

FROM SCRATCH

a game by



Idea Base	3
Plataformas clave	3
Navegadores:	3
Páginas:	3
Dispositivos:	3
Referencias	4
Referencias visuales	4
Concept	5
Historia	7
Estética	7
Enemigos	11
Modelo de negocio	14
Modelo de lienzo:	15
Modelo de caja de herramientas:	15
Controles	16
Mecánicas	16

1. Idea Base

- Juego de puzzles para móvil, navegador y Facebook.
- Mecánica principal: el sonido es un elemento sólido que podemos usar a nuestro favor para avanzar por los niveles.
- Nuestro objetivo es llegar al final del nivel con la máxima puntuación posible.



2. Plataformas clave

El juego está pensado para ser jugado de forma cómoda tanto en navegador como en móvil o tablet, nuestra prioridad es que sea un juego versátil y accesible desde múltiples plataformas:

- Navegadores:
 - Chrome
 - Firefox
- Páginas:
 - Instant Games
 - Itch.io
 - Facebook
- Dispositivos:
 - Ordenador (en local)

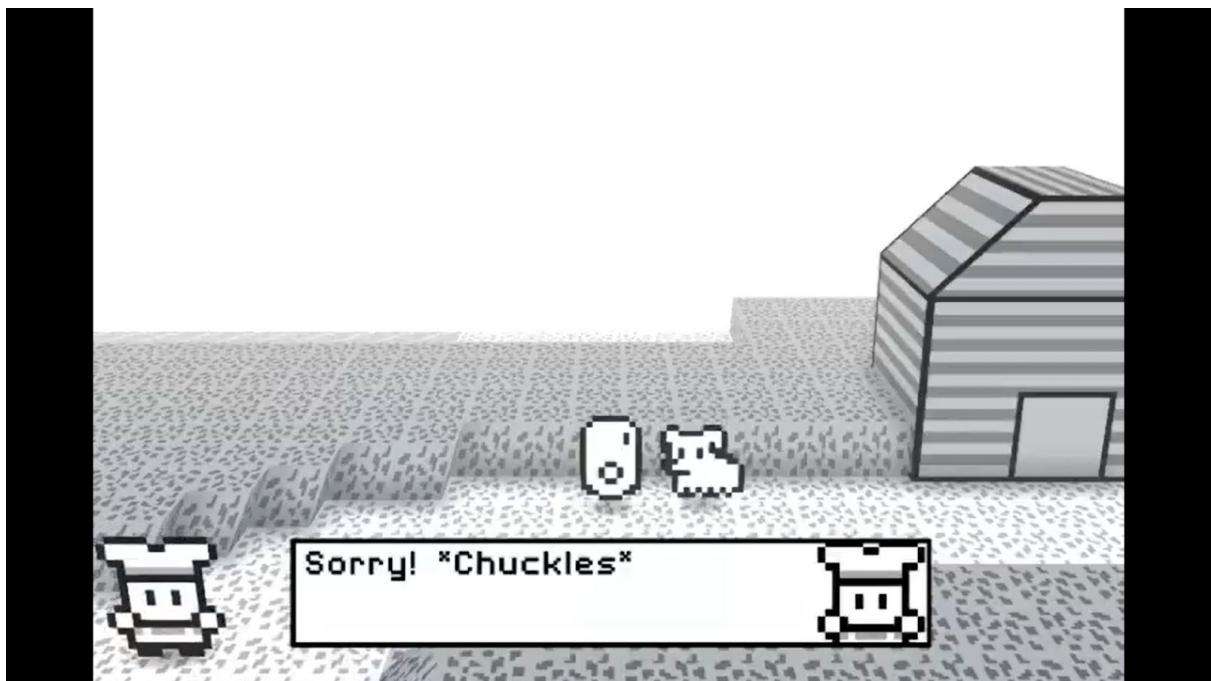
- o Móvil
- o Tablet

3. Referencias

Referencias visuales

Assets 2D mezclados con otros elementos 3D. En conjunto se trata de 2.5D, cámara fija en una dimensión con cierto margen de maniobrabilidad. Buscamos crear un contraste con los elementos planos, como el protagonista o los bocadillos de sonidos y onomatopeyas.

- **AFTERLIFE:**



<https://twitter.com/onetappsgames>

- **Octopath Traveler:**



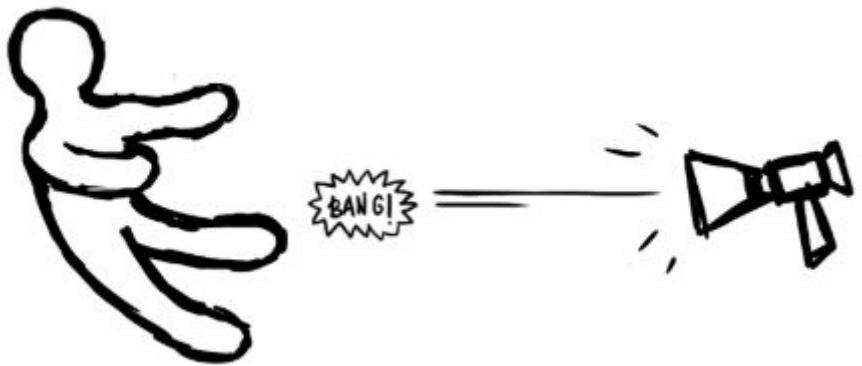
- **UNZIPID:**



4. Concept



Sonido de árboles rotos formaría una escalera que nos permitiría subir a lugares más elevados.



Podríamos hacer uso de un “BANG” y usarlo como proyectil.



Possible efecto visual esperado. Podríamos obtener este acabado ayudándonos de shaders que nos brindasen ese efecto comic cartoon que ayudase a componer la atmósfera de nuestro juego.

5. Historia

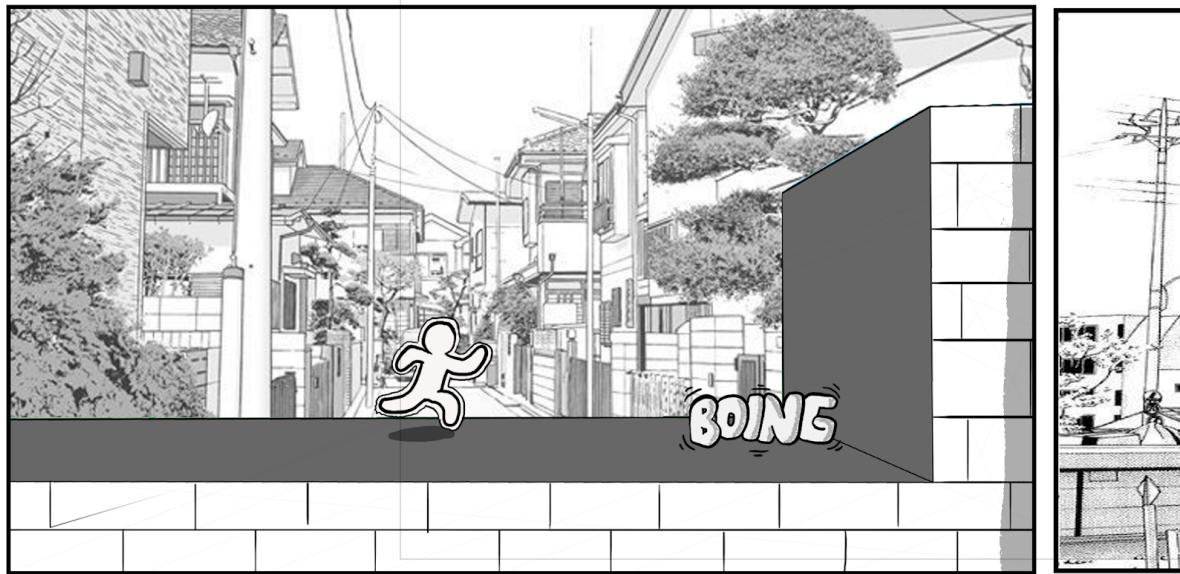


Nuestra historia relata las aventuras de un pequeño garabato que no sabe cuál es su sitio. Solo sabe que se despertó un día en los márgenes de un cómic y que no se parece nada a ninguno de los personajes o mundos que hay en la estantería.

