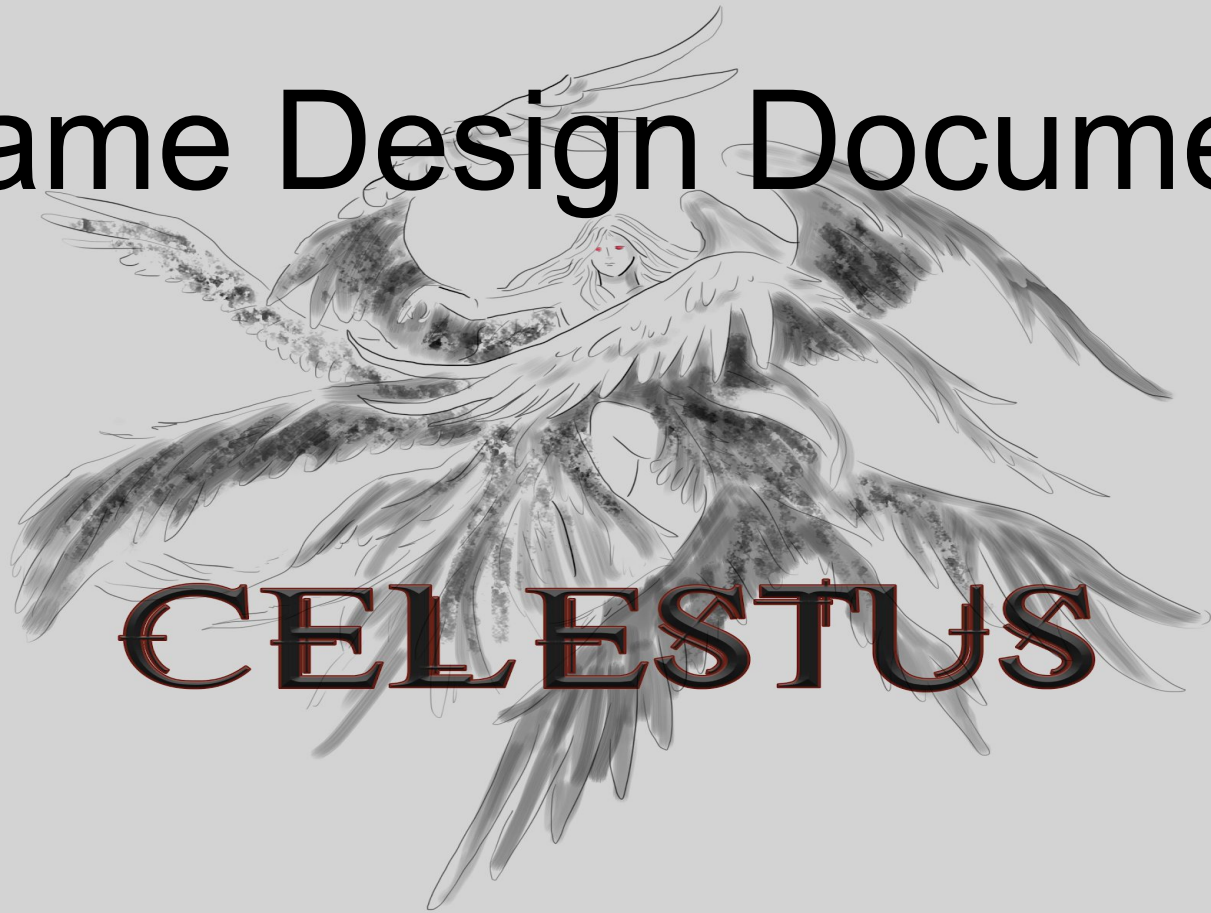


# Game Design Document



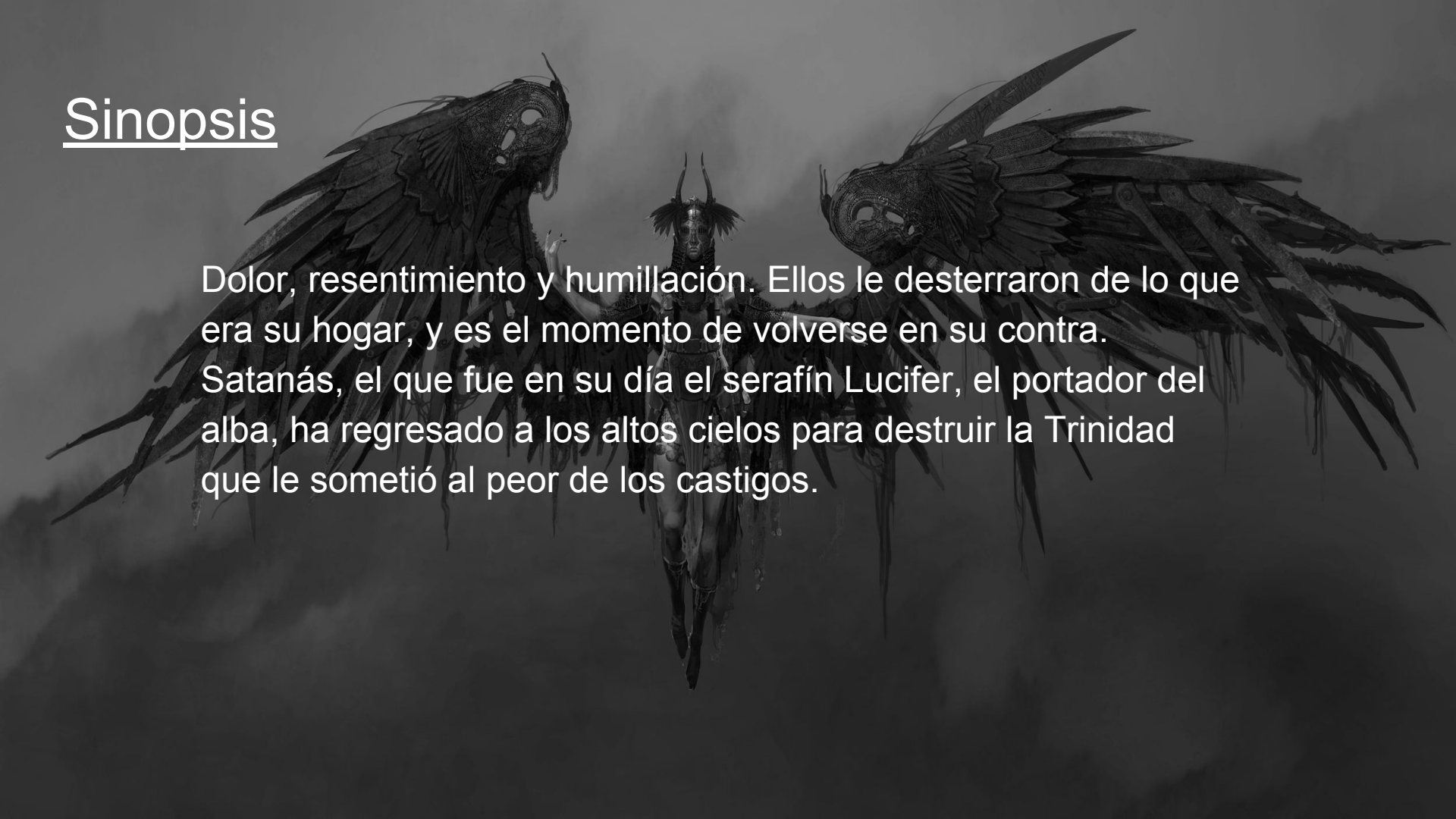
# Ficha del juego

Celestus es un juego Action-RPG de la mano de Studio Rin, ambientado en la mitología del Cristianismo temprano, en el que se cuenta la historia de Satanás y su lucha contra aquellos que le despojaron de todo lo que tenía.

El juego está compuesto por una historia pensada para ser jugada por un solo jugador, aunque en un futuro lejano se podría plantear la posibilidad de hacer un modo cooperativo en línea.

