

Game Design Document



Tabla de contenido

1. Sobre el juego

- 1.1. Resumen y ficha del juego
- 1.2. Flowchart del juego
- 1.3. Ámbito
 - 1.3.1. Número de niveles
 - 1.3.2. Número de NPCs
 - 1.3.3. Número de armas
 - 1.3.4. Número de habilidades
- 1.4. Definición de las 3C
- 1.5. Tipos de diversión
- 1.6. Tipos de jugador

2. Jugabilidad y mecánicas

- 2.1. Jugabilidad
 - 2.1.1. Progresión en el juego
 - 2.1.2. Objetivos del juego
 - 2.1.3. Evolución del juego
- 2.2. Mecánicas
 - 2.2.1. Reglas del juego constitucionales
 - 2.2.1.1. Acciones del personaje
 - 2.2.1.2. Objetos del mundo

3. Historia, características y personajes

- 3.1. Historia
 - 3.1.1. Sinopsis
- 3.2. Mundo del juego
 - 3.2.1. Apariencia general
 - 3.2.2. Área 1 -La Base
 - 3.2.3. Área 2 - Primer Nivel
- 3.3. Personajes
 - 3.3.1. Satanás
 - 3.3.2. Lucifer
 - 3.3.3. Los ángeles



1. Sobre el juego

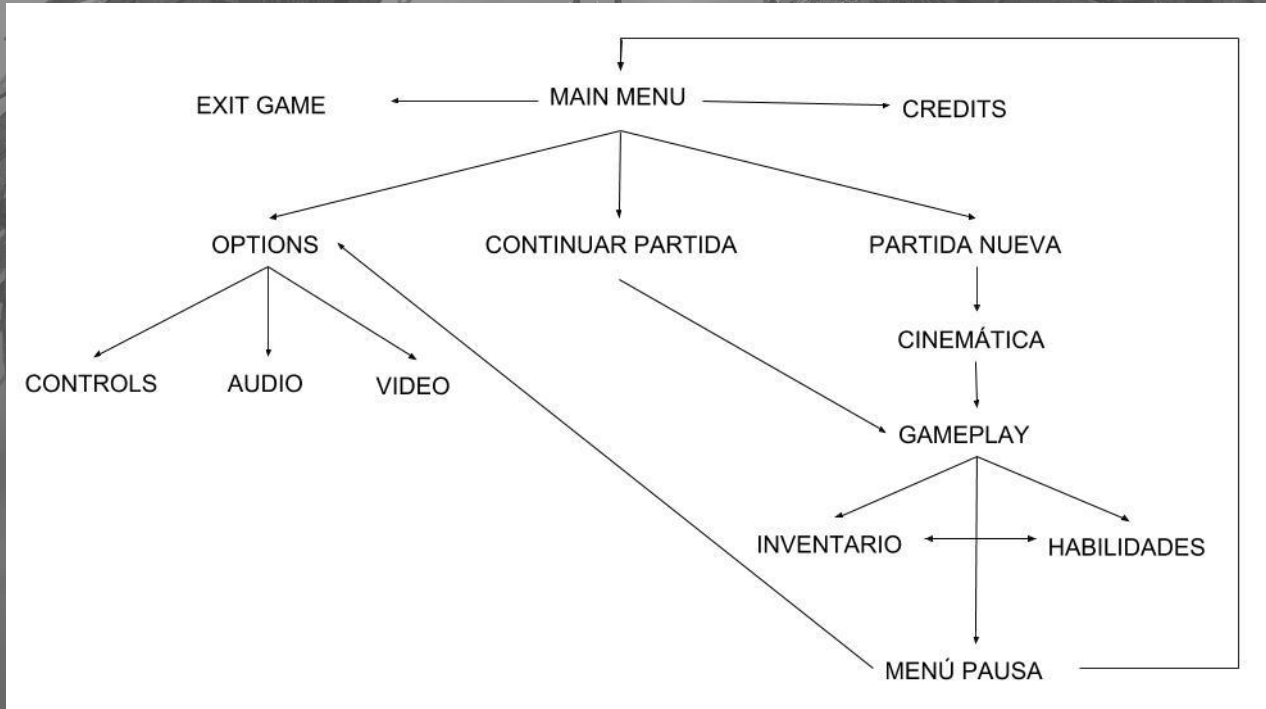
1.1.Ficha del juego

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.

