

# ZEIKKU'S AWAKENING

DESIGN DOCUMENT

# ÍNDICE

---

## **1. *Game Concept***

- Introducción
- Explicación básica
- Trasfondo
- Descripción
- Puntos clave
- Género
- Plataforma
- Arte Conceptual

## **2. *Mecánicas de juego***

- Core Gameplay
- Game Flow
- Personajes
- Enemigos
- Elementos de Gameplay
- Propiedades elementáricas
- Físicas de juego y estadísticas
- Inteligencia artificial
- Controles

## **3. *Interfaz***

- Planos de flujo
- Requerimientos funcionales
- Pantallas de ejemplo

## **4. *Arte y vídeo***

- Arte 2D y Modelado 3D
- Animación

## **5. *Sonido y música***

- Objetivos
- SFX y BGM

## **6. *Historia***

- Argumento
- Historia

## **7. *Diseño de niveles***

- Universo y mundo
- Terminología
- Localizaciones
- Niveles

## **8. *Análisis de mercado***

- Mercado objetivo
- Juegos exitosos
- Comparación

## **9. *Bibliografía***

# Game Concept

## Introducción

Siendo un DLC de Chronicles of Silverstone, Zeikku's awakening es una historia aparte que combina varios géneros, cada uno en distintas pantallas. Zeikku, rey de Hellgart, lucha dentro de su mente para librarse de una maldición impuesta por su hermana.

Habrà una secuencia lineal de niveles, cada uno con género propio y un boss final.

Igual que el juego principal, se hará uso del sistema de combate en tiempo real ARPG y las mecánicas base que estarán presentes en todos los niveles

## Explicación básica

Chronicles of Silverstone es un videojuego RPG de Acción/Aventura para las plataformas Playstation 3, Playstation 4, Wii U y PC. El protagonista es Roy Silverstone, un joven de 17 años residente del continente de Delvill que acaba de terminar su entrenamiento para emprender un viaje para buscar al asesino de sus padres, el rey de Hellgart, Synyster Zeikku.

## Trasfondo

Zeikku's Awakening nace como la respuesta a escasez de títulos ARPG en la plataforma de PC. Explica la historia desde el punto de vista de Zeikku estando poseído durante la primera mitad del juego original. Usaremos el motor Unity para el desarrollo.

Nuestro equipo, recién fundado en 2021 para el desarrollo, se compone de 5 integrantes para el desarrollo del título

Será desarrollado por el equipo Dream Team, compuesto por:

Jorge Sánchez, Programación de UI y Concept Art

Guillermo Manso, Diseño de niveles

Miriam Romero, Artista 3D

Alejandro Aguayo, Sonido y Banda sonora

Ignacio Lledó, Programación de Gameplay e IA

## Descripción

El juego empieza dentro de la mente de Zeikku, un entorno jugable inicial que funciona de lobby principal para acceder a distintos recuerdos, que serán los distintos niveles por los que hay que pasar en progresión lineal. Cada uno tiene una secuencia que cambia la jugabilidad, compaginada con el género principal de ARPG, un sistema de afinidades elementales, combos, ítems y niveles

# Game Concept

## Puntos clave

### Historia al estilo "Old school":

extensa e inspirada en el estilo de los clásicos del RPG, el juego ocurre dentro de un universo propio entero y cada personaje tiene su historia. Pretende generar intriga y llegar al jugador

### Gráficos:

Cel Shaded, estilizado para tener una estética anime, que encajen y realcen el estilo del mundo.

### Variedad de géneros:

Aporta variedad al gameplay, caracteriza cada nivel y marca el estilo del juego

### Banda sonora:

Contando con una banda sonora inmersiva, el juego tendrá una forma más de sumergirte en su historia, con piezas compuestas para cada momento clave.

### Sistema de batalla dinámico:

Con las bases de un sistema ARPG, el jugador tendrá la opción de, con ciertos personajes, alcanzar la Forma Fusión, en la que durante un tiempo el personaje que lo use se volverá mucho más poderoso por un tiempo

## Género

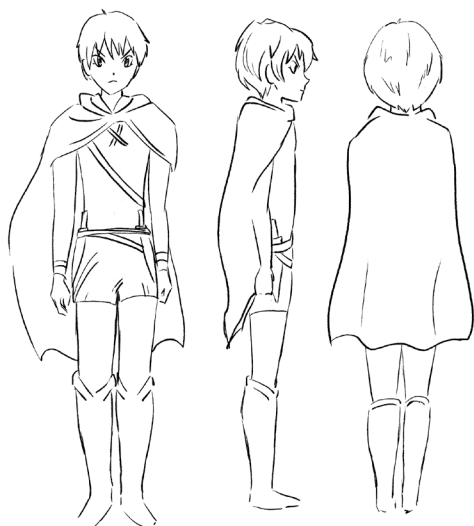
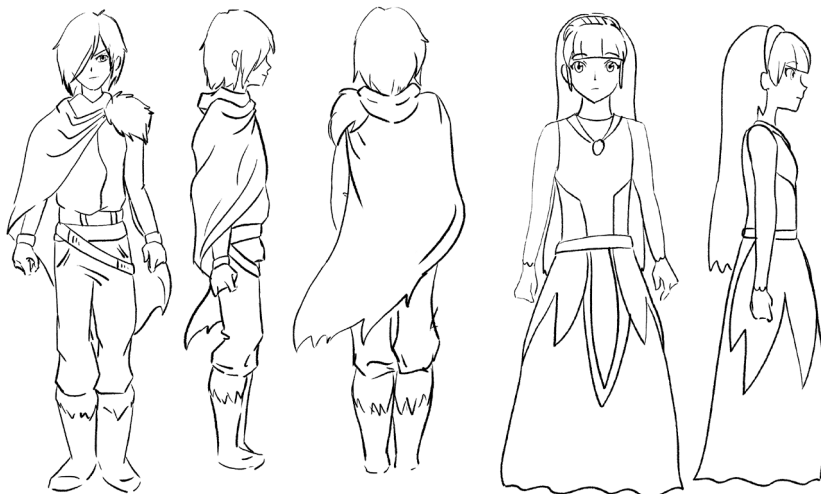
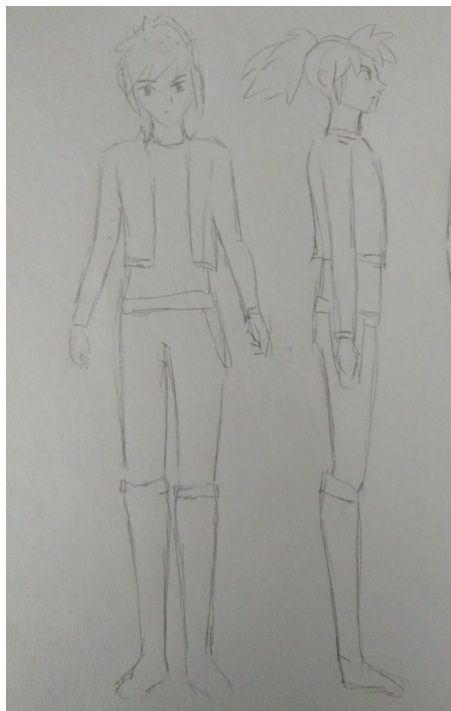
Zeikku's Awakening cae perfectamente en el género ARPG (Action Role Playing Game), usando todos sus elementos de gameplay como el combate contra grupos de enemigos en tiempo real a la vez que la mejora de armas, equipamiento y nivel, y cambios en el género a plataformas de scroll lateral, ritmo y naves.

