











# DOCUMENTO DE DISEÑO

.....

*Tecnicatura en Diseño y Programacion de Videojuegos*



Universidad de la Cuenca del Plata



# TABLA DE CONTENIDOS

NOMBRE DEL JUEGO	0
INTRODUCCION	1
GENERO	
AUDIENCIA	
PLATAFORMAS	
MODO DE JUEGO	
AMBIENTACION	
ESTETICA/CAMARA	
<b>NARRATIVA GLOBAL</b>	2
PRIMER ARCO	
SEGUNDO ARCO	
TERCER ARCO	
<b>TRAILER DEL JUEGO</b>	3
<b>JUGABILIDAD Y CONTROLES</b>	4
<b>ARTE Y SONIDO</b>	5
MUSICA Y SONIDOS	
ARTE Y CONCEPTOS	
<b>NARRATIVA TRANSMEDIA</b>	6
MAPAS DE EXPANSION DE MEDIOS	
PERSONAJES	
ENEMIGOS	
HUECOS Y PISTAS MIGRATORIAS	





**ORTIZ RODRIGO NICOLAS  
MASSON PEREZ FEDERICO  
QUIROZ ROMAN FRANCO  
VILLALBA INSUA NAHUEL**





# **ANUBIS TOMB**

- Un Roguelike lleno de Misterio y Aventura -

-La historia de un inteligente joven arqueólogo apasionado por la historia, las aventuras y el desafío, lo llevarán a descubrir una antigua tumba egipcia ligada a una fuerte maldición que lo pondrá en una situación difícil y peligrosa-

# 1

# INTRODUCCION

## GENERO

-Anubi's Tomb es un juego estilo roguelike 3D con toques de puzzle simetrico y genero misterio.



## AUDIENCIA/PORQUE CREAR ESTE JUEGO?

Anubi's Tomb es un juego en el que se plantea una nueva propuesta, un roguelike fusion 3D y Puzzles que ademas de dar un toque energico al juego, daremos al jugador un reto a su cerebro, para publico de todas la edades, e invitamos a transcurrir esta historia fuertemente inspirada en mitologias antiguas, civilizaciones antiguas y epochas pasadas. Orientado a amantes del misterio y puzzles.



## PLATAFORMAS

El videojuego se publicara en plataforma PC y futuramente en Colsolas y dispositivos moviles.



## MODOS DE JUEGO

El juego cuenta con un solo modelo,  
el cual es single player.



## AMBIENTACION

Año 1900 - Dungeon Egipcio - Desierto - Civilizacion Antigua

- ◊ El Dungeon se compone por un ambiente antiguo degastado por los años y perdido. En el se desenvolverá nuestro protagonista para transcurrir su fin y su historia.
- ◊ El Ambiente compacto esta lleno de restos arqueológicos y grabados en idiomas.

## ESTETICA/CAMARA

El juego se compone de una temática 3D modelada al estilo Low Poly, con texturas Hand Painted, semi-realistas y sólidas. Acompañados de un juego de luces generados por efectos de partículas. Orientadas al lore Egipcio y época antigua. La cámara del juego es tercera persona, vista aérea e isométrica.



# 2

## NARRATIVA GLOBAL

(Primer Arco)

Es el año 1900 , la sociedad avanza y con avances tecnológicos cada vez mas grandes, muchos inventores y nuevas revoluciones se avecinan. En algún lugar de Princeton, Henry Smith inicia su día.

-Henry: Otro buen dia en este glorioso lugar llamado Tierra!. zzzZ agh, que sueño quisiera quedarme dormido peeeero la renta no se pagara sola jaja

Henry nació en Princeton en 1874, de joven fue un chico introvertido hasta que descubrió la historia y se fue apasionando por ella, lleno de curiosidad se sumergió en los libros de historia, lenguas muertas y arqueología, su adolescencia fue llena de aventuras, hizo dos grandes amigos, formó un carácter social y tranquilo a su vez. Sus libros favoritos son los de Christopher Gandolfi, un famoso historiador y arqueólogo, para muchos un loco pero para Henry un gran símbolo, sus libros eran de los más interesantes, llenos de misterio y varias series de hallazgos. Gandolfi dejó de escribir sobre ellos hace bastante tiempo y muchas lenguas decían que se retiró de la escritura y arqueología. A lo largo de los años Herny se nutrió en la universidad y se encuentra en proceso de una tesis sobre Lenguas y Arqueología Egipcia. En el día en la universidad, Herny encuentra un Libro sobre antiguas reliquias y escritos antiguos egipcios. Decide llevarlo a su casa y leerlo.