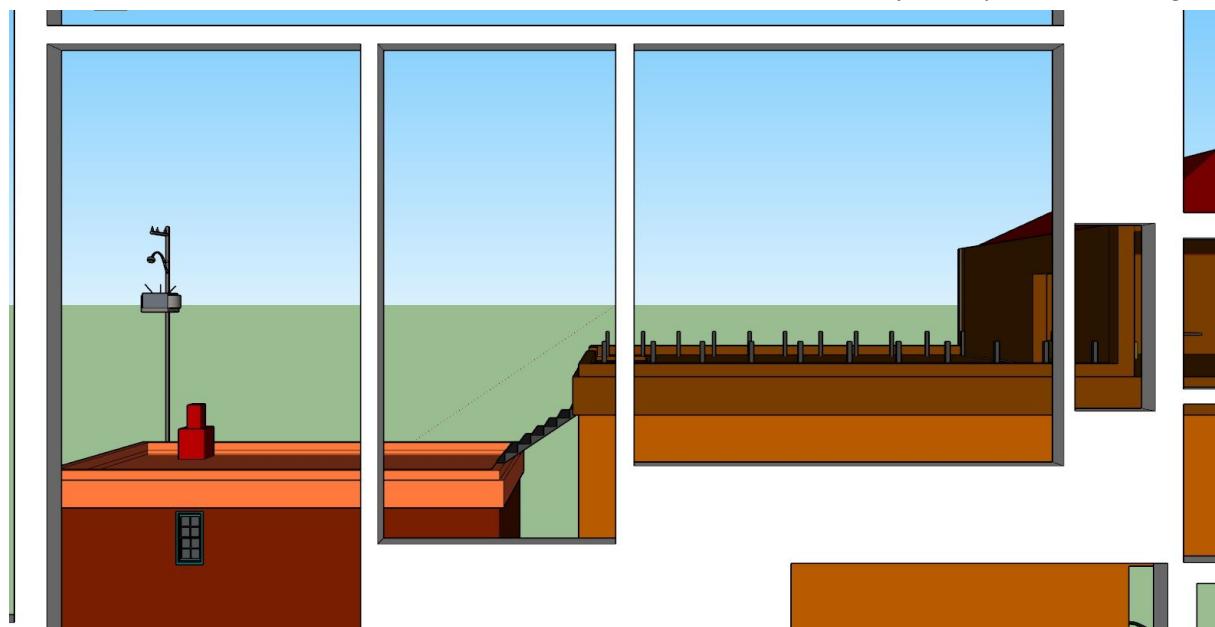
Este garabato irá recorriendo distintos libros y cómics que se encuentran en la estantería en la que habita buscando respuestas sobre su procedencia y su lugar en el mundo. Al tratarse de comics las reglas del mundo físico funcionan de otra manera y podrá hacer uso de los sonidos, ahora visibles, para abrirse camino.

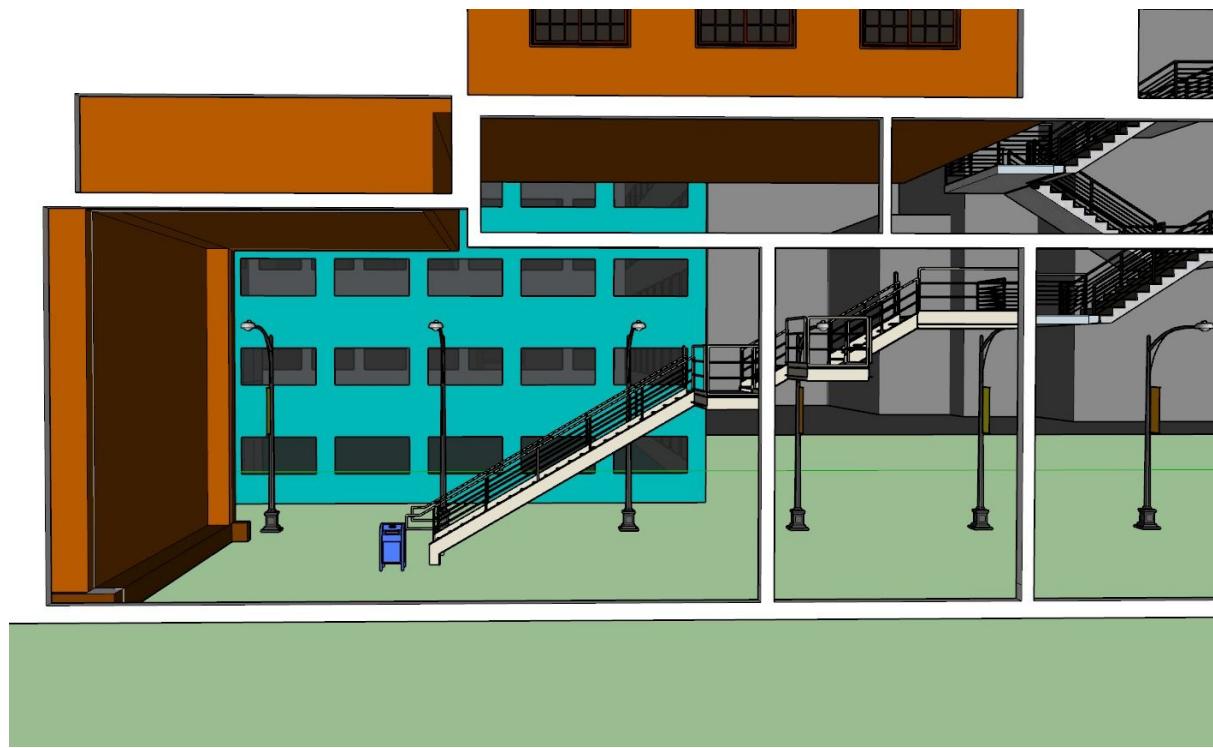
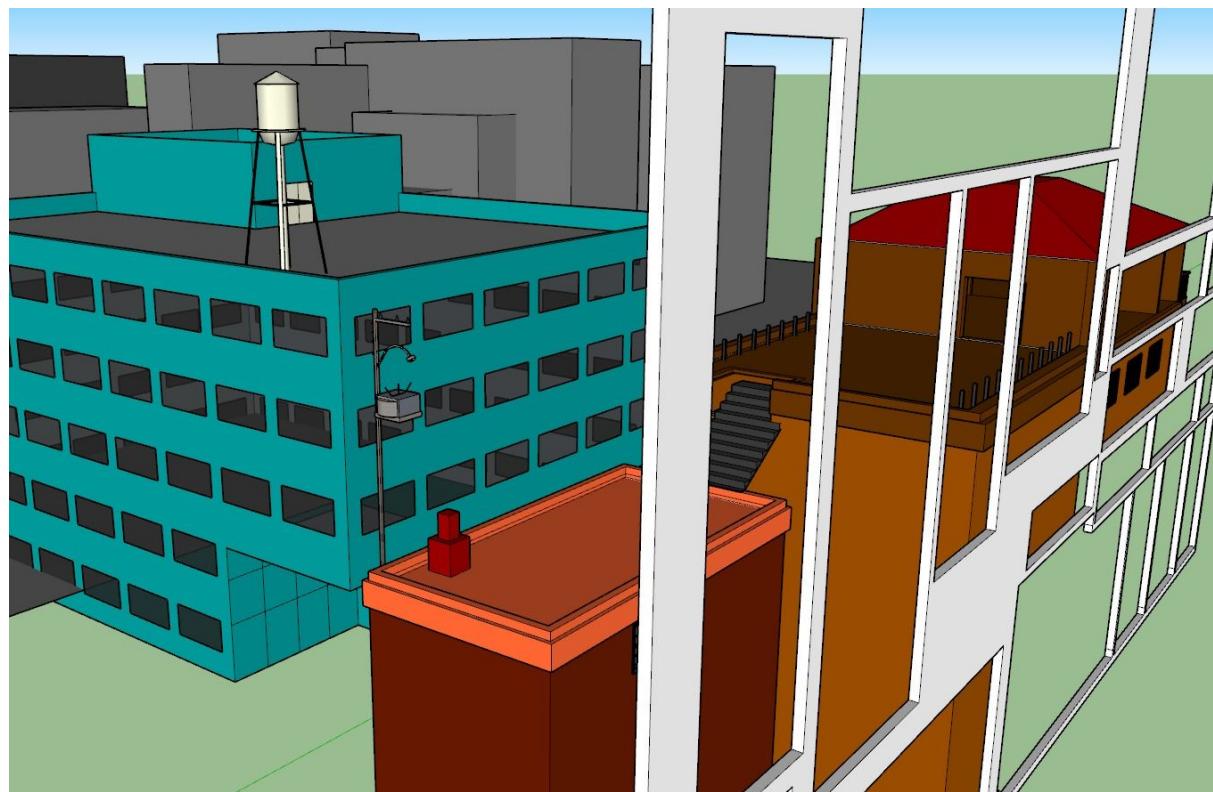
6. Estética