## Plataforma

El desarrollo oficial del juego terminó el 10 de Agosto de 2015, de modo que las plataformas serán elegidas en base al momento de salida. La plataforma fijada es PC en Steam, pero se asegurará un port a PS4 y Wii U, así como uno de PS3 para dar un último empujón a lo que puede dar de sí su potencial.

# Game Concept

## Concept Art



# Mecánicas de Juego

## Core Gameplay

El núcleo del gameplay de Zeikku's Awakening es una mezcla de batallas contra enemigos, solucionar puzzles y hacerse más fuerte subiendo de nivel para progresar en el juego.

**Batallas:** en el mismo estilo que la saga Tales of, el jugador andará por el entorno y entidades de enemigos iniciarán la batalla por **contacto con el jugador**. Con esto, se procede a derrotar los enemigos para obtener materiales, dinero y experiencia que se usará en equipamiento, objetos y niveles respectivamente. Si el jugador es demasiado fuerte, los enemigos tenderán a huir de él, igual que si son ellos más fuertes, atacarán al jugador. Estos enemigos pueden aparecer en el overworld y mazmorras pero nunca en ciudades o posadas. La aparición será separada para dar libertad al jugador y también momento de apreciar el entorno en el que se encuentre.

El funcionamiento es simple: encuentras enemigos, entras en batalla, derrotas a todos y ganas o te derrotan y pierdes; desglosar el **sistema de combate** es más complicado. Habrá 2 acciones simples: ataque normal o ataque especial.

El **ataque normal** se acciona con el botón B puede realizar combos y dependiendo de la fuerza, serán más rápidos o lentos. Si atacas con uno fuerte, podrás desestabilizar la defensa del rival y aprovechar para realizar ataques rápidos, pero por lo contrario si necesitas quitar rápidamente a un enemigo pequeño, los rápidos son la mejor elección. Cada personaje jugable se caracterizará en ataques fuertes o rápidos dependiendo de su destreza con el arma que use; no estarán vinculados siempre a un tipo de ataque, podrán cambiar su estilo al cambiar de arma. La ejecución de cada ataque consume un Punto de Turno, renovables si se aprovecha la debilidad del enemigo o si se termina el combo.

Los **ataques mágicos** estarán asignados a los otros tres botones principales de un mando convencional actual. Se pueden configurar a gusto y pueden ser usados en cualquier momento, pero se recomienda su uso al terminar combos en caso de los ataques fuertes o para continuarlos con los ataques mágicos rápidos. La efectividad de estos ataques se define por su elemento árcano de la magia. Los cuatro elementos son Mercurio, Venus, Marte y Júpiter. Mercurio vence a Marte, Marte vence a Júpiter, Júpiter vence a Venus y Venus vence a Mercurio. Los ataques mágicos usan puntos de magia (MP) definidos por cada personaje.

Con estas reglas, el jugador debe atacar al enemigo de forma normal y al final del combo realizar ataques del elemento al que es débil para hacer el daño más óptimo posible.

Cada personaje también tiene la posibilidad de realizar un **Ataque de Exhibición**. No están disponibles desde el principio pero cada uno de los personajes tiene uno específico a su forma de ser. Se pueden usar en una fase de furor que se activa cuando se ha rellenado lo suficiente al realizar combos. Se activa con el botón LT y para ejecutar el movimiento es necesario atacar con una magia fuerte cualquiera y mantener A.

La **Forma Fusión** es otro elemento principal, siendo sólo posible con Zeikku. Se puede usar una vez por batalla y es una forma de rápidamente destruir a enemigos medios. Durante ese tiempo, el usuario es invulnerable a todo ataque menos otra Forma Fusión o un ataque mágico al que sea débil. Se activa manteniendo RT.

**Puzzles:** Los puzzles están mayormente visibles en las mazmorras. Son variados y adaptados a cada situación ambiental del juego. Resolverlos puede llevar a objetos raros o el camino a seguir en la historia. Algunos puzzles pueden incluir el uso de una magia concreta, así como encender antorchas, dar electricidad a un mecanismo o alcanzar zonas lejanas con tornados.

**Nivel:** al luchar obtienes experiencia que puede subirte de nivel, esencial para terminar el juego. El nivel límite es 100. Cada personaje tiene unas estadísticas base que al subir de nivel se calcula un aumento de estadísticas de vida, ataque, defensa, velocidad, magia y resistencia.

