SKELETOWN

DEAD PIXEL GAMES

Índice

[Idea Base 3](#_gjdgxs)

[Plataformas clave 3](#_30j0zll)

[Referencias 3](#_1fob9te)

[Historia 4](#_3znysh7)

[Mitología y trasfondo 4](#_1ci93xb)

[Objetivo 4](#_2et92p0)

[Concept 4](#_1ci93xb)

[Gameplay 4](#_tyjcwt)

[Mecánicas 4](#_3dy6vkm)

[Lugares 4](#_1t3h5sf)

[Cultivos 5](#_4d34og8)

[Calaveraza/SkullpKin 5](#_2s8eyo1)

[Almazorca 5](#_17dp8vu)

[Ghost Pepper 6](#_3rdcrjn)

[Perecereza 6](#_26in1rg)

[Powerups 7](#_lnxbz9)

[Abonos 7](#_35nkun2)

[NPCs 7](#_1ksv4uv)

[Enemigos 7](#_2jxsxqh)

[Estructura del Juego 7](#_z337ya)

[Banda Sonora 7](#_1y810tw)

[Sistema de monetización 7](#_4i7ojhp)

[Contacto 7](#_2xcytpi)

# Idea Base

Skeletown es un juego de simulación de muerte para navegador, móvil y Facebook basado en prosperar en nuestro pequeño pueblo recolectando distintas y peculiares frutas y verduras, haciendo frente a enemigos, completando distintas misiones y personalizando nuestra apariencia y entorno mientras esperamos nuestro turno para la reencarnación. Se apoya en una estética y temática que pretende aunar lo oscuro y lo adorable, siempre en clave de humor, en un estilo que denominamos *darkawaii* (*dark -* oscuro en inglés y *kawaii -* adorable en japonés). La idea base es crear un mundo lleno de personalidad, vida y cosas por hacer dónde el jugador siempre tenga ganas de pasar un rato entretenido y prosperar poco a poco.

# 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 que se presenten como ventanas a nuestro mundo, que debe estar lo más accesible posible. las plataformas planteadas son:

* Navegadores:
  + Chrome
  + Firefox
* Páginas:
  + Instant Games
  + Itch.io
  + Facebook
* Dispositivos:
  + Ordenador (en local)
  + Móvil
  + Tablet

# Referencias

Nuestro juego, aunque pretende aportar un enfoque fresco y nuevo de este estilo para desmarcarse, sí que cuenta con distintas referencias que vienen dadas desde distintos medios. Predomina la estética de Halloween

* Videojuegos:
  + [Stardew Valley](https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew_Valley/?snr=1_7_15__13) : Juego de simulación de agricultura en el que estamos a cargo de una granja. Creado por [ConcernedApe](https://store.steampowered.com/developer/ConcernedApe/).
  + [Animal Crossing](http://animal-crossing.com/): Juego de simulación de aldea. Creado por [Nintendo](https://www.nintendo.com/).
* Películas:
  + [Pesadilla antes de Navidad](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Nightmare_Before_Christmas): Película de animación que mezcla la Navidad y Halloween. Creada por [Walt Disney Pictures](https://disneylatino.com/) y [Touchstone Pictures](https://www.youtube.com/user/TouchstonePictures/featured).
  + [Coco](https://es.wikipedia.org/wiki/Coco_(pel%C3%ADcula)): Película de animación con temática de la muerte mexicana. Creada por [Walt Disney Pictures](https://disneylatino.com/) y [Pixar Animation Studio](https://www.pixar.com/).

# Historia

Nuestra historia comienza a bordo de una pequeña barca en la que nos encontramos acompañados de una alargada y misteriosa figura que nos lleva, remando calmadamente desde la proa, a través de las aguas de río con un aire muy peculiar. Al poco de recobrar la conciencia la misteriosa figura comenzará a hablar con nosotros y se presentará: se trata de Caronte, encargado de llevar las almas de los muertos al otro lado del río Aqueronte. Durante nuestro viaje en barca Caronte nos explicará que acabamos de morir y que él es el encargado de llevarnos al que será nuestro nuevo hogar. Al parecer empieza una nueva etapa en nuestra vida, o en nuestra muerte mejor dicho, y en esta etapa tenemos una nueva meta: resucitar. Caronte nos cuenta que la vida en el más allá suele hacerse algo tediosa y la mayoría de habitantes está deseando resucitar, la única vía de escape posible una vez llegados a este punto. El único problema es que el servicio de resurrección es privado, y convenientemente dirigido por el mismo Caronte, y este nos avisa de que si queremos prosperar nos tendremos que manchar las manos sí o sí. Mientras se desarrolla la conversación llegamos a Skeletown, dónde finalmente Caronte nos da la bienvenida y se despide de nosotros, no sin antes devolvernos los dos óbolos que dimos por el pasaje. Según él nos harán falta en nuestra nueva… muerte.

