

# **GAME DESIGN DOCUMENT**

Hernán Alonso

Pepe Barrientos

David Chacón

Juan González

# Índice:

## Tabla de contenido

Historia y Personajes.....	2
Arte.....	3
Sonido.....	4
Mecánicas.....	6
Niveles Disponibles .....	9
Público Objetivo.....	10
Planning.....	10

## Historia y Personajes

**El juego carece en realidad de una historia sólida. Aunque hay diversos enemigos y npcs con secuencias de diálogo, no hay historias entrelazadas entre niveles; más allá de obtener una recompensa por parte de un npc al completar una zona en concreto. Es decir, existe cierta correlación, pero no un argumento como tal. Por ende, el juego es realmente infinito y puede actualizarse periódicamente con dics.**

**Se descansa y se sube de nivel entre misión y misión, en el lugar de descanso, un pueblo totalmente libre de enemigos y donde podemos interactuar con npcs, comprar y desbloquear nuevos personajes jugables. A excepción de esto último: al puro estilo de la saga "Souls".**

**El jugador estará en posesión de un equipo de héroes, completamente customizable, con el que deberá enfrentarse a los malvados. Exclusivamente puede llevar uno de ellos al frente, por lo que se deberá elegir con cautela antes de adentrarse en una misión.**

**Cada misión es un escenario diferente con una temática distinta, aunque podemos encontrarnos con viejos conocidos en alguna que otra ocasión.**

**Existen cuatro clases inamovibles de personajes jugables (todos encajarán dentro de una u otra categoría) para incluir en el equipo del jugador: *Pícaro* (personaje de daño físico a melee), *Berserker* ("frontline" con buenas defensas), *Boticario* (sana y aplica efectos de estado) y *Mago* (personaje de daño a distancia).**

**Cada clase está especializada en una cosa, ya sea absorber daño, curar a los aliados o aplicar efectos de estado a los enemigos, poder ejecutar a poca vida, o infligir una gran cantidad de daño mágico; pero a su vez, estos tienen sus propias debilidades. Por el momento, solo el *Berserker* está disponible... a o ser que... "easter egg".**

## Arte

**El jugador se moverá por un mundo con escenarios en tres dimensiones, pero todos los personajes, tanto enemigos como aliados, son en realidad dibujos hechos a mano (en dos dimensiones, claro está) imitando renderizados 3D mediante un sombreado y una puesta en escena lo más realistas posibles dentro de nuestras capacidades.**

**Aunque el juego renderiza las cámaras en blanco y negro, eso no quiere decir que carezca de color, ni mucho menos. Se alternan los escenarios y los personajes en escala de grises con una interfaz de usuario y objetos con cierto toque de color; siempre en gamas desaturadas y cuidando que no desentonen demasiado. Generalmente, azules y verdes.**

**Podemos ver las ilustraciones del enemigo en cualquier combate, dibujos de cuerpo entero en poses de acción. Por el contrario, al ser el juego en primera persona, lo único que veremos del personaje que estemos encarnando será el arma que esgrime; siempre a la derecha de la pantalla. También aparecerá un icono con su cara en la zona inferior izquierda. Las ilustraciones de cuerpo completo de los héroes solo podrán verse desde el menú.**

**Las ilustraciones de los objetos pueden observarse en el inventario, en la interfaz de compra y venta con los npcs y al recogerlos de los cofres y recipientes que encontraremos en las misiones.**

## Sonido

**En lo que al sonido ambiental se refiere, hemos obtenido grabaciones libres de derechos que imitan sonidos ambientales, como la lluvia, los truenos, la nieve y el crepitar de la lava. Además se añadirán sonidos para recrear las pisadas del personaje controlado por el jugador y los ataques y hitmarkers del sistema de combate.**

**En cuanto a la banda sonora, el equipo había compuesto tres tracks originales para piano, pero que no pudieron llegar a usarse de cara a la entrega final. Debido al estado de alarma, el intérprete del equipo se vio obligado a viajar a su población de origen sin la posibilidad de llevarse el piano consigo, imposibilitando la grabación de la banda sonora.**

**A falta de grabaciones completas previas al confinamiento (la única que se nos ocurrió grabar en calidad de estudio antes de la cancelación de las clases presenciales duraba 13 segundos), y ante la imposibilidad de grabar los instrumentos de forma completa y puramente digital, ya que el sonido queda muy limitado y suena totalmente antinatural, no hubo más remedio que reemplazar la banda sonora con música libre de derechos y ajena al proyecto.**

**No obstante, la grabación de 13 segundos que define el estribillo del tema principal original del juego, fue adjuntada en la entrega 3.**