# Mecánicas de Juego

## Game Flow

En Zeikku's Awakening, el flujo de juego es linear. Desde un principio se imaginó mundo abierto, pero eso incluía problemas con el guión. Los jugadores comenzarán en un nivel tutorial, y desde ahí continuarán entrando a nuevas mazmorras que incluirán un jefe como punto de incisión. Normalmente, se muestra una porción de historia, se recorre un nivel que cambiará el género de juego temporalmente, encontrándose 4 tipos de cosas:

- Enemigos
- Puzzles
- Secciones con comentario de los personajes hablando sobre lo que ocurre en pantalla
- Jefe de nivel

Cuando el nivel termina, el jugador recibe un nuevo recuerdo del jefe derrotado que permite realizar una conexión con el siguiente nivel y así poder avanzar. Entre medias de estos acontecimientos, habrá escenas o cinemáticas que servirán como puntos de conexión entre la historia

## Personajes

**Synyster Zeikku:** Es un espadachín de 27 años y el rey de Hellgart desde 2022, cuando su padre, Synysqpor enfermedad de mayor y sus hermanos estaban desaparecidos. Desde pequeño le enseñaron el arte de la espada y ahora es un maestro. Tiene dos hermanos, Synsyter Valestein y Synyster Zinnia, siendo él el menor. La razón de su coronación es que su hermana Zinnia llevaba tiempo desaparecida y su hermano Valestein quiso renunciar a todo tipo de relaciones con la corona. En el interior de su cuerpo, se encuentra el poder de la espada legendaria Zagrant, que impersona al dios del Espacio. Junto a ella, debe usar su poder para liberarse de su prisión. Es un elementárico de Marte.

**Lailah Ernest:** Con 37 años y proveniente de una familia humilde, es amiga de Zeikku desde que era pequeño. Fue asesinada en condiciones desconocidas, pero ella misma comenta que la culpa fue de Zinnia. Su punto fuerte es la magia y a pesar de ser su potencia el fuego, puede usar otros tipos sin problema. Ella despierta a Zeikku de su largo sueño de 10 años y guía su camino en el interior de su mente. Es una elementárica de Marte.

**Legrant Frestlok:** De 36 años, es el defensor de la mente de Zeikku. Fué adoptado por Zephyr cuando aún era pequeño debido a que su padre lo pidió como último deseo. Originalmente, cuando tenía 14 años desapareció sin dejar rastro, pero la realidad es que fue asesinado por su hermana. Cuando Zinnia ocupó la mente de Zeikku, no pudo hacer nada contra ella. Es un elementárico de Mercurio y se especializa en el combate cuerpo a cuerpo, así como en técnicas de cura.

# Mecánicas de Juego

## Enemigos

**Synyster Zinnia:** A sus 33 años, es la hija mayor de la familia Synyster y usurpadora del trono. Desde que era una niña ha sido muy malcriada y cruel con su familia, y por ello fue despojada del trono. Desapareció en 2023 poseiéndolo el cuerpo de Zeikku. En su mente, reside en la Torre Tipo-0. Es una elementárica de Marte.

**Héroes de Silverstone:** si bien no son enemigos directos de Zeikku, por todas las acciones derivadas de su hermana el rey es un gran enemigo de ellos. Están compuestos por 5 integrantes:

- **Roy Silverstone:** colíder del grupo y elementárico de Venus. Guarda rencor a Zeikku por la muerte de sus padres. Aguarda sobre el Último Guardián

- **Aikira Silverstone:** colíder del grupo y elementárica de Júpiter. Defensora del pueblo de Abdania y hermana de Roy Silverstone, busca impedir el viaje de Roy debido a que ella ya intentó enfrentarse a Zeikku y salió malherida. Aguarda en su nivel "Sobre las nubes".

- **Isaac Magnius:** acompañante de Roy y huérfano de la dimensión abierta por el trío de magos de Hellgart. Sus padres también fueron asesinados por Zeikku, y lleva varios años siguiéndole la pista. Es elementárico de Marte y aguarda en el Palacio de la Destrucción

- **Mist Magnius:** acompañante de Aikira y huérfana de la dimensión abierta por el trío de magos de Hellgart. Hermana de Isaac, lleva la misma sed de venganza que su hermano y le ayuda en la búsqueda de Zeikku. Es elementárica de Mercurio y aguarda en la Mansión de la Desesperación

- **Xavier Silverstone:** infiltrado en los héroes como un abogado del mundo exterior, es el padre de los líderes. Hace 10 años, en la batalla del Ojo de Apolo, su mujer fue asesinada por comando de Zeikku, lo que además desencadenó la pérdida del Ojo, que estaba a cargo de él. Es un elementárico de Venus y aguarda en el nivel "Alboroto Rítmico".

Hay más enemigos pensados para las batallas y niveles.



# Mecánicas de Juego

## Elementos de gameplay

**Cambio de personaje:** a medida que el juego avanza, el grupo se va haciendo más grande.

Para resolver diferentes puzzles o derrotar a enemigos, puedes cambiar entre los 3 integrantes del equipo en cualquier momento, permitiendo solucionar los puzzles o aprovechar las debilidades enemigas.

**Arma:** usada en los combates, permite golpear a los enemigos antes de que se den cuenta para dar ventaja al jugador. Siendo Zeikku, tu arma es la espada legendaria Zagrant, y es la más equilibrada. Con Lailah, tus ataques son mágicos y lentos pero fuertes. Con Legrant, usando los puños con bracaete te permite golpear al enemigo rápidamente aunque ligero. Combinados, todos tienen el poder adecuado para derrotar a cada enemigo

**Magia:** también para puzzles o combates, es una propiedad de todos los integrantes. En el siguiente apartado entraremos más en detalle de como funciona en combate, pero en puzzles es necesaria para derretir bloques, generar corrientes de aire o activar mecanismos

**Armaduras:** útiles para subir tu defensa en combate, se pueden comprar en la red neuronal. Al comienzo llevarás armadura básica, renovable con mejores objetos en el futuro a medida que derrotas jefes. Hay tipos específicos para cada personaje y no afectan cosméticamente.