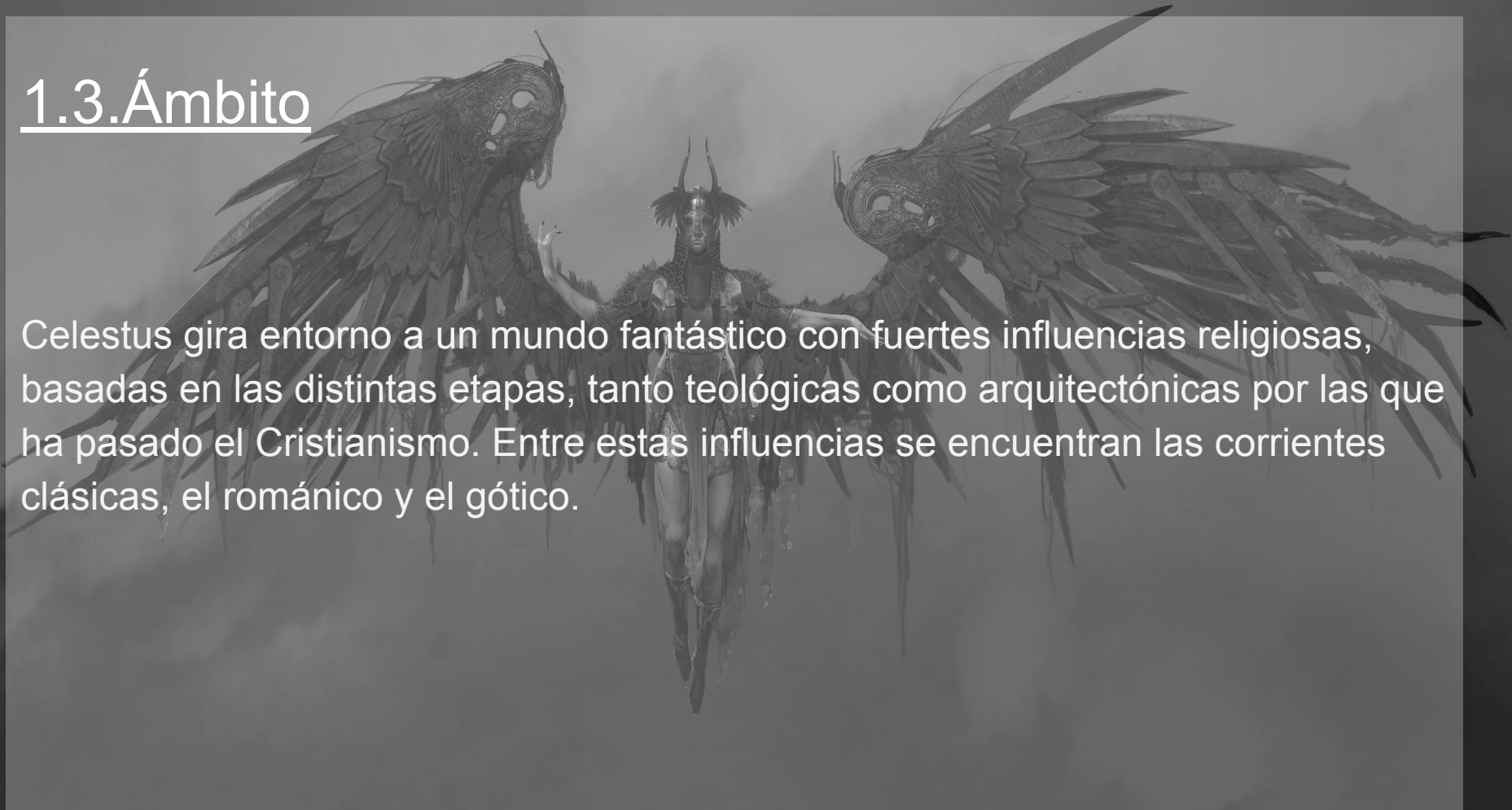


1.2.Flowchart del juego



1.3.Ámbito

Celestus gira entorno a un mundo fantástico con fuertes influencias religiosas, basadas en las distintas etapas, tanto teológicas como arquitectónicas por las que ha pasado el Cristianismo. Entre estas influencias se encuentran las corrientes clásicas, el románico y el gótico.



1.3.1. Número de niveles

El juego dispondrá de cuatro niveles: tres en los que transcurrirá la aventura y uno que servirá de base y punto de guardado.



Concept art del Primer nivel



Concept art de la Base

1.3.2.Número de NPCs

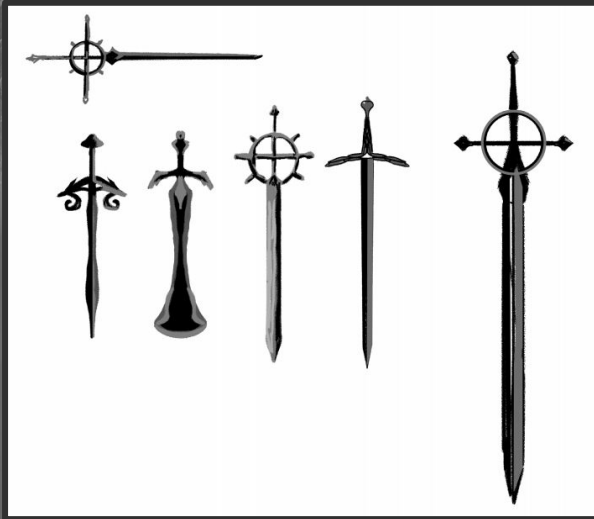
Entre enemigos, aliados y personajes del mundo, Celestus contará con un total de cinco tipos de NPC. Entre ellos se encuentran dos tipos de ángel, que actuarán como enemigos, el propio Satanás que será el jugador, Lucifer que actuará como NPC de apoyo y el aspecto del Padre, que será el jefe de nivel.



