



GAME DESING DOCUMENT

FICHA DE JUEGO

Título Original: Dungeon Seeker

Desarrollador: Quokka Studios

Distribuidora: Quokka Studios

Artistas: Alex Alfonso, Cristian Robles, Ismael Patarro

Escritores: Cristian Robles

Ambientación/Estética: Ambientación: Fantasía y universo Paralelo //

Estética: Cartoon

Número de jugadores: 1

Plataforma: PC

Controles: Mando y Teclado

Género: Acción / Aventuras

Clasificación: PEGI 7

Formato: Digital

Engine: Unity3D

SINOPSIS

Eres Inuki una cazatesoros en busca de aventuras, tras escuchar rumores sobre una extraña torre que guarda recompensas de valor incalculable nos adentraremos en ella. Lo que no se esperaba es que la torre guarda un sistema de seguridad especial en el que crea espacios temporales para invocar guardianes de épocas y temáticas diferentes para defender sus tesoros.

Estos guardianes irán desde faraones poderosos del antiguo egipto, hasta guerreros del imperio romano, o incluso de una época futurista.

RESUMEN DE LA HISTORIA

Como su rutina diaria Inuki espera en el gremio de aventureros mientras actualizan el tablón de misiones, cuando se fija en una extraña solicitud que pide investigar una extraña torre que ha aparecido en las cercanías.

Al ver la gran recompensa que ofrecen y los tesoros que podría obtener de la torre, no se lo piensa dos veces y sale corriendo hacia su destino, sin leer la parte final de la solicitud donde se advierte del peligro de muerte que tiene la torre.

Al llegar a las puertas de la torre, Inuki puede notar la presión que esta ejerce. Tras pensarlo mejor decide que lo mejor es no entrar, pero antes de que se pueda ir, un extraño portal se abre en el suelo e Inuki cae en él.

Lega a una extraña mazmorra con decoraciones egipcias. Tras atravesar unas trampas llega a una gran sala donde de repente aparece una momia de gran tamaño y brazo con cabeza de chacal.



Early concept, Momia Aabaon

Cuando consigue derrotarlo el mismo portal de antes se abre en el suelo y vuelve a ser transportada.

Esta vez se encuentra en una extraña factoría rodeada de metal y lava, donde la recibe una especie de robot que le ataca con sus esbirros.

Cuando parece que el robot está apunto de caer, huye o eso parece, porque vuelve dentro de un robot gigante.

Con el último golpe asestado por Inuki los robots se hunden en la lava y el portal se vuelve a abrir para transportarla a otra ubicación.

Ahora Inuki parece estar en un extraño templo rodeado de nubes negras de tormenta.

Tras un trueno que casi rompe el cielo aparece un monstruo de cuatro brazos delante de inuki que le empieza a atacar usando rayos y oleadas de viento cortante.

Cuando derrota al monstruo de cuatro brazos se prepara para lo que sabe que pasará, se abre otra vez el portal a sus pies y es transportada.

La sorpresa viene cuando esta vez aparece en la entrada de la torre pero antes que se pueda adaptar a la situación la torre empieza a temblar y parece que se vaya a derrumbar. Inuki coge una distancia de seguridad y observa cómo de repente la torre se resquebraja hasta partirse por la mitad y deja ver su forma verdadera una gran ojo rodeado por restos habitantes de la torre. El gran ojo usa portales para atacar invocando ataques de otros enemigos.

Tras una larga batalla el gran ojo es derrotado y se precipita contra suelo partiéndose por la mitad, Inuki se acerca descubriendo que dentro de este hay una gran cantidad de tesoros, tanto oro como extrañas reliquias.

Así Inuki vuelve al gremio triunfante con riquezas incalculables y triunfante.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL PROYECTO

ACCIÓN

Juego de acción y aventura en tercera persona inspirada en juegos como Ratchet and Clank, solo que en nuestro caso nuestro jugador tendrá un poco mas de movilidad.