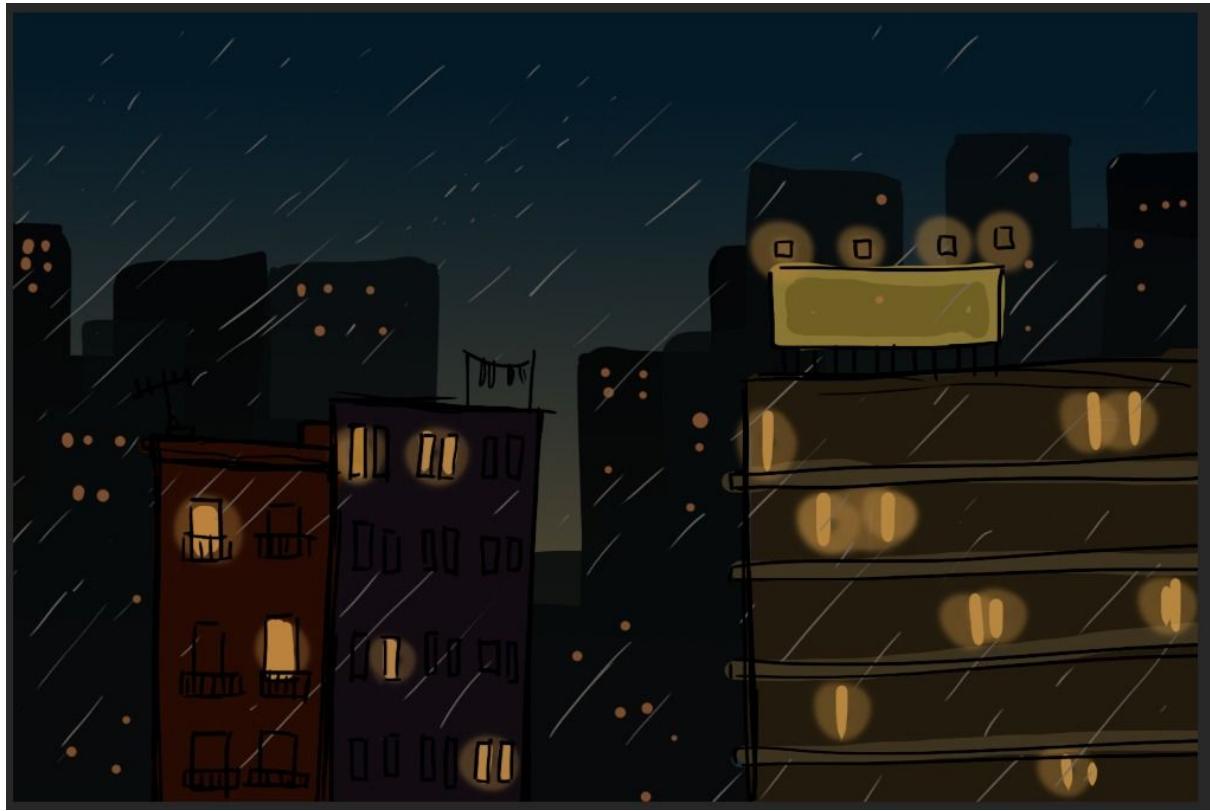
La estética de nuestro videojuego está apoyada sobre todo en el contraste de los elementos 2D, que referencian a nuestro personaje y sonidos varios, con aquellos que son 3D. Los niveles, al estar tematizados sobre cómics distintos, contarán con estilos visuales diferentes, que nos transporten en cierta forma a dichos mundos.



(Early concept estética manga)

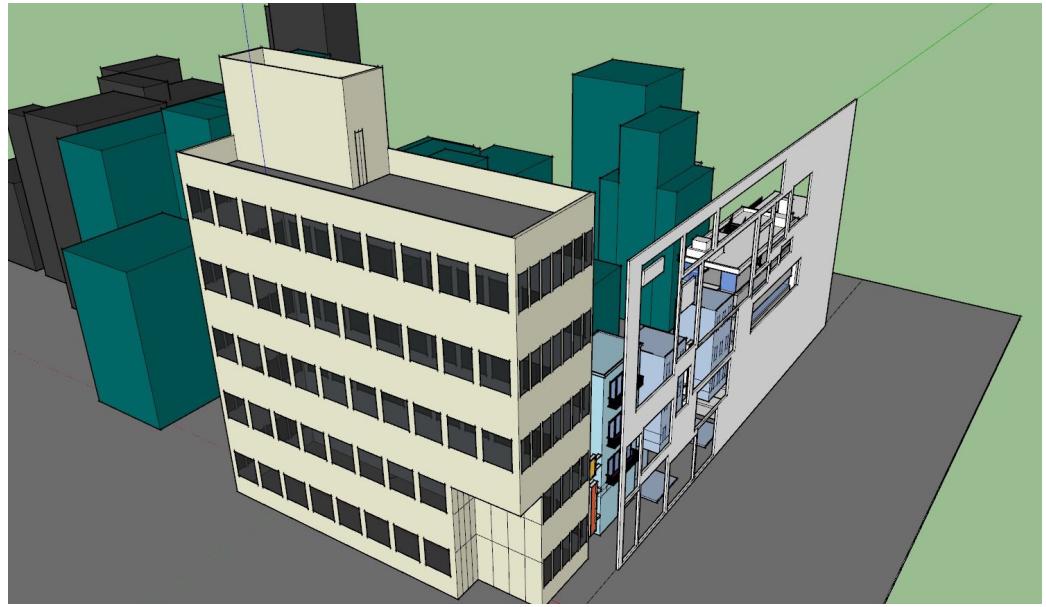






(Concept art de ambientación para la estética de comic Noir)





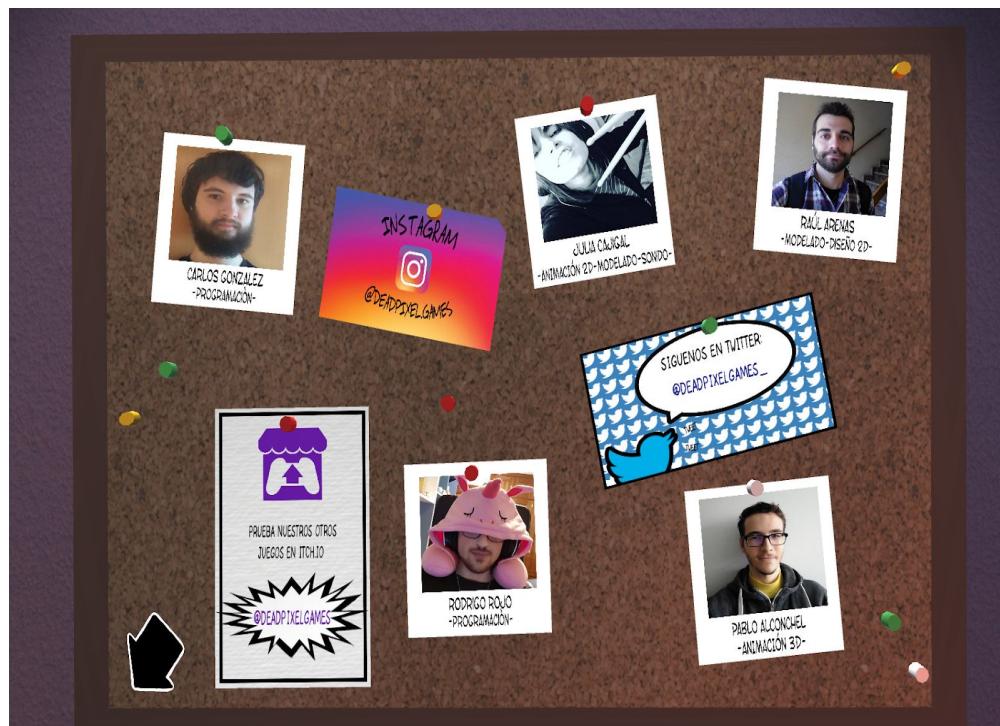
(Concept art de ambientación para la estética "Ciudad de neón")