(Segundo Arco)

Aquella noche Henry quedo totalmente intrigado sobre el escrito y aquella piedra preciosa al parecer perdida. Debido a esto decide consultar nuevamente los libros de Gandolfi para obtener información. Al parecer no fue solo una idea vaga, aquellos grabados en el libro y el rubí, también aparecían en el libro de Gandolfi. Según el los escritos eran de carácter sagrado, pero no hay mas, por desgracia es el único tomo y el ultimo referido a este caso.

Henry: okok, la ultima pista de todo podría haberla encontrado en este libro, pero no. Supongo que volveré a investigar el libro.

(Minutos después)

Henry: Acabo de darme cuenta que el escrito contiene unos grabados ocultos de manera translúcida, hay un grabado del dios Ra y un sol con el, visto a la luz se ve grabado una ubicación, también la figura del dios Anubis en el.

Henry: La ubicación queda cerca de un pueblo en el desierto de Sahara, si pudiera ir allí a investigar sobre los escritos obtendría acceso a la ubicación del tesoro perdido!.

Días después de planificación, Henry viaja hacia el pueblo pero aquella información de la ubicación del tesoro, era tan solo cuentos y leyendas antiguas para los pueblerinos. Pero un anciano al último día de su estancia, le transmite que se solía hablar de la ubicación de una tumba perdida, la cual se encontraba el camino solo por la noche. Henry tuvo la idea por más tonta que fuera, de iluminar con la luz de la luna su escrito. Misteriosamente el escrito marcaba una ubicación al norte del pueblo. Henry sin pensárselo mucho, se aprovisionó para su viaje y emprendió su búsqueda.



(Tercer Arco) (In Game)

**Diario de Henry:**

Pense que seria una locura emprender este viaje de manera precipitada, pero por lo menos quería comprobar la existencia de la tumba antigua, los escritos son una prueba de eso!. Vague en línea recta por la noche en este desierto desolado pero aquí me encuentro, y no creeran lo que les digo!

Acabo de encontrar la entrada a lo que parece la tumba, tuve que encender una antorcha para darme luz, la entrada de piedra que tiene la tumba están marcadas con la imagen del sol y luna iguales al escrito.. Espero esta sea una decisión correcta y el viaje a la resolución de este misterio no allá sido una mala idea.

(Henry entrara a la tumba y se dará cuenta que ha entrado a un laberinto sin salida, siendo afectado por una maldición, deberá recorrer y buscar pistas para salir del lugar pero antes revelar el misterio que esconde el lugar. Deberá sobrevivir a los enemigos del lugar mientras busca pistas, se topa con notas escritas de un misterioso personaje que , también fue víctima hace ya tiempo de la maldición, nos ayudara a salir del lugar. Se topa con una ultima habitación revelando el misterio que esconde y protege la tumba, de los dioses Ra y Anubis)



3

TRAILER  
DEL JUEGO



# 4

## JUGABILIDAD Y CONTROLES

Caminar/Walk: Nuestro personaje podra caminar en 8 direcciones para poder dezplazarse por todo el terreno.



Cobertura: Podremos utilizar nuestro entorno para poder cubrirnos de enemigos o poder realizar fintas.



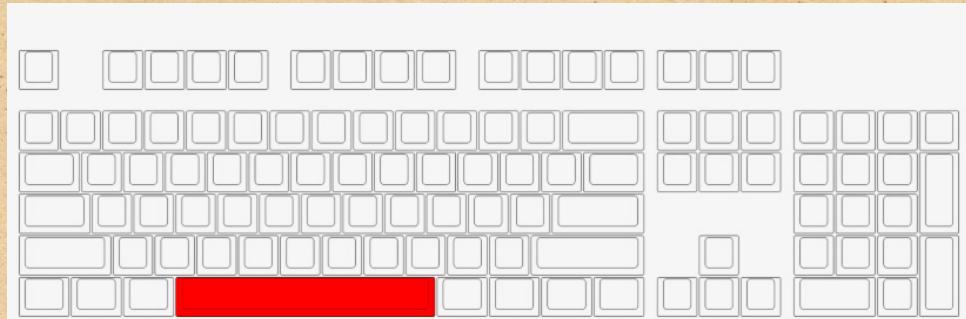
Ataque: El personaje podra defenderse con un solo ataque amplio con nuestra antorcha.



