz, junto a las almas que has purificado, se reúnen todas en forma de árbol y avivan el bosque.

Plot Points

La destrucción del árbol Héra.

La muerte de Neerâh.

Su resurrección.

El momento en el que descubre que la bolita es el espíritu de su madre.

Dialogos que pueden cambiar tu percepción de las cosas

Neerâh descansando en paz.

El renacimiento del gran árbol

Narrativa

Nuestro juego tendrá un tipo narrativa en espina, con muchos caminos secundarios pero con una historia medianamente lineal.

PERSONAJES

Personajes jugables

Neerâh, un zorro ártico.

Su aspecto gráfico es translucido, con tonos más cálidos o más fríos dependiendo de la forma que tenga. Tiene dos tipos de habilidades, pasivas y activas. Las pasivas son las que nunca se van ya que son suyas, la cual es absorber almas. Las activas son las que le ofrecen los otros animales del bosque con sus almas como volar, nadar, agilidad, camuflaje, fuerza bruta, cabezazo mortal y visión nocturna.

HABILIDADES PROPIAS

- Absorber almas
- Adoptar la forma y las habilidades de otras almas

NPC's

Naneth, la Bolita Madre.

Fue protectora de la naturaleza en otra crisis que hubo entre los animales del Gran Bosque y los salvó a todos dando su vida. Subió a la montaña del descanso y se convirtió en una fusión de todas las almas a las que ayudó. Fue la madre de Neerâh pero, por su forma, Neerâh no la reconoció hasta pasado un tiempo.

Hadbyss, la Parca de la Tienda y su perro.

Su situación es que está débil por el frío que hace en el mundo terrenal, ya que lleva mucho tiempo vagando por el por no poder volver a su tierra por esa falta de fuerzas. Recluta a Neerâh para que le traiga almas a cambio de útiles que tenía en su mochila y que consiguió de las almas que morían y bajaban al inframundo. Le consumió la vagueza, así que ya no consigue almas por ella misma ni tampoco las lleva bajo tierra, lo hace su perro de huesos. Su estética es la típica capa de muerte, normalmente lleva una taza de café o té y una manta puesta por encima, además lleva pantuflas de conejos rosas.

Otros NPC's - Almas en pena

Kråken, el cuervo.

Es simplemente un cuervo negro el cual perdió a sus crías porque un campista usó sus huevos para hacerse una tortilla.

HABILIDAD QUE NOS DA

- Volar

Grag, la ardilla.

Se quedó atrapada en una trampa para osos.

HABILIDAD QUE NOS DA

- Agilidad extra

Laks, el salmón.

Se quedó atrapado en el afluente seco del río principal, además de haber tragado plástico.

HABILIDAD QUE NOS DA

- Nadar

Kamele, el camaleón.

Fue abandonado a su suerte por un niño que fue de acampada al bosque y que ya no le quería.

HABILIDAD QUE NOS DA

- Camuflaje

Bjorno Jovannah, el oso.

No puede comer porque el río se seco. Bajó al pueblo a encontrar comida y le pegaron un tiro.

HABILIDAD QUE NOS DA

- Fuerza bruta

Dyhorn, el reno.

Se infecta con caquexia crónica, agoniza hasta su muerte.

HABILIDAD QUE NOS DA

- Cabezazo mortal

Ulé, el buho.

Solo está mayor. Nos está esperando desde hace tiempo para llevarnos su alma y quedarse en paz.

HABILIDAD QUE NOS DA

- Visión nocturna

Kitty Katte, el gato.

Perdió sus 6 primeras vidas y, como ya conoció a la muerte tantísimas veces, ya no quiere vivir la última que le queda, así que nos pide que acabemos con él.

HABILIDAD QUE NOS DA

- Sigilo

Mini Bosses

Jegerinne

Jegerinne es el primer mini boss con el que se peleará Neerâh, a modo de tutorial. Es una representación de las amenazas que sufrían los animales del bosque en el pasado, en base a los recuerdos de Naneth. Es una cazadora de lobos, por lo que su vestimenta está hecha de su piel y lleva una cabeza de lobo como gorro, que cubre sus trenzas vikingas. Lleva un arco.

HABILIDADES

- Intimidación: Impide a Neerâh moverse durante unos segundos.
- Tiro de flechas: usa su arco para disparar flechas.

Amo de Cuervos

Amo de Cuervos es una persona obsesionada con los cuervos, hasta tal punto que se ha sumido en la locura. Lleva una máscara de médico de la peste, una túnica y un bastón con temática de cuervo.

HABILIDADES

- Horda de cuervos: Invoca muchos cuervos que atacan en conjunto.
- Bastón atizador: usa su bastón para atacar.

Vikingo decapitado

Es un cuerpo de un vikingo que lleva siglos buscando su cabeza. Vive en una cueva mágica, lo que le ha permitido seguir con vida. Lleva una lanza como arma y un escudo. Va montado sobre el reno con caquexia.

HABILIDADES

- Ataque con lanza: Hará ataques de área con desde el reno.
- Embestida: Hará ataques rápidos embistiendo, chocará con las paredes de la cueva y caerán piedras.

Bosses

El pescador: Primer y tercer boss

Con el pescador vamos a luchar dos veces, La primera vez este se encuentra a orillas de un lago y Neerâh le espanta los peces por lo que se enfada y le ataca. La segunda vez, el pescador esta en una barca en mitad de un lago y Neerâh al hacer un teletransporte le tira de la barca y comienza la pelea.

El pescador es un señor mayor con sobrepeso, lleva un peto de pesca con varios accesorios de pesca colgando, también lleva un gorro y una caña de pescar.

En combate la caña la usara como látigo para hacer daño o como lazo para atrapar al personaje y dejarle un tiempo inmovilizado.

También puede invocar cosas como un barco, un pez gigante, una ola de peces y una pistola de agua.(También hacen daño)

El campista: Segundo boss

Esta en un viaje de fin de curso con sus compañeros, estos dejan el lugar en el que están lleno de basura, el campista se aparta del grupo para ir al baño y se pierde, lleva solo por el bosque una semana, Neerâh lo intenta ayudar, pero le da un ataque psicótico sumado con la ansiedad de llevar perdido tanto tiempo que se piensa que Neerâh es comida y le ataca.

El campista es un joven con ropa de campo, lleva gafas super empañadas y no ve nada.

Con este boss se lucha de noche. El lleva un farolillo, lo va tirando para iluminar una zona e ir a ella, un ataque especial es que tira un farolillo y este se prende fuego al romperse, para aturdir lo que hará será tirarle ropa sucia a Neerâh.

El cazador: Último boss

Es un padre de familia que vive en una aldea, a esa aldea baja un oso a por comida los aldeanos se asustan y le llaman para que acabe con la vida del oso.

El cazador lleva barba, un chaleco de camuflaje con chapas con temática de caza y armas.

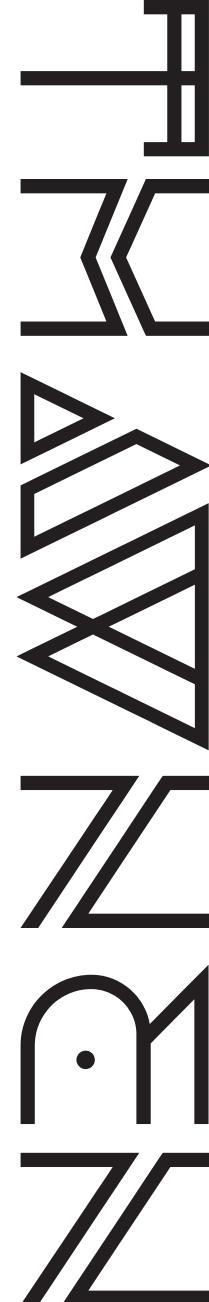
En combate este personaje puede ir cambiando sus armas (escopeta, rifle...) para crear distintos tipos de ataque y al llevar ropa de camuflaje, tiene la habilidad de dentro de nuestro campo de visión desaparecer y atacar sin que nosotros le veamos.