- **Interfaz**

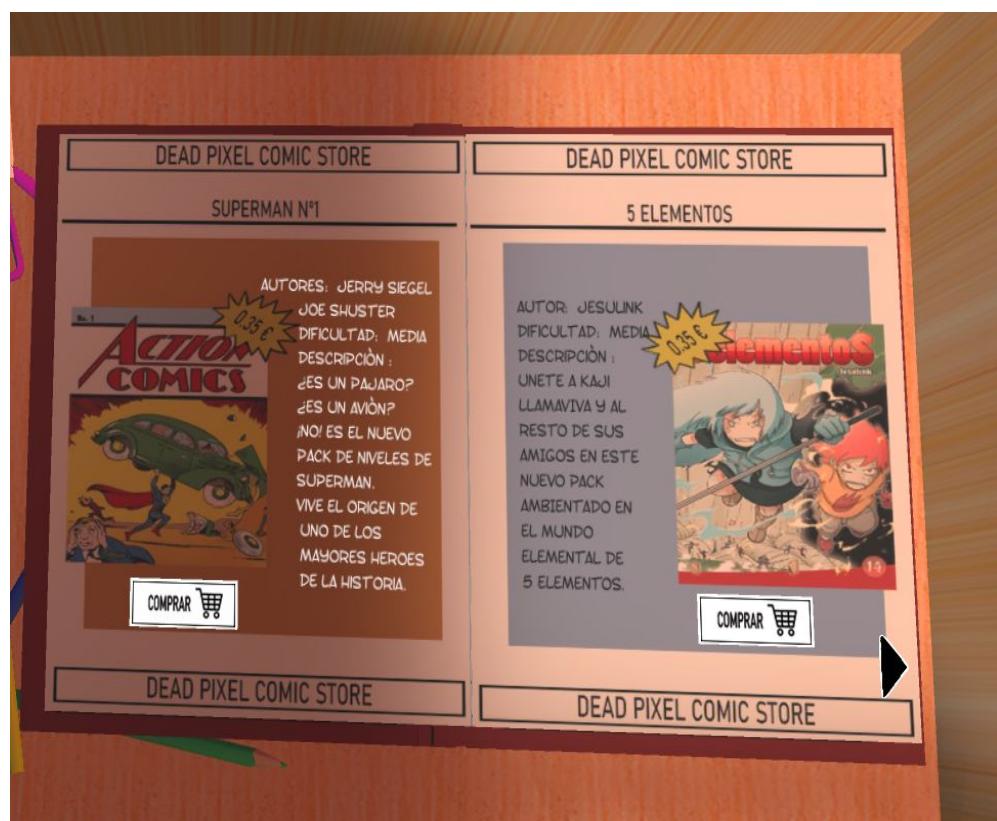
La interfaz de nuestro personaje principal está tematizada alrededor del concepto de garabato y cuenta con distintos elementos que nos permiten referenciarlo.



(Imagen del menú principal)



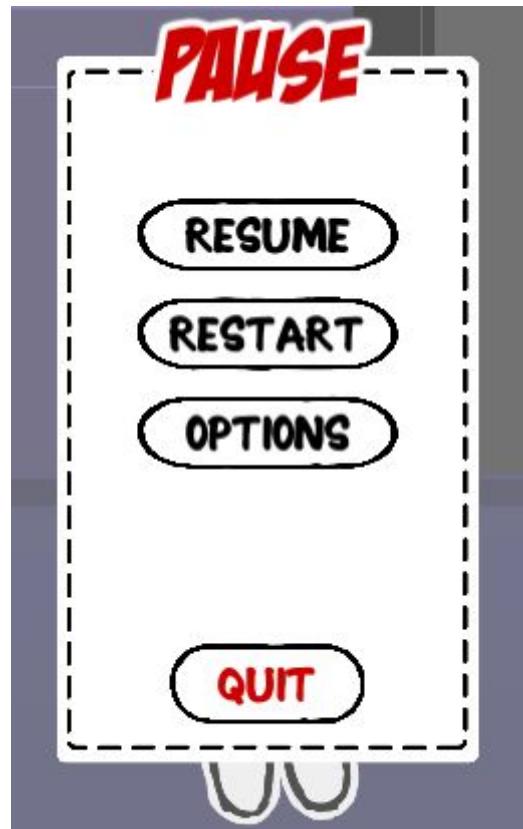
(Imagen del menú contactos)



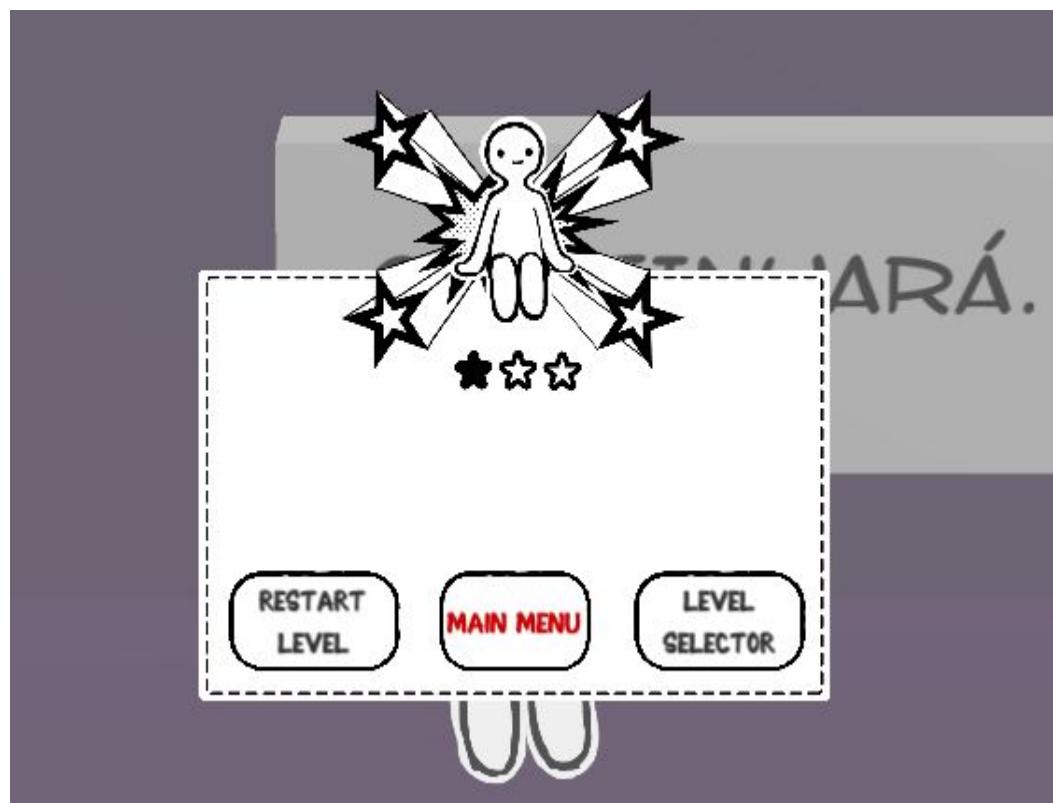
(Imagen del menú de tienda)



