

# CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Alumno:

**Canche Ramírez Ángel Julián  
Guerrero Salgado Emiliano  
Lizama Gómez Gabriel David  
Marquez Peralta Gael Aldair  
Martínez López Irving**

Grupo

**IDYGS - 102**

Maestro

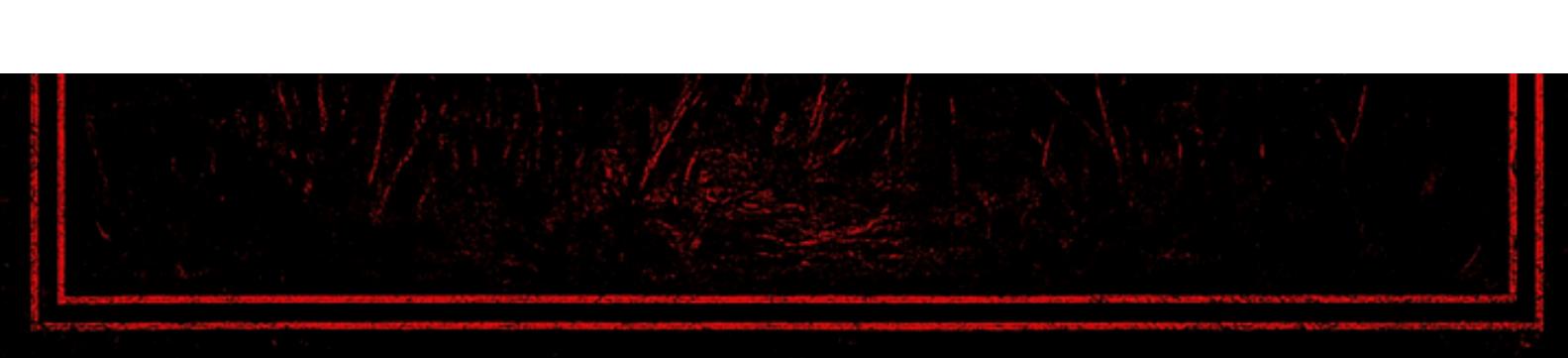
**Luis Fernando Villafaña Rejón**







**HOSTIS AETERNUS**



# índice

**01** Resumen

---

**02** Introducción

---

**03** Gameplay

---

**04** Mundo del Juego

---

**05** Arte

---

**06** Sonido y Música

---

**07** Tecnología

---

**08** Planificación

---

**09** Anexos

# RESUMEN

[TITULO DEL JUEGO] es un juego de acción-aventura con ambientación tétrica destinado para jugadores experimentados y mayores de 18 años. En él exploraras el colapso emocional que sufre [PROTAGONISTA] de principio a fin, adentrándote cada vez más al vacío que lo consume e intentando librarse una lucha en carne propia contra manifestaciones de sus más grandes problemas emocionales que durante mucho tiempo lo han atormentado. Este juego retrata la esencia de lo que se siente querer salir de un enorme vacío emocional y perder en el intento.

## INTRODUCCIÓN

### Descripción general

Es un juego roguelike con ambientación tétrica centrado en la exploración y la supervivencia, donde cada partida es única gracias a la generación procedural de niveles y la muerte permanente. Cada partida representa el descenso al vacío que sufre **[PROTAGONISTA]**, quien se ve obligado a enfrentar a criaturas que encarnan sus traumas más profundos:

- Un **trauma del pasado** que lo atormenta desde la distancia.
- La **ansiedad** que lo consume día a día.
- La **depresión** que le impide seguir adelante.

Los niveles están generados aleatoriamente, tus recursos son limitados y la dificultad aumenta cada vez más, donde un solo error puede obligarte a empezar desde cero.

En este juego descubrirás que a veces enfrentar tus miedos no es suficiente, y tu única opción es huir de ellos en busca de otra salida.

### Género

Roguelike de acción y aventura con una atmósfera tétrica.

### Plataformas objetivo

PC

## GAMEPLAY

### Mecánicas

Tu descenso al colapso comienza en un escenario similar a un laberinto con distintas habitaciones conectadas entre sí y generadas aleatoriamente. Deberás explorar cada una de ellas en busca de llegar a “la salida” (la habitación más lejana) mientras enfrentas o huyes de criaturas que encarnan tus traumas más profundos. Cada habitación es distinta:

- En una puede haber nada más que paz y tranquilidad
- Mientras que en la siguiente puede estar plagada de criaturas tétricas en busca de matarte
- O incluso puedes encontrarte una habitación especial donde puedas mejorar las habilidades de tu personaje o conseguir objetos/armas con las que puedas defenderte un poco
- Pero no todo es tan sencillo, al llegar a la penúltima habitación te estará esperando una enorme criatura con la cual pronto descubrirás que la opción más sencilla es siempre huir de tus problemas en vez de enfrentarlos.