03

EL APARTADO GRÁFICO

Estilo visual

Interfaz

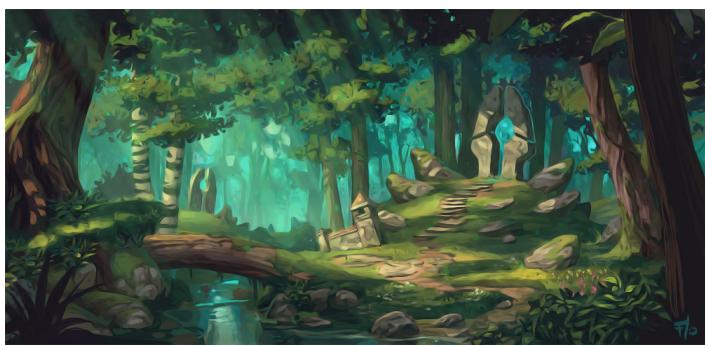


ESTILO VISUAL

Concept Art

Estilo visual que tendrían los escenarios. Imágenes cogidas de Pinterest.

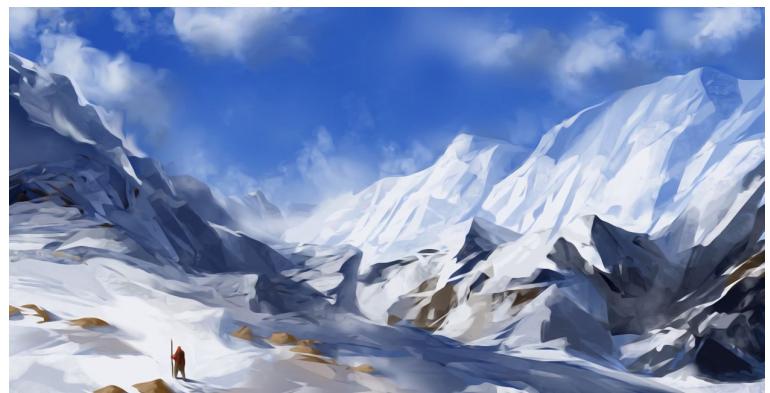
Bosque



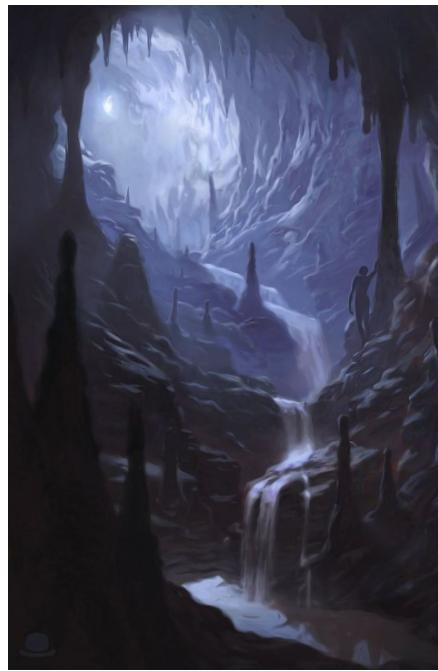
Lago



Montaña nevada



Cueva



Pueblo

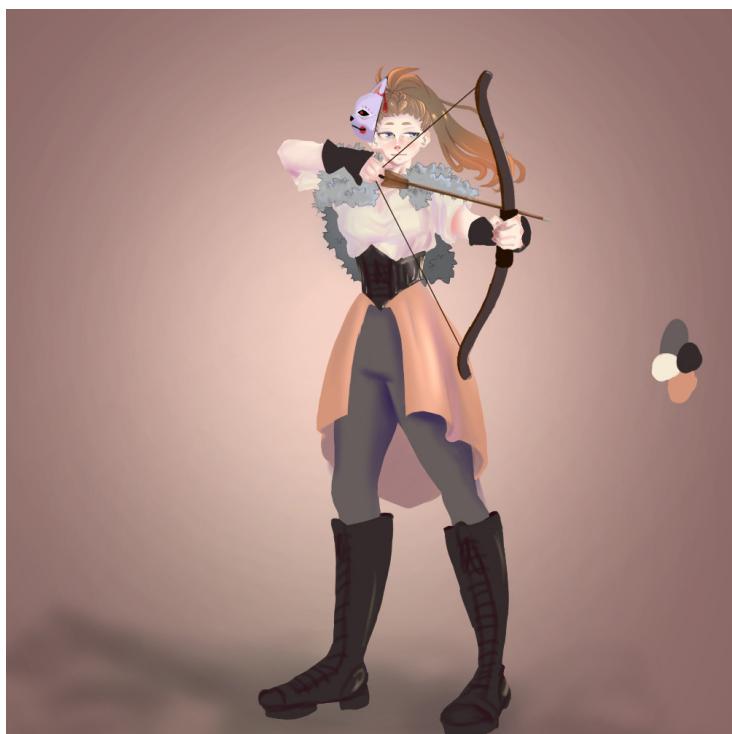


Diseño de personajes

Neerâh



Jegerinne



Pescador



Hadbyss



Diseño de escenarios

Aldea



Otros

Mapa

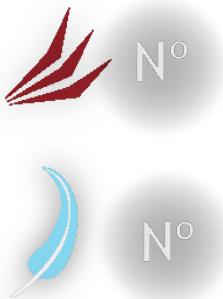


Brújula



Marcará la dirección general

Contador de almas



Barra de vida



Botones

Los botones serán de solo texto, como este:

NEW GAME

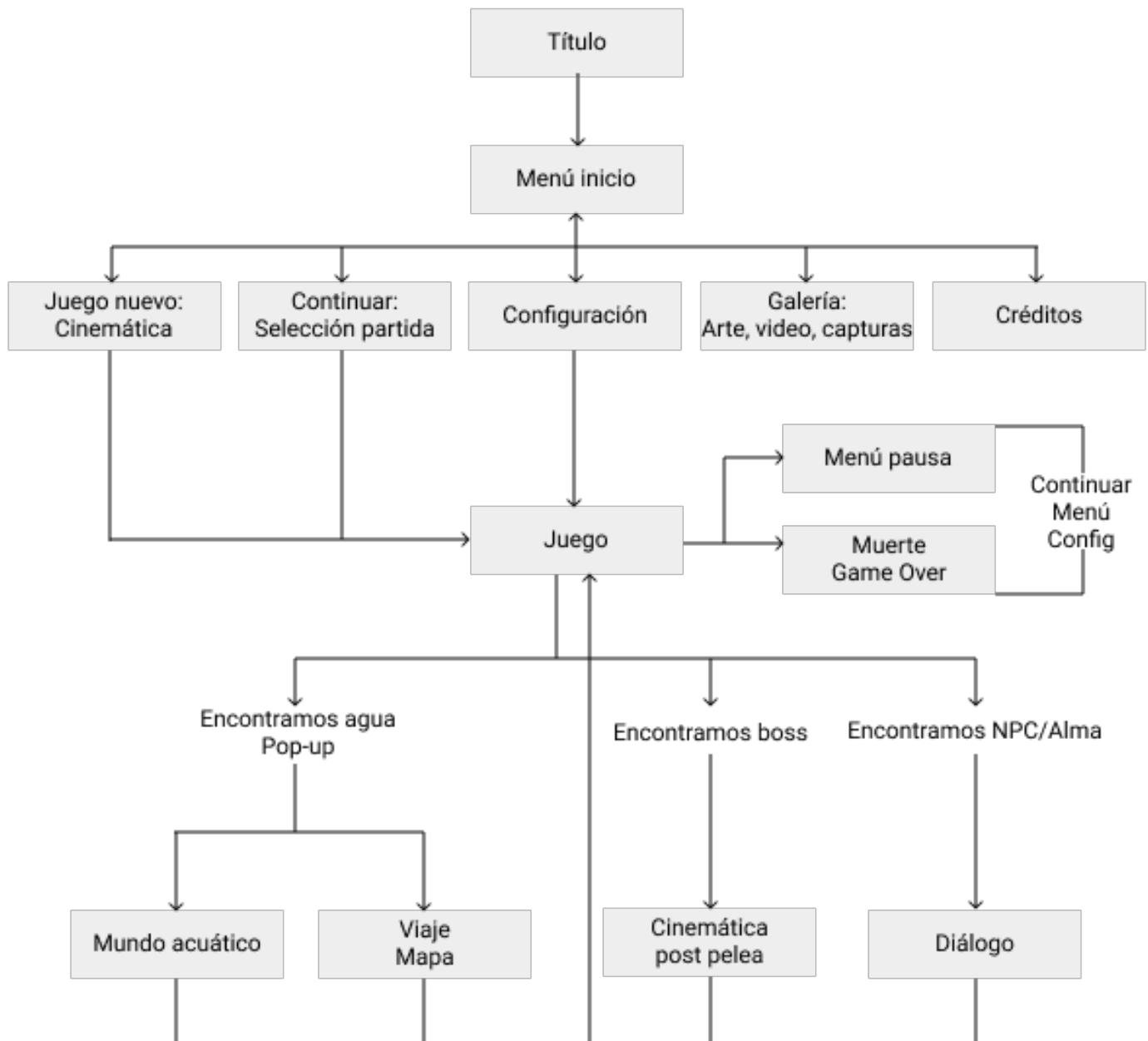
Para indicar que está seleccionado, aparecerá una huella de zorro en ese botón y un leve brillo por detrás.

Coleccionables

En cuanto a los coleccionables, serán objetos cotidianos, como un reloj de bolsillo, una cantimplora, un mechero, etc.