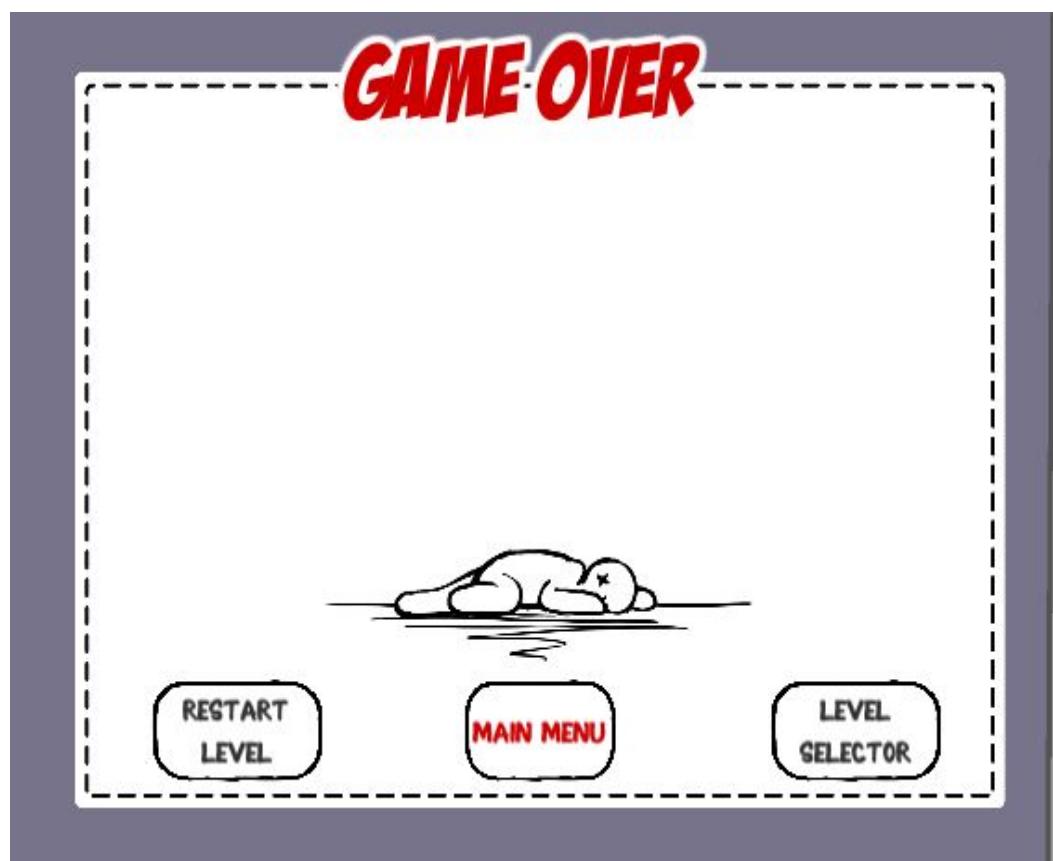
(Imagen del menú de selección de nivel)



(Imagen del menú de pausa in game)



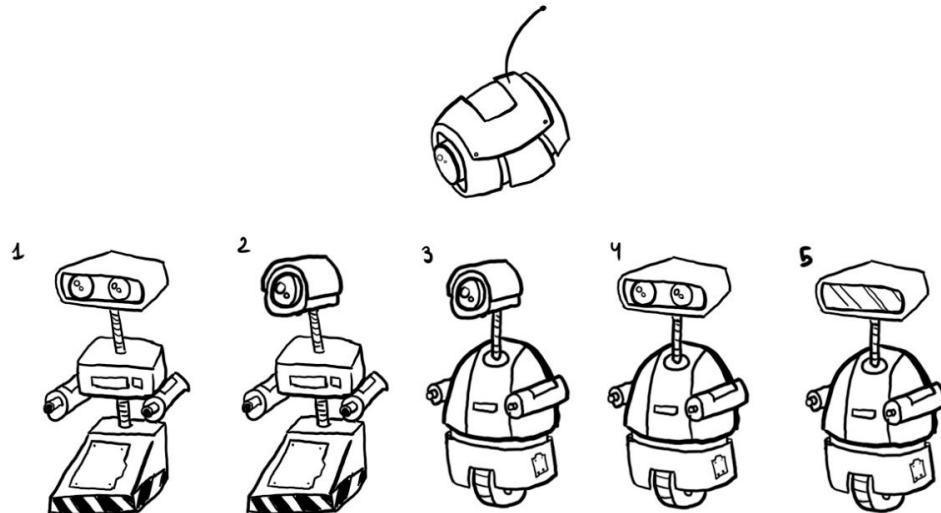
(Imagen del menú de victoria)



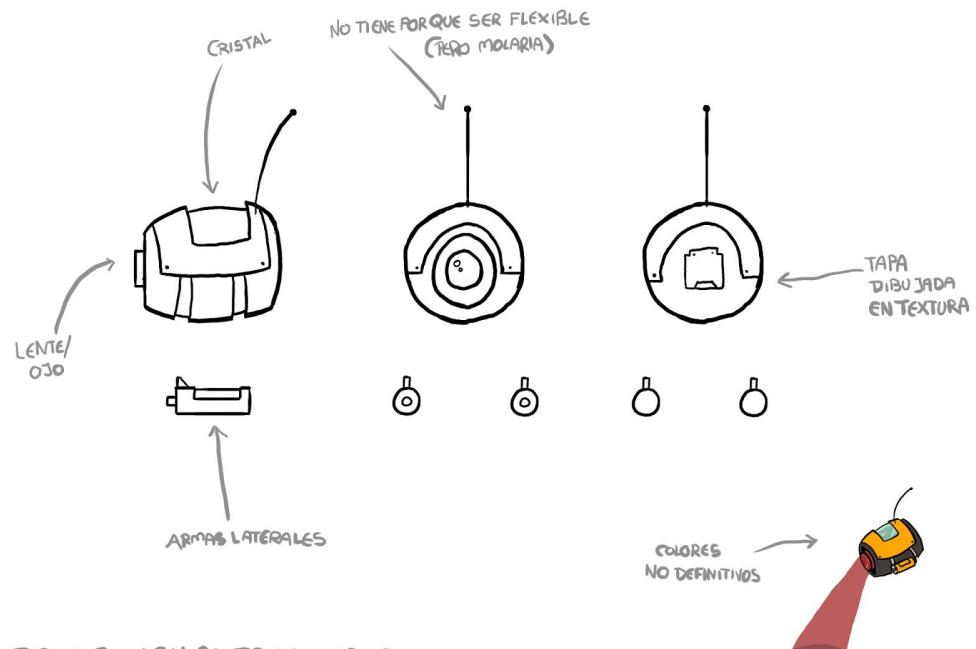
(Imagen del menú de derrota)

7. Enemigos

A lo largo de su viaje, el protagonista se encontrará con toda clase de enemigos. Estos serán personalizados y característicos de cada cómic en el que se encuentre.



(concept de enemigos)



DROIDE VIGILANTE VOLADOR
(CON FORMA DE BARRILETE)

(turnaround de enemigo volador)

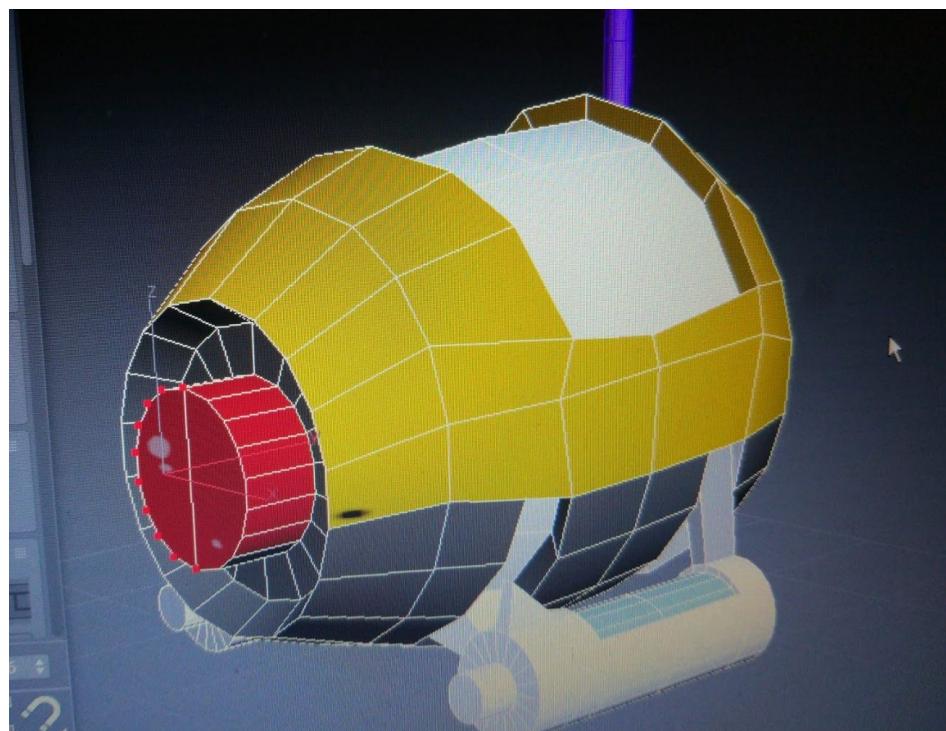
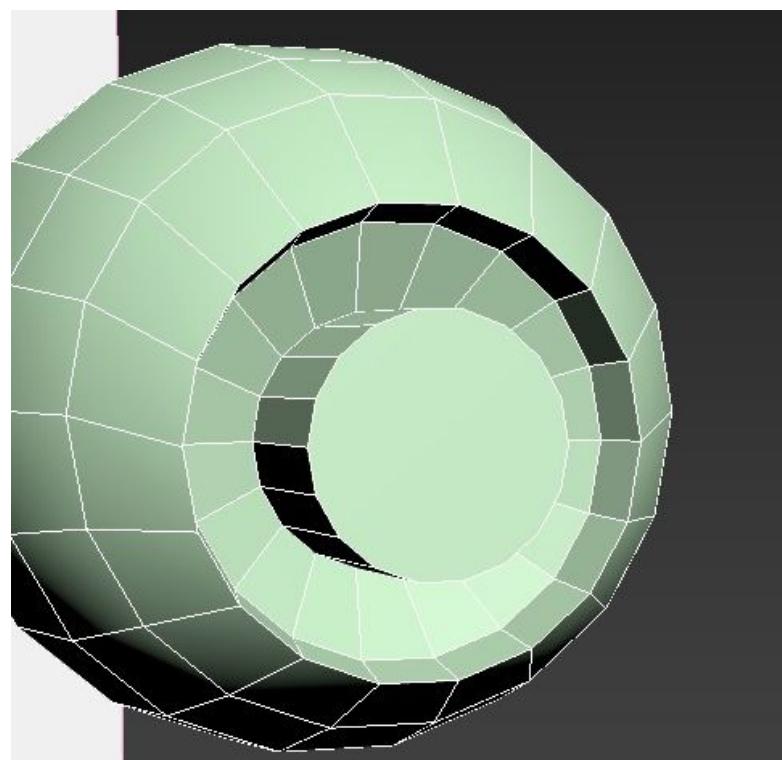
De momento el juego consta de dos enemigos, los voladores y los terrestres. Todos ellos van patrullando de un lado a otro del área en la que se hayan colocado y si te