VARIEDAD

El juego transcurre dentro de una torre que conecta distintos espacios temporales, así pues obtenemos ambientaciones distintas entre cada ellas.

MEJORAS

Al derrotar un boss, el jugador obtendrá una mejora característica de él, este es un punto que motiva al jugador para seguir con los bosses que habrá más adelante.

EXIGENTE

Nivel de exigencia alto, es fácil morir, pero es lo suficientemente exigente como para que el jugador no se frustre.

TIPOS DE JUGADOR

ARCHIVER: Al ser un juego con mecánicas sencillas pero con la dificultad elevada, los Archivers lo verán como un desafío que superar.

La sensación de superar y dominar el juego también es un punto de atracción para este tipo de jugador.

EXPLORER: La diversidad de escenarios y enemigos llamará la atención de estos jugadores.

El que cada Jefe te dé una mejora también incitará la curiosidad de estos jugadores.

TIPOS DE DIVERSIÓN

DESCUBRIMIENTO: ¿Cuál será el siguiente Boss, de qué temática será, qué mejora dará al siguiente jugador... Estos son los puntos clave para este tipo de diversión.

NARRATIVA: Al avanzar por la torre se irá descubriendo la trama, y el porque están esos enemigos allí.

RETO: El reto que propone el juego será difícil.

AVANCE: Al mostrarle nuevas habilidades al jugador, dará una sensación de evolución del jugador y avance.

CAUSAR DOLOR: Mostrar superioridad y dominio al derrotar a los enemigos.

Triunfo / FIERO: El sentimiento de triunfo tras lograr un gran reto también está presente en nuestro juego.

FLOW Y MICROFLOW

Los momentos de flow estan marcados cuando el la pelea contra el jefe empieze.

Para que el jugador entre en flow de forma más rápida se tocaran estas características:

OBJETIVO CLARO: Derrotar a todos los bosses.

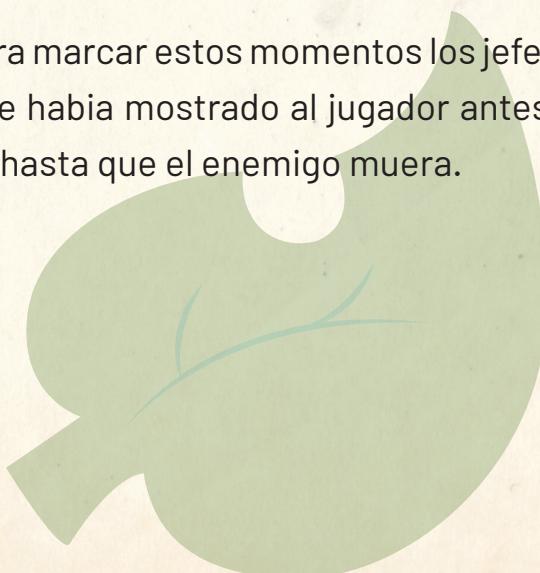
MECANICAS SENCILLAS: Moverte, saltar, disparar, y cuando se avana se iran desbloqueando poderes progresivamente.

FEEDBACK DE AUDIO Y GRAFICO: En el momento del enfrentamiento se pondra una muscia mas intensa y el enemigo visualmente cambiara su aspecto, al llegar un punto mas critico.

DIFICULTAT PROGRESIVA: Como más avance el protagonista en la torre más complicado será el Boss, pero el judaor tendrá nuevas habilidades que le ayudaran a combatir en los siguientes retos.

El momento de microflow estará marcado en la fase critica de los Bosses, el MODO RAGE.

Sus ataques serán más intensos, para marcar estos momentos los jefes realizarán una habilidad que no se le habia mostrado al jugador antes. Este momento de microflow durará hasta que el enemigo muera.