**Pociones:** recuperan un porcentaje de vida, siendo la más barata un 25% y la más cara un 100%. También hay posibilidad de comprar Lágrimas de Apolo, que permiten revivir a un aliado caído

**Llave:** en el nivel que se encuentra, permite abrir una puerta anteriormente cerrada. Se obtiene al resolver ciertos puzzles.

**Llave maestra:** como en otros juegos del género, permiten abrir las puertas a el jefe del nivel actual. Se encuentran en cofres específicamente diseñados para que los encuentres en el camino.

## Elementos áquicos

El universo el que se desarrolla este videojuego existen los elementos áquicos. Por mitología, el dios supremo Apolo creo el mundo y diferentes razas que convivían en el planeta, pero debido a continuas guerras por desabastecimiento, tomó la decisión de dar el don de la naturaleza para que las tribus tuvieran suficientes elementos básicos, tales como la tierra, el agua, el viento y el fuego. Estos fueron denominados elementos arcanos, que con la variación de lenguaje y posterior modernización del lenguaje fueron designados como elementos áquicos. Entre ellos guardan relación de debilidad y fortaleza que funciona de la siguiente forma:



Mercurio: Fuerza del agua. Débil frente a Venus y fuerte contra Marte

Marte: Débil frente a Mercurio y fuerte contra Júpiter

Júpiter: Débil frente a Marte y fuerte contra Venus

Venus: Débil frente a Júpiter y fuerte contra Mercurio

# Mecánicas de Juego

La magia elementárica puede ser usada en combate, pero también tiene su utilidad fuera de él. A lo largo del juego habrá puzzles que requieren el uso de diferentes magias para poder avanzar. Estos puzzles están pensados acorde a la curva de dificultad del juego y serán adaptados a la magia disponible en el momento (eg. al unirse Legrant habrá puzzles con magia de Mercurio)

El uso en combate de la magia se usa para explotar las debilidades del enemigo y así obtener más Puntos de Turno que permiten ejecutar combos largos. No obstante, si se usa contra jefes no podrá dejarlos paralizados, sólo contra enemigos normales.

## Físicas de juego

En el mundo: Zeikku tiene 2 velocidades: correr y andar. El jugador puede cambiar entre estos dos estados en base a la posición del stick (cerca del centro anda, extremo corre) o el botón B (mantenido anda siempre). No hay límite a cuanto tiempo corres, y hacer uno o el otro es más cuestión de gusto. A parte de movimiento básico, también puede saltar, bien para alcanzar lugares altos o para alcanzar a los enemigos desde alto, provocando más daño del normal. Cambiar a Lailah o Legrant da el mismo resultado.

En combate: Los movimientos serán más rápidos o lentos dependiendo de los ataques realizados y del personaje seleccionado. Si el personaje es golpeado, por consiguiente será bloqueado de su ataque y además será empujado hacia atrás. Si un enemigo bloquea un ataque, este efecto también se repite. Los ataques de Zeikku serán variados en velocidad, pero Legrant podrá atacar rápido con casi todo, mientras Lailah se toma el tiempo necesario para golpear con magias.

## Inteligencia Artificial

En el mapa, los enemigos tienen dos formas de reconocerte siendo una de ellas la visión y la otra el sonido. Esto es debido a que su principal objetivo es derrotar al jugador enfrentándose a él en batalla.

Visión: los enemigos funcionan con un sistema de colisión radial, pero sólo en el ángulo de visión de cada uno. Si te acercas al enemigo de frente, en una proximidad definida se dará cuenta y te perseguirá para entablar combate, pero si te acercas por detrás, podrás asestar el primer golpe y tener ventaja en el combate. Si el enemigo es más fuerte, te perseguirá hasta alcanzarte o perderte de vista, pero si es más débil, te tendrá miedo y huirá de ti rápidamente. Este método ayuda a subir de nivel dándole pistas al jugador sobre la fuerza del enemigo.

Sonido: en caso de que no pueda ver al jugador, el enemigo siempre tiene la audición como recurso. Si Zeikku se acerca rápido al enemigo de espaldas, se dará cuenta y automáticamente se cancelará la posibilidad de la ventaja y el enemigo te perseguirá.

En combate, los enemigos elegirán un oponente al que centrar sus ataques cada minuto, basándose en quien más daño haya hecho. Se acercarán y usarán ataques y magias.

Los jefes y enemigos específicos no funcionarán de esta forma, sólo siguiendo los patrones programados de antemano.

# Mecánicas de Juego

## Controles



Botón A - Saltar/Magia Asignada  
Botón B - Primer Golpe/Ataque normal  
Botón Y - Usar magia para puzzle/Magia asignada  
Botón X - Interactuar/Magia asignada  
Guía - Menu/Menu de combate  
Back - Mapa de nivel/no aplica  
L Bump - Reset Camera/Bloquear  
R Bump - no aplica/Esquivar  
L Trigger - no aplica/Forma Fusión

R Trigger - no aplica/Ataque de Exhibición  
Stick Izquierdo - Moverse  
Stick Derecho - Mover Cámara  
Cruceta Izq/Der - Cambio de Personaje/no aplica

## Progresión de nivel

A lo largo del juego, será necesario que el jugador pueda progresar para poder derrotar a los enemigos con una curva de dificultad ajustada. Para que estos retos sean posibles, aparte de mejorar la habilidad por el aprendizaje también es necesario un bonus para el personaje, haciendo que suban las estadísticas. Esto ocurrirá con una barra de experiencia que subirá el nivel del personaje otorgándole más fuerza, defensa y vida.

Al derrotar un grupo de enemigos, se recibirá una cantidad de experiencia determinada por el tipo de enemigo y la diferencia de tu nivel con el suyo. Si el enemigo es más fuerte, se recibirá más experiencia que si es más débil. Con ello, la barra de experiencia del personaje utilizado aumentará, mientras que los que no fueran usados recibirán un 80% de la experiencia. Con esto se fomenta la utilización de todo el equipo.