Tú como protagonista puedes explorar las habitaciones, obtener objetos/armas que te ayudarán a defenderte, adquirir habilidades que te servirán para elevar tus estadísticas y estar mejor preparado para las mayores amenazas y sobre todo... Morir, una y otra vez y en cada una de ellas perder todo el progreso que habías conseguido, así que debes de ser muy precavido.

## **Objetivos**

Tu objetivo principal es explorar todo el escenario y huir a hacia “la salida” (la habitación más lejana) sin morir en el intento

Ganas al momento de llegar a “la salida” y así pasar al siguiente nivel, pero si una criatura acaba con tu vida durante el trayecto, pierdes y eso significa que tienes que comenzar desde 0.

## **Controles**

- Podrás moverte dentro de los límites del escenario usando las teclas del teclado.
- Atacar usando el mouse.
- Y activar habilidades especiales con cierto tipo de teclas.

## **Progresión**

Como protagonista puedes progresar de muchas maneras:

- Adquiriendo habilidades que te ayudaran a ser más ágil al moverte por el escenario.
- Adquiriendo objetos/armas que te ayudaran a defenderte mejor de las criaturas.

Pero recuerda, si las criaturas acaban contigo, perderás todo tu progreso y tu partida comenzara desde 0.

## **Puntuación**

Tu éxito dependerá de que logres cruzar todo el escenario con vida y llegar a "la salida", ya sea, con ayuda de habilidades extras que vayas adquiere o objetos/armas que te ayudaran a defenderte de las criaturas que encuentres.

## Economía del Juego

Existe un cierto tipo de habitación peculiar dentro del escenario. En ella podrás adquirir habilidades que mejoren tu movilidad o inclusive objetos/armas que ayuden a defenderte.

Cualquier tipo de mejora tendrá un coste y por ello es importante explorar bien el escenario en busca de [PUNTOS DEL JUEGO] para poder adquirir lo que necesites.

## Adaptabilidad y dificultad

El juego se divide en 4 capítulos en total (niveles). En cada capítulo el escenario cambia de atmósfera y la dificultad va incrementando, hasta el punto en el que en el último capítulo todos los problemas de los que huiste pasaran a cobrarte factura.

# MUNDO DEL JUEGO

## Ambientación

El juego se desarrolla cronológicamente poco después de la pandemia del COVID 2019 dentro de la casa del [PROTAGONISTA]. Cada vez que completas un capítulo vas descendo por las escaleras del sótano que son cada vez más y más profundas. Es de esta manera que cada capítulo representa un nivel más profundo en tu descenso.

## Personajes

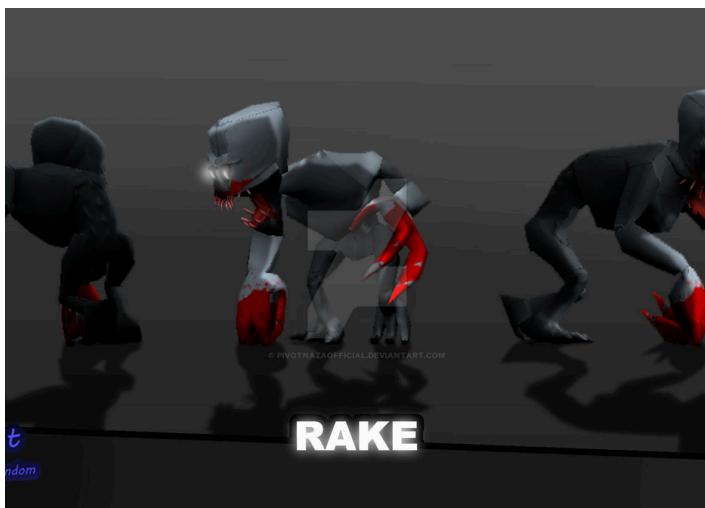
**[PROTAGONISTA]:** un adulto promedio, pero con una vida trágica. Desde que tiene memoria no ha logrado superar un trauma del pasado que lo marcó de por vida y lo ha estado atormentado hasta la fecha. Además de sufrir distintos infortunios que lo han llevado a un estado emocional destructivo.

**Enemigos principales:** son manifestaciones de sus más grandes problemas emocionales que durante mucho tiempo lo han atormentado.

---



**Trauma:** ente que asecha desde la distancia, pero que le hace mucho daño y es muy difícil acercarse a ello para enfrentarlo.



**Ansiedad:** ente que está constantemente detrás de él, haciéndole daño desde la cercanía y sin importar lo que haga, nunca lo deja en paz.