# Mitología y trasfondo



* ***Caronte:***

Basado en la mitología griega esta figura será la encargada de introducirnos en el juego. Siendo el barquero de Hades, Caronte era el encargado de guiar las sombras errantes de los difuntos recientes de un lado al otro del río Aqueronte. El viaje costaba comúnmente de uno a tres óbolos, razón por la cual se enterraba a los muertos con un óbolo bajo la lengua o dos sobre los ojos. Aquellos que no podían pagar tenían que vagar cien años por las riberas del Aqueronte, tiempo después del que Caronte accedía a llevarlos sin cobrar.

Haciendo un guiño a este ritual Caronte nos ofrecerá quedarnos con nuestros dos óbolos del pasaje al final del viaje para echarnos un cable en este nuevo comienzo.

* ***Óbolos:***

El óbolo fue una moneda griega de plata cuyo valor es la sexta parte de una dracma. Como mencionamos anteriormente esta moneda se usaba antiguamente a la hora de enterrar a los muertos, esta servía como pago a Caronte, motivo por el cual hemos decidido que esta sea nuestra moneda en nuestro mundo.

* ***Reencarnación:***

En Skeletown es posible la reencarnación, de hecho, es uno de los grandes alicientes que se le plantean al jugador nada más comenzar. Al ser una zona bajo la jurisdicción de Caronte a lo largo del juego veremos como este abusa de su poder y de ser el encargado de realizar también los viajes de vuelta a la tierra de los vivos.

En la mitología griega pocas figuras han logrado realizar el viaje de ida y vuelta a través del Aqueronte. Hércules, Orfeo y Psique son algunos de los personajes que lo consiguieron.

* ***Enemigos*:**

Los enemigos en Skeletown no son enemigos cualquiera. A lo largo de la eternidad muchas personas han hecho perder los estribos a Caronte y han perdido la posibilidad de reencarnarse en un futuro. Cuentan las leyendas del pueblo que aquellos que no eran dignos eran arrojados por la borda al lago Aqueronte. Muchos conseguían llegar a la orilla y se escondían en zonas aisladas y ocultas. El rencor, la rabia y la frustración, además de las aguas del Aqueronte, cambiaban a estas personas, que se dedicaban a vagar asaltando a los buenos ciudadanos. Se cree que llevan máscaras para engañar a Caronte y lograr reencarnarse algún día.

# Objetivo

Nuestro objetivo es habitar y prosperar en nuestro pequeño pueblo. Aunque ganar dinero y experiencia para subir puestos en la lista de reencarnación es uno de los grandes alicientes no queremos obligar al jugador a competir si no lo desea ni a tener una experiencia de juego agobiante o apresurada si no es su intención. Skeletown está pensado para ser habitado y entretenido, que el jugador sea capaz de establecer un espacio y hacerlo suyo a través de distintos elementos personalizables y actividades.

# Gameplay

## Mecánicas

El jugador se podrá mover en cualquier dirección arrastrando el cursor hacia donde quiera moverse. Sobre esta base, hay distintas mecánicas clave que estarán presentes en el juego:

* **Huerta:** contaremos con nuestra propia huerta que deberemos mantener y cuidar. Las distintas hortalizas y frutas que tendremos la posibilidad de cultivar no solo nos darán experiencia sino que también nos permitirán recuperar energía.
* **Enemigos:** si nos alejamos del pueblo corremos el peligro de encontrarnos con alguno de los numerosos y variados enemigos que merodean estas tierras. Debemos ser cautelosos si queremos conocerlos todos y sobrevivir en el intento.
* **Cosméticos y apariencia:** podremos obtener distintos objetos, adornos y prendas que nos servirán para personalizar nuestra apariencia a medida que avancemos en el juego.
* **Cuaderno de campo:**
  + Bestiario
  + Catálogo frutas y hortalizas
  + Cócteles taberna
  + Pesca
  + Mobiliario