Su lanzamiento será para PC exclusivamente, haciendo uso de Unity Engine.

# Sinopsis



Dolor, resentimiento y humillación. Ellos le desterraron de lo que era su hogar, y es el momento de volverse en su contra. Satanás, el que fue en su día el serafín Lucifer, el portador del alba, ha regresado a los altos cielos para destruir la Trinidad que le sometió al peor de los castigos.

# Resumen de la historia

Cuando Lucifer fue expulsado de los altos cielos por Dios a causa de su soberbia, él juró que se vengaría mientras caía en el abismo. Ahora, con el poder de los reinos abismales de su bando, es el momento de vengarse de Dios y de lo que le forma, la Santa Trinidad.

Para ello Satanás debe enfrentarse al Padre y al Hijo para llegar a la esencia de Dios, el Espíritu Santo, para destruir a la divinidad de una vez por todas.

Para lograr su objetivo, tendrá que recorrer las cámaras de la Trinidad repletas de sus guardianes para llegar a cada una de sus puntas y llevar a cabo su venganza.



# Características principales del proyecto

A dark, atmospheric illustration of a character with long, flowing white hair and a dark, hooded cloak, set against a black background. The character is positioned in the center, with their hair and cloak flowing outwards, creating a sense of movement and mystery. The lighting is dramatic, highlighting the texture of the hair and the folds of the cloak.

Los rasgos principales del proyecto serán el combate y la ambientación. Un combate tenso a la vez que difícil supondrá un reto para el jugador que lo acepte, y con la ambientación adecuada se puede convertir en una experiencia excelente.

Además, la presencia de objetos mágicos y la narrativa que acompaña a un mundo tan conocido pero a la vez del que tan poco se sabe, puede dar como resultado un proyecto muy interesante.



# Características principales del proyecto



Para el proyecto, se ha optado para dotar al juego de unas mecánicas simples y a la vez proveer de dinamismo, para que el jugador esté centrado en el juego y en las posibilidades tácticas que se pueden producir.

Para formar unas mecánicas simples, se asignó al personaje un rango limitado de movimientos, como son correr, fintar, atacar y ejecutar milagros.

Con este pensamiento, se implementa un nivel de exigencia promedio, que puede suponer un reto sin llegar a ser frustrante o injusto, en el que se pone al jugador en la tesitura de desarrollar pensamiento táctico y que se consciente de su posición en el espacio.

# Características principales del proyecto



Con el tipo de juego que presentamos y el rango de personalización que ofrecemos, creamos a la vez un abanico de posibilidades para el jugador. Si un jugador quiere centrarse en el uso de magias y milagros puede hacerlo, así como también puede ir por un camino de combate físico, aumentando su vitalidad o su daño de arma.

Dependiendo del camino que se escoja en el gasto de puntos de habilidad, se pueden dar situaciones más tensas en ciertos puntos de los niveles.

# Tipos de diversión

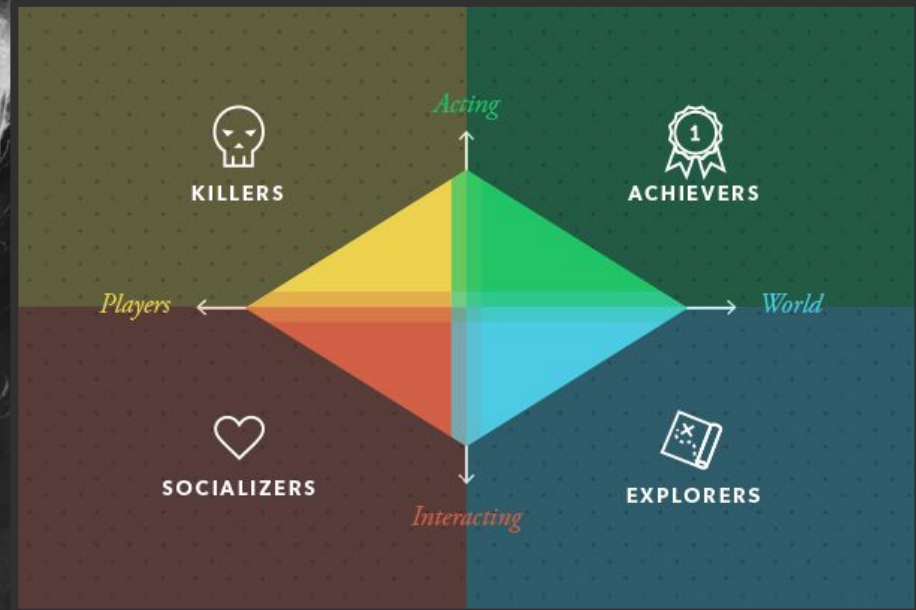
El núcleo que conforma Celestus es principalmente distraer al jugador y que se divierta, y a la vez ser transmisor de una historia. Para ello, se presentan diferentes tipos de diversión a lo largo de su recorrido:

- Descubrimiento: Si el jugador está atento, se pueden descubrir partes perdidas de la historia que están desperdigadas por el mapa.
- Narrativa: La historia principal se cuenta a través de hechos y personajes.
- Fantasía: En Celestus se cuenta la parte interesante y brutal de los libros sacros, creando así un mundo de inmensa profundidad.
- Reto: El mundo en que se acontece la historia es brutal y violento, sin duda supondrá un reto.
- Avance: A través de la adquisición de nuevas habilidades y milagros.
- Causar dolor: El juego gira en torno a este punto, la sumisión a través del daño y la destrucción.



# Tipos de jugador

El objetivo del juego es básicamente apelar al explorador y al asesino que el jugador lleva dentro, con la implementación de narración de la historia a través de elementos ambientales y con la presencia de manadas de enemigos, los cuales dispondrán de su propia historia, con gran vinculación a la religión en la que se basa este juego.



# Definición de las 3C

## Camera

La cámara de Celestus se dispondrá de forma isométrica para un control máximo del entorno que rodee al personaje, para que el jugador pueda reaccionar en consecuencia a la situación en la que se encuentre y observe el ambiente y sus recursos, tanto tácticos como narrativos.





# Definición de las 3C

## Control

Los controles están ideados para teclado y ratón. El personaje se desplazará por el mapa con W,A,S,D, asignando cada tecla a la situación espacial (W es arriba, S es abajo). La finta se encontrará en la Barra de Espaciado. En lo que afecta el ratón, el personaje atacará en la dirección en la que este se encuentre, con el botón izquierdo del ratón. El uso de magias y elementos de apoyo se asignarán a otras teclas, como pueden ser números o letras complementarias.



# Definición de las 3C

## Character

Satanás tendrá la capacidad de correr por el mapa, así como fintar, pero no será capaz de saltar. En adición, podrá atacar con el arma que se le equípe y podrá ejercer el uso de magias o milagros.

Lo presentamos como un personaje inestable, soberbio y lleno de rabia, así como egoísta. Si él no puede estar en los altos cielos, nadie lo estará. No tiene otra meta que destruir aquello que no pueda poseer.



# Reglas Constitucionales



## Reglas de Inicio

- Satanás empezará con la vitalidad al máximo, con un arma y sin ninguna habilidad desbloqueada.
- Empezará con cero puntos de experiencia y zero de maná.
- No tendrá ningún tipo de magia o de milagro en el inicio.



# Reglas Constitucionales

## Reglas de progresión

- Cuando un enemigo sea asesinado, soltará puntos de experiencia, vitalidad, talentos o maná que pueden ser recogidos por Satanás.
- Satanás puede adquirir nuevas armas a través de Lucifer, gastando los talentos correspondientes, así como objetos de apoyo como pociones de vitalidad o maná.
- Se pueden consumir pociones de vitalidad o maná para recuperar una cantidad de su específico.
- Gastando puntos de habilidad se pueden adquirir nuevas habilidades.