Pruebas de color de un
tipo de Ángel

1.3.3. Número de armas

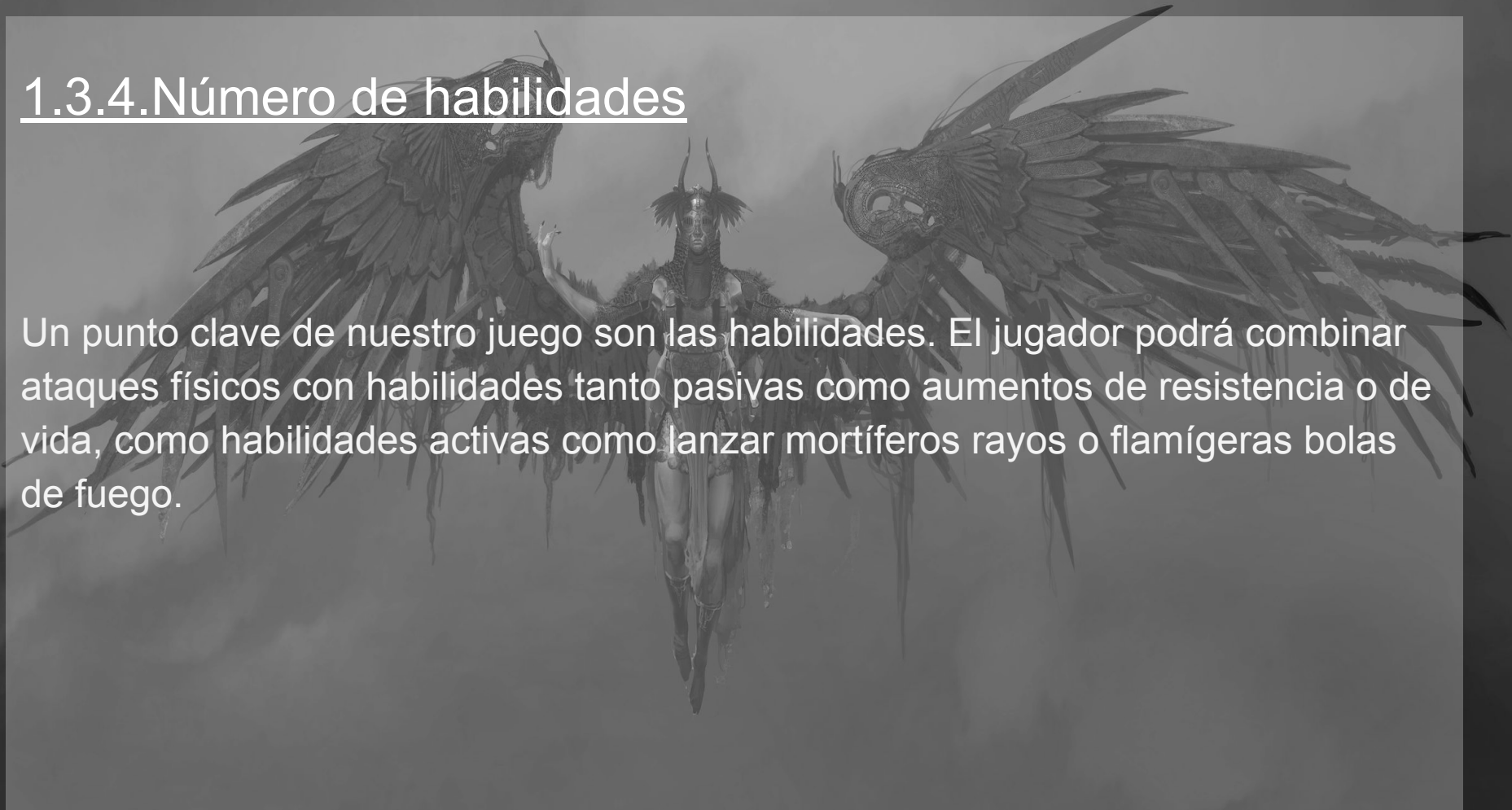
Para dar variedad al modo de juego y la propia estética, se pretende implementar varios tipos de arma, de apariencia diferente y con estadísticas diferentes para ampliar la experiencia de juego.



Siluetas de diferentes armas

1.3.4. Número de habilidades

Un punto clave de nuestro juego son las habilidades. El jugador podrá combinar ataques físicos con habilidades tanto pasivas como aumentos de resistencia o de vida, como habilidades activas como lanzar mortíferos rayos o flamígeras bolas de fuego.



1.4. Definición de las 3C

Camera

La cámara de Celestus se dispondrá de forma isométrica para dar así una visión general del entorno en el que se encuentra el jugador



1.4. 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, para el movimiento. Barra Espaciadora para fintar. El personaje atacará en la dirección donde apunta el ratón, el botón izquierdo del ratón se usaría para atacar. Y por última la barra numérica tendrá los objetos consumibles y magias



1.4.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 equipe 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.