INTERFAZ

Mapa de navegación

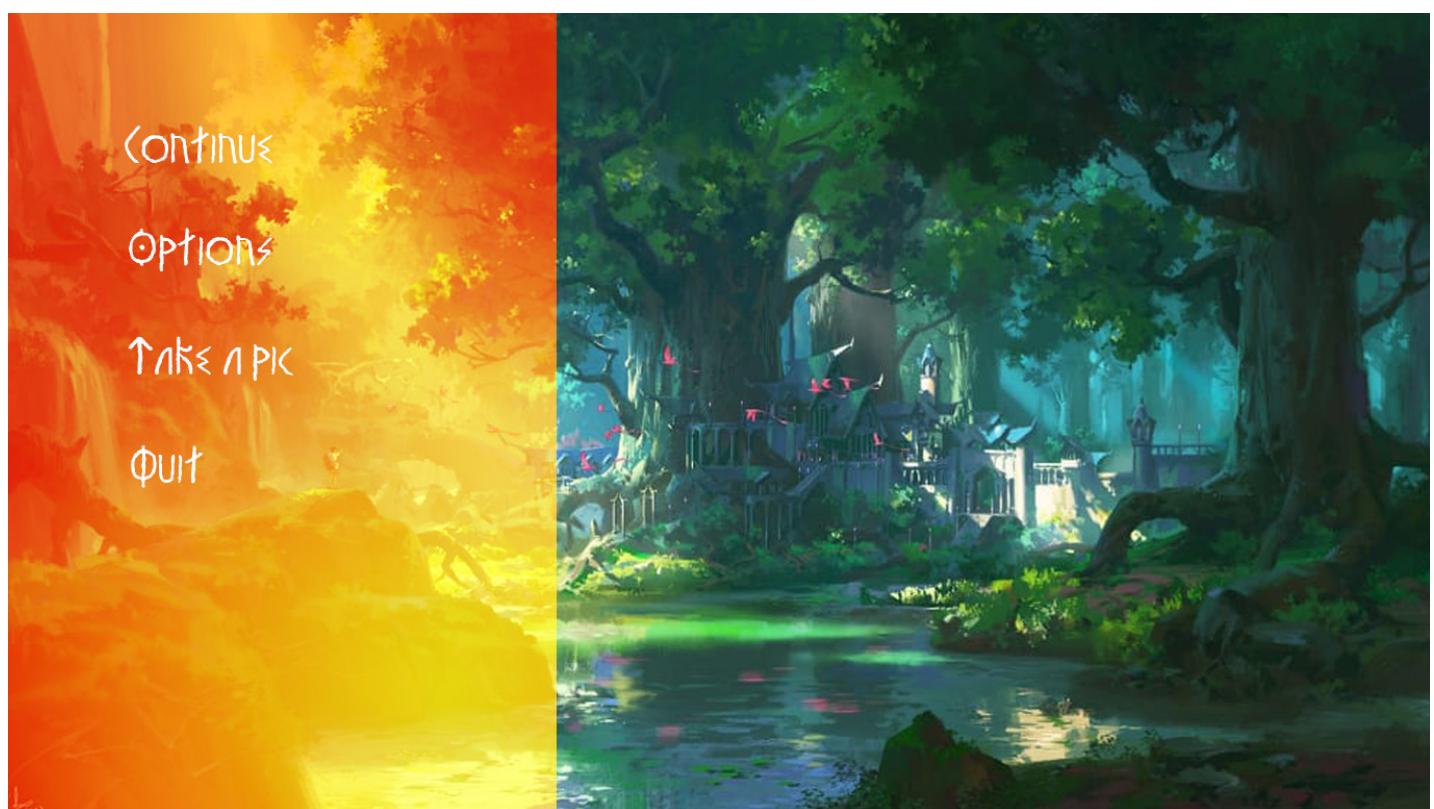


Menús

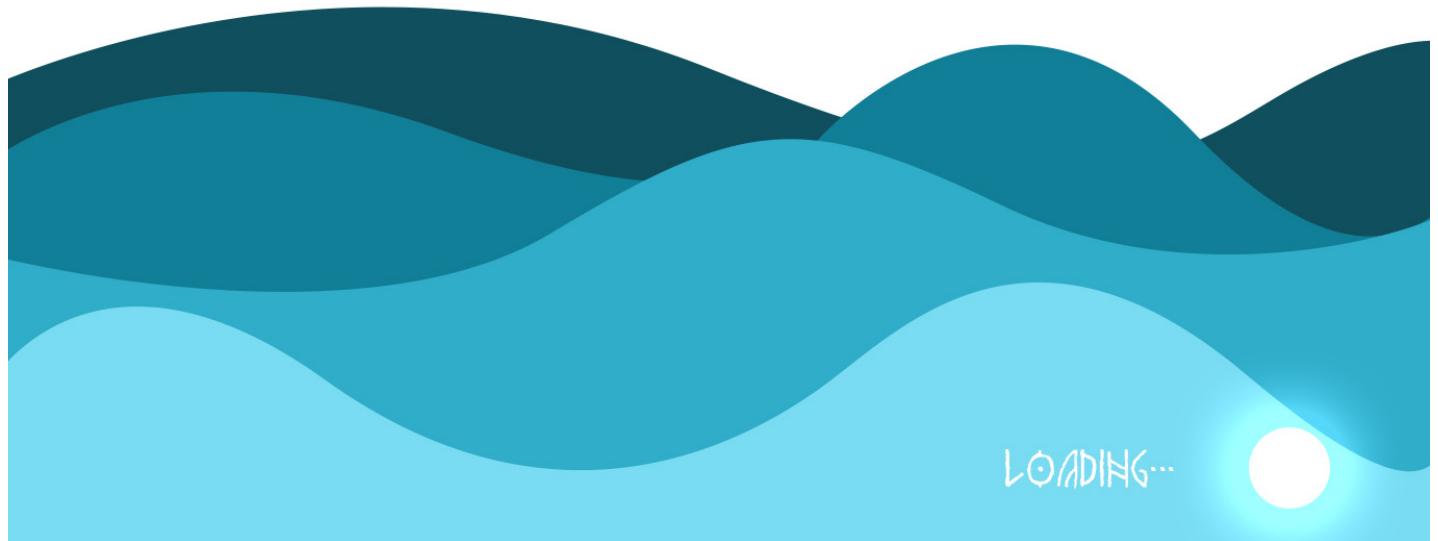
Menú de inicio



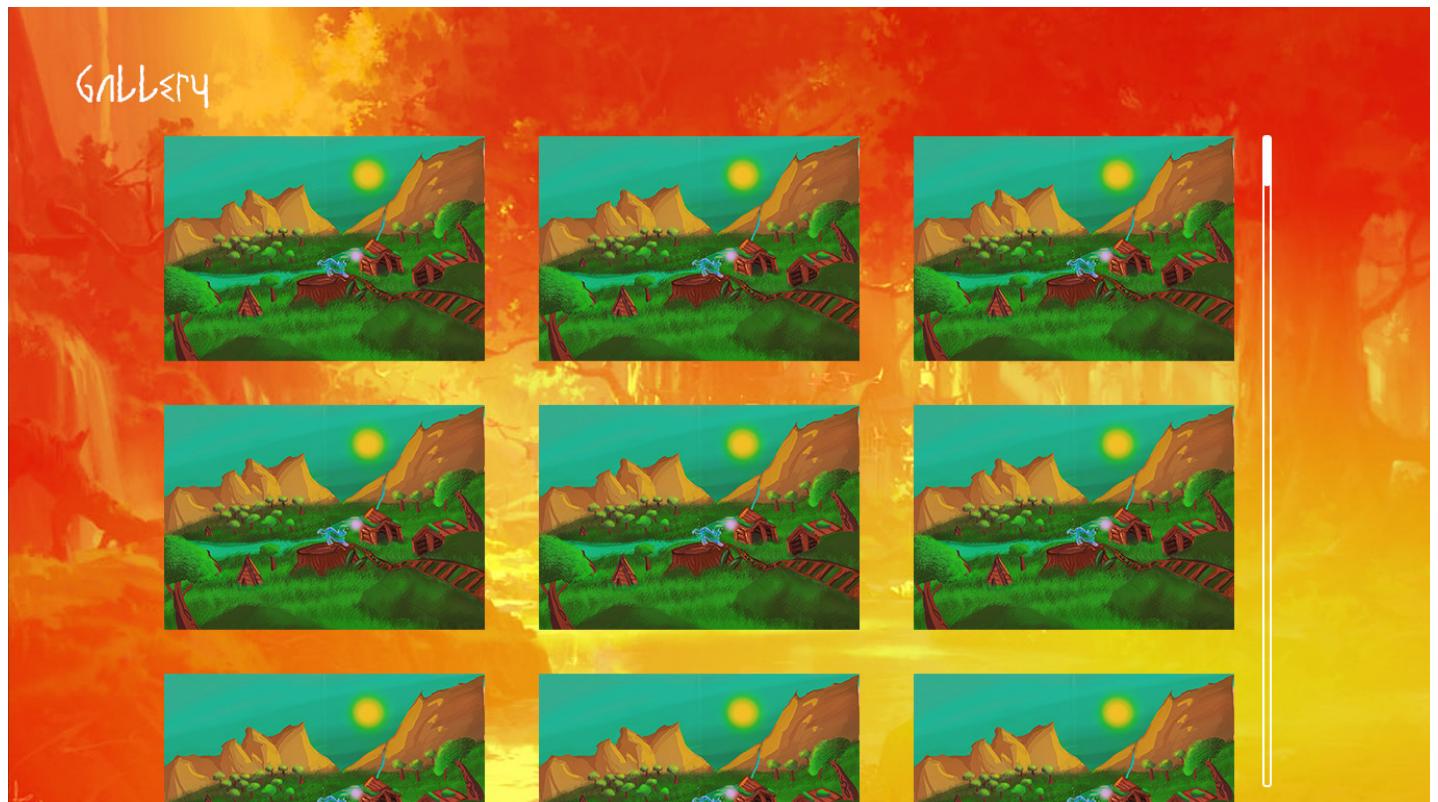
Menú de pausa



Pantalla de carga



Galeria





Durante la aventura



Similar. Bocadillo de texto y miniatura del personaje

04

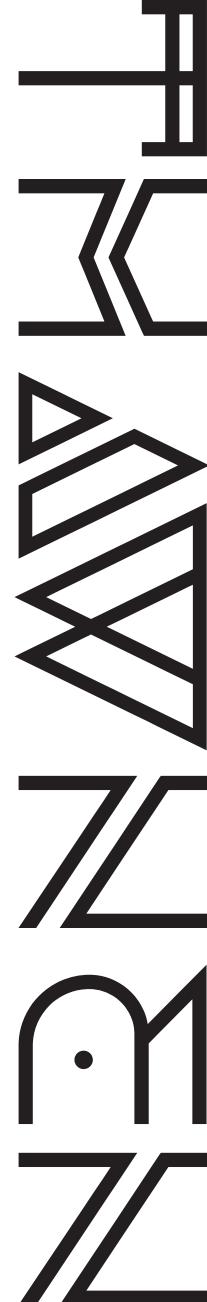
EL JUEGO

Mecánicas y dinámicas

Movimientos, físicas y controles

Diseño de niveles

Música y efectos



MECÁNICAS Y DINÁMICAS

Mecánicas

Recolección de almas. Existen dos tipos de almas, las de sangre y las puras. Las almas de sangre las conseguimos matando a humanos con furia por la destrucción de su hogar, y las almas puras las conseguimos ayudando a morir y buscar la paz a otros animales que están moribundos por la corrupción del bosque, así no tendrán que despertar y ver el terror cada cierto tiempo como nuestro protagonista.

Exploración de distintos caminos secundarios. El jugador tendrá la posibilidad de explorar el mapa para encontrar otros caminos secundarios y hacer misiones que no influyen en la historia principal del juego.

Transformación en distintos animales. El jugador podrá transformarse en distintos animales del bosque, para conseguir las almas de estos animales tendrá que realizar una misión que este animal le pedirá o simplemente desbloquearlo al llevar las almas recolectadas a los lagos.

Enfrentamientos. El jugador en cada nivel tendrá que enfrentarse a varios enemigos. A parte de estos enemigos, se enfrentará a un jefe intermedio y al final, se enfrentará al jefe final. Al enfrentarse a estos enemigos recolectará almas de sangre.

Dinámicas

Recompensas. Se recompensará al jugador con los Power Ups. Las almas de sangre le otorgarán más vida al jugador, mientras que las almas puras le otorgarán más escudo.

Logros. El jugador conseguirá distintos logros a lo largo del juego. Por ejemplo, cuando el jugador mate al primer enemigo conseguirá un logro de Primera sangre.

