

Game Design Document | Pitch Document

- **Ficha del juego**

- **Nombre:** Anora's Quest
- **Género:** Aventura/ Plataformas/ Fantasía/ Puzzle
- **Estética:** Cartoon
- **Nº Jugadores:** 1 Jugador
- **Fecha Lanzamiento:** Junio del 2020
- **Plataformas:** PC

- **Sinopsis breve de la historia**

La estatua de una antigua leyenda cobra vida para salvar a Dalanor y sus guardianes de la destrucción masiva del malvado Draacau y sus temibles secuaces.

- **Resumen general de la historia**

En Dalanor ocurre una tragedia: El malvado monstruo Draacau surge de las oscuridades más profundas para destruir el pueblo y robar los poderes de los dos guardianes que lo custodian: el guardián de la fauna y la guardiana de la flora.

En toda oscuridad siempre hay un punto de luz, y en esta historia no es una excepción. La estatua que personifica una antigua leyenda cobra vida para cumplir su cometido.

¿Podrá salvar Dalanor de Draacau y sus feroces secuaces?

- **Características principales del proyecto**

Descripción general de la jugabilidad

El proyecto tendrá una jugabilidad de plataformas, combate y algo de puzzle. Tendrá las mecánicas principales de correr, saltar, atacar y esquivar.

Descripción general del tipo de arte

Nuestro proyecto tendrá un estilo visual cartoon estilizado, en el que predominarán colores vivos, alegres y simples, en el que destacarán los contrastes entre ellos mediante la flora y los props que implementaremos.

Ambientación

La ambientación del título consistirá en un mundo en el que predomina la flora, además de ruinas pedrosas y pequeños enemigos. Predominarán los colores vivos, simples y planos, en los que se darán ciertos contrastes entre ellos.

Nivel de exigencia

La dificultad del juego será intermedia, pero con carácter progresivo: la fase inicial será fácil, dado que implementaremos un tutorial para presentar los controles y las mecánicas principales del juego.

La fase intermedia tendrá un nivel de dificultad más alto, dado que se deberá eliminar a un número considerado de enemigos para poder avanzar en la historia.

Finalmente, la fase final tendrá el nivel más alto de dificultad de todos, ya que consistirá en derrotar al jefe final.

Referencias

Jugabilidad



Artístico



- **Tipos de diversión**

¿Qué tipo de diversión será?

- Fantasía
- Descubrimiento

¿Para qué tipo de jugador irá dirigido?

- Explorador
- Achiever

¿Enlazan bien estos tipos de diversión?

Si, ya que el descubrimiento dentro de un mundo nuevo y de fantasía es un tema muy usado en videojuegos, dado que está garantizado que es una fórmula muy funcional y que generalmente suele enganchar a los jugadores a jugar más.

- **Tipos de jugadores**

¿A quién va dirigido? ¿Por qué? (No más de 2 tipos)

Explorers, ya que es necesario explorar el mapa para poder desbloquear habilidades o ítems que mejoran las habilidades básicas del player (ya sea el ataque, la velocidad...)

Además, consideramos que también van dirigido a los Achievers porque en nuestro proyecto habrá una gran cantidad de enemigos que podremos derrotar junto con algunos logros, motivos por los cuales fomentará que estos jugadores quieran superar todos los retos posibles y completar el juego al 100%.

- **Definición de las 3C**

Character

Mecánicas

- Ataque a distancia

- Ataque melé
- Salto
- Dash
- Correr

Movimientos

- Caminar hacia delante
- Caminar hacia detrás
- Caminar hacia los lados
- Caminar en diagonal

Acciones

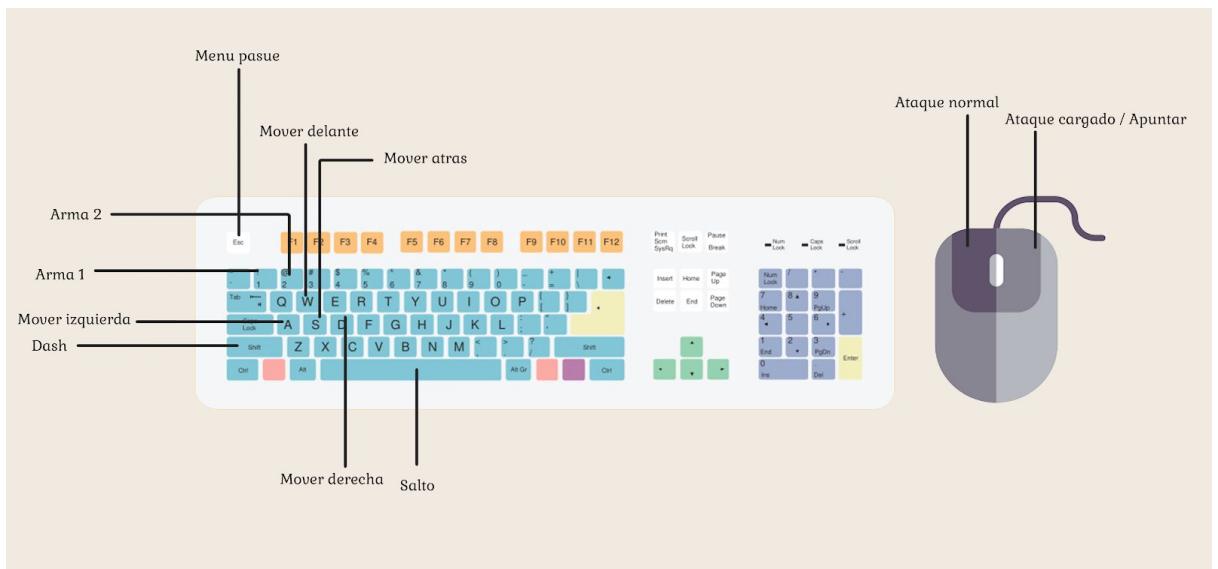
- Usar armas
- Saltar
- Pulsar botones (Para desbloquear puertas)
- Curarse

Controller

¿Con qué jugaremos? (Mando, teclado...)

- Teclado + ratón
- Mando (Si sobra tiempo)

Mapeado de controles



Camera

Comportamiento de la cámara

Se moverá en X y Y con el ratón en 3 persona, ajustar sensibilidad y distancia de la cámara respecto al player en caso de mando con uno de los joystick

Reacciones

Temblores al aparecer alguna escena de boss o golpe, se moverá para las cinemáticas dentro de unity, pequeños colores rojos rápidos en los bordes al recibir mucho daño, autocalibrado para no traspasar paredes y objetos.