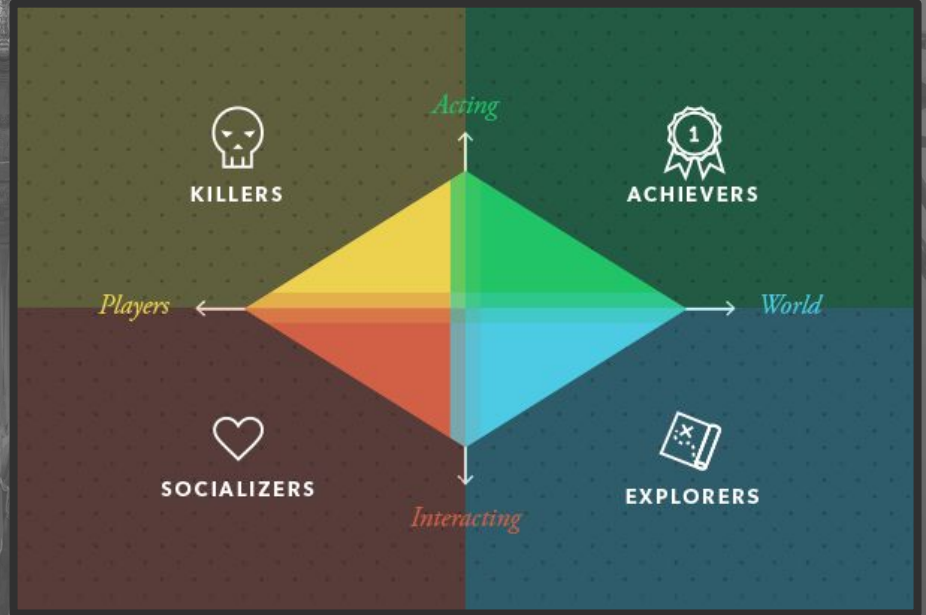
1.5. Tipos de diversión

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.

1.6. Tipos de jugador

El juego apelaría a los jugadores de tipo exploradores y killers, gracias al ambiente y a la narración así como a las manadas de enemigos asaltando siempre al jugador.