El nivel máximo es 100 y todos los personajes pueden alcanzarlo. Se podrá repetir zonas ya terminadas para subir de nivel. El nivel recomendado para cada jefe es el siguiente:

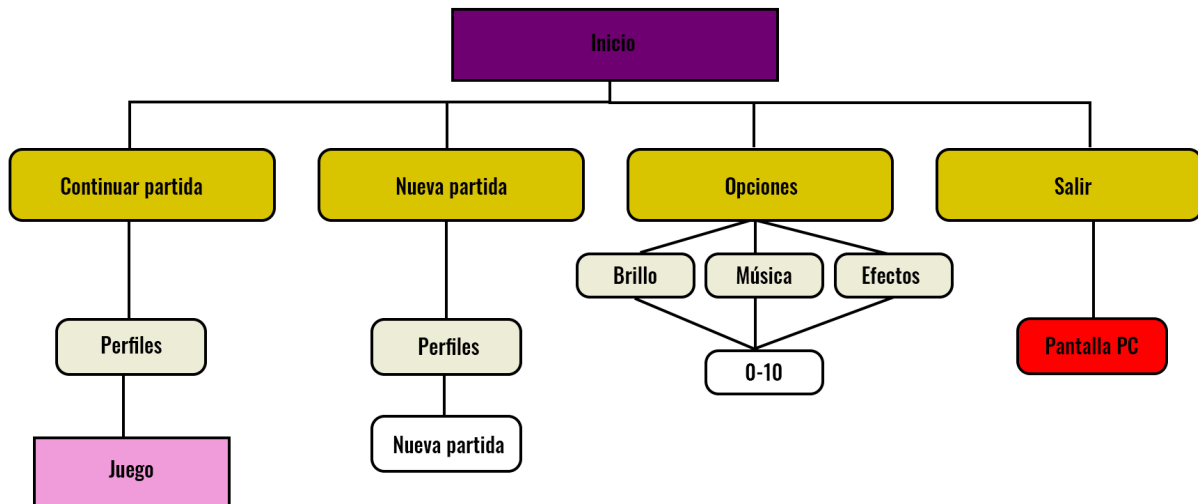
- Isaac: 15
- Mist: 25
- Aikira: 35
- Xavier: 40
- Roy: 45
- Zinnia: 50

En todos los niveles se podrá subir de nivel de acuerdo al género en desarrollo, adaptado a las mecánicas descriptivas de cada uno.

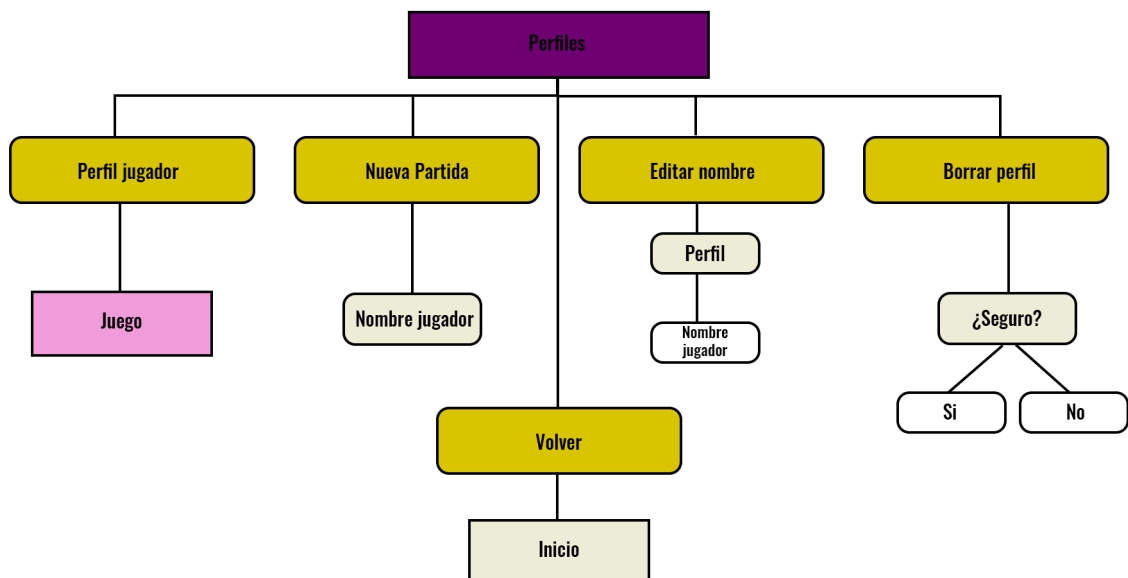
# Interfaz

## Planos de Flujo

Pantalla de inicio

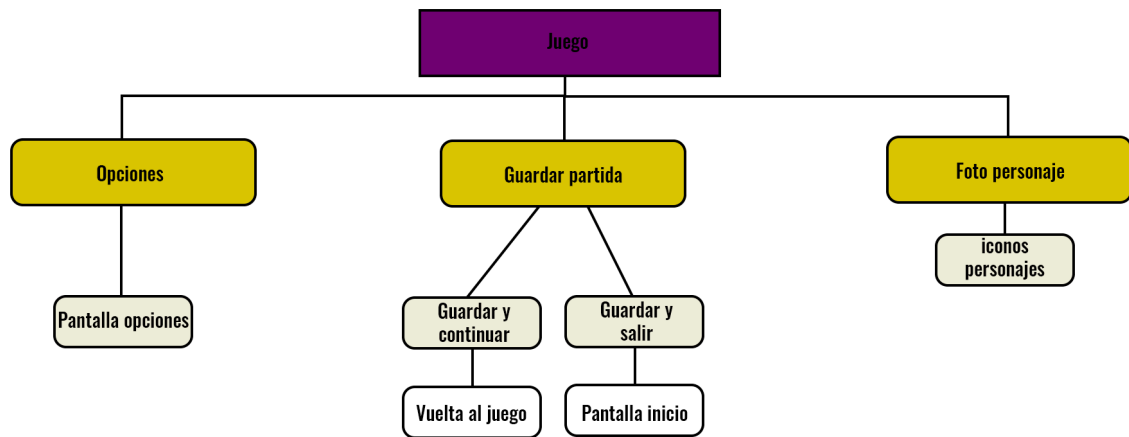


Perfil



# Interfaz

## Pantalla principal



## Menús

### 1. Pantalla de inicio:

**1.1.** Nombre del videojuego estilizado en la esquina superior izquierda.

**1.2.** Texto con opciones de comienzo de nueva partida, continuar una partida, configuración y salida del juego en la esquina inferior izquierda.