Duración de las reacciones

Unos pocos segundos (Entre 3 y 4 segundos)

- **Definición de objetivos**

Objetivos principales

- Derrotar a los dos minibosses

- Derrotar al boss final

Objetivos secundarios

- Derrotar todos los pequeños enemigos
- Conseguir todas mejoras
- Conseguir todos los colecciónables

Reglas de inicio

- Vidas llenas / Barra de vida al 100%
- Stats básicas
- Posible minimapa

Reglas de progresión

- Atacar a melée
- Atacar a distancia
- Recibir daño
- Desbloquear accesos
- Saltar
- Esquivar
- Correr
- Recoger colecciónables
- Recoger Power Ups
- Recoger armas

Reglas de finalización

- Derrotar al boss final

Reglas constitutivas

- 1 jugador
- Combate libre, tanto melée como distancia
- Exploración motivada por colecciónables que suben las stats del jugador

Reglas implícitas

- Puedes llegar a la fase del boss final con las stats al máximo gracias a los colecciónables

Condiciones de victoria

- Derrotar al boss final
- Salvar a los guardianes

Condiciones de derrota

- Caerse del mapa
- Perder toda la barra de vida

- **Aspectos básicos del juego en gameplay**

Retroalimentaciones

Positivas

- Coger los colecciónables te subirá las stats.
- Coger nuevas armas dará más dinamismo.

Negativas

- Los enemigos no dejarán de perseguirte.
- Si mueres, el nivel se reinicia desde el principio.

Recompensas

- Nuevas habilidades
- Más capacidad de salto
- Nueva arma
- Más ataque
- Más defensa

Toma de decisiones

Elegir entre derrotar o no a los enemigos estándares que están repartidos por el mapa.

Elegir entre tomar el camino lineal e ir directo a por los bosses o explorar el mapa entero para recoger todos los colecciónables.

Elegir entre los varios caminos disponibles para averiguar dónde están los botones que desbloquean los accesos.

Elegir entre atacar a melée o a distancia.

Flow

Entraríamos en un estado de flow en las fases de combate, tanto la de los pequeños enemigos, como los mini bosses y los bosses.

Historia y cinemática, control sencillo e intuitivo, dificultad progresiva

Microflow

Entraríamos en estado de Microflow en las batallas de los minibosses y en la del boss final, siendo ésta última más acentuada que las demás.

Possible: velocidad de las plataformas.

- **Definición detallada de las mecánicas y su funcionamiento**

Correr

Mecánica cuya función es desplazarse por la superficie del mapa en el eje X.

Saltar

Mecánica que sirve para desplazarse por el mapa en el eje Y, pudiendo de esta manera acceder a plataformas que están en movimiento o para esquivar enemigos.

Ataque Melee

Mecánica que utilizaremos para golpear y derrotar a los de manera física (es decir, a corta distancia).

Ataque a Distancia

Mecánica que servirá para golpear y derrotar a nuestros enemigos a larga distancia, en nuestro caso, la protagonista atacará con magia a sus oponentes.

Dash

Mecánica cuya función servirá para esquivar los ataques de nuestros enemigos

- **Unique selling points (Puntos fuertes, preguntas y respuestas sobre el proyecto)**

¿Por qué es especial?

Nuestro título es especial porque trata una combinación de géneros muy buena en el mundo del videojuego.

Será una experiencia divertida y agradable para todos los públicos, además de tener un apartado visual de lo más bonito y colorido.

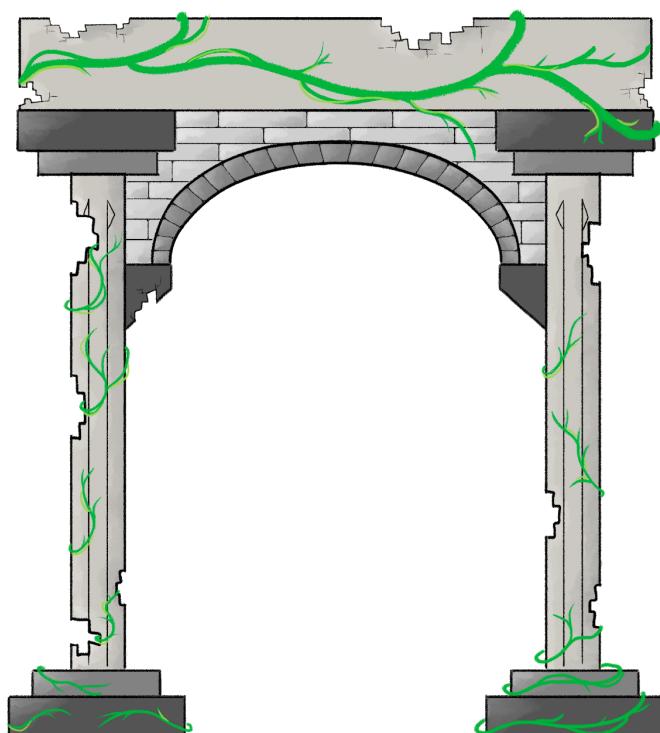
¿En qué se diferencia con otros del mercado?

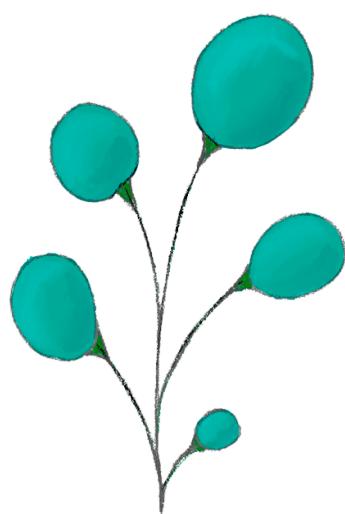
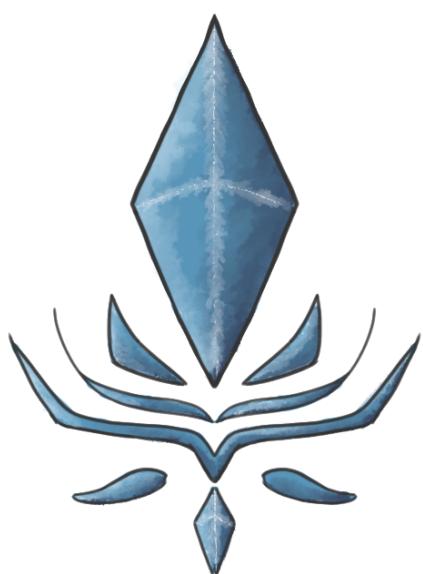
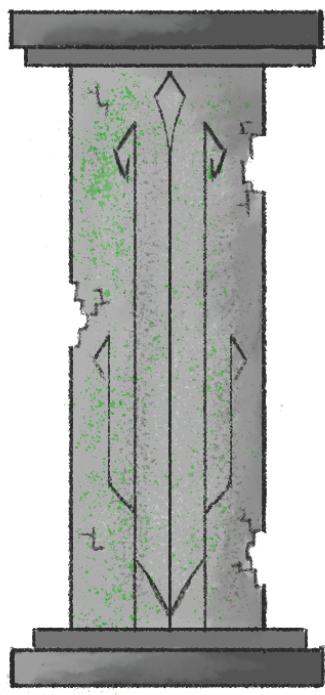
Nuestro título contiene una historia no muy vista en la época actual con el apartado visual que tiene implementado, así pues, queremos dar al mercado un título con una historia original.

