*Game Design Document*

Eclipse

## Identidad del Juego

Juego de estilo plataformas con puzles que puede jugarse tanto en modo historia como en modo cooperativo de dos jugadores.

El objetivo principal consiste en cooperar entre los dos personajes para conseguir los amuletos que se encuentran al final de cada uno de los distintos niveles, de forma que los personajes vayan adquiriendo su poder y puedan acabar con la maldición que está destruyendo el mundo.

## Eslogan

Descubre la aventura de dos gemelos malditos, separados al nacer pero predestinados a encontrarse. Lucharán juntos para evitar la profecía y restaurar la paz en el mundo.

Enrevesado, dinámico, coordinación extrema.

## sinopsis

Según cuenta la leyenda, el primer embarazo del milenio estará maldito. La madre daría a luz a dos gemelos que materializarían los conceptos de luz y oscuridad en el mundo, y que serían complementarios, inseparables. En el año 3000 d.C. nacen dos gemelos que parecen cumplir dicha profecía: Hyperion, el portador de la luz, y Érebos, el portador de la oscuridad. Su madre no es capaz de cumplir el deseo de la profecía y asesinar a uno de ellos, así que los envía a lugares lejanos con la esperanza de que la maldición se deshaga.

Sin embargo, dicha maldición permanece intacta y la desolación empieza a arrasar el mundo. Pero una parte de la leyenda había permanecido oculta: los gemelos acabarían encontrándose y gracias a sus fuerzas y al poder de los amuletos de *Seramar* esparcidos por el mundo, podrían acabar con el hechizo perverso que estaba asolando el planeta.

## Contexto del juego / Lore

Cuenta la leyenda que, el primer embarazo de cada milenio, estaría maldito. La desdichada madre engendraría a dos gemelos cuya alma estuviera dividida, rota. En uno de ellos se sembraría de la semilla de la luz, en el otro, la de la oscuridad. Igual que no existe la noche sin el día, no podrían vivir el uno sin el otro.

Las leyendas siempre parecen inalcanzables, místicas… Hasta que se convierten en realidad.

En el año 3000 d.C., en una pequeña villa llamada Surgray, nacieron dos hermosos niños. A uno lo llamaron Hyperion, en honor al dios griego del Sol, pues parecía que irradiaba luz. Al otro, lo llamaron Érebos, pues sus rasgos recordaban al dios griego de la oscuridad. Sus padres, nada más verlos nacer, no pudieron evitar pensar en la famosa leyenda del primer embarazo del milenio.

Esa misma noche, la madre soñó que el mundo se apagaba, hasta que mató a uno de sus hijos, y todo se iluminó. Se despertó asustada, pero enseguida se quedó dormida, pues había sido un día agotador. Al volver a dormirse, tuvo otra vez la misma pesadilla, pero esta vez mataba a su otro hijo. En ese momento, aceptó resignada lo que sus ojos se negaban a admitir: que la profecía era cierta, y que debía matar a uno de sus hijos para salvar el mundo. Después de varios días sin dormir, decidió que no era capaz de hacerlo. Matar a uno de sus hijos era matar a una parte de sí misma.

Sin embargo, se le ocurrió una idea. Pensó que, si sus hijos nunca se conocían, la profecía se rompería. Al día siguiente, dejó a uno de ellos en un pueblo lejano, y al otro lo arrastró en una barca río abajo. Había abandonado a sus hijos, pero al menos sus corazones seguían latiendo.

Desafortunadamente, la madre no podía haber estado más equivocada. El apocalipsis había comenzado. Pero había una parte de la leyenda que se había perdido a través de la historia. Independientemente de la distancia a la que se encontraran, los gemelos lograrían encontrarse, atraídos por el magnetismo natural de sus almas. Si juntaban las fuerzas de la luz y la oscuridad, alcanzarían un poder increíble, pero no sería suficiente para combatir la adversidad. Sin embargo, si conseguían juntar la magia de los amuletos de Seramar repartidos por todo el mundo, podrían devolver la paz al mundo.