**La nueva banda sonora está integrada puramente por grabaciones sin "copyright" de piezas célebres (y no tan célebres) de música clásica. Con esto se busca no solo divulgar este género musical, si no conseguir una banda sonora de calidad muy superior a la habitual en las bibliotecas de audio gratuitas y sin ningún tipo de royalties, pues son de dominio público.**

**Las piezas seleccionadas ambientan a la perfección el fragor de la batalla, no son para nada tranquilas y lentas como la creencia popular dicta, sino que es música clásica rápida, atrevida y ominosa. En resumen, "Dubstep" del S.XIX, XVIII y primerísimos del XX.**

**Se han utilizado piezas diferentes para el combate y la exploración de cada nivel, además de otra para el menú y otra para el pueblo.**

**En el nivel del Viejo Reino, la música va especialmente de la mano de la jugabilidad. Cada vez que el jugador derrota a un grupo de enemigos y consigue colocar una nueva pieza del puente, la banda sonora cambia de fase, es decir, acelera y enriquece en armonía y dificultad. Todo esto, claro está, empleando la misma pieza musical del grandísimo compositor noruego Edvard Grieg, "En la Cueva del Rey de la Montaña". Se consigue así en el jugador una sensación única de nerviosismo y epicidad crecientes a medida que se avanza en el nivel.**

#### **Listado de Tracks de la Banda Sonora:**

- "Marche Funèbre", Chopin.**
- "Ride of the Valkyries", Wagner.**
- "Dance of the Sugar Plum Fairy", Tchaikovsky.**
- "In the Hall of the Mountain King", Edvard Grieg.**
- "Dance of the Knights", Sergei Prokofiev.**
- "Bolero", Maurice Ravel.**
- "7ª Sinfonía, 2do Movimiento, Allegretto", Beethoven.**

## Mecánicas

**El juego comienza con un nivel a modo de tutorial para enseñarnos las mecánicas básicas: el sistema de movimiento automático, el sistema de loot, el combate y el regreso a la zona de subida de nivel.**

**El jugador sabe qué personaje está usando en todo momento gracias al icono que aparece abajo a la izquierda de la pantalla y al arma que se nos muestra en primera persona. Aunque en el tutorial solo se permite utilizar a un personaje preestablecido, el que se quiera utilizar para completar la misión deberá escogerse antes de comenzar ésta, ya que una vez dentro, no podrá cambiarse de personaje y de debilitarse, habrá que empezar de nuevo el nivel.**

**El sistema de movimiento no es libre, es decir, el jugador está obligado a seguir una senda predefinida; aunque puede elegir hacia qué dirección continúa siempre que se alcanza una bifurcación en el camino. Esto se consigue gracias a la interacción del jugador con unos botones circulares que aparecen en pantalla en cada cruce de caminos. El usuario deberá hacer "click" en la dirección deseada y el personaje se moverá hacia el lugar señalado; al puro estilo "point and click". Solo habrá botones haciendo referencia a las direcciones disponibles en el cruce, es decir, si no existe bifurcación hacia la derecha en ese momento, no aparecerá dicha interacción. Se podrá volver sobre los pasos del jugador en cualquier cruce.**

**Existen objetos con los que se puede interactuar, como los cofres, las llaves, los portales, etc. Para interactuar con un objeto deberá hacerse "click" sobre el área que ocupa. En el caso de los cofres y demás contenedores de objetos, se activará entonces el menú del botín y podrá recogerse su contenido haciendo de nuevo "click" sobre el objeto deseado; añadiéndose así al inventario. Para interactuar con los objetos ocultos por el mapa y que son necesarios para desbloquear otro tipo de eventos (llaves, cartas e easter eggs), deberán primero localizarse con la vista**

allá donde estén escondidos y después hacer “click” sobre su modelo “overworld”; se añaden automáticamente al inventario.

El combate está gestionado por turnos. Primero el jugador ha de elegir si atacar o utilizar un objeto. En caso de atacar deberá escogerse el ataque deseado de entre los disponibles por el personaje y acto seguido, el objetivo de entre los enemigos. Éstos últimos aparecen seleccionados con un rombo verde sobre la cabeza cuando se desliza el cursor del ratón sobre su botón asociado. Si queremos utilizar una habilidad, consumiremos el maná asociado. Éste se muestra a la derecha del nombre del ataque, como indicamos en la foto de debajo. De ser nulo, es decir, de utilizar un ataque básico, dicho número no se mostrará y no consumiremos nada. De no contar con el maná suficiente para un ataque, no podremos llevarlo a cabo y tendremos que conformarnos con los ataques básicos hasta que el combate termine o restaurarlo con una poción de maná.