¿Qué podemos aportar para que destaque sobre la competencia?

Podemos aportar mecánicas originales que den dinamismo al gameplay, además de añadir efectos de sonido y partículas que añaden vida y ambiente al título y, a la vez, feedback a los jugadores.

Arte

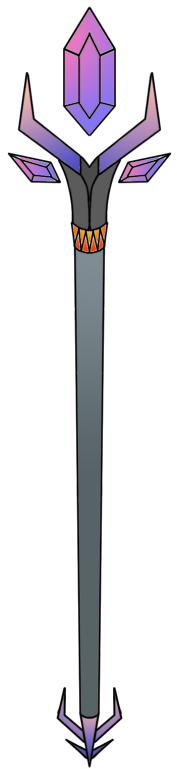


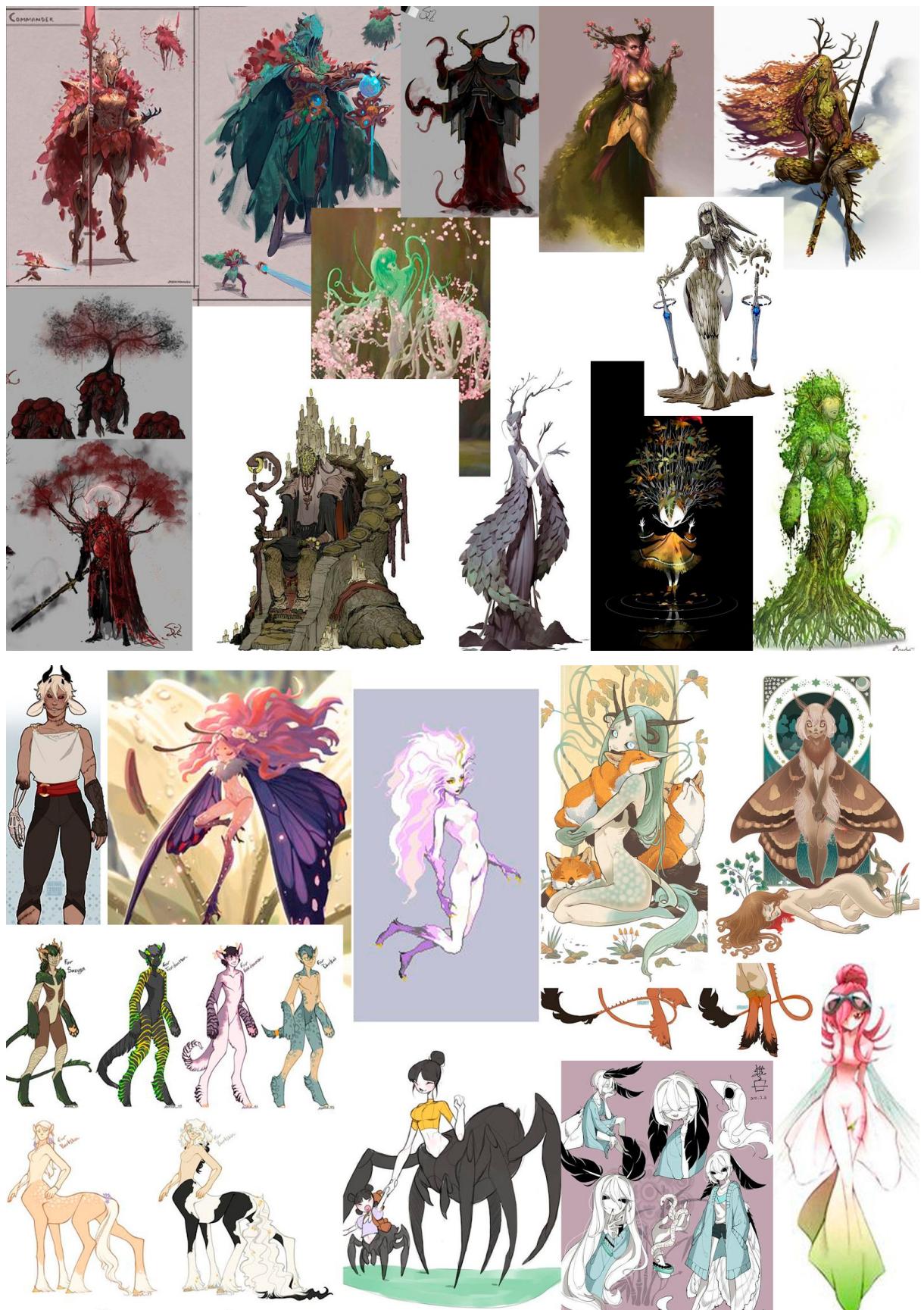


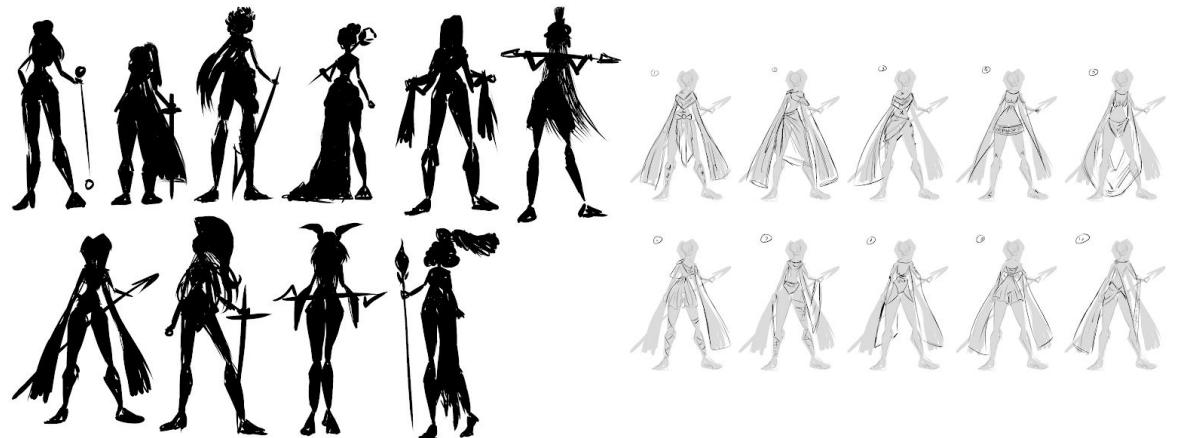
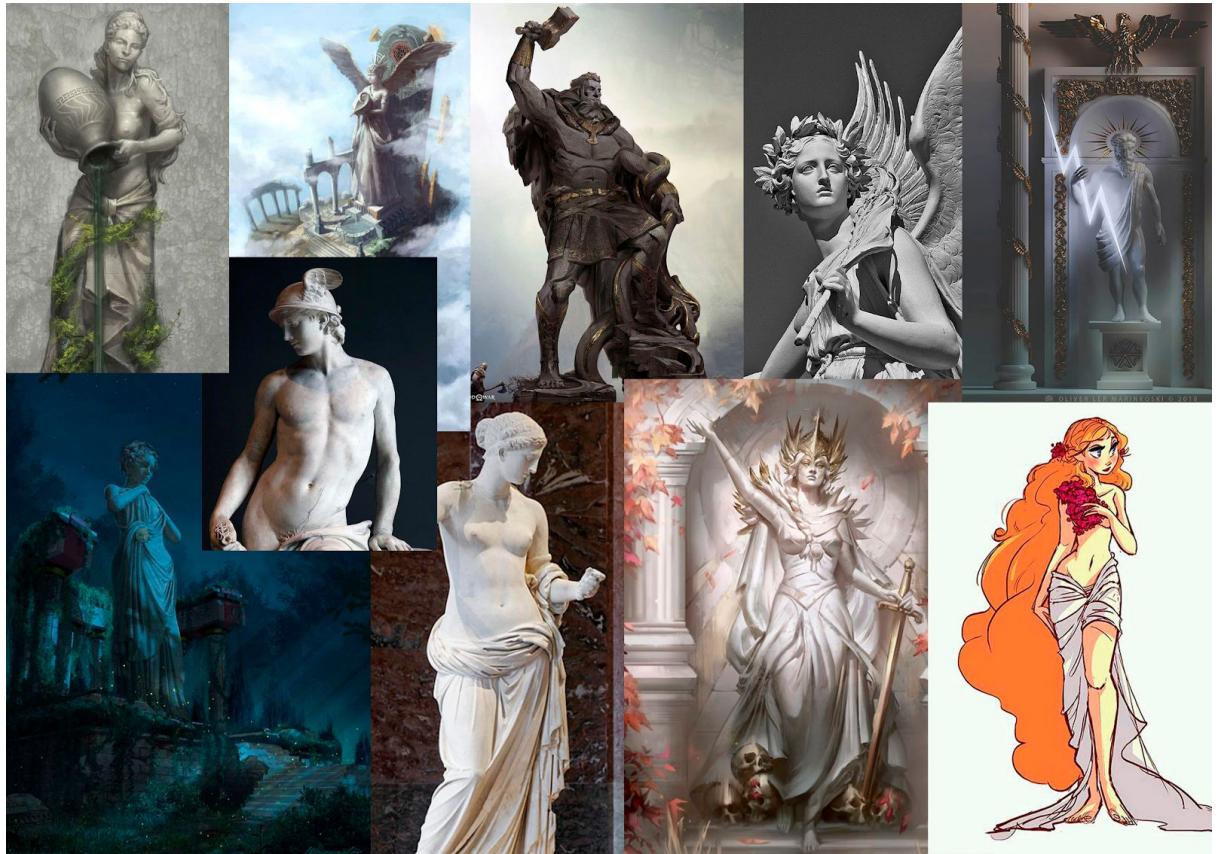


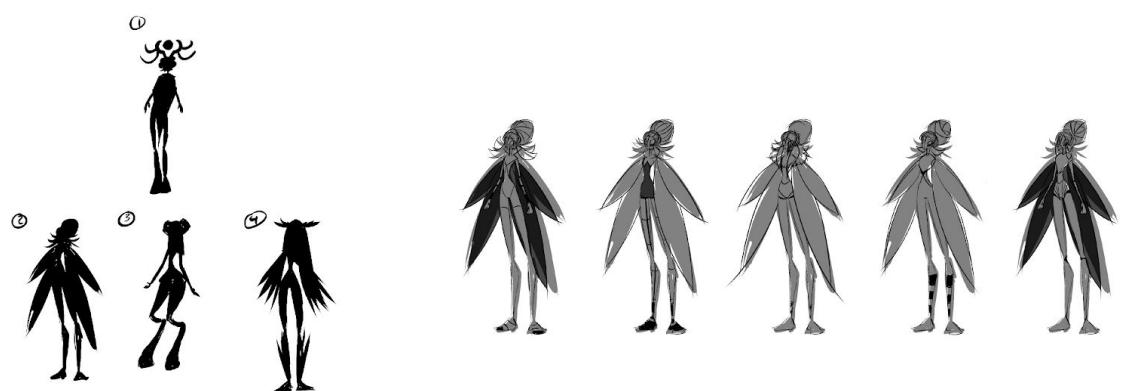
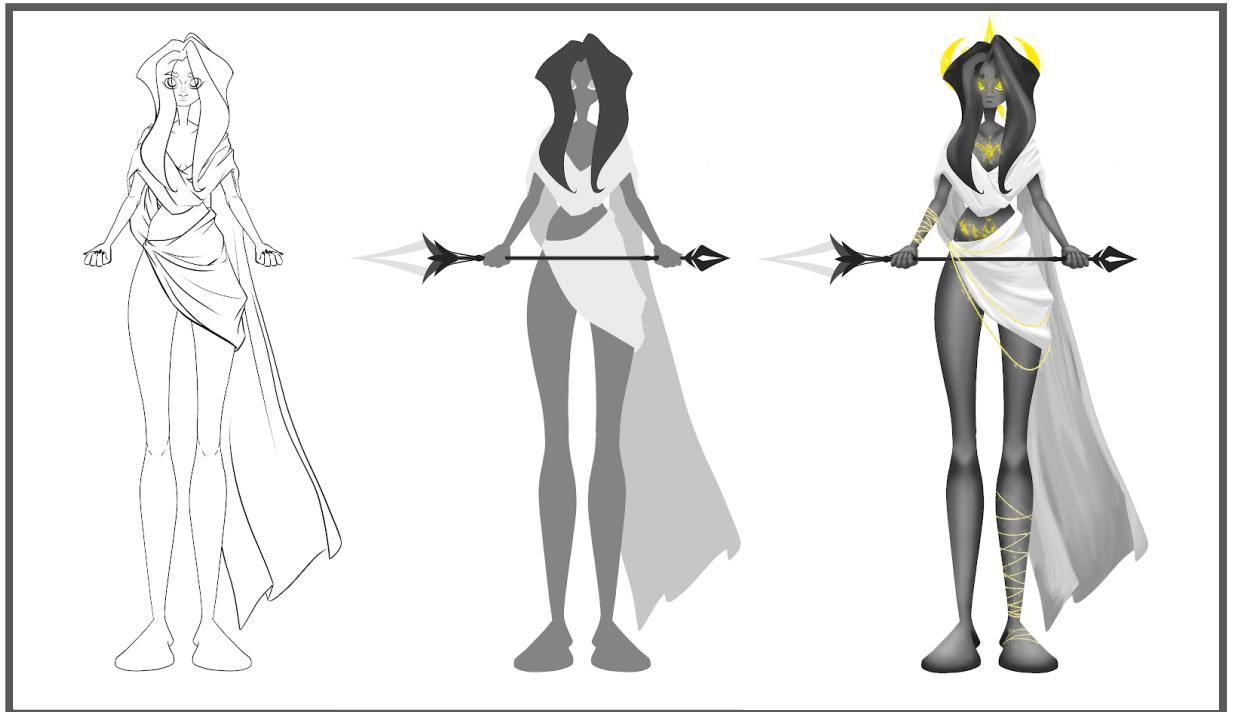