## Mecánicas

Aprovechando los puntos diferenciales de la historia, Eclipse se centra en las ideas de luces y sombras. De esta forma, un jugador representa la claridad y otro la oscuridad, encarnando a Hyperion, dios griego de la luz, y a Érebos, dios griego de las sombras. Esto se logra tanto en modo multijugador como en modo historia, pudiendo en este caso cambiar de jugador mediante una tecla.

Se utilizan mecánicas relacionadas con el concepto de luminosidad, como por ejemplo los láseres y los espejos (luz) y los portales (oscuridad). Además, se explota mucho la idea de compenetración entre los personajes (gemelos), pues en todas las mecánicas se necesita la ayuda del otro personaje para progresar. Todo ello está en consonancia con la historia del juego, ya que ambos personajes deben unir fuerzas para acabar con la maldición y salvar el mundo.

A continuación se muestran las mecánicas principales, distribuidas en distintos niveles:

* Mecánica de los portales, tanto para traspasar objetos como para que un personaje se pase a la parte del nivel del otro.
* Mecánica de arrastrar objetos y moverlos para poder acceder a determinadas plataformas o para poder saltar en esos objetos y no caer a los pinchos.
* Mecánica de mover espejos hasta dar con la posición adecuada, para hacer rebotar láseres.
* Mecánica de invertir la gravedad del otro personaje.
* Mecánica de que las plataformas se van cayendo al tocarlas o al pasar cierto tiempo.
* Mecánica de que un personaje se pasa a la parte del otro para poder ayudarle.
* Mecánica de las placas de presión para hacer que la plataforma del otro jugador se mueva cuando dicha placa esté presionada.

## Diseño de niveles

El juego cuenta con varios tutoriales y diez tipos distintos de niveles, de los cuales cinco son de dificultad baja y tienen una duración aproximada de dos minutos cada nivel, mientras que los otros cinco son de dificultad alta y duran unos cuatro minutos cada uno. Además, existe un modo infinito en el que se van combinando estos módulos. A continuación se muestra el diseño de cada uno dichos niveles.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Diseño de niveles 1 y 2

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Diseño de niveles 3 y 4

Imagen que contiene piano, dibujo

Descripción generada automáticamente

Diseño de niveles 5 y 6

Texto

Descripción generada automáticamente

Diseño de niveles 7 y 8

Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamente

Diseño de niveles 9 y 10

Faltan capturas de los niveles definitivos en PC

## Características

Enumera las características o elementos únicos que quieres incluir en tu juego.

Está todo desarrollado en el resto de apartados (?)

## Estilo de Arte

Se trata de un juego con estética cartoon, simple pero vistoso. El estilo es sencillo, sin gran cantidad de detalles para no sobrecargar el escenario, centrándose en la jugabilidad del nivel y en la estrategia del mismo.

En lo referente a las cámaras, Eclipse cuenta con dos de ellas. Se utiliza una cámara la sección inferior y otra para la superior, de manera que cada sección pueda tener una gravedad distinta (invertida).

Tal y como se ha introducido en la historia, la ambientación del videojuego se centra en un mundo futurista y la vez fantástico, en el que se entremezclan elementos como las profecías o los amuletos con láseres y portales teletransportadores.

Como referencia, se han tomado juegos de plataformas con estética cartoon como Assasin’s Creed Chronicles o The Cave, coincidiendo además con este último en ser un juego de puzles y coordinación entre varios personajes.

Imagen que contiene viejo, tabla, fuego, cuarto

Descripción generada automáticamente

Assasin's Creed Chronicles y The Cave

Para los recursos visuales, se han empleado los siguientes programas, ambos adquiridos con licencia universitaria a través de *Privio*.

