Skeletown GDD

**V: 0.0.1**

**Ideas clave**

- Parecido a Stardew Valley y animal crossing

- Cola de la resurrección publica (ranking global)

- Estilo del mundo de los muertos (muerte mexicana, coco)

-Simulacion de muerte

-x muerto, abono para mi huerto

-Dark kawaii, simulador de muerte,

**Pre Indice**

* Tablas con todos los valores de cada verdura/ enemigo (fuente GDD Silent hill parte enemigos).
* Sistema de monetización
* Historia
* Gameplay

Índice

[Idea Base 3](#_gjdgxs)

[Plataformas clave 3](#_30j0zll)

[Referencias 3](#_1fob9te)

[Historia 4](#_3znysh7)

[Mitología y trasfondo 4](#_2et92p0)

[Objetivo 4](#_tyjcwt)

[Concept 4](#_2et92p0)

[Gameplay 4](#_3dy6vkm)

[Mecánicas 4](#_1t3h5sf)

[Lugares 4](#_4d34og8)

[Cultivos 5](#_2s8eyo1)

[Calaveraza/SkullpKin 5](#_17dp8vu)

[Almazorca 5](#_3rdcrjn)

[Ghost Pepper 6](#_26in1rg)

[Perecereza 6](#_lnxbz9)

[Powerups 7](#_35nkun2)

[Abonos 7](#_1ksv4uv)

[NPCs 7](#_44sinio)

[Enemigos 7](#_z337ya)

[Estructura del Juego 7](#_3j2qqm3)

[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, realizando distintas actividades y personalizando nuestra apariencia y entorno. 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.

# 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.

* ***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, est 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 nuestra 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. 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 si no 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.
* **Cuaderno de campo:**
  + Bestiario
  + Catálogo frutas y hortalizas
  + Cócteles taberna
  + Pesca

## Lugares

* Nuestra casa
* Taberna
* Muelle
* Oficina reencarnación
* Vecinos

## 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

# Estructura del Juego

# Interfaz

# 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. También se podrán comprar diversos “powerups”, que ayudarán a un progreso más rápido dentro del juego.

# 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>