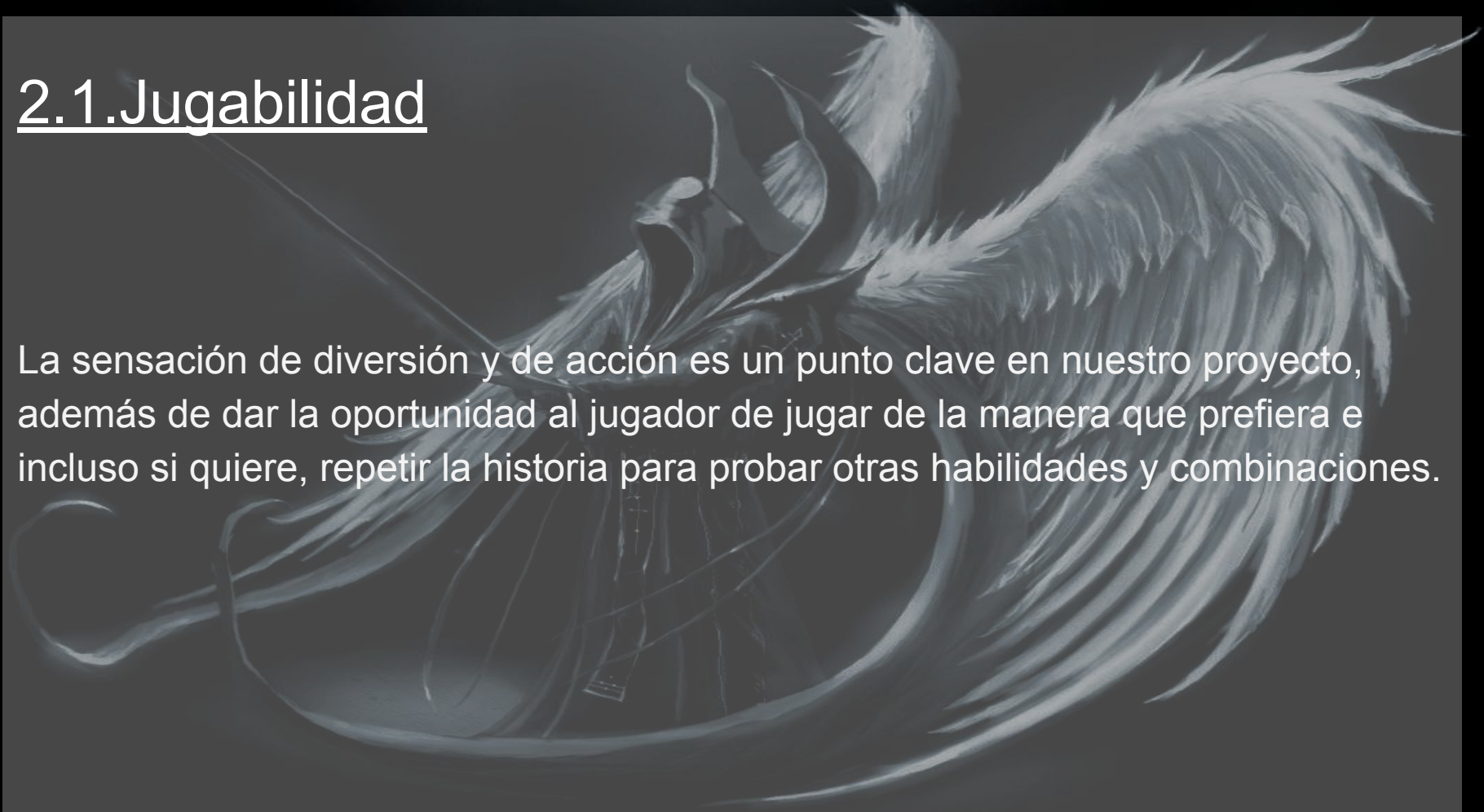




2. Jugabilidad y mecánicas

2.1.Jugabilidad

La sensación de diversión y de acción es un punto clave en nuestro proyecto, además de dar la oportunidad al jugador de jugar de la manera que prefiera e incluso si quiere, repetir la historia para probar otras habilidades y combinaciones.



2.1.1. Progresión en el juego

Celestus se basa principalmente en la repetición de niveles para adquirir fuerza, habilidades y dinero.

Cada vez que el jugador muera o elija volver a la base, cierta cantidad de dinero se le restará, con lo que no podrá adquirir nuevo equipamiento u objetos de apoyo.

Con el dinero y los puntos de habilidad necesarios, se podrá ir mejorando el personaje hasta que esté a la altura de sus enemigos.

Lucifer, aliado de Satanás, proveerá al jugador de lo que necesite

2.1.2.Evolución del juego

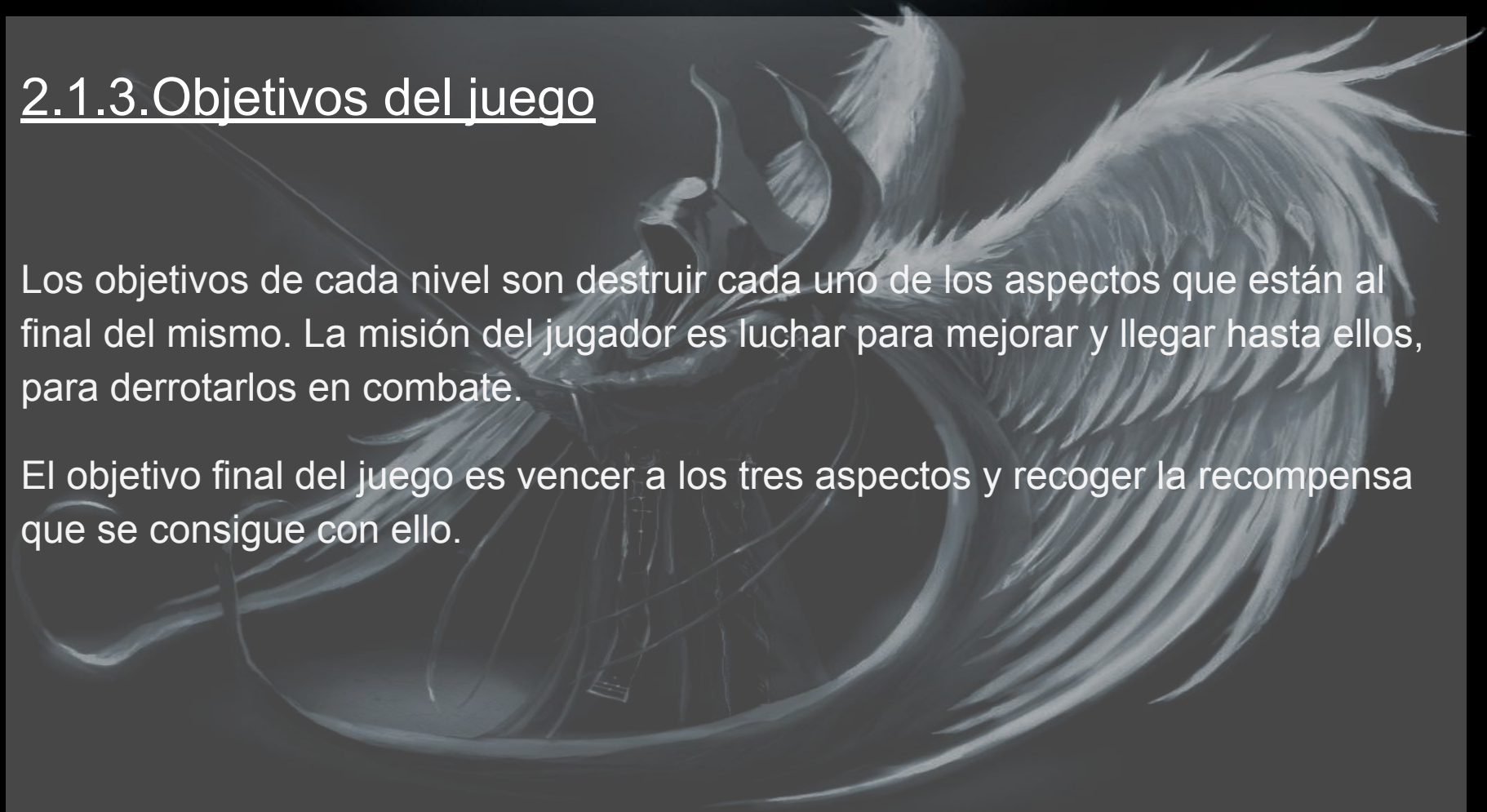
A medida que el jugador avance, el juego va a crecer con él. Para mantener el reto en los combates y evitar la monotonía, los enemigos van a aumentar su dificultad para seguir siendo un obstáculo para el jugador.