Recoger/Pick: Nuestro personaje encontrara objetos que podran ser recogibles.



Interaccion/Lectura: Podremos interactuar con objetos recogibles que nos redireccionaran a una pagina web, donde encontraremos infromacion.



Controles: W,A,S,D

Pausa: Escape

Recoger: E



# 5 ARTE Y SONIDO

## EFFECTOS DE SONIDO



Los efectos de sonido usados en Anubi's Tomb en listado son:

- ◊ Sonido de Flipbook de papel, situado en los botones del menu.
- ◊ Sonido de Golpe al accionar boton ataque.
- ◊ Sonido de Pasos en suelo de piedra/marmol.
- ◊ Sonido de Pasos pesados de estatua en Boss Final Anubis.

## MUSICA



La musica usada en Anubi's Tomb en listado son:

- ◊ Musica de Festival regiones de Egipto/Arabico en menu del juego.
- ◊ Musica Egipcia creada con sintetizadores en Escena del juego.



# ARTE Y SONIDO

## ARTE Y CONCEPTOS

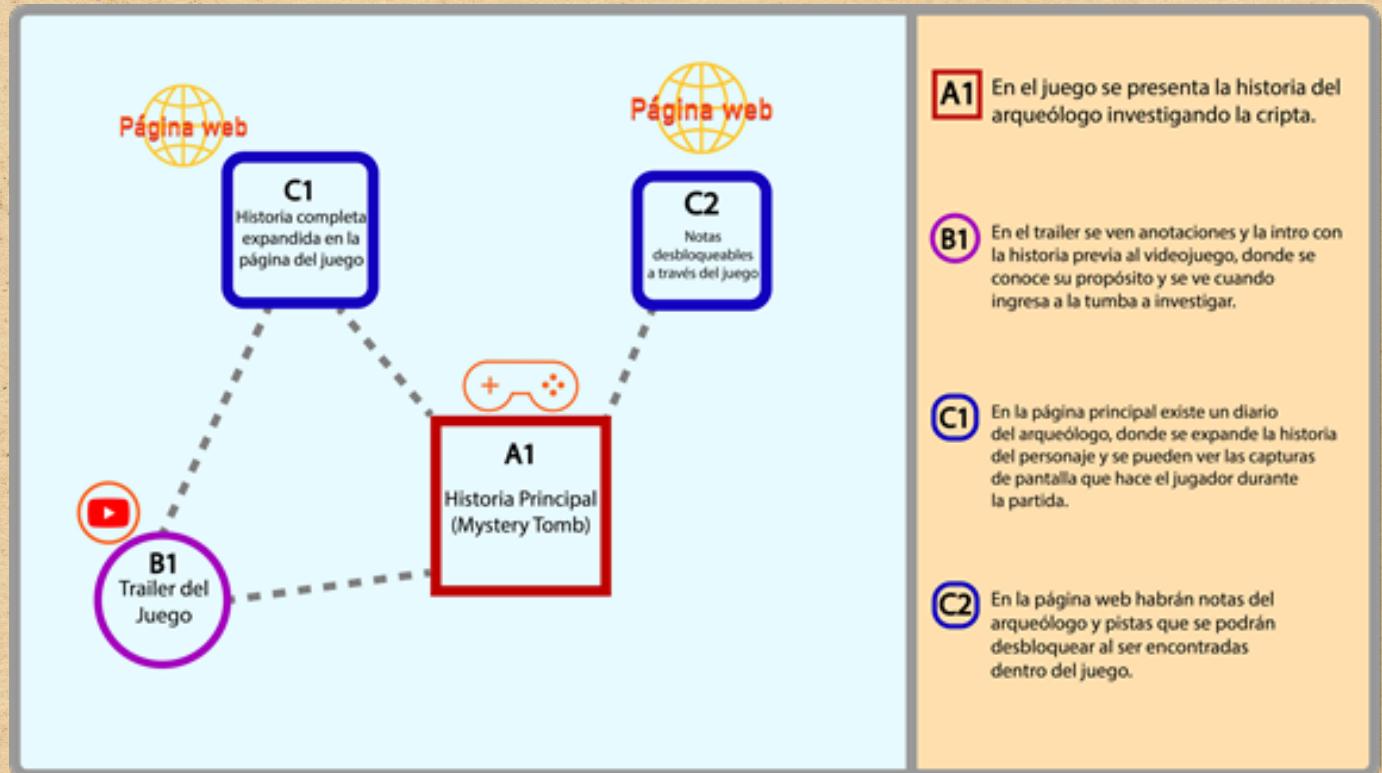
- ◊ *El arte de Anubi's Tomb esta influenciado fuertemente en la cultura Egipcia, sus reliquias y creencias.*
- ◊ *Anubi's Tomb esta inspirado en las peliculas y videojuegos retro como: Indiana Jones (peliculas) - Luxor (serie de juegos) - Tomb Raider (serie de juegos).*
- ◊ *El personaje de la historia es influenciado e inspirado en las anteriores series de juegos y peliculas anteriormente mencionadas.*
- ◊ *Los enemigos y el escenario, estan inspirados en la fauna y las reliquias del antiguo Egipto.*