ven comenzarán a combatir contra el jugador. Lo que los hace diferentes es el tipo de movimiento que se ha diseñado para cada uno.

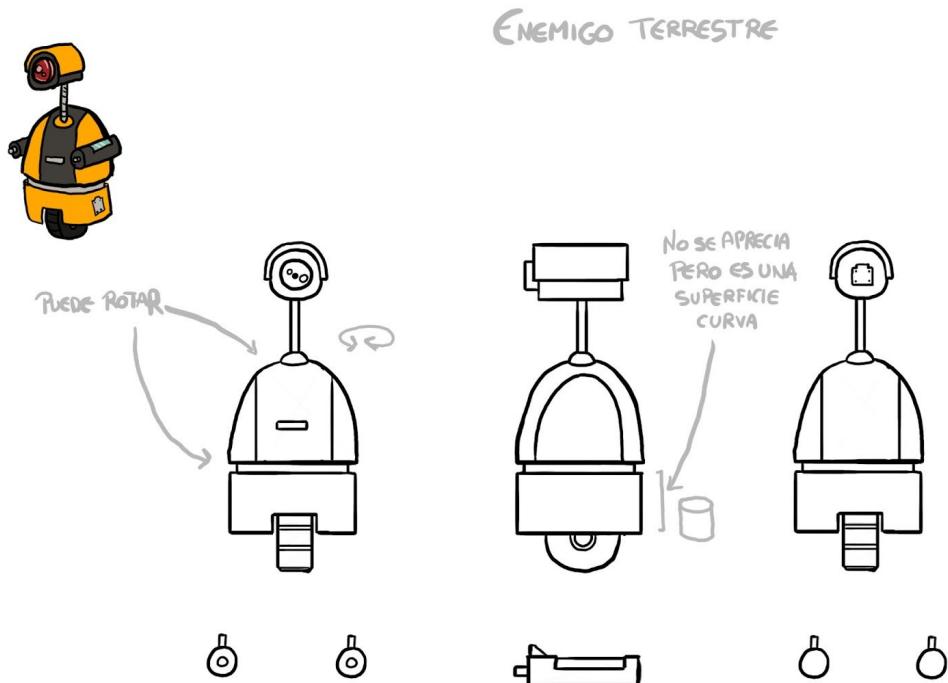
Por una parte, los voladores tienen una limitación de movimiento horizontal tras pasar una zona donde no hay suelo, con lo que se evita que pueda recorrerse más mapa del deseado.

Por otra parte, los enemigos terrestres detectan las paredes y el suelo para no caerse por los huecos que tiene el mapa, por lo que su zona de acción es más limitada que el tipo de enemigo anterior.

Cabe destacar que los enemigos pueden cambiar de capa mientras te persiguen para así darle una mayor dificultad al usuario a la hora de combatirlos e impedir en cierta manera de que cambiar de capa sea establecido como una “zona segura”.



(Proceso de modelado del enemigo volador)



(turnaround de enemigo terrestre)

8. Modelo de negocio

Para el propio modelo de negocio proponemos enfocarnos en venta única del juego base con ampliaciones (DLCs) enfocados en la venta de los niveles de cada cómic, simulando el modelo antiguo de la venta de comics antiguos donde tenías que ir comprando tomo por tomo a un precio muy asequible y que en cualquier momento podías dejar de pagar por las continuaciones, comprar tomos adelantados o comprar una colección de todos los tomos por un precio total menor al de los tomos por separado.

Esta clase de modelo nos permite gran flexibilidad tanto a nosotros como al usuario a la hora de elegir contenido, pudiendo escoger diversas temáticas en una “carta al gusto”.

Asimismo, el tener este modelo de negocio junto a un juego tan flexible entre las temáticas y con una mecánica fácilmente aplicable a cada una, nos permite poder abarcar un público objetivo muy amplio en el sector de los videojuegos, aparte de estar entrando en el propio nicho de personas aficionadas a los cómics occidentales

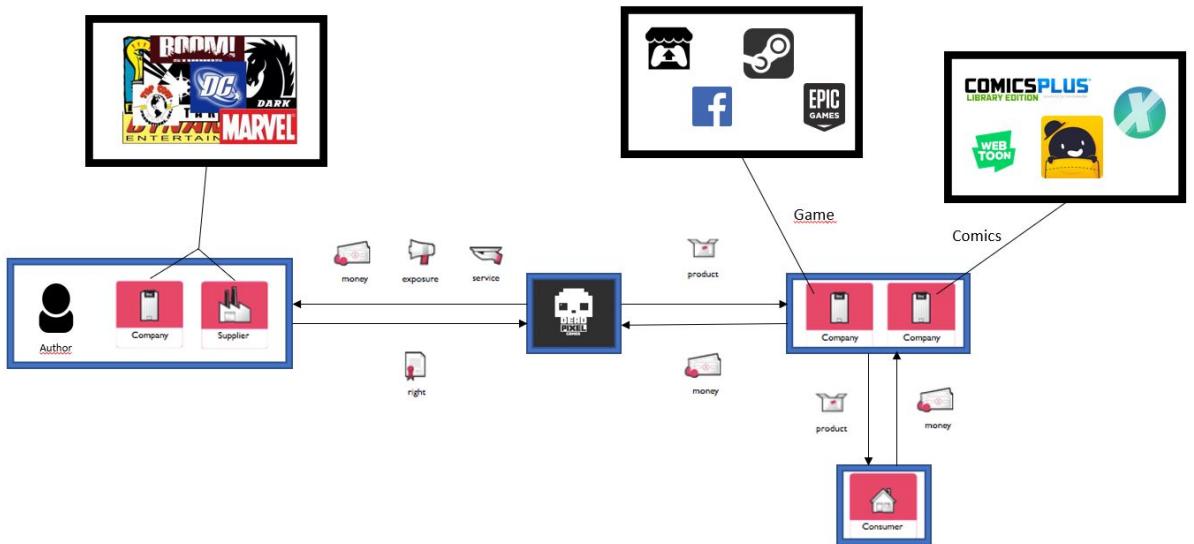
y/o mangas orientales. Por lo que el equivalente en cuanto a beneficio financiero puede llegar a ser lo bastante cuantioso como para conseguir cubrir los gastos de producción e incrementar ingresos.

Por ello, a continuación presentamos diferentes esquemas que visualizan de forma más concreta y resumida dicho modelo.

Modelo de lienzo:



Modelo de caja de herramientas:



Con dicho esquema, podemos reflejar la relación que tenemos con cada entidad. Así que vamos a explicar un poco todos los puntos:

- **Proveedores de cómics:** Junto a ellos lo que buscamos es darles un medio viable para exponer su trabajo a través de nuestro juego.
- **Distribuidores:** Junto a ellos lo que queremos es tener los medios para poder distribuir tanto el juego como el formato digital o físico del cómic que el usuario haya comprado en nuestro juego. Entre ellos estarían Steam, Epic, Facebook, Itch, Comicplus, Comixology, Tapas y Webtoon.