Sensación del progreso. Durante el juego, el jugador podrá encontrarse con caminos por los que no podrá cruzar ya que requieren una cantidad de almas específica. El jugador podrá obviar este camino y seguir adelante o podrá esperar a recolectar las almas necesarias para desbloquear el camino.

MOVIMIENTOS Y FÍSICAS

Movimientos

Tanto Neerâh como los animales en los que nos transformemos y con toda seguridad los enemigos, deberían disponer de mínimo:

- Dos animaciones Idle, una corta y una larga
- Caminar
- Trotar
- Correr
- Saltar
- Giros a izquierda y derecha
- Esquivar (opcional)
- Ataque débil (depende de si hay combos, necesitaremos más)
- Ataque fuerte (depende de si hay combos, necesitaremos más)
- Ataque especial y a distancia (si los hubiese)
- Colisión débil
- Colisión fuerte
- Caída por golpe

Físicas

El juego no tendrá demasiadas físicas, tan solo habrá colisiones del personaje principal con los elementos del escenario y los enemigos. Quizá algún enemigo emplee armas de largo alcance. Es decir:

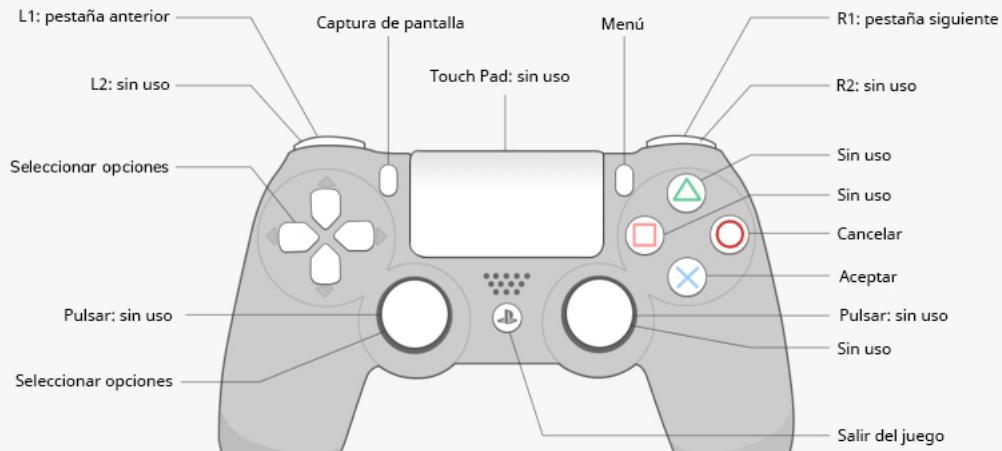
- Personaje-escenario
- Personaje-enemigo
- Arma enemigo-personaje

No está claro si habrá algún sistema de magia en el juego que nos permita ataques a distancia. En ese caso habría también colisiones:

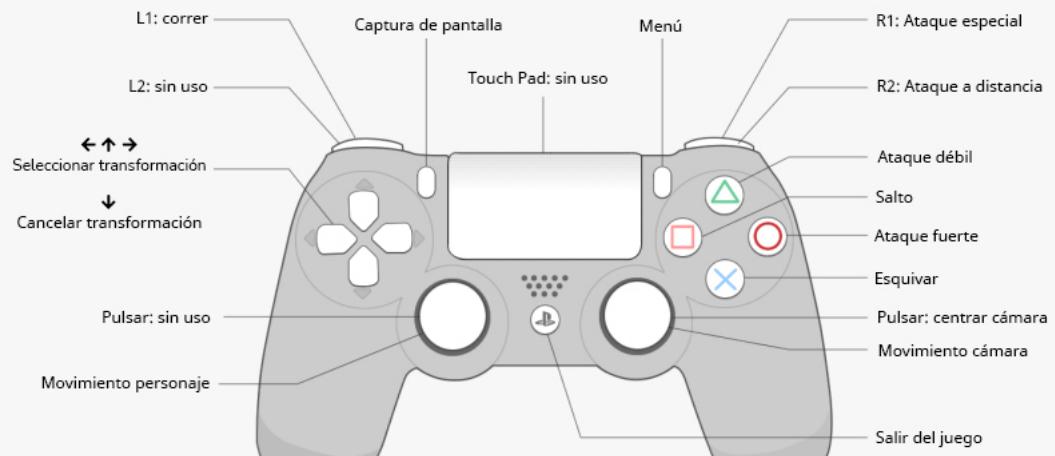
- Proyectil-escenario
- Proyectil-enemigo
- Proyectil-personaje

Controles Gamepad

MENÚS Y DIÁLOGOS



COMBATE Y EXPLORACIÓN



Controles teclado y ratón



DISEÑO DE NIVELES

Objetivos del jugador

El objetivo del usuario es recorrer los distintos niveles del juego recolectando almas puras y de sangre para ayudar a las almas en pena y devolver a la naturaleza a su estado original.

En cada nivel, el jugador encontrará un jefe final, un jefe intermedio, varios enemigos menores, un par de almas en pena "de la historia" y alguna más oculta de difícil acceso.

Flujo de juego

A continuación se detalla todo el primer nivel, desde que el jugador inicia el juego por primera vez, de modo que se incluye también una explicación de cómo será el tutorial.

La primera vez que arranca el juego, sale la pantalla de título de nuestro juego "Thawnen", se ve también que lo hemos creado nosotros ya que pone nuestros nombres o el nombre de grupo.

Habrá un fundido a negro y saltará la cinemática inicial en la cual vemos que hay unos campistas en un llano entre unos arbustos riendo y comiendo en grupo y que tienen armas.

Vemos cómo Neerah está entre uno de esos arbustos caminando para ir hacia otro lugar. Uno de los campistas se alerta por el ruido y les dice a los demás que bajen el tono, anda con sigilo hacia donde se escuchan las ramas crujir. Aparta unas hojas del arbusto y ve que Neerah está ahí, paralizada por el miedo. Saca un arma y vemos cómo le apunta a la cabeza, espera tres segundos y se ve otro fundido a negro.

En todas las cinemáticas y el juego se escucha música que combine con las escenas, en la principal se escucha música de tensión mientras que a partir de aquí es una música más relajada.

Después de esto, entraremos en el menú inicial que cuenta con "*Juego nuevo*", "*Continuar*" en gris, "*Configuración*", "*Galería*" y "*Créditos*". Le daremos a la X para comenzar una nueva partida.

Cuando comenzemos una nueva partida, nos saldrá una corta cinemática de situación en la que Neerah está en medio del bosque despertando gracias a una bolita de luz que le dice que se despierte, que ya es su hora.

Neerah se sobresalta y se levanta rápido pero le fallan las patas debido al dolor, se queja. La bolita se acerca a su herida y solo con eso la cura, además le cuenta lo que ha pasado y le dice que es la única salvación del bosque, por lo que Neerah decide salvar al bosque.

Empieza la jugabilidad, cuando das el primer paso, la bolita te cuenta que hay un “punto central” al que debéis ir, por lo que andáis durante un minuto por las profundidades del bosque mientras te cuenta más cosas sobre lo que pasó y sobre cómo se apena por ti. Al llegar al bosque te dice:

- “Se que estás muy débil, pero déjame enseñarte un par de cosas. Quizas te vengan bien para salvarnos, Neerah. Yo ya estoy muy vieja para ayudar en estas cosas, pero puedo usar parte de mi poca energía para enseñarte esto.”

Hace spawn de un pequeño bichito y empieza a decirte lo que tienes que hacer mientras el bicho se acerca a ti lentamente:

- “Con la x puedes rodar por el suelo para esquivar ataques”.

Salta un texto abajo centrado que pone “X: rodar” Ruedas.