LAS 3 C

CHARACTERS

INUKI

Género: Tanuki femenino

Constitución: Estilizada

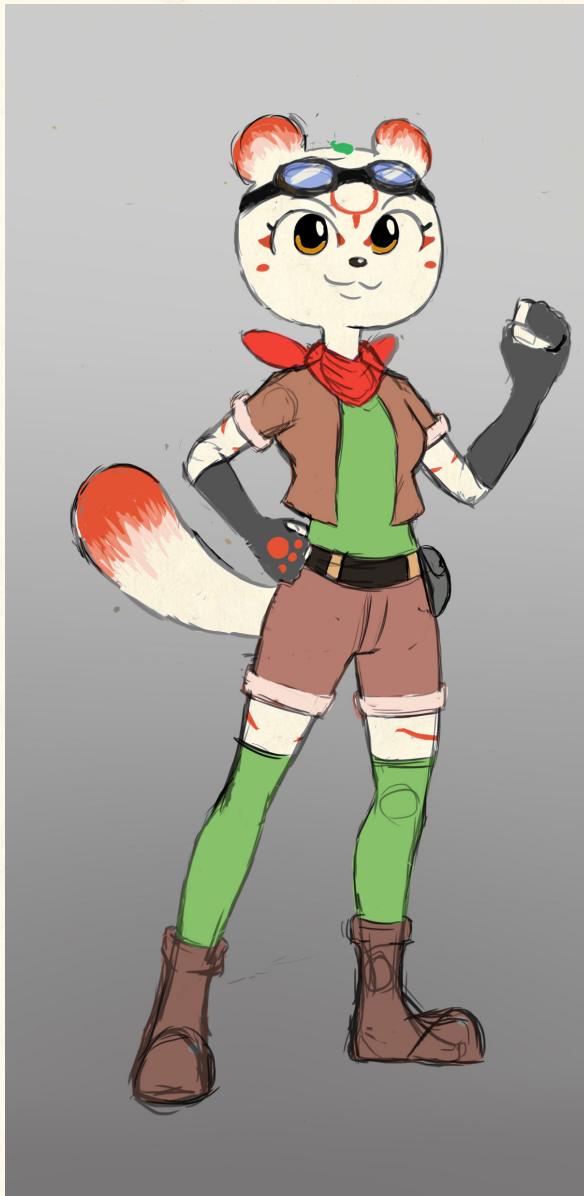
Edad: 20

Motivación: Conseguir dinero y fama

Psicología: Alegre, bromista, un poco avariciosa y temeraria.

Mecánicas del personaje:

- Movimiento
- Salto y Doble Salto
- Disparo y disparo Cargado
- Dash
- Munición infinita
- Inmunidad tras ser herido
- Cambio de Tipo de proyectil
- Poderes



Inuki, personaje principal del juego.



ABAON**Género:** Masculino**Constitución:** Estilizada**Edad:** Desconocido**Motivación:** Defender su tumba**Psicología:** Controlado por un ser Superior.

Abaon, Faraón y Guardian del Desierto

Vida	Rage	Habilidades	Descripción de la habilidad	Daño / Daño mejorado	Enfriamiento / Enfriamiento (M)
500	100	Hoja cortante	Abaon lanza una hoja cortante de arena enfrente suyo inflingiendo daño	1/1	10
		Colmillo de Arena	Abaon utiliza la arena para crear una estaca de estas e infiigirte daño	2 / 2	15
		Mordisco del Chacal	Abaon intentara morderte con su mano si te acercas lo suficiente	2 / 2	10
		iEscarabajos!	Abaon llama a unos escarabajos que van directos a ti para hacerte daño	1/1	30
		Tormenta de escarabajos	Al llegar a los 100 puntos de vida Abaon enloquece y empieza a lanzar escarabajos al cielo y despues caen en picado en el campo de batalla	1/1	30

XQ-23**Género:** N/A**Constitución:** Estilizada**Edad:** Recien fabricado**Motivación:** Ha sido programado para eliminar a sus enemigos**Psicología:** 011011101101