**1.2.1** - Nueva partida: se accederá al menú de perfiles de jugadores donde habrá una opción para crear uno nuevo.

**1.2.2** - Continuar partida: se encontrarán diferentes perfiles indicando el nombre del jugador, la última vez que guardó y momento de progreso en el que se encuentra, pudiendo seleccionar el que se quiera.

**1.2.3** - Opciones: Ajuste de volumen de música y efectos de sonido y regulación nivel de brillo.

**1.2.4** - Salir: Salida del juego.

**1.3.** Personaje principal en la zona media derecha. A medida que se desbloquean personajes irán apareciendo junto al personaje principal.

### 2. Dentro del juego:

**2.1.** Cajas con texto: Éste seguirá teniendo el mismo estilo que en la pantalla de inicio.

Las cajas que contienen dicho texto serán de madera con bordes dorados redondeados hacia dentro.

**2.2.** HUD: Dependiendo del nivel en el cual se encuentra el jugador, varía lo que aparece en pantalla.

- Elementos estáticos:

o Nombre del enemigo con su barra de vida en la esquina superior izquierda

o Imagen del personaje que se está usando con su barra de vida y estadísticas.

o Acceso opciones de configuración y guardado de partida.

- Elementos variables:

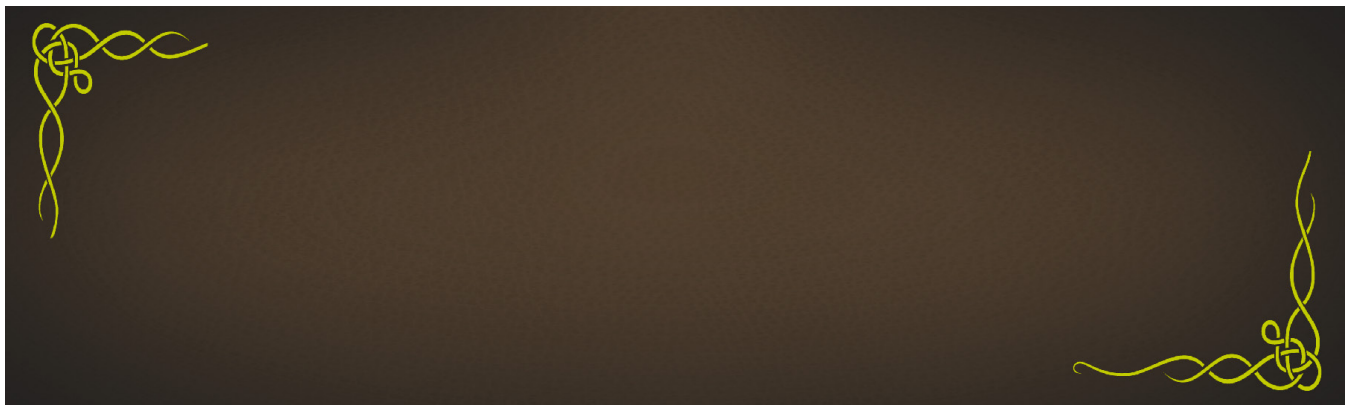
o Mapa del nivel con ubicación en tiempo real.

# Interfaz

## Pantallas de ejemplo



## Caja de diálogos



## HUD



# Arte y vídeo

## Arte 2D y 3D

### 4.1. ARTE 2D:

- Objetos y personajes en los menús y el HUD.
- Nivel de Aikira Silverstone "A través de las nubes", 2.5D.

### 4.2. MODELADO 3D:

- Personajes
- Objetos
- Escenarios
- Enemigos

## Animación

### 4.3. ANIMACIONES:

- Animaciones andar y correr.
- Animaciones de lucha con espada y cuerpo a cuerpo, manejo del agua y el fuego.
- Animación vehículo Falkner.

### 4.4. CINEMÁTICAS:

- Vista principal: perspectiva isométrica
- Recuerdos tras la finalización de un nivel.
- Explicación de la historia mediante cinemática de texto
- Tutorial de jugabilidad mediante cajas de texto antes de iniciar el nivel, con imagen sobrepuesta.

# Sonido y música

## Objetivos

Se pretende que el jugador se meta dentro de la historia mediante la música y los efectos de sonido, teniendo en cuenta que la historia es épica y busca la heroicidad, queremos que con la música el usuario sienta que es él quien hace que el videojuego sea tan épico, haciendo que el usuario se sienta como el héroe, esto hará que el jugador quiera jugar para recordar esa sensación de ser el valiente salvador. Además los efectos de sonido ayudarán haciendo que, cuando se requiera, el jugador se vea recompensado con un sonido de victoria. Teniendo en cuenta la acción del juego haremos que el jugador entre en un estado de tensión mediante la música y los efectos, incitando a la competitividad y a ser mejor para el próximo combate.

## SFX y BGM

Para lograr los objetivos propuestos por el equipo, se buscará añadir música con tonos épicos, como puede ser la música que introduce Juego de Tronos. También se añadirá música dramática en momentos donde la historia lo requiera. Además se implementará el uso de música de acción durante un combate que meta al jugador en tensión.

En cuanto a los efectos de sonido se utilizarán tonos de victoria cuando el jugador obtenga una recompensa o elimine a algún enemigo, efectos de ataque como pueden ser los golpes o el movimiento del arma, ya sean espadas, artes mágicas o incluso los puños, estos al impactar también estarán acompañados de un efecto de daño o de golpeo. Antes de enzarzarse en un combate se escucharán gritos de guerra o ataque típicos para amedrentar al rival o al jugador, además se utilizarán sonidos de expresiones en momentos del desarrollo de la historia donde se interactúe con algún NPC.