9. Controles

Los controles de nuestro juego están pensados para ser cómodos y accesibles tanto desde ordenador como desde un dispositivo móvil como puede ser un móvil o una tableta. Contaremos con tres botones para realizar las acciones base de nuestro juego:

- **Joystick:** a través de un joystick en móvil y el ratón en ordenador controlaremos el movimiento de nuestro personaje a través de los distintos escenarios.
- **Salto:** para poder acceder a plataformas que se encuentren a mayor altura, esquivar ataques o sortear caídas.

- **Acción:** el botón de acción nos permitirá en cada momento un movimiento específico. Este puede estar asociado a un elemento del escenario o a nuestros sonidos.

10. Mecánicas

Se trata de un juego de plataformas y puzzles en el que nuestro protagonista deberá completar cada nivel superando los diferentes obstáculos que se encontrará, así como evitar que los enemigos le den caza.

Para completar tan ardua misión dispondrá de diferentes habilidades.

-Moverse

Hay quien considerará que moverse no es una habilidad, pero si tenemos en cuenta que se trata de un simple garabato dibujado en el margen de un cómic la cosa cambia.

Podrá moverse con libertad por los escenarios para poder avanzar y llegar hasta la meta de una pieza, disponiendo de 3 niveles de profundidad y un 4 nivel en el cual sobrepasa la 4º pared y podrá colgarse de las propias viñetas. Esto último le será de utilidad para esconderse de sus enemigos y sortear obstáculos de otra forma infranqueables.

-Saltar

Nuestro protagonista dispone de la habilidad de saltar. Con ella podrá alcanzar zonas más elevadas o esquivar a los enemigos y sus proyectiles. Es una habilidad básica pero muy útil. Sin ella no podrá llegar muy lejos.

-Interactuar

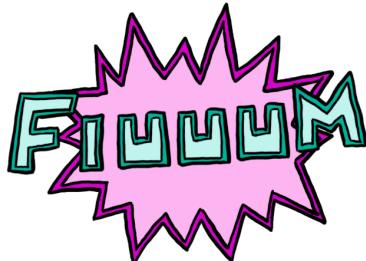
Nuestro personaje podrá interactuar con diferentes elementos del escenario, tales como radios, puertas, cajas, de forma contextual. La acción a realizar dependerá del objeto con el que interactue.

-Utilizar efectos de sonido

Esta es su mayor característica y a la vez la mecánica estrella de nuestro juego. Al tratarse de un personaje dibujado que ha cobrado vida y que puede pasearse por los diferentes cómics, nuestro protagonista podrá visualizar los diferentes efectos de sonidos y onomatopeyas que se producen en cada cómic como si de un lector cualquiera se tratase.

Pero la cosa no termina ahí, ya que podrá cogerlos como si de objetos se tratases y utilizarlos en su propio beneficio.

A continuación se detallan los diferentes sonidos que se encontrará a lo largo de su aventura y de sus principales utilidades:



- **FIUUUM** : Este sonido lo producen principalmente los enemigos cuando realizan un disparo con sus armas laser. Si nuestro protagonista consigue hacerse con uno de estos letales sonidos podrá lanzarlos de vuelta a los enemigos para acabar con ellos. También podrá utilizarlos para hacer explotar barriles inflamables. Básicamente podrá utilizarlos como si de un disparo se tratase.

- **SPLASH** : Este es el sonido que se produce cuando un objeto cae dentro del agua o cuando nuestro propio personaje se introduce en ella. A primera vista parece un sonido inofensivo o poco útil, pero su utilidad va desde inutilizar aparatos electrónicos en perfecto funcionamiento o provocar cortocircuitos, hasta apagar fuegos o preparar charcos electrificados para usarlos como trampas para sus enemigos.



- **ZAP**: Sonido generado por diferentes aparatos eléctricos, especialmente cuando estos se estropean o son cortocircuitados (sobre todo si alguien utiliza un efecto SPLASH sobre ellos). Esta onomatopeya posee el poder de la electricidad y nos permitirá activar aparatos electrónicos, electrificar charcos de agua, o paralizar a nuestros enemigos.

- **BOING!**: Efecto de sonido que producen algunos objetos como las pelotas o los patitos de goma al rebotar. Este puede ser lanzado a cualquier parte para posteriormente saltar



sobre él y rebotar mucho más alto de lo que podrías saltar normalmente, llegando así a zonas inalcanzables de otra forma.



- **ZZZ...** : A lo largo del juego aparecerán distintos personajes que estarán durmiendo y generarán este sonido. Si nuestro héroe se hace con él, el personaje que lo estaba generando se despertará de forma automática. Esto puede resultar una ventaja o un terrible error, dependiendo de las circunstancias y del personaje al que osemos perturbar su sueño. Sin embargo, una vez obtenido podrá utilizarlo para dormir a otros personajes lanzándolo sobre sus cabezas.

- **POP** : Una pompa que estalla o un globo roto por un BANG! son algunas de las formas de producir este sonido tan útil. Una vez obtenido se podrá utilizar contra cualquier obstáculo, grande o pequeño, que se interponga en nuestro camino y hacerlo así desaparecer como por arte de magia.

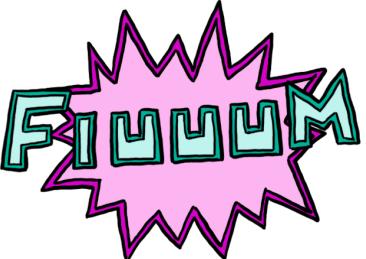


- **Pentagrama**: El pentagrama es la representación de cualquier fuente de música: radios, gramófonos, gramolas. Al tratarse de un efecto de sonido en constante cambio nuestro protagonista no podrá hacerse directamente con él. En cambio podrá utilizarlo a modo de escalera para poder alcanzar plataformas que se encuentren a gran altura.