Vida	Rage	Habilidades	Descripción de la habilidad	Daño / Daño mejorado	Enfriamiento / Enfriamiento (M)
1000	200	Llamada a los QX - Alpha	Llama a sus sequaces terrestres, un maximo de 5.		5 / 2
		Llamada a los QX - Beta	Llama a sus sequaces aereos, un maximo de 5.		5 / 2
		Minas	Lanza 3 minas que quedan pegadas en el suelo, las activas si te acercas lo suficiente, al activarlas se contaran 3 segundos y explotaran. Si no son activadas al cabo de 20 segundos explotaran automaticamente.	2 / 3	10 / 5
		Mejora	Al llegar a los 200 puntos de vida, XQ - 23 Desaparece de la por unos instantes y vuelve con un robot mas grande, con las mismas habilidades pero mas mortiferas.		
QX - Alpha	10	Disparo	Se mueve y dispara desde su posición.	1 / 2	
QX - Beta	10	Disparo	Se mueve y dispara desde su posición.	1 / 2	

RAIJIN**Género:** Ser divino**Constitución:** Estilizada**Edad:** Eones**Motivación:** Demostrar su poder**Psicología:** Calmado y orgulloso

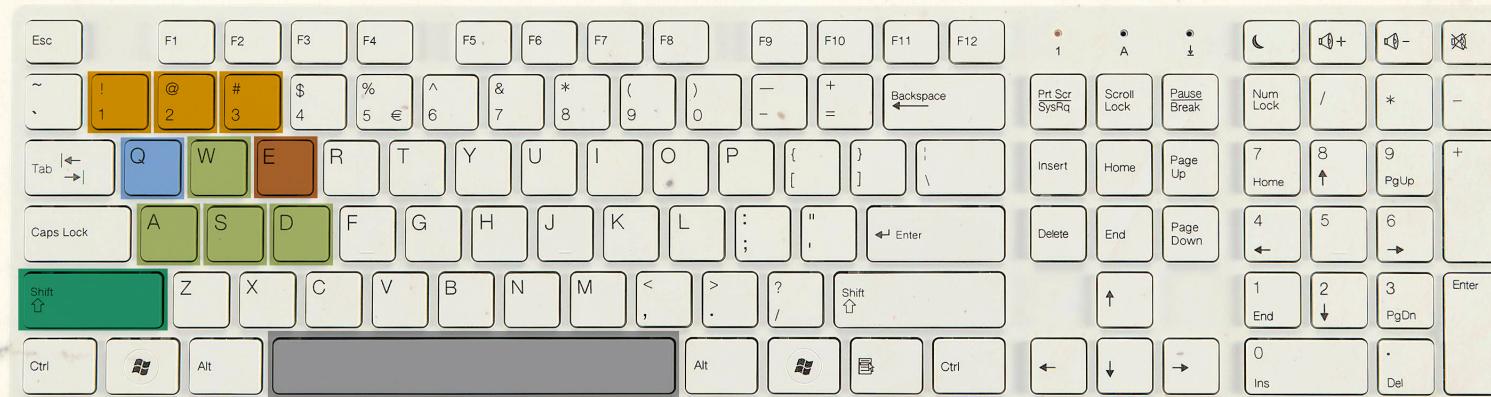
Vida	Rage	Habilidades	Descripción de la habilidad	Daño / Daño mejorado	Enfriamiento / Enfriamiento (M)
1500	300	Velocidad extrema	Se mueve mediante "Dashes"		
		Rayo	Dispara un rayo veloz.	1 / 2	4 / 2
		Rafaga de viento	Lanza una rafagas de viento, que empuja.		4 / 2
		Sobrecarga	Crea una area de electricidad alrededor suyo y infligira daño.	2 / 4	10 / 5
		Epifanía	Al llegar a los 300 puntos de vida, Raijin le envolveran rayos y veinteo alrededor suyo- mejora sus habilidades, lanzara 2 al mismo tiempo.		