Una vez escogidos el ataque y el objetivo, se ejecutan los ataques por prioridad de estadística de agilidad, atacando primero el combatiente más ágil, independientemente de si es enemigo o aliado.

En caso de utilizar un objeto, deberá escogerse cuál se quiere consumir de entre la lista de objetos consumibles en combate del inventario.

Al finalizar con éxito un combate se restauran las barras de vida y de maná y se obtiene un botín aleatorio de entre los objetos asociados a los enemigos derrotados. Si el enemigo vence, o sea, la salud del jugador llega a cero, habrá que comenzar la zona de nuevo y perderemos todo el progreso, objetos recogidos durante el transcurso del nivel incluidos.



**Para regresar a la zona de descanso, deberemos interactuar con un portal que se encuentre activo, es decir, no podremos volver en cualquier momento. Los portales no se activarán hasta haber cumplido con determinados requisitos del nivel. No tiene por qué utilizarse el mismo portal para regresar que para comenzar la misión, o sea, puede haber más de uno; habitualmente encontraremos otro al llegar a la zona más alejada del nivel.**

**En Gradow, el pueblo, podremos subir de nivel a nuestro personaje y comprar consumibles.**

**Para lo primero, deberemos entrar a la herrería y hablar con Gorvar el herrero. Si contamos con oro y fragmentos de personaje suficientes, podremos subir de nivel a nuestro personaje y mejorarle las estadísticas.**

**Para lo segundo, tendremos que entrar a la taberna e interactuar con Magnus, el carnero tabernero. Nos ofrecerá todo tipo de pócimas y objetos curiosos, como las llaves que tanto necesitamos para abrir cofres bloqueados en los niveles; eso sí, éstas son bien caras.**

## Niveles Disponibles

### **Cruce de Caminos**

**Tutorial en el que aprendemos las nociones básicas del juego. Recrea una senda de un bosque frondoso durante una tormenta.**

**Comenzamos controlando a *Uibeth* el *Berserkr*, un bárbaro del norte que esgrime un martillo de dimensiones poco útiles.**

**El objetivo del nivel es encontrar la llave oculta entre la hierba para poder abrir el cofre. Para poder llegar hasta ella, deberemos enfrentarnos primero a dos saltadores de caminos que nos sorprenderán desde los arbustos; aprendiendo así el funcionamiento del sistema de combate por turnos.**

**Una vez abierto el cofre, podremos activar el portal para regresar al pueblo, aunque por el momento éste no está implementado y pasamos a la siguiente misión directamente.**

### **El Viejo Reino**

**Una inhóspita ciudad excavada en las entrañas de un volcán activo. Aún la habitan enormes reptiles humanoides que guardan bien sus tesoros ocultos en las cavernas.**

**Para completar el nivel habrá que acabar con todos los guardianes de los estandartes. Por cada estandarte obtenido subirá una pieza del puente hasta completarse, permitiendo cruzar la lava y llegar al jefe final.**

## Público Objetivo

**El juego va dirigido a adultos, jóvenes mayores de dieciséis o a menores con consentimiento paterno, debido únicamente a su componente violento; aunque no se pretende mostrar violencia explícita y no habrá escenas de sexo, drogas o diálogos con lenguaje soez.**



## Planning

**-Programación:** David se encarga de la implementación del código general y de combate, y el diseño de niveles en tres dimensiones, incluyendo los escenarios y el sistema de loot y sus animaciones 3D pertinentes.

**Además,** David ha seleccionado los efectos, animado a los personajes en combate y diseñado el sistema de habilidades y la implementación del pueblo, tanto el montaje con "assets comprados" como su funcionamiento.

**-Arte:** Hernán se encarga de diseñar e ilustrar los personajes jugables, los enemigos y los npc's. También ha diseñado los botones, los iconos de personajes en combate y el HUD.

**Juan se encarga del diseño de menús y desplegables. También de las ilustraciones referentes a los objetos y la iconografía del equipo, así como los fondos de los cuadros de texto.**

**-Sonido:** Hernán ha seleccionado las pistas de la banda sonora y diseñado la interacción de la música con los niveles.

**Juan ha editado la banda sonora para que fuera perfectamente iterable y encajase a tempo al repetir cada "loop".**

**"Pepe, antes de abandonar la universidad y por ende el proyecto, recopiló los sonidos de combate, ayudó con la implementación del código original, y con el "brainstorming" del diseño de algunos personajes. "**