# Historia

## Argumento

El rey Zeikku, del país de Hellgart, es afectado por una maldición que su hermana Zinnia le ha impuesto y que lo bloquea dentro de su mente, poseyéndole. Junto a sus difuntos amigos Lailah y Legrant debe usar la espada legendaria Zagrant para despertar de su sueño y hacer saber a sus enemigos quién es la verdadera sombra detrás de todo.

## Historia

El juego inicia con Zeikku atrapado dentro de su mente, dormido. El está en el centro de su red neuronal y Lailah, una aliada generada por su mente, le despierta y le avisa de que está atrapado dentro de su mente por su hermana, Zinnia. También le informa de que para escapar debe derrotar a los héroes de Silverstone en el interior de su mente. Así que inicia su viaje por su mente junto a Lailah para derrotar a los héroes y así alcanzar a su hermana.

Su primer oponente es Isaac que está en el palacio de la destrucción. Una vez derrotado recibe un recuerdo sobre Isaac y su hermana, con lo que establece una conexión con su siguiente oponente, que será Mist, la hermana de Isaac, en la Mansión de la desesperación. Sin embargo, Mist es demasiado fuerte y no pueden con ella, pero de repente aparece Legrant (otro aliado generado por su mente el cual protege sus recuerdos) para ayudarlo y así consiguen eliminarla. Al derrotarla, recibe un nuevo recuerdo, mostrando esta vez a Mist junto a una chica que le salva la vida, estableciendo un nuevo vínculo con el siguiente oponente, Aikira Silverstone. Cuando derrotan a Aikira el recuerdo recibido muestra a Aikira de pequeña con su padre, Xavier Silverstone. Así que, desbloqueando el último camino que queda, van a por Xavier. Tras derrotarlo, en su recuerdo, aparece un niño pequeño junto a Xavier, que resulta ser el hermano de Aikira, Roy Silverstone. Después de derrotar a los héroes y juntar sus recuerdos, no consiguen averiguar cómo avanzar. En el centro de la red neuronal, de repente, se abre una compuerta que estaba sellada. En ella, encuentran una nave llamada Falkner la cual usa para llegar hasta el cielo donde deberá derrotar al último héroe (Roy). Con todos derrotados, el camino hacia la Torre Tipo-0 queda abierto y los héroes de Zagrant (nuestros protagonistas) pueden infiltrarse en la guarida de Synyster Zinnia. Tras avanzar por la torre, llegan hasta la cima de la torre. En ella, Zinnia les espera preparada para luchar.

Una vez derrotada Zinnia, Zeikku se ve envuelto por una luz blanca cegadora y consigue escapar del control mental de su hermana y despierta en el mundo real.

# Diseño de niveles

## Objetivos

Zeikku vive en el reino/continente de Hellgart que está contiguo al reino/continente de Delvill. En el año 2022 coronan a Zeikku como rey de Hellgart tras morir su padre Zephyr. Como su hermana Zinnia quiere reinar e imponer su dictadura posee a Zeikku. En 2023 con Zeikku ya poseído, él comienza la Batalla por el Ojo de Apolo y se enfrenta al ejército de Delvill. Pero Xavier Silverstone derrota a Zeikku y frustra sus planes fragmentando el Ojo de Apolo en 8 partes que salen volando hacia los 8 Dioses de Apolo. 10 años más tarde, dentro de su mente, despierta su consciencia e inicia el proceso de liberar su mente.

## Terminología

- Espada Legendaria Zagrant: Cuando el dios del espacio murió se transformó en espada y por eso es legendaria. Como Zeikku utiliza la espada para reinar, él y sus ayudantes son llamados los "Héroes de Zagrant".
- Hellgart y Delvill: Son los continentes que surgieron en el año 2000 en medio del Océano Pacífico.
- Dioses de Apolo: Son representaciones del poder del dios supremo Apolo que fue el creador del mundo.

## Localizaciones

- Tutorial: Es un laberinto de ladrillos de piedra.
- Palacio de la Destrucción: Es un palacio en ruinas con varias plantas y el techo destruido.
- Mansión de la desesperación: Una mansión grande con muchas habitaciones similares.
- A través de las nubes: Son unos tejados de muchos edificios que cada vez son más altos.
- Alboroto rítmico: Es un pozo muy profundo de tierra.
- El Último Guardián: Transcurre en el cielo y hay enemigos que son animales voladores.
- Torre Tipo-0: Es una mezcla de todos los lugares anteriores pero con temática oscura y frenética.

## Niveles

El juego comienza en el centro de la red neuronal de Zeikku donde contará con Lailah que le dará consejos y ayuda en combate más adelante. Desde ahí solo puede ir a un lugar el cual será el primer nivel. Una vez derrotado el jefe del nivel recibirá deberá volver al centro de su red neuronal donde descubrirá que se ha abierto un camino nuevo y se ha iluminado una linterna. Al derrotar al segundo jefe recibe un ayudante además de abrir el siguiente camino y encenderse otra linterna y tras derrotar al tercer jefe se abrirá el último camino y la tercera linterna. Sin embargo, después de derrotar al cuarto al volver a la red neuronal se iluminará la cuarta linterna y del suelo aparecerá una nave llamada Falkner. Ahora el personaje deberá subir a las nubes utilizando la nave. En las nubes encontrará otro nivel y tras pasarlo se desbloqueará el último nivel del juego.

# Diseño de niveles

---

**0 - Prisión de Zeikku:** Un laberinto con puzzles sencillos y con enemigos en combate ARPG. El nivel sirve como tutorial

**1 - Palacio de la Destrucción (Jefe: Isaac):** Zeikku debe ir avanzando por el palacio obteniendo llaves que le permitan llegar hasta el siguiente piso. La forma de derrotar a los enemigos es chocándote con ellos en ángulo de forma que no recibes daño, si chocas directamente ellos podrán hacerte daño también. Al llegar al piso 15, te enfrentas con Isaac en combate ARPG.