CONTROLS

MANDO xBox ONE



TECLADO Y RATÓN



Movimiento

Cambio de Objetivo

Cambiar de Poder

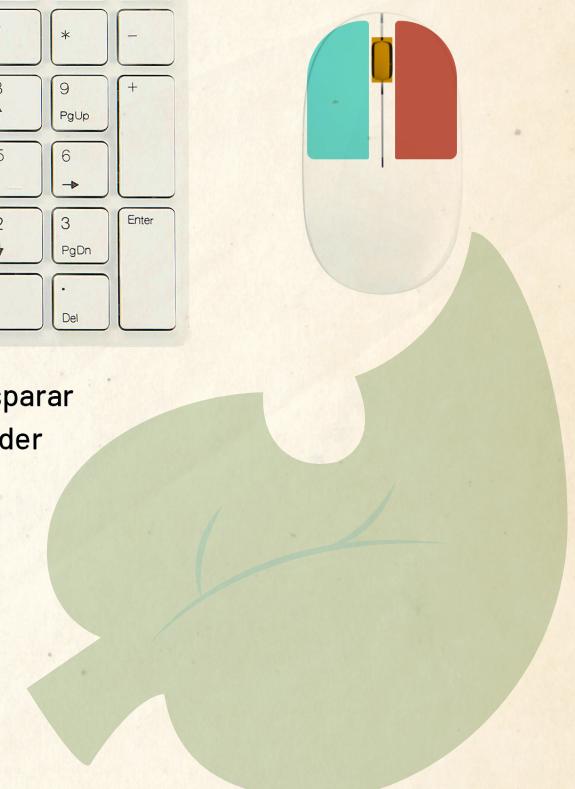
Desplazamiento

Salto / Doble Salto

Cambio de arma

Disparar

Poder



CAMERA

La camara que se utilizará en este proyecto será en tercera persona y con movimiento libre alrededor del personaje.

Esta camara estará siguiendo a todo momento a nuestro protagonista. Teniendo en cuenta nuestro protagonista el centro de la camara estará un poco más elevado.



Juego: Ratchet & Clank (2016)

Cuando los enemigos se presenten la camara hará un enfoque completo del enemigo y aparecerá su nombre, esta presentación durará unos 3s.



Juego: Borderlands: The Pre-Sequel (2014)

Al ser derrotados los enemigos se les enfocara a ellos y se mostrara la animacion de derrota del personaje, y de forma seguida enfocara una mejora caida.



Juego: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017)

Cuando se obtengan estas mejoras aparecera una escena cartoonie donde se le explicara como funciona la arma.

Al acabar volvera a su estado de gameplay normal.



Juego: *Ratchet & Clank* (2016)



RETROALIMENTACIONES

REFUERZOS POSITIVOS:

- Si el jugador logra pasar al siguiente nivel, se le recompensará con la habilidad del jefe, y podrá elegir una de las tres mejoras.
- Si logra pasarse el nivel sin que le toquen la mejora al final de la partida será mayor. Más vida, Más ataque o Mas velocidad de movimiento.
- Si se supera el nivel se recuperará por completo la salud, indiferentemente de la mejora que decida cojer el jugador.

CASTIGO NEGATIVOS:

- Si recibe daño el jugador en cualquier momento de la partida, solo podrá optar a la mejora estandar.
- Si se muere vuelta a empezar.

RECOMPENSAS

Al eliminar cada enemigo se obtendrán los PODERES de cada uno:

- Abaon: Disparo de Anubis
- XQ-23: Llamada
- Raiujin: Velocidad extrema

Después de cada enfrentamiento se recuperará toda la vida.

Podrá elegir qué mejora prefiere:

- Vida
- Daño
- Velocidad de movimiento



TOMA DE DECISIONES

Tipo de arma deberia utilizar en ese instante:

- **Pistola:** Cadencia rapida, rango infinito, pero con menor daño.
- **Escopeta:** Cadencia media, rango corto, con un daño medio.
- **Lanza Granadas:** Cadencia Baja, rango medio, y daño elevado.