- “Muy bien, así, te permite hacerlo hacia cualquier dirección”. “Con el cuadrado puedes saltar muy alto”.

Salta un texto abajo centrado que pone:

“[]: Saltar” Saltas.

- “Lo vas pillando. Prueba a atacarle con O o Δ, O es tu ataque con más poder, mientras que la Δ te servirá para cuando necesites más rapidez de ataque”.

Salta un texto abajo centrado que pone: “Δ: ataque rápido. O: ataque fuerte”

Atacas. El bicho se muere. La bolita vuelve a hablar:

- “Has conseguido un alma. Este alma es de un recuerdo mío, así que es incolora, pero te encontrarás almas de varios tipos según avances, se que es algo confuso pero pronto lo entenderás. Puedes hacer que estás almas velen en paz acercándolas al agua y dejando que fluyan acercándose a aquel monolito y pulsando X”

Te acercas al lago, salta un texto abajo centrado que pone: “x: purificar”. Purificas.

- “Muy bien, te acompañaré un rato, creo que estás preparada pero tengo que asegurarme de que no te pase nada”.

La bolita se mueve Salta un texto abajo centrado que pone: “Joystick: moverte”, La sigues. Pasan unos segundos:

- “Por cierto, no te preocupes por morir, se que nunca es agradable pero eres un alma. No podré acompañarte en tu aventura, pequeña, pero siempre estaré ahí para asegurarme de que tu alma vuelva a tu cuerpo intacta. Aunque ten cuidado porque lo que recolectes volverá al lugar de donde salió, a no ser que lo purifiques o lo intercambies en algún sitio antes”.

Andamos, se generan enemigos pequeños, los vas matando. La bolita va hablando “*muy bien*”, “*sigue así*”. Se cruza una ardilla con la espalda rota, os parais a hablarla. Os dice:

- “*¿Podéis ayudarme? Ayer iba caminando tranquila por el bosque cuando me crucé con una trampa para osos, juro que no la vi. Lo siguiente que recuerdo es sangrar, mucho dolor y tener la columna vertebral rota. No quiero seguir viviendo por favor, liberame del dolor*”.

La bolita dice

- “*Mira Neerah, tienes que ayudar a los animales del bosque, a veces será duro porque no te pedirán cosas fáciles de hacer, pero los animales siempre han sido muy agradecidos. Cuando llegues a la cima del monte, todos los sacrificios que tengas que hacer tendrán sentido*”

Salta un texto de “X: absorber alma”. La bolita te dice

- “*Ahora, deberías llevarla a un lago a que descance en paz*”

Andáis, llegáis al lago, purificas. La bolita habla:

- “*Esta vez lo has hecho bien, fíjate que en tu inventario tienes ahora el alma purificada de la ardilla, cuando la actives con su botón correspondiente, tendrás un tiempo limitado para usar su habilidad. Activala ahora.*”

Salta un texto abajo centrado que pone “1: habilidad”. Pulsas. La bolita te dice:

- “*Prueba a moverte, ahora eres mucho más ágil. Por cierto, te queda bien ser una ardilla*”.

Salta el mensaje de movimiento. “*Puedes desactivarla para no consumirla entera con la tecla F, está divertido verte así pero te será útil guardarla para más adelante*” La desactivas. Andáis, llegáis a un llano, la bolita dice:

- “*Bueno, no me queda mucha energía, pero esta es la prueba definitiva para dejarte ir, cariño*”.

La bolita avanza un poco más

- “*Tengo el recuerdo marcado de la chica que acabo con mi vida, quizás pueda materializarlo y, si te enfrentas a ella, te recompensare con algo que te ayudará a abrir aquella puerta de enfrente y podrás seguir con tu destino*”.

Materializa a la Cazadora de Lobos.

Sale su nombre con una barra de vida en la parte central superior. Usas lo aprendido. La bolita va dando indicaciones si te cuesta vencerla;

- “*¡Esquiva!*”, “*Neerah cuidado*”, “*Ahora está indefensa*”,...

Si la vences, te quedas con su alma y la bolita dice:

- *"Eso es un alma de sangre, normalmente se usan para desbloquear caminos, aunque hay algunos los cuales puedes desbloquear con las almas que purifiques. Cada puerta es distinta y te pide otra cosa, según necesite para abrirse. Ve a la puerta y sigue tu camino, yo iré a casa a descansar, necesito estar fresca por si te pasa algo".*

Vas a la puerta, sale un texto abajo centrado que pone "x: requisitos". Sale un pop up que pone que necesitas solo el alma que tienes. Debajo del pop up sale el texto "*pulsa x de nuevo para confirmar*".

Confirmas. La puerta se abre. Luchas con varios enemigos pequeños. Pasas cerca de un lago y espantas a unos peces que había por ahí. Llegas al primer boss, El Pescador, el cual se enfada por haberle espantado los peces.

Antes de combate te dice:

- *"Prepárate para ser pescado".*

Tira su caña, se engancha con el anzuelo cerca de ti, hace un DASH. Después de este movimiento hay unos segundos entre el siguiente movimiento. Gira su caña en el aire, vuelve a hacer dash a donde te hayas movido esquivando. Segundos de espera. Usa su caña de látilo. Espera. Invoca un pez gigante fantasmal que hace tres ataques con la cola tumbado en el suelo. El pez desaparece. Dash. Segundos de espera. Usa la caña como lazo, falla. Repite el patron de ataque con pequeños cambios hasta que le quitas media vida.

Cuando está a media vida, sale una cinemática en la que se le ve andando hacia la barca y te dice:

- *"Volveremos a vernos si me vuelves a molestar".*

Recoge la caña, saca la pala y se va por el lago. Vuelves a controlar al personaje principal. Te encuentras con un gato, el cual te pide que le busques algo de comer. Cuando le traes comida te dice:

- *"Bueno, realmente creo que ya he vivido suficiente. Quiero decir, me he gastado mis primeras 6 vidas y ahora solo me queda una. Soy un poco cobarde porque nunca le tienes miedo a la muerte hasta que ves que se acerca a ti de manera peligrosa. ¿Como lo harán los humanos, que solo tienen una? ¿Vivirán atemorizados todo el rato? Ah en fin, creo que será mejor asegurarme de descansar en paz, podrías llevarte mi alma a un lugar seguro y libre de muerte?"*

Salta el botón de pulsar x para absorber alma. Absorbes su alma. Te da las gracias con voz moribunda pero suave y su cuerpo se esfuma. Quedas libre por el mundo para ir descubriendo nuevos caminos, abriendo más puertas, derrotando a más enemigos y descubriendo más partes de la historia.

Niveles del juego



Mapa con localización de los bosses, animales monolitos y tienda

Neerah aparecerá donde pone inicio y Naneth nos llevará hasta Héra. De ahí avanzamos en el nivel 1 (tutorial) hasta el pescador en el puente. Entonces, al quedar libres para explorar el mapa, nos encontramos al salmón para poder nadar por el agua y, arriba del todo, el gato.