Por su parte, el jugador tendrá que gastar dinero y puntos de habilidad para mejorar su personaje, además de adquirir objetos de apoyo como las pociones de vitalidad o de maná.

2.1.3.Objetivos del juego

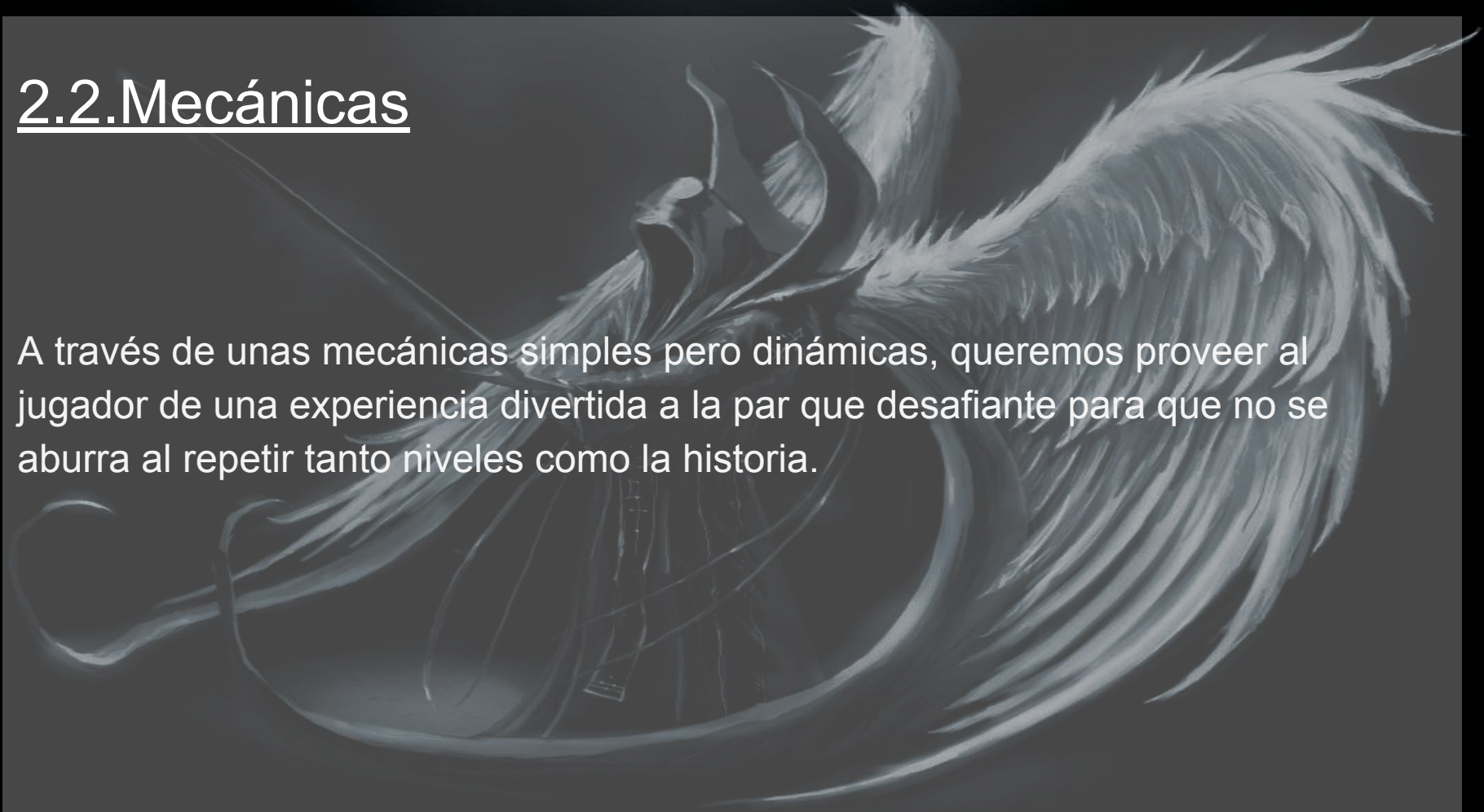
Los objetivos de cada nivel son destruir cada uno de los aspectos que están al final del mismo. La misión del jugador es luchar para mejorar y llegar hasta ellos, para derrotarlos en combate.

El objetivo final del juego es vencer a los tres aspectos y recoger la recompensa que se consigue con ello.



2.2.Mecánicas

A través de unas mecánicas simples pero dinámicas, queremos proveer al jugador de una experiencia divertida a la par que desafiante para que no se aburra al repetir tanto niveles como la historia.