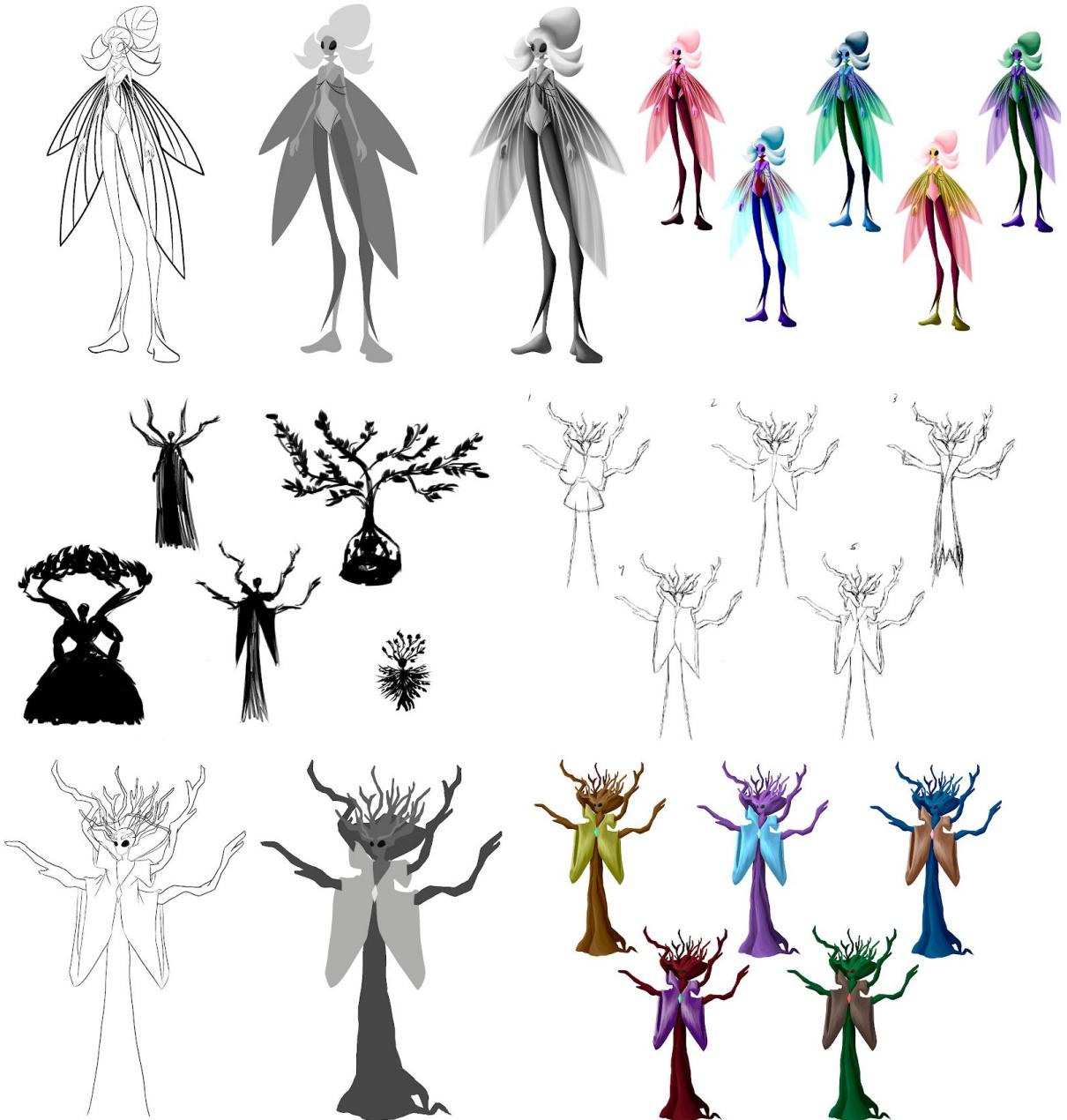


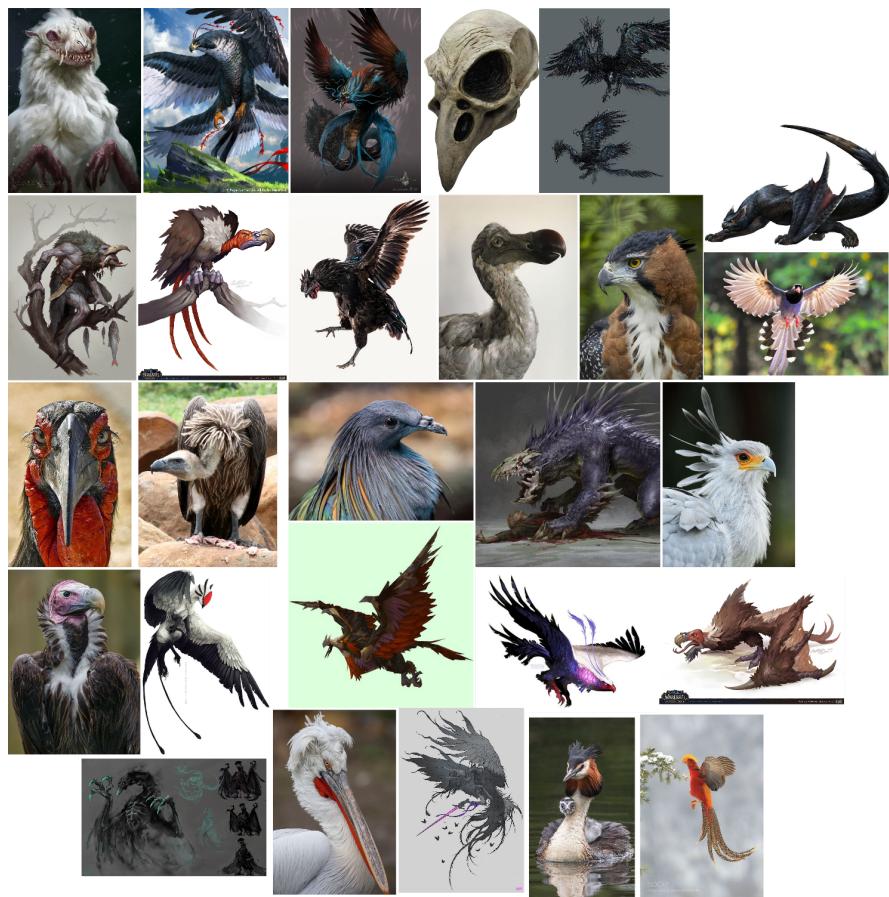




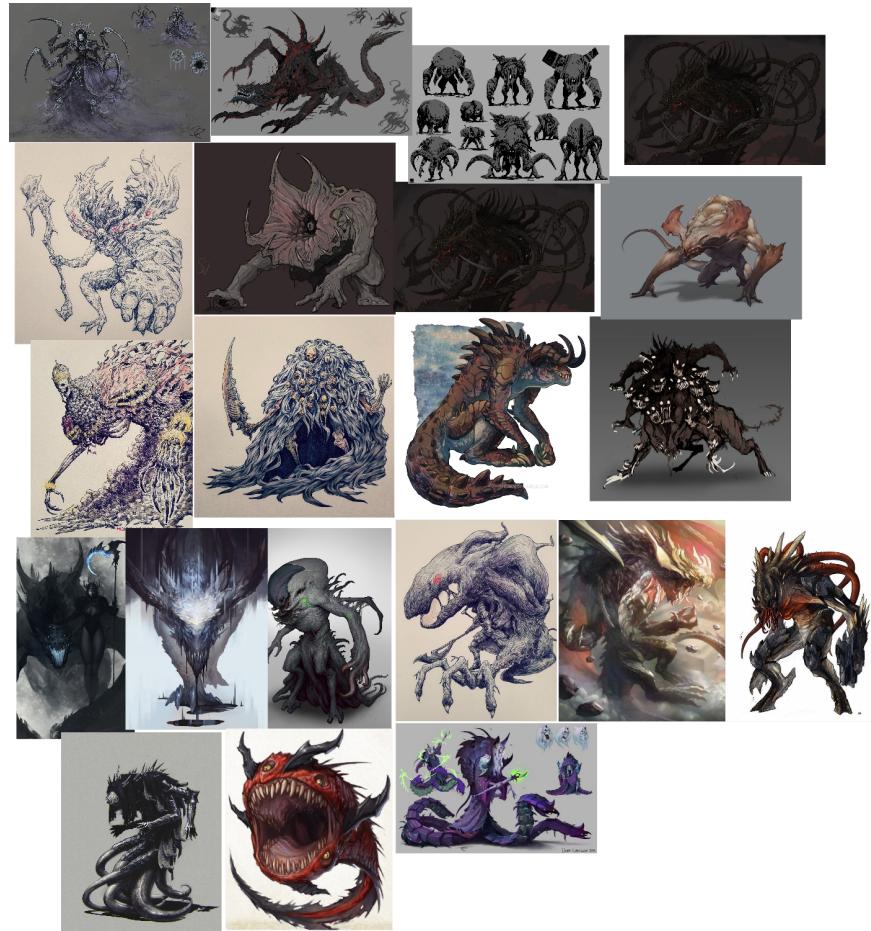


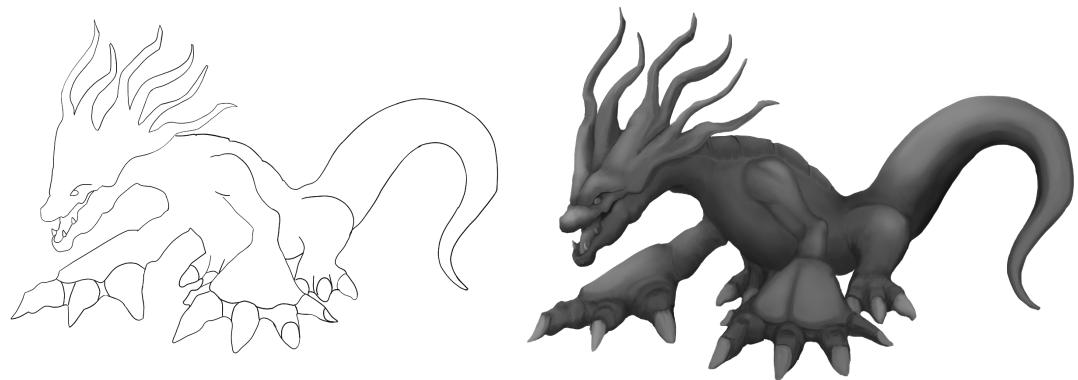


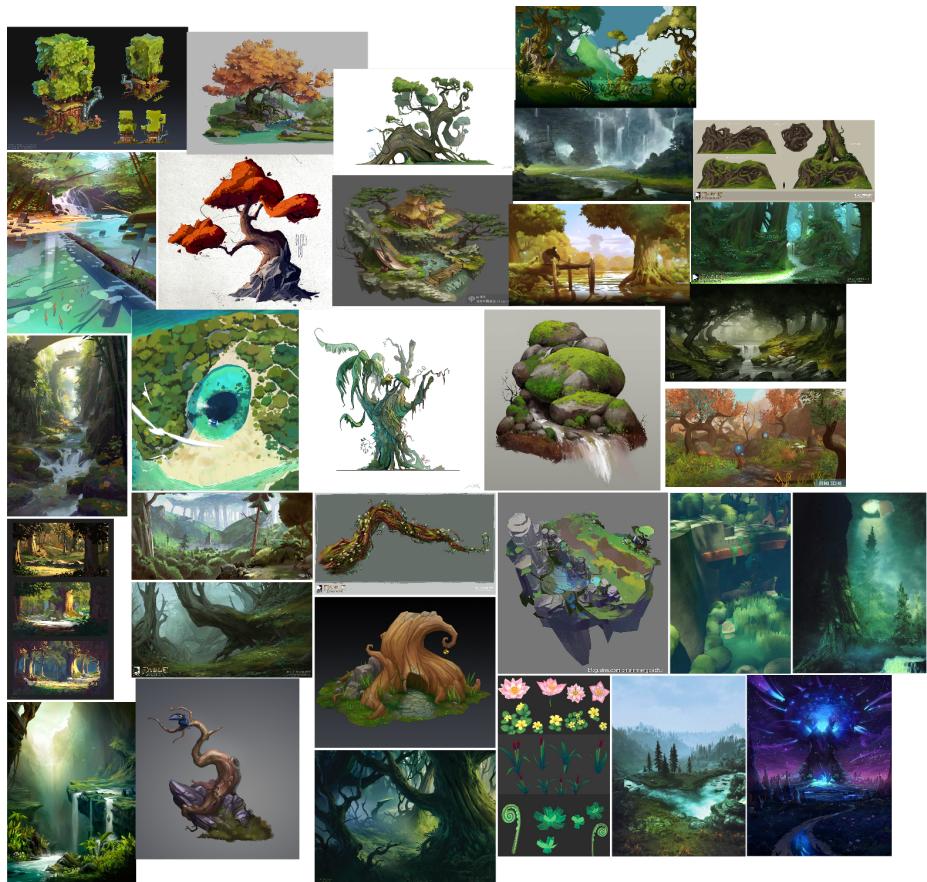


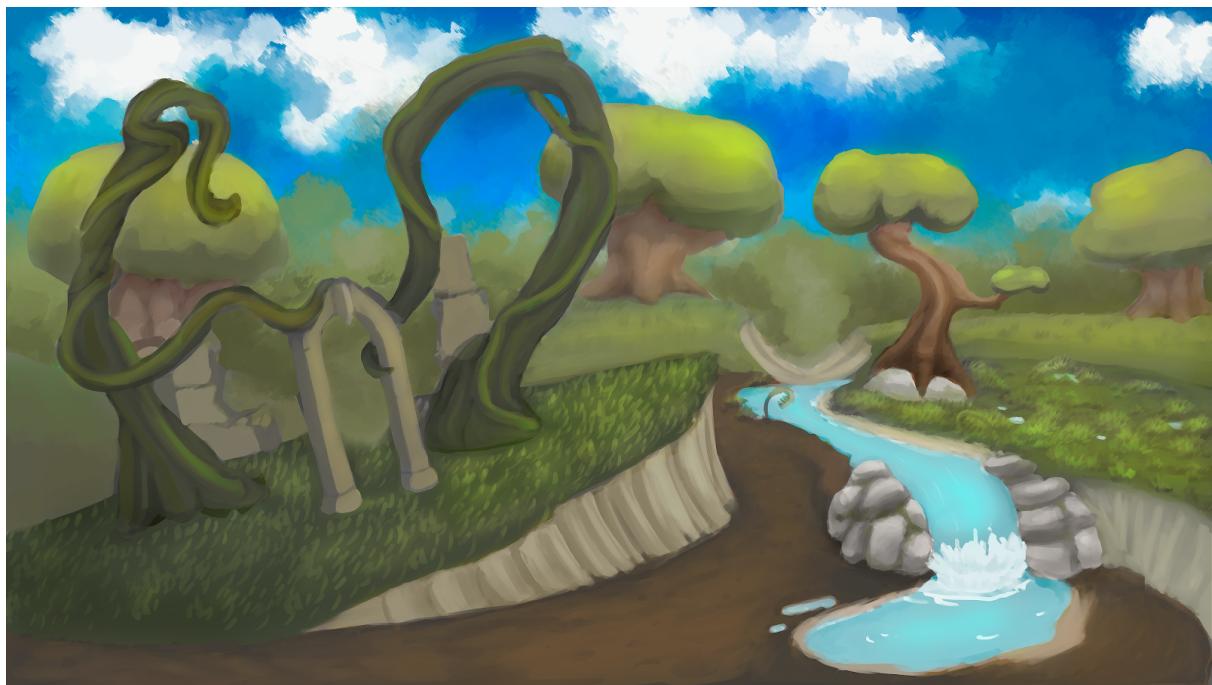




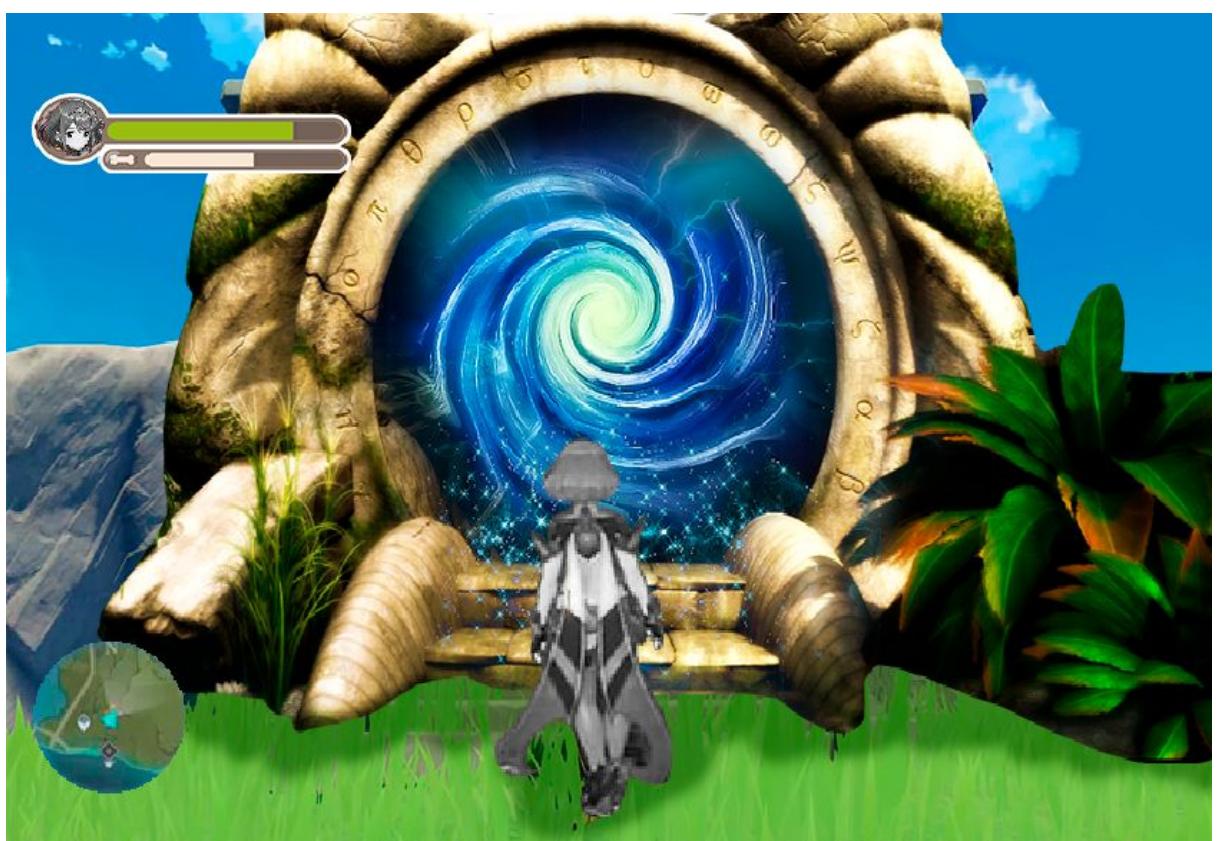


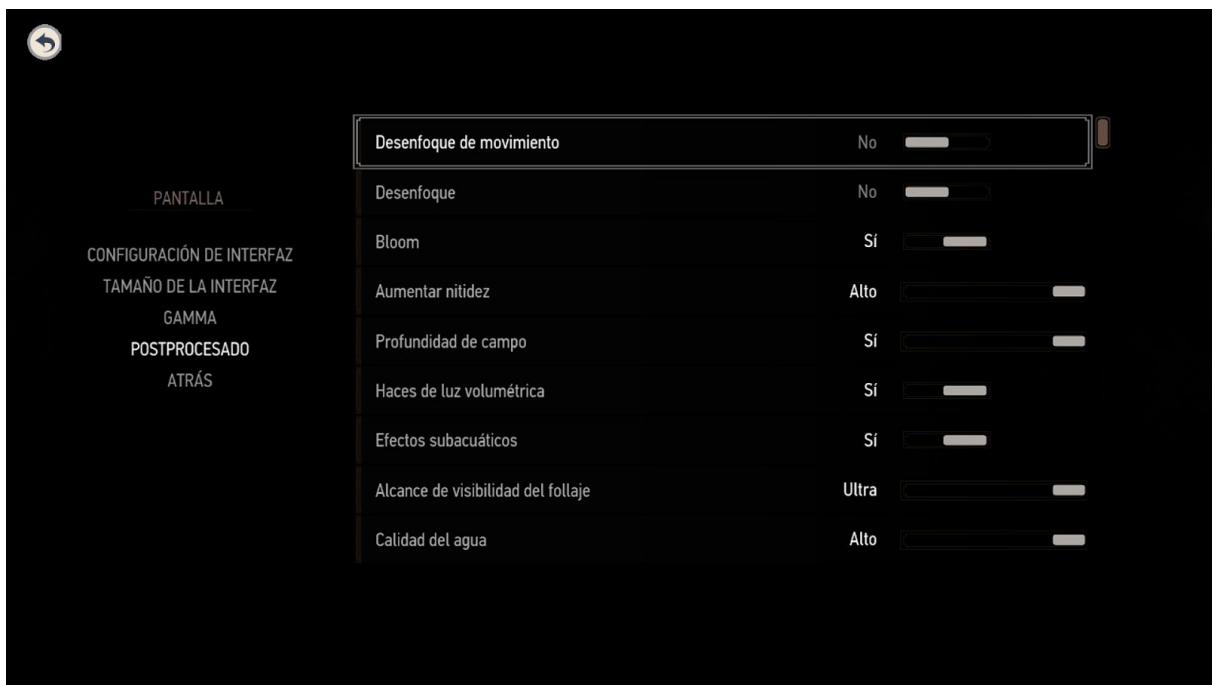
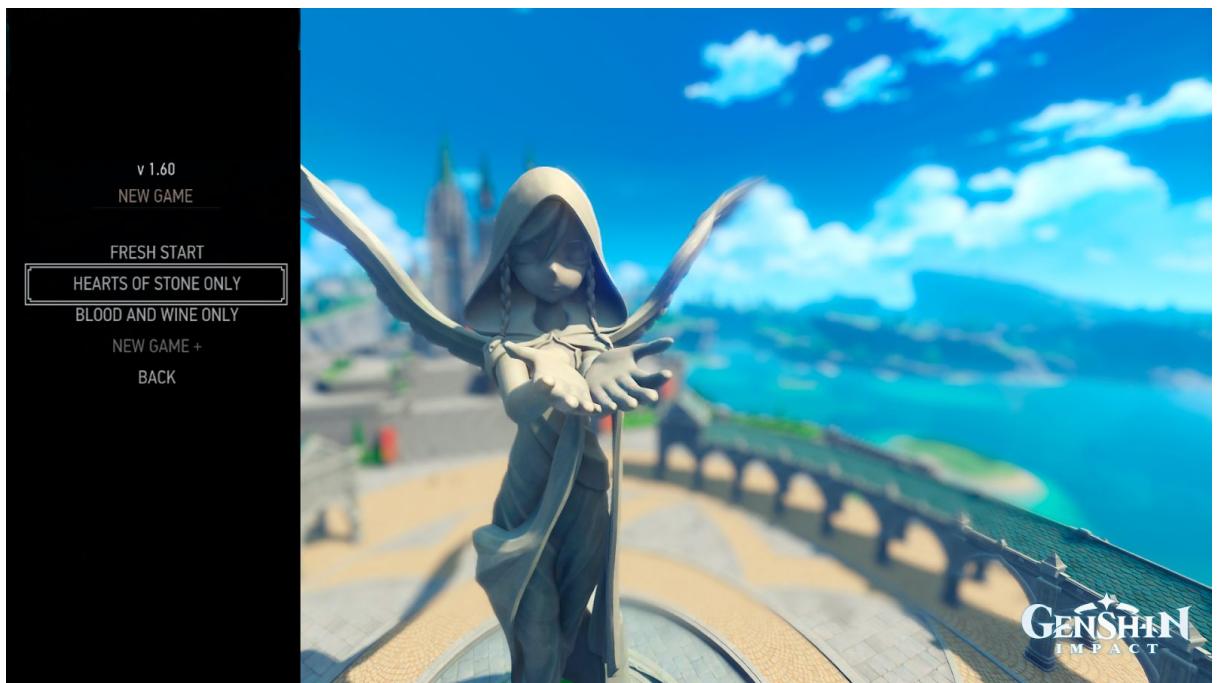






Mockups





Audio