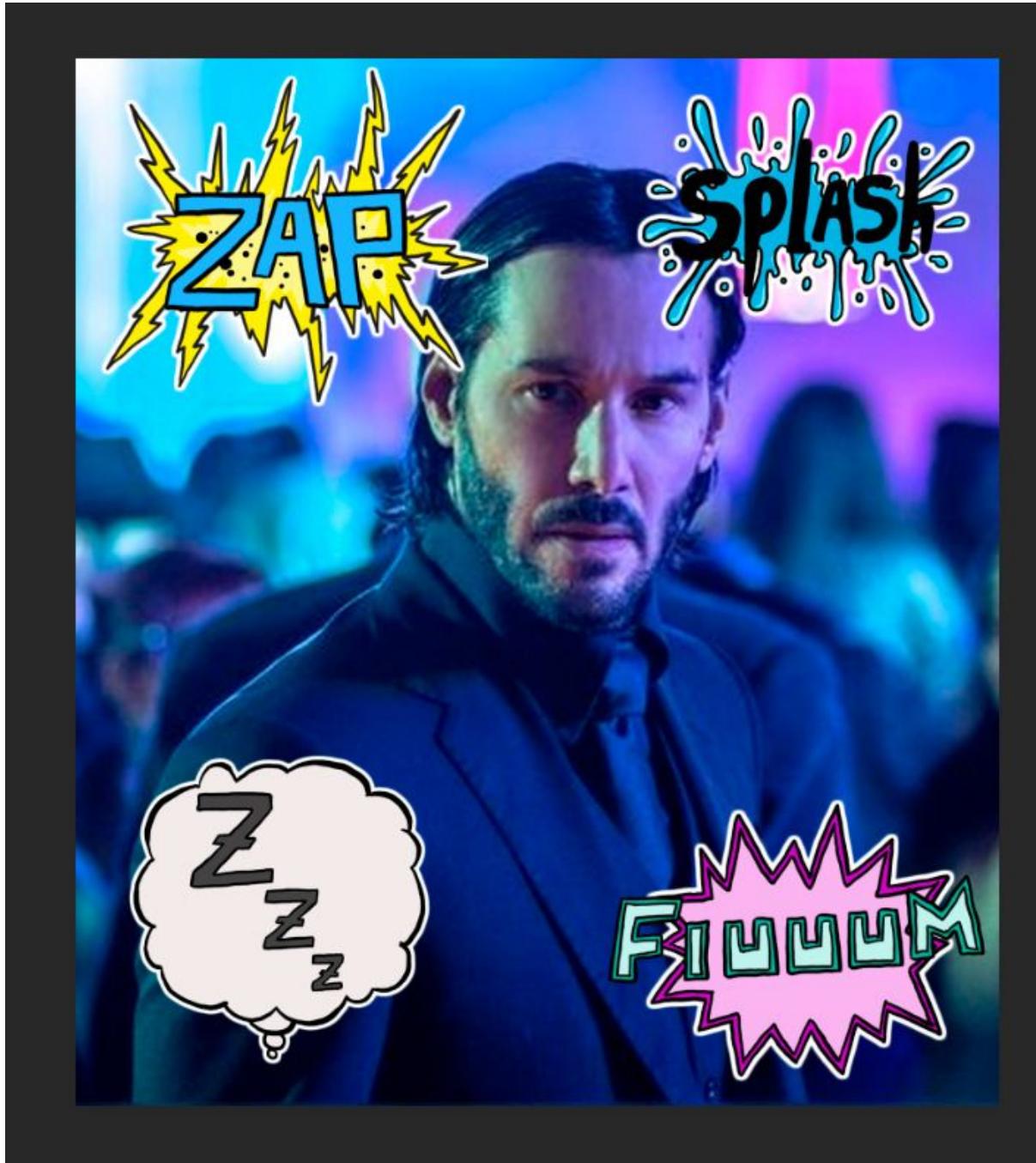


- **BOOM!**: El sonido más potente y destructivo hasta la fecha, provocado por una explosión.

Imagina que necesitas romper una pared agrietada, has encontrado un barril explosivo, pero tus débiles extremidades te impiden trasladarlo hasta la posición en la que te hace falta. Tan solo hazlo explotar (posiblemente con un BANG!) , consigue el BOOM! que la explosión ha generado y utiliza esa pared que tanto te estorbaba. El efecto será el mismo y no habrás derramado una sola gota de sudor trasladando ese pesado barril.

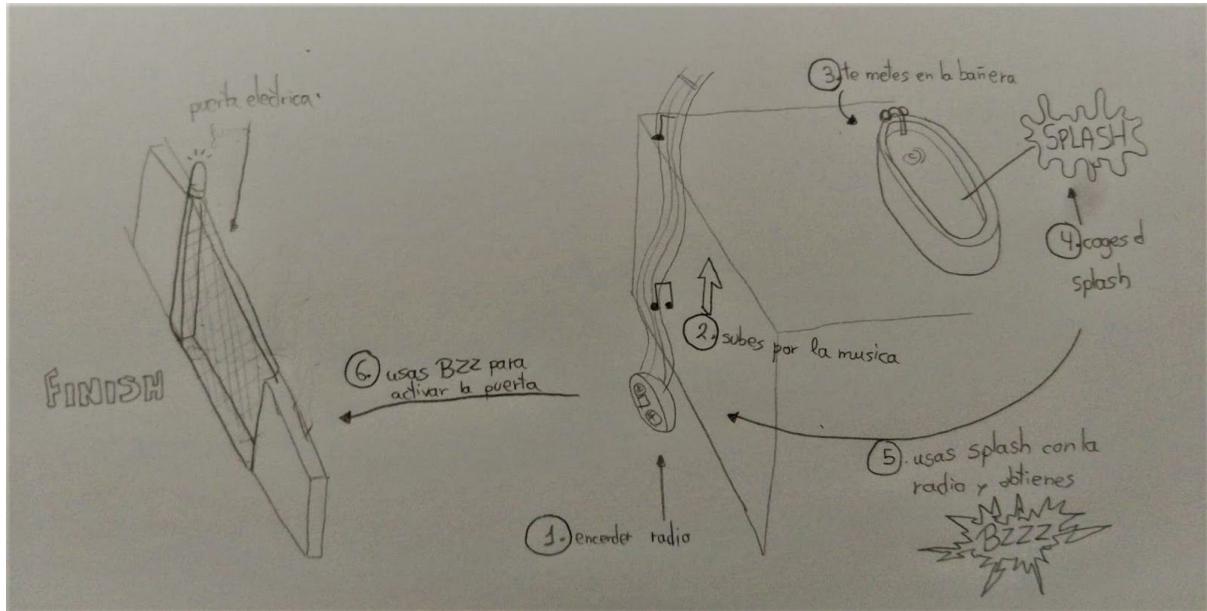
ONOMATOPEYA	USOS	ES GENERADA POR
 Zap	-Activa puertas eléctricas cerradas	-Robots al morir -Televisor al usar un Splash -Antena parabólica caída
 Fiuuum	- Dañar enemigos	-Robots al disparar
	-Aturde a los robots y generan un Zap -Cortocircuito televisores y generan un Zap -Apaga fuegos	-Pisar charco -Meterte en bañera

Splash		
 ZzZ	<ul style="list-style-type: none"> -Duerme a los perros o enemigos no robóticos 	<ul style="list-style-type: none"> -Persona durmiendo en cama -Perro durmiendo
Boing	<ul style="list-style-type: none"> -Es una plataforma para rebotar 	<ul style="list-style-type: none"> -Saltar en colchón -Saltar en toldo (?)



(prueba de onomatopeyas en paleta de colores)

Ejemplo rápido del desarrollo de un nivel y de la utilización de algunos sonidos básicos (early concept):



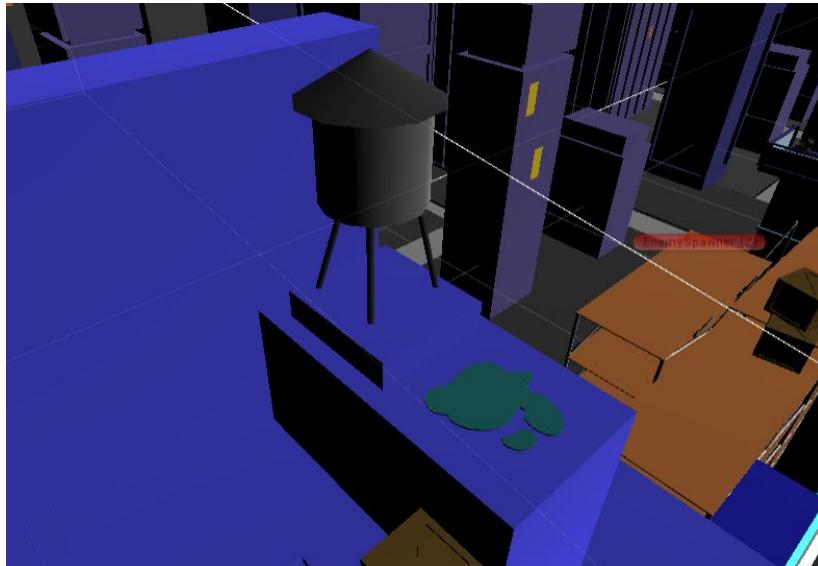
1. Encender la radio y por tanto generar un **PENTAGRAMA**
2. Subir por el **PENTAGRAMA**
3. Meterte en el agua (o tirar algo al agua)
4. Coger el sonido **SPLASH!** generado al meterte en el agua
5. Lanzarle el **SPLASH!** a la radio para crear una descarga eléctrica **ZAP** y cogerla
6. Utilizar el **ZAP** con la puerta eléctrica que nos impide salir y que no tiene corriente hasta ahora
7. Llegar a la meta

-Tipos de elementos

- Caja de fusibles y puertas: Las puertas eléctricas que encontraremos cerradas por el escenario siempre estarán conectadas por un cable visible a una caja de fusible. Si miramos bien ambos elementos se verán con una luz roja, que nos indicarán que no tienen corriente en ellos, por lo que debemos usar un zap sobre la caja de fusibles para activarla y así hacer que la puerta se abra. El cómo conseguir ese zap dependerá de los elementos del escenario disponibles.



- Charcos: Los depósitos de agua que habrá por el mapa tendrán un charco cerca que nos permitirá sacar onomatopeyas splash siempre que pasemos por encima, por lo que son una fuente fija de este tipo de onomatopeyas que necesitaremos para varios puzzles a lo largo del recorrido.



Links de interés:

GitHub: <https://github.com/DeadPixelGames/ProjectSound>

PortFolio: <https://github.com/DeadPixelGames/deadpixelgames.github.io> y
<https://deadpixelgames.github.io/>

Itch.io: <https://deadpixelgames.itch.io/from-scratch>