2.2.1.Reglas del juego constitucionales

Reglas de Inicio

-Satanás empezará con la vitalidad al máximo, con un arma y sin ninguna habilidad desbloqueada y sin ningún tipo de magia al inicio.

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 y pociones a través de Lucifer, gastando los talentos correspondientes.

-Gastando puntos de habilidad se pueden adquirir nuevas.

2.2.1.Reglas del juego 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 y con menos talentos.
- No se puede dañar a Lucifer.

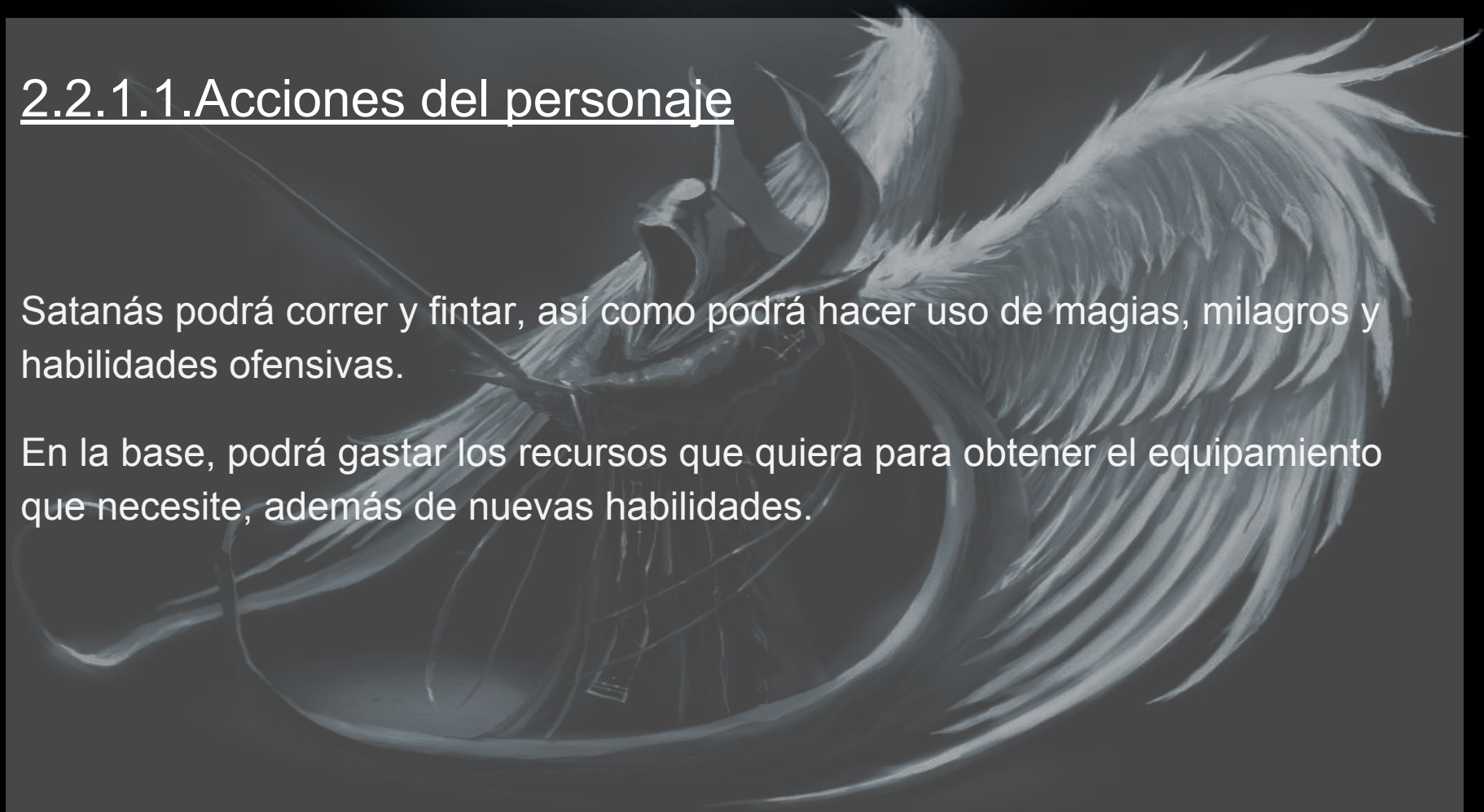
Condiciones de victoria

- 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.

2.2.1.1. Acciones del personaje

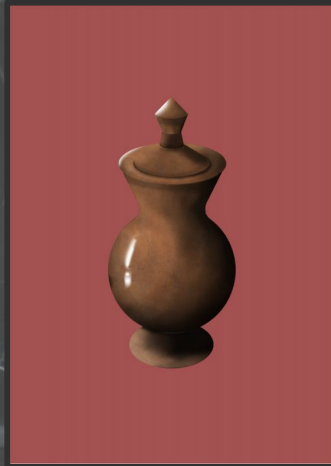
Satanás podrá correr y fintar, así como podrá hacer uso de magias, milagros y habilidades ofensivas.