* [Adobe Photoshop](https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html)
* [Adobe Illustrator](https://www.adobe.com/es/products/illustrator.html)

## Personaje

La estética del personaje se basa en la capucha utilizada en Zelda o en el mencionado Assasin’s Creed. También se ha añadido como señal distintiva un pañuelo que cubre la parte inferior de la cara del personaje, así como un traje de estilo medieval.

Además, como un personaje simboliza la luz y otro la oscuridad, se ha empleado para Hyperion una paleta de colores cálidos y para Érebos una paleta de colores más fríos.

Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamente

Diseño del personaje

Un dibujo de un perro

Descripción generada automáticamente

Ciclo de pasos del personaje

## Backgorunds

A continuación se muestran los backgrounds utilizados.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Background de la fábrica



Background de la jungla

Imagen que contiene Patrón de fondo

Descripción generada automáticamente

Background del espacio

Dibujo de una ciudad

Descripción generada automáticamente

Background del oeste

## Assets

A continuación se muestran los assests del juego empleados.

Diagrama, Dibujo de ingeniería

Descripción generada automáticamente

Espejos para reflejar el láser

Imagen que contiene béisbol, murciélago, jugador, objeto

Descripción generada automáticamente

Palanca para activar gravedad

Forma, Flecha

Descripción generada automáticamente

Assesta para las paredes

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

Pistola láser y receptor

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Andamio, plataforma y caja

Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente

Portales

Imagen que contiene Icono

Descripción generada automáticamente

Botones

Imagen que contiene Forma

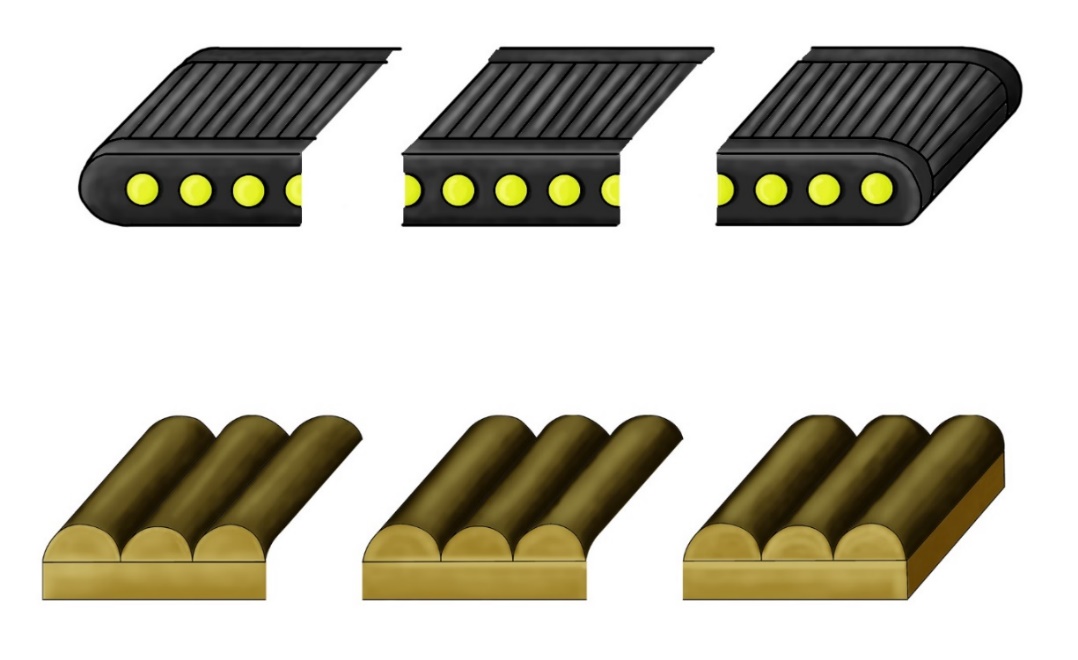
Descripción generada automáticamente

Amuletos necesarios para acabar el nivel

Imagen que contiene edificio

Descripción generada automáticamente

Pinchos superiores e inferiores



Tipos de suelos

Imagen que contiene tabla, dibujo, billar, cuarto

Descripción generada automáticamente

Placas de presión

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Puerta y plataformas

A continuación se muestra el personaje junto con su ciclo de pasos.