*Errantes*

Los enemigos en Skeletown llevan el nombre de errantes, haciendo referencia a las sombras errantes que Caronte guiaba en la mitología griega, y , en nuestro contexto narrativo surgen fruto de la maldad de Caronte. Este, durante su travesía por los ríos infernales debido a diversas razones lanzó a sus tripulantes al agua. Esta, lejos de ser un agua normal, realizaría cambios en sus cuerpos y mentes dando lugar a los seres espectrales con los que nos encontraremos. Otro dato importante sobre los enemigos es que una vez han sido expulsados por Caronte su mayor fijación se vuelve en engañar a este para tener la oportunidad de volver al mundo de los vivos en algún futuro. Por esta misma razón portan máscaras muy similares y son de los pocos elementos que nos recuerdan a nosotros mismos dentro del juego, su funcionalidad es crear una ligera confusión respecto a si son otros personajes o enemigos que nos van a asaltar pero que no esté tan presente que entorpezca la jugabilidad, de esta forma cumplen su función en el juego. Si nos fijamos esta similitud no es total, son máscaras algo deformadas y lo que es más importante: cuentan con dientes afilados y ángulos rectos (*peligro*) en contraposición a nuestra máscara, llena de simetría y ángulos suaves (*inofensivo*).

*Fuerza:*

Para que los jugadores puedan determinar de una manera sencilla si se enfrentan a un enemigo demasiado fuerte para ellos decidimos usar distintos elementos. El primero de ello el tamaño, los enemigos más pequeños son más pequeños, de esta forma el jugador asimila fácilmente si se puede enfrentar a él. Y por otra parte la máscara. El número de dientes presentes en una máscara está directamente relacionado con su fuerza.

*Historia:*

Como hemos mencionado anteriormente cada tipo de enemigo cuenta con una historia de trasfondo que da explicación al porqué decidió Caronte privarles de la posibilidad de reencarnarse.

*Niveles:*

Los enemigos aparecerán de forma progresiva de la mano de los niveles de dificultad. En el estado inicial solo nos encontraremos los primeros enemigos base, a medida que avancemos en el juego aparecerán distintos tipos de enemigos (cada vez de tamaños más grandes y con más pinchos en su máscara).

*Bonificaciones:*

Los enemigos, una vez les hayamos derrotado, pasarán a estar en nuestro cuaderno, dónde podremos consultar los motivos de la muerte de cada uno de ellos hasta completar la colección. Una vez muertos los errantes nos dejarán abono, que servirán para potenciar el crecimiento de nuestros cultivos. Las lenguas de estos inhóspitos páramos tienen un dicho popular conocido por todos:

*“Errante muerto, abono para mi huerto”.*

*Lugares*

En Skeletown podremos visitar distintos lugares donde podremos realizar distintas acciones y actividades diferenciadas:

* Nuestra casa:
  + Podremos descansar y reponer energía.
  + Personalizar nuestro entorno.
  + Guardar objetos en nuestro baúl.
* Taberna:
  + Probar un cóctel nuevo cada sábado.
  + Aceptar misiones y encargos.
* Muelle
  + Para visitar otros pueblos de los ríos infernales.
  + Nuestra llegada al pueblo.
* Oficina reencarnación
  + Mejorar nuestra propiedad.
  + Contratación servicio reencarnación privado.
  + Canjear bonificaciones por completar páginas de nuestro cuaderno.
* Vecinos
  + Aceptar misiones.
  + Aceptar regalos.

EXPERIENCIA

## Cultivos

A continuación, se presentarán los diversos tipos de cultivos iniciales que se encontrarán disponibles en el juego.

### Calaveraza/SkullpKin

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

### Almazorca

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

### Ghost Pepper

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

### Perecereza

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Powerups

### Abonos

## NPCs

## Enemigos

1. Estructura del Juego
2. Niveles de dificultad
3. Colores

* *El azul, Caronte y la muerte*

En el mundo de Skeletown los colores están asociados a una simbología determinada para reforzar la consistencia del mundo y de la jugabilidad. Para intentar mantener una misma lógica con los peligros en el juego y a la vez evitar caer en los prototipos (*rojo = peligro*) decidimos adoptar nuestro propio sistema de colores y su simbología, dándole al jugador herramientas muy concretas y consistentes para interiorizar dichos mensajes rápidamente. Con todo esto en mente recordamos a Caronte, el barquero, personaje que se nos muestra como la primera figura malvada de nuestro juego. Parece amable, calmado, pero pronto descubrimos que esta actitud solo es fruto de la confianza que le da tenerte bajo su poder y en sus dominios. De esta forma decidimos usar el azul del agua como símbolo de peligro. El agua y Caronte son los primeros símbolos. Una vez comenzado el juego conoceremos a los enemigos, que a pesar de quedar engamados en nuestros escenarios vemos rápidamente como destacan sobre este. Los enemigos comparten el mismo azul que Caronte y el agua (recordemos que dicho enemigos son fruto de los actos de maldad de Caronte que tiempo atrás tiró a estas personas al agua.