En la base, podrá gastar los recursos que quiera para obtener el equipamiento que necesite, además de nuevas habilidades.



2.2.1.2.Objetos del mundo

A lo largo de los niveles, para obtener dinero, Satanás tendrá que casuar el mayor destrozo posible. Para ello, a través de jarrones, bancos, blandones de fuego y demás objetos se proveerá al jugador del recurso necesario.





3. Historia, características y personajes

3.1.Historia

Cuando Lucifer fue expulsado de los altos cielos por Dios a causa de su soberbia, juró que se vengaría mientras caía en el abismo. Ahora, con el poder de los reinos infernales de su parte, 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.



3.1.1.Sinopsis

Dolor, resentimiento y humillación. Ellos le desterraron de lo que era su hogar, y es el momento de hacerles pagar su osadía. 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.

3.2.Mundo del juego

Un punto fundamental de Celestus es la ambientación. A través de la magnificencia de la arquitectura por la que ha pasado el Cristianismo se pueden crear escenarios espectaculares para dar un ambiente aún mejor para la historia que se quiere contar.

3.2.1. Apariencia general del mundo

Aunque se mezclan en los niveles diferentes corrientes arquitectónicas, la que más presencia tiene es el románico, que será básicamente el estilo de la base en la que el jugador pasará una buena cantidad de tiempo.



3.2.2.Área 1 - La Base

La Base será la primera zona con la que el jugador establecerá contacto. Será donde mejore su personaje y adquiera equipamiento. Será el centro del mundo que tendrá conexión con los tres niveles exteriores.



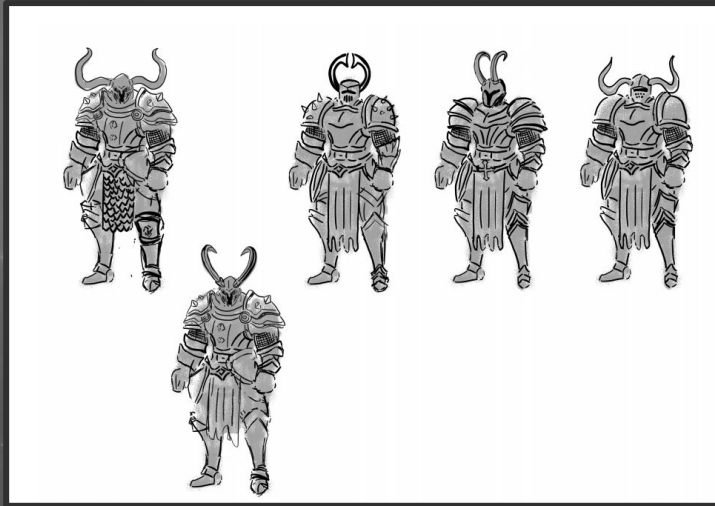
3.2.3.Área 2 - Primer Nivel

El Primer Nivel será donde resida el Padre, el primer aspecto. La influencia arquitectónica del nivel será el corriente clásico, y estará conectado a la Base.



3.3. Personajes

Parte importante del mundo son los personajes. Nuestro objetivo es crear diseños que gusten al jugador y con ello que el juego lo absorba aún más.



Linearts de Satanás

3.3.1.Datasheet Satanás

Género: ??

Edad: ??

Altura: 2,50 metros humanos

Ocupación: Destructor de los Altos Cielos

Conexiones: Los Ocho Príncipes Infernales

Personalidad: Serafín corrompido, lleno de odio y repugnancia por aquellos que fueron sus hermanos



3.3.1.Datasheet Satanás

Referencias



3.3.2.Datasheet Lucifer

Género: ??

Edad: ??

Altura: 2,50 metros humanos

Ocupación: Aliado de Satanás

Conexiones: Satanás, Los Serafines

Personalidad: Eco del pasado de Satanás, dolido y furioso por el futuro que ha previsto



3.3.3.Datasheet Ángeles

Género: ??

Edad: Creados en el Génesis

Altura: 2,10 metros humanos

Ocupación: Defensores de los Altos Cielos

Conexiones: La Santa Trinidad

Personalidad: Defensores de la justicia y la luz,
violentos contra los sirvientes abismales



3.3.3.Datasheet Ángeles

Referencias



Aspectos básicos del juego

En el campo de las recompensas, Aquel jugador que sepa jugar con cabeza y entienda cuándo atacar y cuándo retirarse obtendrá mayores recompensas

Para hacer el juego rejugable, se implementa la opción de retirarse en un recorrido, así a cambio de un módico precio, Satanás pueda adquirir nuevas armas y habilidades. Para hacer cada recorrido distinto, se cambiarán las patrullas de enemigos al reiniciar. Retirarse no es una vergüenza. A través de mecánicas simples queremos que el jugador esté siempre distraído además a medida que Satanás suba de nivel también lo harán los enemigos





Definición de objetivos del proyecto

Los puntos que consideramos fuertes del proyecto son su historia y 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.

Apuntes de cambios

- Se ha reestructurado el GDD

- Se ha añadido nueva información a lo que ya se había escrito, como los nuevos datasheets