## Interfaz

Como se observa en el apartado 6.1, las interfaces están en consonancia con el título del juego (Eclipse) y con su historia, casando con los conceptos de eclipse y luminosidad. Dichas interfaces están divididas en dos secciones (superior e inferior), simulando una la luz y otra la oscuridad, además de anticipar la dinámica del juego cooperativo con la pantalla dividida.

En lo referente a los controles, en su versión en ordenador se utilizan las teclas *A* y *D* para el movimiento a la izquierda y a la derecha, la tecla *W* para el salto, el *Space* para cambiar de jugador en modo individual y la tecla *Escape* para abrir el menú de pausa. En la versión para móvil se emplean teclas que se superponen en la pantalla.

## Versión PC

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de la pantalla de controles

Imagen que contiene teléfono

Descripción generada automáticamente

Interfaz del menú principal

Imagen que contiene foto, montón, diferente, grupo

Descripción generada automáticamente

Interfaz de la pantalla de selección de nivel

Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de la pantalla de contacto

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaces del menú de pausa y game over

Además, el juego cuenta con una versión en inglés.

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

Interfaz de la pantalla de selección de idioma

## Versión móvil

A continuación se muestra la versión para dispositivos móviles, que cuentan con unos botones superpuestos para los controles.

Imagen que contiene monitor, camión, televisión, pantalla

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

## Música y Sonido

Incluye enlaces a la música y sonidos similares a lo que buscas. Puedes enunciar las emociones que deben evocar al jugador con todo el apartado sonoro.

El videojuego cuenta con los siguientes tipos de canciones: música en el menú, música de créditos y música dentro del juego (que consta de dos versiones). Además, se incluyen varios efectos de sonido.

## Música para la pantalla del menú

Con este primer tema para el menú, se pretendía componer un tema que transmitiese intriga y misterio, así como que crease una sensación fría, tenebrosa y sombría.

Para conseguir transmitir todo esto al jugador, se ha dado el protagonismo a instrumentos graves como el bajo electrónico. Por otro lado, también se ha usado melodías suaves, lentas y tranquilas, para seguir consiguiendo esta percepción, así como efectos de sonido que provocan la sensación que vienen de lejos y se acercan a nosotros, generando algo de intranquilidad o de que algo acecha y rodea al jugador.

A nivel compositivo, esta canción es un *loop*. Para que no sea repetitiva para el usuario se ha optado por meter pequeños elementos diferenciales y que sea un tema con distintas partes con matices bien diferenciados como el uso de percusión o los ya mencionados efectos de sonido, evitando de esta forma producir una sensación de cansancio en el usuario.

## Música dentro del juego

## Tema 1

Para el desarrollo de las partidas, se ha compuesto una segunda melodía con la que se ha tratado de dar una sensación más espacial, pensando en aquellos niveles con estética y dinámica más futurista. Se ha tratado de transmitir al usuario una sensación de misterio, de manera que sigue la línea marcada por el menú y el tema compuesto para dichas pantallas.

Por ello, se ha compuesto este tema de una manera incremental y progresiva. También se ha optado por el uso de tonalidades más graves al comienzo hasta que llega a la melodía principal de violín que recoge todo el protagonismo, siendo asimismo más calmada. Tras este progreso hacia la melodía principal y su desarrollo, se continúa hasta terminar como se comenzó, con el sintetizador que desaparece de manera progresiva, intentando despertar de nuevo en el usuario una sensación tenebrosa y de misterio. Para ello, el tema desaparece lentamente y se percibe que se va "alejando".

## Tema 2

Para este tema, se decidió romper un poco con la línea de los otros dos temas para que de esta manera el jugador tuviese una música con una melodía más alegre y activa, que dejase una buena sensación en él.