Mejora a escoger al eliminar a un Boss:

- **Vida:** Mas vida, poder resistir más golpes.
- **Ataque:** Augmento de daño, acabar antes con la pelea.
- **Velocidad de Movimiento:** Más agil para esquivar los ataques enemigos.

SISTEMAS

SISTEMA DE COMBATE

El sistema de combate de nuestro juego, será un shooter en 3ra persona, no obstante no será un shooter con un crosshair en el que tienes que apuntar tu directamente con el joystick o el ratón. Tendremos un sistema de fijado de enemigos y nuestras armas dispararán proyectiles.

SISTEMA DE INVENTARIO

El sistema de inventario será muy básico a nivel de interfaz, de hecho nuestro juego no tiene ninguna ventana dedicada a este, el inventario estará en la ui del gameplay principal indicando que arma estas utilizando en este momento, dicha arma se podrá cambiar con la rueda del ratón.

SISTEMA DE HABILIDADES

El sistema de habilidades y el sistema de progresión del personaje están ligados en nuestro juego, ya que el único momento en el que nuestro personaje progresá es en el momento en el que vence a un jefe y este le otorga una habilidad característica suya. También, en los cambios de pisos entre jefe y jefe, se le dará a elegir al jugador una selección de 3 habilidades (normalmente pasivas) que afectarán a los stats del jugador.

REGLAS FUNDACIONALES

REGLAS DE INICIO

- Spawn: Aparecemos en el primer piso de la Torre.
- Vida: 5 puntos de vida, sin opción a regenerarse o curarse en el mismo piso.
- Dash habilitado.
- Doble salto habilitado.
- Pistola habilitada.
- Escopeta habilitada.
- Lanzagranadas habilitado.
- Munición infinita.
- Cambio de arma habilitado.

REGLAS DE PROGRESIÓN

- Al entrar en la planta de un piso de la torre nos encontramos con los bosques.



- Aparece una breve cinemática que nos lo presenta.
- Los ataques del boss se pueden esquivar haciendo un dash en el momento idóneo.
- El dash tendrá un pequeño cooldown que se mostrará en pantalla para que no se abuse de él.
- La vida de los boses no se muestra en pantalla.
- Los boses pueden hacerle a nuestro personaje de 1 a 3 puntos de daño, dependiendo de la potencia de su ataque.
- Cuando nuestro personaje sufre daño, contará con unos segundos de invulnerabilidad.
- Cuando cambiamos de arma saldrá una especie de ruleta de selección entre las 3 armas que nuestro personaje posee.
- Nuestro personaje puede hacer de entre 1 a 5 puntos de daño(sin contar las mejoras).
- Al fijar a un objetivo, el personaje orbitara alrededor de él y se mostrará algún tipo de flecha o crosshair indicando que ese enemigo está fijado.
- Si se derrota a un boss, este hará una animación de derrota y desaparecerá del escenario.
- Cuando un boss sea derrotado, una mejora aparecerá en mitad del escenario para que el jugador pueda recogerla.
- Cuando una mejora sea recogida, se mostrará una breve cinemática enseñándole al jugador lo que se puede hacer con esa mejora.
- Cuando nuestro personaje avanza de un piso a otro, se le ofrece que elija una mejora de entre 3 posibilidades: Vida, daño o velocidad de movimiento.

REGLAS DE FINALIZACIÓN

- Cuando nuestro personaje muere, se muestra una animación retorciéndose de dolor, y se le da la opción al jugador de volver a empezar otra vez desde el primer piso o de volver al menú principal.
- El juego se terminará cuando derrotemos al último boss. Aparecerá una pantalla de créditos y cuando estos acaben se volverá al menú principal.