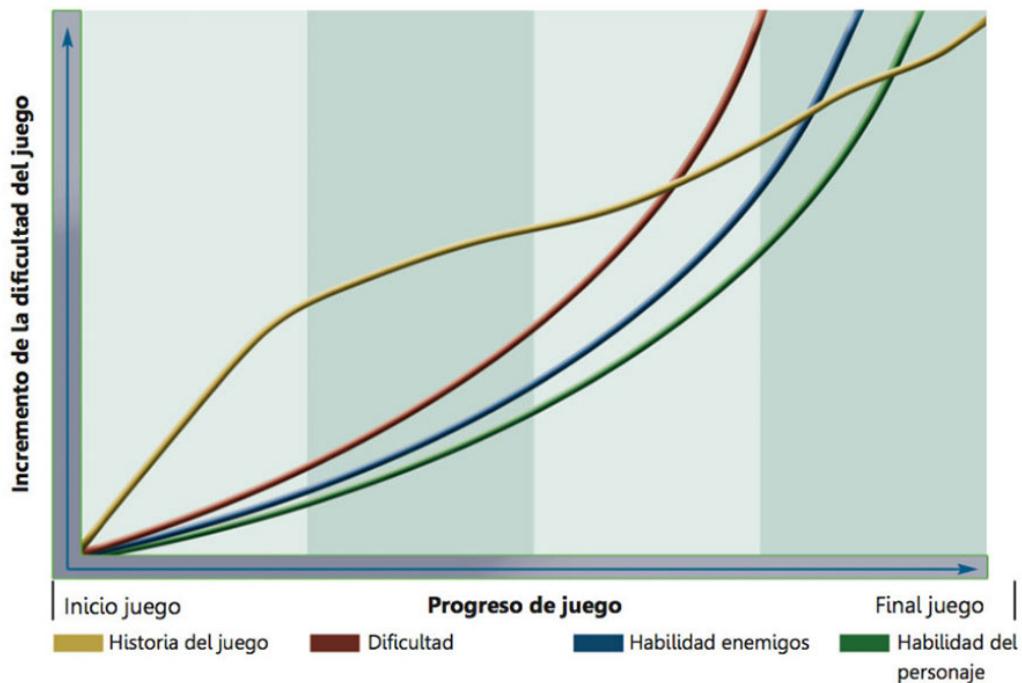
Al llegar al búho, nos avisará de que en las montañas cerca del mar cuenta una leyenda de que todavía queda un vikingo, pero que necesitamos poder volar para ir por esa zona. Así, volvemos atrás en el mapa para conseguir la habilidad. Despues de vencer al campista, desbloqueamos el cuervo y vamos a las montañas. Conseguimos derrotar al vikingo y la habilidad del reno. Al bajar, nos encontramos otra vez al pescador. Ahora podemos ir a por el cazador.

Los niveles van marcados por los bosses, de forma que el nivel 1 termina con el pescador, el nivel 2 con el campista, el nivel 3 con la segunda pelea contra el pescador, y el nivel 4 y último con el cazador. Además, las zonas del mapa respectivas a cada nivel estarán bloqueadas por Corrupción. Para eliminar la Corrupción habrá que entregar almas a los brotes de las últimas semillas de Héra.

Dificultad

En cuanto a la dificultad, la complejidad de las peleas aumentará significativamente según se avanza en el juego (daño de los ataques, los ataques en sí, la vida de los enemigos, el sistema de pelea), por lo que habrá que conseguir las habilidades de los animales para que nos ayuden.

Además se pueden subir el ataque, defensa y vida de Neerâh temporalmente comprando en la tienda.



MÚSICA Y EFECTOS

El juego va a ubicarse en países del norte, de modo que creemos que el folklore de esas regiones podría funcionaría en el juego.

Trataremos de huir de la música típica de películas y juegos de acción con fuerte componente orquestal o instrumentación más electrónica y “frenética” para buscar algo más ambiental, pausado pero rítmico y melancólico, ya que, si bien Neerâh pelea con furia, también hay un componente de tristeza y una música más oscura podría ir bien.

Aquí podemos apreciar algunos ejemplos, centrándonos en las partes más instrumentales:

- **Forndom**, Jakten: <https://youtu.be/MKleK0xNulA>

- **Heilung** Norupo: <https://youtu.be/64CACoHNBEI>

- **Wardruna**, Kvitravn: <https://youtu.be/JhiUacGzlg8>

Quizá este tipo de música sea muy de nicho y cueste encontrar música libre de derechos o sea complejo llegar a escribirla nosotros. Si no se pudiese, se podrían buscar temas con una instrumentación más clásica, basada en melodías calmadas y oscuras de piano y cuerdas, como algunos fragmentos de este video:

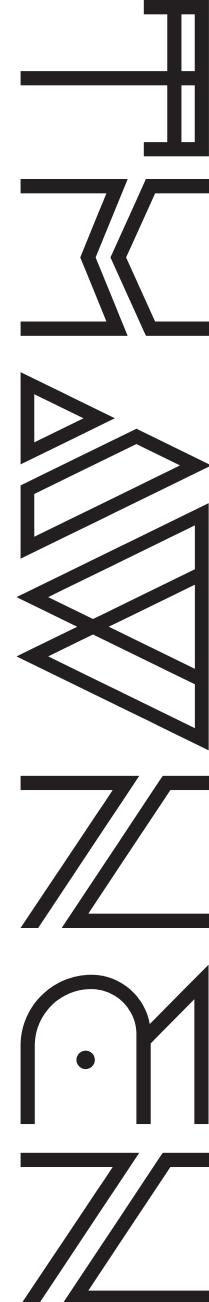
- **Adrian Von Ziegler**, The Dark Trilogy: <https://youtu.be/WUhMLw6vq8g>

En cuanto a efectos de sonido, se necesitarán los siguientes:

- Sonidos ambiente de naturaleza (pájaros y otros animales, viento...), para el transcurso de la partida.
- Sonido de agua fluyendo en inmediaciones de cursos fluviales.
- Sonidos de los animales con los que nos topemos.
- Impactos para los ataques físicos.
- Sonidos para los ataques de los enemigos.
- Efectos para las transformaciones.
- Sonidos para la interacción con obstáculos (arrastrar piedras pesadas o troncos, romper ramas...)
- Efectos para los cuadros de diálogo.

05

INSPIRACIÓN Y OBJETIVOS



Referentes

Alcance

Target

REFERENTES

Spirit of the North, Infuse Studio, 2019:

Hemos decidido usar la mecánica de poder dejar atrás el cuerpo físico del personaje principal para poder transformarse en distintos animales para la resolución de puzzles.



Spirit of the North, Infuse Studio, 2019



Spirit of the North, Infuse Studio, 2019

Lost Ember, Mooneye Studios, 2019:

En este juego también podemos transformarnos en distintos animales, pero estos animales deben encontrarse dentro de nuestro campo de acción. Además, también nos hemos inspirado en su aspecto visual, no demasiado realista.



Lost Ember, Mooneye Studios, 2019



Lost Ember, Mooneye Studios, 2019

Saga Ori, Moon Studios, 2015-2020:

Nos hemos inspirado en la utilización de pozos de espíritus, donde el jugador puede descansar y crear un vínculo que usará para transportarse a otro pozo de espíritus. Además, en el juego tienes que restaurar distintas zonas del bosque que han sucumbido por un cataclismo.