* *El blanco, negro y nosotros*

Otro elemento que también pretende transmitir un mensaje a través de la consistencia y la persistencia es el blanco en conjunto con el negro, siempre usado para referirnos a nosotros mismos. La primera función de esto es que en un mundo tan colorido y recargado el protagonista, nuestro personaje, se convierte en el centro de atención, lo cual facilita la jugabilidad y la comprensión del jugador. Este elemento aparece también en la puerta de nuestra casa, indicándonos de forma sencilla que nos pertenece o en la barra de vida, dónde debería bastar una primera simple vista para asociarla a nosotros y nuestra vida.

* *El morado y la vida*

La vegetación y la mayoría de elementos vivos están asociados a una paleta de colores morada que nos pretender transmitir esa sensación de vida algo más allá de la estética predominante en el juego. Nuestra barra de vida, nuestras acciones, así como plantar o recolectar aparecen asociadas al morado. Hay un solo morado asociado a los elementos del HUD para evitar cualquier tipo de confusión.

# Interfaz

Los distintos elementos que constituyen la interfaz de nuestro juego están elaborados con una serie de códigos e intenciones.

* **Ingame:** nuestra interfaz in game (barra de vida, tienda, inventario…) está pensada para estar siempre accesible y visible. Los elementos interactuables están representados con madera morada, que por una parte nos indica que se refiere a nosotros mismos y por otra, al ser elementos de la misma calidad, nos hace pensar que pueden realizar acciones similares.
* **Inventario:** nuestro inventario está pensado para fomentar la inmersión en el juego y acercar más los conceptos en los que se apoya. Cada página muestra una personalización concreta que nos acerca a cada tipo de actividad que vamos a realizar:
  + *Huerta:* los huecos de nuestros ítems se presentan como maceteros.
  + *Ropa y cosméticos:* las distintas prendas se muestra en perchas, recordemos que podemos guardar ropa en nuestra propia casa más allá de las prendas que portemos encima.

# Banda Sonora

# Sistema de monetización

El modelo de negocio del Skeletown está pensado de manera que todos los usuarios pueden jugar de manera gratuita, pero se podrán comprar diversos “cosméticos” para personalizar a nuestro personaje, así como muebles, objetos, e ítems que podremos ir obteniendo. También se podrán adquirir diversos “powerups”, que ayudarán a un progreso más rápido dentro del juego. Nuestra intención a la hora de monetizar este juego es que dicha monetización nunca entorpezca ni empañe la jugabilidad y la inmersión en el mundo del juego. La tienda será accesible desde un solo punto y prescindiremos de recordarle al jugador todo el tiempo que tiene la posibilidad de comprar, normalmente esta táctica estropea gran parte de la experiencia de usuario.

Skeletown es un juego free to play con pequeñas compras por diversos servicios y actividades dentro de la app. El dinero facilitará, agilizará o personalizará la experiencia de usuario, pero no será obligado para el disfrute del juego.

Los elementos que el jugador podrá obtener y de los que podrá beneficiarse a través de la tienda son:

1. *Venta de cosméticos:* podrá obtener desde maquillajes, pintura, pelucas… todo tipo de accesorios.
2. *Venta de muebles:* de la misma forma habrá a la disposición de los jugadores.
3. *Venta fertilizante:* a parte de derrotando enemigos, podremos obtener fertilizantes y abonos comprandolos en distintos packs.
4. *Espacio en la mochila:* la mochila en un primer momento se nos presenta con una cantidad de huecos bloqueados. Podremos obtener más espacios en los que cargar items adquiriéndolos a través de la tienda.
5. *Skis personalizadas:* una posible medida en los primeros estadios de desarrollo es la realización de skins personalizadas para fomentar la fidelización de clientes nuevos. Se realizarán concursos, encuestas a nuestra comunidad a través de distintos canales de forma que sean nuestros propios usuarios quienes decidan muchos de los elementos que habrá en ese mundo.

# Enfoque multijugador

La idea para Skeletown es que sea un juego multijugador, que permita tanto encuentros en zonas comunes como invitar y acoger distintos huéspedes en nuestro pequeño y cada vez más personalizado pueblo.

# Contacto

Gmail: deadpixelgamesinfo@gmail.com

Github: <https://deadpixelgames.github.io/>

Twitter: <https://twitter.com/DeadPixelGames>

Instagram: <https://www.instagram.com/deadpixel.games/?hl=es>

Itch.io: <https://deadpixelgames.itch.io/>

Reddit: <https://www.reddit.com/user/DeadPixelGames>