REGLAS CONSTITUTIVAS

- Al ser un boss rush, independientemente de si la partida ha sido guardada o no, siempre se empezará desde el primer piso, con las habilidades iniciales.
- El disparo básico de nuestro personaje realiza entre 1 a 5 puntos de daño y tiene un pequeño cooldown.
- El disparo cargado de nuestro personaje realiza entre 5 a 10 puntos de daño y tiene un cooldown más largo que el básico.

REGLAS IMPLÍCITAS

- Si nuestra vida llega a 0 morimos y volvemos a empezar desde el principio.
- No le hace falta recargar.
- No podremos avanzar hasta que derrotemos al boss.
- Cuando pasamos de un piso a otro nuestra vida se regenera.
- Si un enemigo pierde toda la vida, muere y desaparece del escenario.
- Tras recibir daño, tendremos un momento donde no se recibirá daño.
- Condición de victoria: Derrotar a todos los boses.

DEFINICIÓN DE OBJETIVOS

El objetivo principal del juego es conseguir el tesoro que se esconde en la torre, para ello, tendremos que vencer a los diferentes bosses de la torre.

Nuestro juego, al ser un boss rush, carece de muchos objetivos, ya que en este género solo se suele ir directo a por los boses. Podríamos añadir como objetivo también, conseguir las habilidades que se te otorgan cuando derrotas a los boses.

MÉCANICAS

- **Movimiento:** Inuki se puede desplazar en todas las direcciones.
- **Salto:** Inuki puede saltar, y si vuelve a intentar saltar en el aire hará un segundo salto como máximo. Se reiniciará cuando vuelva a tocar el suelo.
- **Desplazamiento:** Inuki se desplazará a unos metros donde este enfocando la cámara. Tendrá 3 segundos de enfriamiento.
- **Cambio de arma:** Inuki tiene un arsenal y puede elegir qué arma utilizar y puede cambiarla tantas veces como quieras, mientras cambia de arma no disparará.
- **Cambio de poder:** Inuki puede variar entre los poderes que tiene, mientras esos poderes estan en enfriamiento puede cambiarlos.
- **Inmunidad:** Tras recibir daño Inuki perderá un punto de vida pero, no recibirá daño durante un periodo de tiempo.
- **Autoaim:** Se apuntará de forma automática.
- **Munición infinita:** Puede disparar tantas balas como quiera.
- **Disparo - Pistola:** Dispara bala a bala, con una cadencia rápida y con un rango infinito.

- **Disparo Cargado - Pistola:** Si se mantiene el botón de poder, Inuki carga un disparo potente, al soltar el botón de poder disparará. Si se daña mientras está cargando el progreso de la carga se reiniciará.
- **Disparo - Escopeta:** Dispara varias balas de golpe de forma aleatoria, cadencia media y rango limitado.
- **Disparo - Lanzagranadas:** Dispara una granada haciendo una parábola, cadencia baja y un rango medio.
- **Poder - Disparo de Anubis:** El disparo cargado de Inuki, realentizará a los enemigos.
- **Poder - Llamada:** Invoca a un pequeño robot para que se inmole al enemigo.
- **Poder - Velocidad extrema:** El enfriamiento del desplazamiento se reducirá y disparará en todas direcciones.
- **Modo RAGE (Enemigos):** Los jefes al llegar X de vida,

OBJETIVOS DEL PROYECTO

¿Porque nuestro juego es especial?

Dungeon Seeker, combina el estilo Cartoon con una dificultad elevada, y pocos títulos con estas características han sido explotados.

¿En qué se diferencia con otros del mercado?

El juego tiene múltiples ambientaciones, y pocos juegos 3D de acción han tocado esta trama.

¿Qué podemos aportar para que destaque sobre la competencia?

Gran variedad de escenarios y enemigos donde el detalle cuenta. Es un gran desafío para los más exigentes pero con mecánicas sencillas para que todo el mundo pueda superar el reto si se lo proponen.

FLOWCHART