**2 - Mansión de la desesperación (Jefe: Mist):** Consiste en una gran mansión en la que buscar objetos que te permitan avanzar por la misma, mientras que ciertos enemigos van apareciendo en el entorno, a los que puedes enfrentarte individualmente en combate ARPG.

**3 - A través de las nubes (Jefe: Aikira):** En 2.5D con movimiento lateral usando efecto de parallax, el objetivo es perseguir al jefe por el escenario mientras evitas sus ataques e intentas golpearle. Cuando llegas al final del nivel, debes enfrentarte al jefe en combate ARPG.

**4 - Alboroto rítmico (Jefe: Xavier):** Persigues al jefe en una caída infinita el cual lanza diferentes ataques hacia ti según el ritmo de la música, y deberás recibir el mínimo daño posible hasta que puedas acercarte y golpearle. Al cabo de un rato, llegas al suelo y debes enfrentarte a él de nuevo en combate ARPG.

**5- El Último Guardián (Jefe: Roy):** Roy va montado en un dragón que debes perseguir con Falkner. Sería una sola fase en la que mientras disparas hacia enemigos, cada cierto tiempo aparece Roy y debes aprovechar para disparar al dragón. Cuando el dragón es derrotado, Roy cae al suelo y debes enfrentarte a él en un combate ARPG.

**6 - Torre Tipo-0 (Jefe: Zinnia):** Una mezcla de todos los niveles anteriores en uno pero ambientados y con mayor dificultad que los anteriores. Serían 5 fases en total, y terminaría con un combate ARPG.

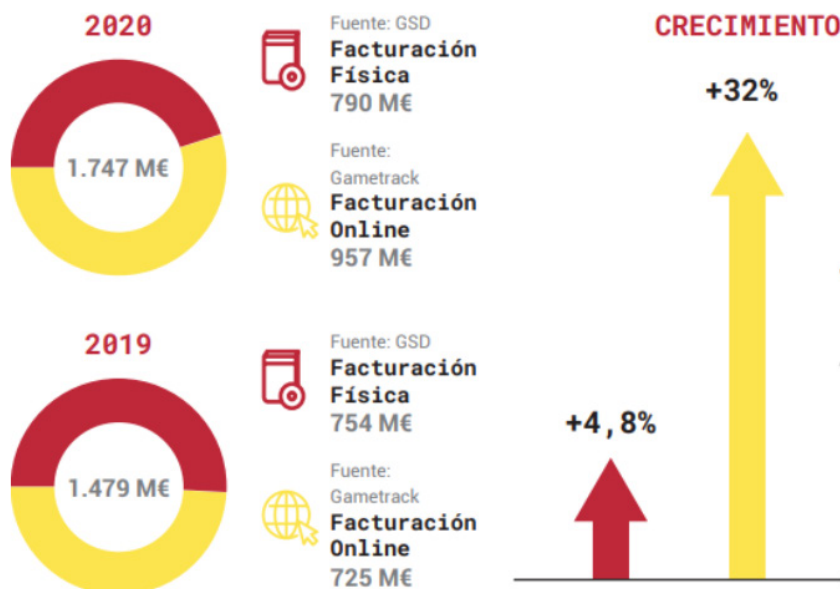
# Analisis de mercado

## Mercado Objetivo

El juego estará dirigido a un público al que le guste la estética manga, con colores suaves, jugadores asiduos de videojuegos de pc, esto se debe a que el 18% de los videojugadores utiliza este dispositivo, entre una edad de 15 a 26 años, ya que el 70% de personas en esa edad es jugador asiduo, además fueron el segundo sector de edad que más tiempo le dedicó a los videojuegos en 2020. La clasificación PEGI sería de 12 años, así nuestro público objetivo, que es mayor, podrá jugarlo sin problemas.

Se venderá online, mediante la plataforma steam ya que la venta online tuvo un crecimiento del 32% (957 M€ totales) en 2020, y en físico ya que aunque tuvo un crecimiento menor, concretamente de un 4,8% (790 M€ totales) en 2020, todo esto basado en los datos del mercado español de los videojuegos, teniendo en cuenta el anuario de AEVI de 2020.

### FACTURACIÓN TOTAL



Además al ser un juego, principalmente de acción y aventura, que son los géneros que más triunfan, vendiendo los títulos de acción 2.817.536 unidades en España y los títulos de aventura 1.115.090 unidades en España.

No debemos olvidar que al haber distintos personajes, también estará dirigido a fans de videojuegos RPG, por lo que abriría aún más el público objetivo.

Un punto a tener en cuenta es que gracias a la estética y la jugabilidad del juego favorece un público abierto en cuanto a géneros se refiere, por lo que habrá aún más ventas, y es que un 45,9% (7.3 millones de jugadoras en España) de los videojugadores españoles en 2020 son mujeres, un mercado que está en crecimiento concretamente un 2% de 2019 a 2020, por lo que hay que explotarlo.

# Analisis de mercado

En esta clase de videojuegos han triunfado títulos como:

NieR: Automata



Ys VIII: Lacrimosa of Dana



13 Sentinels: Aegis Rim



Tales of Arise



## Comparación

Las comparaciones del videojuego serán la cantidad de juegos que se caracterizan por la acción, la aventura y el RPG, sin embargo la estética manga con colores suaves, la cantidad tan amplia de dinámicas harán de Zeikku`s un producto diferenciado, sin olvidar sus predecesores. Además las posibilidades que da el crearlo para dispositivos PC son más amplias que si se hiciera para una consola como otros videojuegos con los que se le podría comparar, y a los que gracias a esta característica supera.

# Bibliografía

---

Recursos para realizar el GDD:

- Google Fonts (fuente *Raleway*, *Roboto* y *Merienda*)
- AEVI (datos sobre el mercado español de videojuegos)
- FreeSound (sonidos de ejemplo)
- iconos8.es
- pngwing.com
- pngtree.com
- techcrunch.com
- shuanlan.zhihu.com

Herramientas usadas:

- Photoshop (Dibujos y interfaz)
- Illustrator (elementos arquitectónicos)
- InDesign (maquetación del documento)