Este tema está más destinado a niveles de habilidad, donde no haya tanta sensación de secretismo ni de ocultación. Niveles más ágiles y rápidos y sin tanta pausa de por medio.

No obstante, tampoco se quería perder la esencia fundamental y tiene arreglos que provocan en el jugador sensaciones transmitidas con los otros dos temas, sobre todo al final, donde concluye con un *fadeout*.

Este tercer tema comienza con mucha energía y a medida que avanza, mezcla esta sensación tan enérgica con partes más tranquilas en su melodía. Tras ello, a mitad del tema se llega a una parte que produce una sensación de nostalgia gracias al arreglo del sintetizador con tonalidad más grave, para de nuevo subir dicha tonalidad y comenzar con una parte con mucho más ritmo. Finalmente, el tema termina de una manera más relajada volviendo a las emociones de la parte media del tema.

## Efectos de sonido

En el videojuego se incluyen los siguientes tipos de efectos de sonido:

* Efecto para los botones.
* Efecto al conseguir diamante.
* Efecto de electricidad.
* Efecto para los espejos.
* Efecto para el láser.
* Efecto la palanca.
* Efecto para abrir las puertas.
* Efecto para las barreras.
* Efectos para el nivel musical.

Los programas y recursos utilizados para la creación y edición de la música y de los efectos de sonido son los siguientes:

* [Audacity](https://www.audacityteam.org/)
* [Music Maker](https://www.magix.com/es/musica/music-maker/)
* [Free Audio Library](https://sfx.freeaudiolibrary.com/es/)
* [Generador de Frecuencias](https://www.szynalski.com/tone-generator/)

Todos ellos permiten utilizar su contenido siempre y cuando no se utilicen en un producto con ánimo de lucro.

## Modelo de negocio y monetización

## Hoja de ruta del desarrollo / Lanzamiento

**Plataformas:** Web (PC y dispositivos móviles).

**Audiencia:**

Plataformas 2D con modo historia y multijugador apto para todos los públicos (PEGI 3).

Público objetivo: jugadores adolescentes o adultos amantes de los juegos de plataformas, estrategia y puzles, especialmente debido a su lore y dificultad.

**Hoja de ruta del desarrollo:**

**Hito 1:** Crear cuentas de redes sociales – 07/10/2020.

**Hito 2:** Elegir temática e ideas generales del juego – 12/10/2020.

**Hito 3:** Plantear niveles de forma teórica – 20/10/2020.

**Hito 4:** Diseño de niveles 1, 2, 3, 4, 5 y 6 – 06/11/2020.

**Hito 5:** Diseñar protagonista – 08/11/2020.

**Hito 6:** Programación básica de movimiento de personaje y cámaras – 09/11/2020.

**Hito 7:** Programación de plataformas – 09/11/2020.

**Hito 8:** Escena 1 – 10/11/2020.

**Hito 9:** Diseño de niveles 7, 8, 9 y 10 – 11/11/2020.

**Hito 10:** Ciclo de pasos y animaciones de los personajes– 11/11/2020.

**Hito 11:** Implementar todas las mecánicas sin assets – 12/11/2020.

**Hito 12:** Escenas 2, 3 y 4 – 12/11/2020.

**Hito 13:** Escena 5 y 6 – 13/11/2020.

**Hito 14:** Meter tilemaps – 13/11/2020.

**Hito 15:** Terminar guión/historia– 13/11/2020.

**Hito 16:** Escenas 7, 8, 9 y 10 – 14/11/2020.

**Hito 17:** Añadir música – 15/11/2020.

**Hito 19:** Diseñar plataformas – 15/11/2020.

**Hito 18:** Diseñar backgrounds – 15/11/2020.

**Hito 19:** Implementación de menús con arte – 16/11/2020

**Hito 20:** Añadir botones para móvil – 17/11/2020

**¿?:** Terminar Porfolio – ¿?

**¿?:** Modo infinito – ¿?.

**¿?:** Servidor online – ¿?.