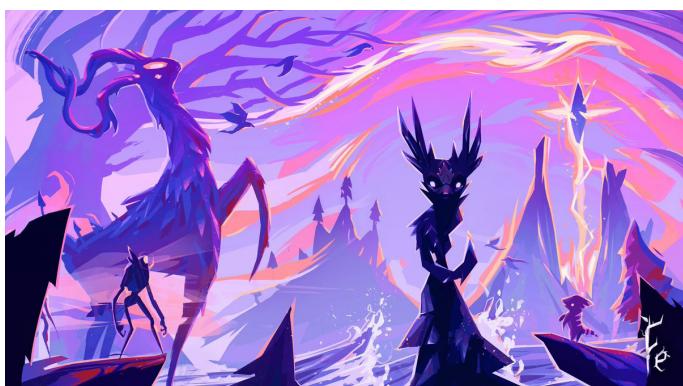
Saga Ori, Moon Studios, 2015-2020



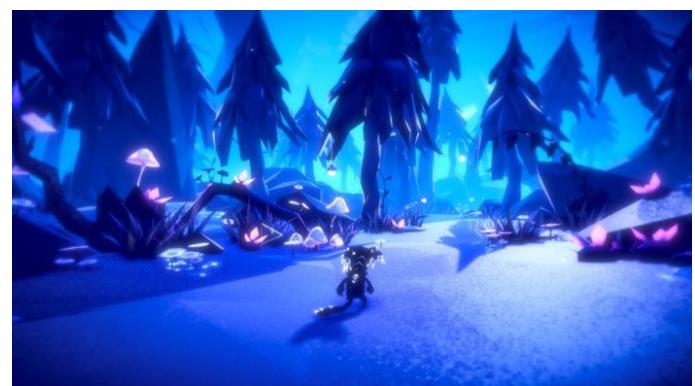
Saga Ori, Moon Studios, 2015-2020

Fe, Zoink Games, 2018:

En este juego debes ayudar a todas las especies del bosque y purificar el bosque. También, nos hemos inspirado en su aspecto visual.



Fe, Zoink Games, 2018



Fe, Zoink Games, 2018

Okami, Clover Studio, 2006:

Un juego en el que la naturaleza también estaba en decadencia y el objetivo es hacerla florecer de nuevo. Además la protagonista es una loba. También sirve de inspiración para las partes de conversaciones a nivel gráfico.



Okami, Clover Studio, 2006



Okami, Clover Studio, 2006

En cuanto al género de aventuras y exploración tenemos como referentes, además de los anteriormente citados, juegos como **The Legend of Zelda** (Nintendo, 1986-2021), **Darksiders** (Vigil Games, 2010 - 2020) o **Genshin Impact** (miHoYo, 2020)



The Legend of Zelda Breath of the Wild, Nintendo, 2017



The Legend of Zelda Link's awakening, Nintendo, 2019



Darksiders, Vigil Games, 2010



Genshin Impact, miHoYo, 2020

Juegos como Pokémon y similares para formar un equipo de acompañantes.



Pokémon Let's Go Eevee, Game Freak, 2018

	Camerupt	♀	Nv.71	189/ 189
	Dunsparce	♂	Nv.72	249/ 249
	Noivern	♂	Nv.72	232/ 232
	Electivire	♂	Nv.75	214/ 214
	Cervantrier	♂	Nv.79	256/ 256
	Polywag	♀	Nv.72	236/ 236

Pokémon Rubí Omega, game Freak, 2014

ALCANCE

Según el tiempo del que disponemos, creemos que seremos capaces de desarrollar un ivel con tutorial incluido.

Tenemos pensado coger assets de librerías gratuitas para los entornos y escenarios, como bosques, ríos, terrenos, pero además modelar personajes y objetos específicos como los bosses, nuestro protagonista, la forma del mapa, y algunas otras cosas más. Como es un juego complejo, haremos que quede bonito pero sin perder mucho tiempo en modelados y nos centraremos más en el apartado de programación, animaciones y coherencia de la historia.

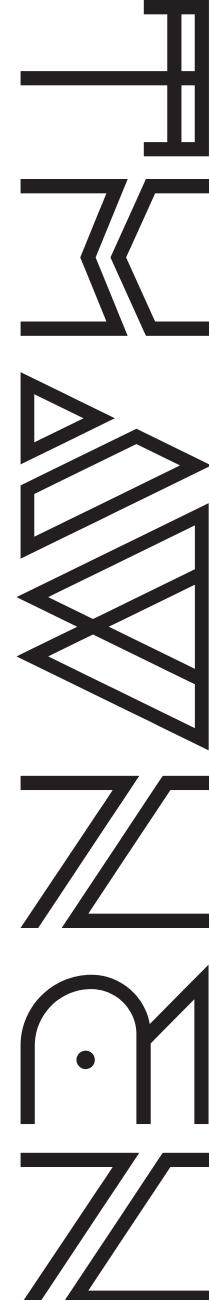
PÚBLICO OBJETIVO

Nuestro juego tendría un PEGI 16 dada la violencia y sangre que vamos a meter. Por tanto, el público objetivo estaría situado entre los 16 y 30 años mas o menos. Además, los géneros más jugados durante el 2020 son acción y aventura, y los rangos de edad con más jugadores respecto a la población de España están entre los 15-24 y 25-34 años, lo que se ajusta a las especificaciones de Thawnen para alcanzar un mayor número de ventas.



06

EL EQUIPO



EQUIPO HUMANO

Sergio Fernández, programador y artista 3D (modelado).

Siempre ha querido estudiar programación y desde hace unos años empezó a interesarse más por la programación orientada a videojuegos así que por ello decidió encargarse de la programación. También le interesa el modelado 3D.

Además ayudará al resto del equipo en cualquier otra tarea si fuese necesario.

Iván Gallego, programador front end, sonido, artista 3D.

Ofrecido prácticamente como comodín, ya que le resultan interesantes todas las opciones que dio a elegir Álvaro a la hora de conformar los equipos. A falta de preferencias, puede encargarse de diversas funciones como la programación, el arte... en lo que pueda.

Después de 12 años trabajando como técnico de sonido tanto en directo como en estudio, debido al parón en el sector ocasionado por la pandemia de Covid-19 decidió no quedarse de brazos cruzados y estudiar el ciclo formativo de Animación 2d y 3d, juegos y entornos interactivos también por curiosidad. Siempre ha dibujado como hobby (muy influenciado por la estética manga) y tenía ganas de saber cómo se hacían las series y películas de animación y videojuegos (aun sin jugar demasiado).

Esa curiosidad le llevó a estudiar un certificado de Creación de páginas web.

Actualmente lo que más le interesa es la programación y aprender todo lo posible acerca de modelado y texturizado, sobre todo de seres vivos.

Inés García, artista 3D.

Se encarga del modelado, texturizado y animación de los personajes, escenarios y props.

Siempre le ha fascinado el mundo de la animación 2D y 3D, y cómo con estas técnicas hay una mayor libertad a la hora de crear historias que en el cine tradicional. Además, permiten tanto reflejar fielmente la realidad como abstraerse completamente de esta.

Por eso decidió estudiar animación 3D. En concreto, le interesa el modelado, texturizado y animación de seres vivos. Su meta es crear mundos de fantasía y poder contar historias a través de la animación 3D o de videojuegos.

Silvia Marugán, game designer, diseño de niveles, artista conceptual, artista 3D.

Se dedica al diseño del videojuego, el diseño del arte y algo del modelado del videojuego "Thawnen". Además puede ayudar con los demás puntos del videojuego como la animación, programación... Y podría encargarse de conseguir gente que nos ayude con apartados como la música, el desarrollo, marketing, etc.

Decidió encargarse de estos puntos ya que es muy fan del arte, le encanta el dibujo y la ilustración. Además, la idea principal de la historia fue suya, por lo que será quien, en la mayor parte, se encargará de desarrollar los personajes y la historia, además de como se irá construyendo.

Su recorrido por el mundo audiovisual empezó con un grado medio de Video Disk-Jockey, aunque desde hace unos años ya toqueteaba Blender y otros programas de edición y dibujo, así que estos puntos se le dan bien.

Alba Muñoz, artista conceptual, artista 3D.

Encargada del diseño de arte y modelado del videojuego Thawnen.

Desde siempre le ha gustado dibujar, acudiendo a una academia de dibujo durante varios años y casi todas las optativas que tuvo en bachillerato eran de artes (Imagen y sonido y dibujo artístico).

En cuanto al modelado, también le resulta un campo atractivo.