- Buscamos sonidos mas cartoon tirando a juegos de fantasía con un ambiente sonoro de bosque
- Posiblemente tengamos que hacer un diseño de audio para obtener los sonidos de partículas o ataques que incluyan algún tipo de rayo mágico por ejemplo

- Hay que tener especial cuidado con el ambiente sonoro ya que es audio que lo escuchas constantemente y los de combate ya que es la mayor parte de las mecánicas del juego
- El estilo musical o BGM del juego debería de ser estilo clásico con percusión para las zonas de combate

Player

- Sonido pisadas
- Sonido disparo
- Sonido daño (roca)
- Sonido ataque
- Sonido ataque 2
- Sonido saltar
- Sonido dash
- Sonido muerte
- Curarse
- Cambiar arma
- Sonido caída

Enemy Estándar

- Sonido ataque
- Sonido estándar
- Sonido daño
- Sonido player detectado
- Sonido caminar
- Sonido correr
- Sonido muerte

Enemy Mini Boss 1

- Sonido ataque
- Ataque 2
- Sonido estándar
- Sonido spawneo de pinchos
- Sonido muerte muro

- Sonido daño
- Sonido muerte

Enemy Mini Boss 2

- Ataque
- Ataque 2
- Daño
- Muerte

Ambiente Sonoro

- Música clásica percusión (Cuando peleas)
- Música clásica sin percusión (BGM)
- Sonido animales
- Sonido agua
- Viento

Portal

- Sonido partículas del portal
- Sonido distorsion

Ítem vida

- Sonido agudo (cuando estés cerca)
- Sonido al ser recogido