# Reglas Constitucionales

## Reglas de finalización

- Si la vitalidad de Satanás llega a zero, Termina el recorrido y tendrá que volver a empezarlo.
- Si Satanás se rinde y vuelve a la base, el recorrido se reiniciará.
- No hay puntos de guardado en el nivel, así que sea donde sea, si Satán muere, volverá a la base y el recorrido se reiniciará.

# Reglas Constitucionales

## Reglas de constitutivas

- Si Satanás golpea un objeto destruible, este se romperá en pedazos.
- Si se golpea a un enemigo, este recibirá el daño proporcional al arma que se lleve.
- Si se finta contra un objeto destruible, este se romperá.
- Si se golpea a un enemigo a un enemigo con un magia o milagro, recibirá el daño que este tenga asignado.
- Si se adquiere un objeto de Lucifer, este aparecerá en el inventario.
- Si se adquiere un arma, esta hará acto de presencia en la armería.

# Reglas Constitucionales

## Reglas implícitas

- Si Satanás recibe un golpe, le bajará la vida.
- Si se ejecuta una magia o milagro, gastará su cantidad de maná correspondiente.
- Si Satanás se rinde o muere, aparecerá en la base con la vitalidad y el maná al máximo.
- Si se rinde o muere, aparecerá en la base gastando cierta cantidad de talentos.
- Al conseguir la cantidad especificada de puntos de experiencia, se conseguirá un punto de habilidad.
- No se puede dañar a Lucifer.

# Reglas Constitucionales



## Condiciones de victoria

- La victoria se producirá cuando Satanás derrote al jefe final del nivel, ganando así el acceso al siguiente nivel.
- La victoria final se alcanzará cuando se derrote la última punta de la Santa Trinidad.



# Definición de Objetivos

La meta definitiva del juego es la destrucción del ente divino del Cristianismo, destruyendo cada una de las puntas de la Santa Trinidad que lo conforman.

El objetivo parcial de cada nivel es llegar al jefe final del área y derrotarlo, destruyendo por el camino a sus secuaces, mejorando a medida que la historia progresa.



# Aspectos básicos del juego

En el campo de las recompensas, la recibirá aquél jugador que juegue pensando y con cabeza, planteando una estrategia, porque de este modo no recibirá una muerte rápida. Se puede jugar moviéndose sin prestar atención al entorno, pero esta actitud será penalizada a través del daño recibido de los enemigos.

Para hacer el juego rejugable, se implementa la opción de rendirse o retirarse en un recorrido, para que así, a cambio de un módico precio, Satanás pueda adquirir nuevas armas y habilidades, ya que no se puede completar un recorrido sin retirarse al menos una vez. Para hacer cada recorrido distinto, se cambiarán las patrullas de enemigos cada vez que se reinicie. Retirarse no es una vergüenza.

Con mecánicas simples y el feedback visual adecuado queremos que el jugador esté distraído todo el rato pensando, combinando acción con táctica. Además, a medida que el jugador suba de nivel, los enemigos lo harán también, manteniendo así el reto aunque el jugador tenga mucho nivel.

# Definición de mecánicas

- Satanás podrá hacer uso de habilidades, ataques, magias y milagros para defenderse y atacar los grupos de enemigos que estarán presentes.
- Se podrá usar la finta para esquivar ataques directos de enemigos, así como para moverse un poco más rápido.
- Se podrán usar objetos de apoyo como las pociones para sacar a Satanás de algún que otro apuro.
- Se puede adquirir material y armas de Lucifer siempre que se vuelva a la base.

# Definición de objetivos del proyecto



Los puntos que consideramos fuertes del proyecto son básicamente la historia que se cuenta y la jugabilidad.

El hecho de contar la historia de Lucifer dando un final alternativo y un punto de vista distinto es algo inédito, y puede ser un buen punto de interés. Si a una buena historia se les suma una jugabilidad divertida, puede salir un muy buen proyecto.

Esto sin sumar la repercusión que puede tener el tocar un tema tan arraigado en nuestra cultura. El objetivo del juego no es ofender a ninguna creencia ni creyente, esto tiene que ser remarcado.