# 6

## NARRATIVA TRANSMEDIA

### MAPAS DE EXPANSIÓN DE MEDIOS



# PERSONAJES



Henry nació en Princeton en 1874, de joven fue un chico introvertido hasta que descubrió la historia y se fue apasionando por ella, lleno de curiosidad se sumergió en los libros de historia, lenguas muertas y arqueología, su adolescencia fue llena de aventuras, hizo dos grandes amigos, formó un carácter social y tranquilo a su vez. Tiene cabello marrón, mide 1,77 cm y de contextura media. Viste ropas de la época. Utiliza un Bolso y una Antorcha para su vision.

Pensé que sería una locura emprender este viaje de manera precipitada, pero por lo menos quería comprobar la existencia de la tumba antigua, los escritos son una prueba de eso. Vagué en línea recta por la noche en este desierto desolado, pero aquí me encuentro, y no creo lo que hice.

Acabo de encontrar la entrada a lo que parece la tumba, tuve que encender una antorcha para darme luz, la entrada de piedra que tiene la tumba está marcada con la imagen del Sol y la Luna iguales al escrito... Espero esta sea una decisión correcta y el viaje a la resolución de este misterio no haya sido una mala idea.

-Henry Smith.



# PERSONAJES

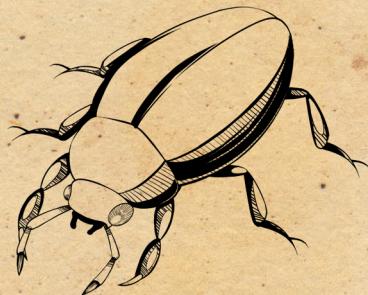
*Christopher Gandolfi, un famoso historiador y arqueologo, para muchos un loco pero para Henry un gran simbolo, sus libros eran de los mas interesantes, llenos de misterio y varias series de hallazgos. Gandolfi dejo de escribir sobre ellos hace bastante tiempo y muchas lenguas decían que se retiró de la escritura y arqueología.*



# ENEMIGOS



Escarabajo/Beetle: Enemigo comun de la tumba, un escarabajo venenoso de color verde que nos intentara atacar a velocidad lenta.



Escarabajo Rojo/Red Beetle: Enemigo raro de la tumba, un escarabajo venenoso de color rojo que nos intentara atacar a velocidad media.

Trampa: Trampa de pinchos que al pisarnos sobre ella nos hara daño.



# ESQUEMA NARRATIVO Y ALTERNATIVAS



# HUECOS Y PISTAS MIGRATORIAS

## Huecos Estrategicos:

*Jeroglificos y pistas que encontraremos en las paredes y puertas del dungeon que nos orientaran sobre accesos secretos o bloqueados.*

*Notas/Cartas escritas por el arqueologo que nos ayudara a desvelar el misterio y los puzzles del lugar.*

## Pistas Migratorias:

*Para las pistas migratorias se implementará que las notas, cartas, dibujos que se encuentren en el juego puedan enviarte a la página web donde se podrá expandir un poco más la historia detrás de estos elementos encontrados.*

*Además, para derrotar boss al final, el jugador tendrá que descubrir algunas pistas que lo llevarán a una parte de la página web oculta, donde se contará un poco más del lore y un posible truco para ganarle.*