**Depresión:** ente enorme que le impide seguir adelante y a pesar de todo lo que hace o todo el tiempo que espera, siempre permanece en el mismo lugar inmóvil bloqueando su camino.

## Objetos

**Escenario:** se genera de manera procedural y representa al mapa donde se desarrolla un capítulo de inicio a fin.

**Habitaciones:** son partes individuales del mapa que están conectadas entre sí y que el jugador puede explorar. Se dividen en los siguientes tipos:

- **Normal:** zonas donde puede o no haber amenazas menores, no representa ningún peligro.
- **Mazmorra:** zonas donde aparecen gran cantidad de amenazas y puede representar un peligro para el jugador.
- **Tienda:** zona única donde el jugador puede adquirir a cambio de un coste, nuevas habilidades u objetos/armas que lo ayuden más adelante.
- **Mazmorra final:** zona única donde se encuentra el jefe final del capítulo, custodiando “la salida”.
- **Salida:** zona única que se encuentra después de la mazmorra final. Al llegar a ella pasas al siguiente capítulo.

**Objetos/armas:** sirven como herramientas que te ayudan a defenderte de las criaturas.

**Potenciador de vida:** objeto que, al consumirlo 1 vez, recupera tu salud en X cantidad.

**Baúles:** compartimientos que se generan aleatoriamente en cualquier tipo de habitación y almacenan [PUNTOS DEL JUEGO].

**Habilidades:** skills que puedes adquirir para mejorar tu movilidad y pueden ayudarte al momento de enfrentarte a las criaturas.

## Enemigos y obstáculos



## Enemigos secundarios

Criaturas que retratan cada una de las fases del problema/trastorno dependiendo del capítulo que estés jugando.

*Imagen de referencia para su estilo artístico*

## Capítulo 1 - Trauma

Nombre/Imagen	Características	Comportamiento	Modo de spawn
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Volador</li> <li>• Tamaño normal</li> </ul>	Al atacarte invierte tus controles	Individualmente
	Toma la forma de un potenciador de vida	Al agarrarlo explotaras y se invocara un enemigo aleatoriamente	En grupos pequeños y ocasionalmente
	Slime que se desplaza mediante saltos	Al caer hará daño en área y en caso de ser afectado, caerás por un par de segundos al suelo	En grupos de 3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tamaño grande</li> <li>• Muy lento</li> </ul>	Atacará mediante fuertes gritos que sacudirán la pantalla y te empajarán en dirección contraria	Individualmente
	Ataca desde la distancia	En caso de hacerte daño sufrirás el efecto de curar a los enemigos en vez de hacerles daño por un par de segundos	En parejas

## Capítulo 2 - Ansiedad

Nombre/Imagen	Características	Comportamiento	Modo de spawn
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pequeño</li> <li>● Aparecerá de un momento a otro</li> <li>● Recorre todo el escenario de manera rápida y en estampida</li> </ul>	Si te embiste caes al suelo	En grupo y ocasionalmente
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tamaño normal</li> </ul>	Se mueven y atacan únicamente cuando no los observas directamente	Individualmente
	Salen debajo de suelo para “morderte”	En caso de morderte tu velocidad de movimiento se reducen un 25%	En grupos dispersos por el mapa comúnmente
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tamaño normal</li> <li>● Ataca desde la distancia</li> </ul>	En caso de hacerte daño tu arma principal caerá al suelo y te deja indefenso	Individualmente
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tamaño pequeño</li> <li>● Muy rápido</li> </ul>	Invoca proyectiles que caerán del cielo	Individualmente

## Capítulo 3 - Depresión

Nombre/Imagen	Características	Comportamiento	Modo de spawn
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pequeño</li> <li>● Hace muy poco daño</li> <li>● Tiene poca vida</li> </ul>	Muy ágil y rápido	En grandes grupos
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tamaño normal</li> </ul>	<p>Al hacerte daño te dejará un efecto que te drenará la sangre por unos cuantos segundos.</p> <p>Al recibir daño fingirá estar muerto, pero al golpearlo duplicará su tamaño y hará el doble de daño por un par de segundos</p>	Individualmente
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tamaño normal</li> </ul>	Al hacer daño te dejará petrificado y vulnerable ante cualquier ataque por un par de segundos	Individualmente
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Voladores pequeños</li> </ul>	Al estar presente en pantalla, reduce considerablemente tu visión hasta que acabes con él	Individualmente
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tamaño grande</li> </ul>	En caso de atraparte te pegará un golpe tan fuerte que te	En parejas

- Muy lento

empujará y tu defensa caerá un 50%

## Niveles

Cada nivel representa un capítulo en la historia de [TITULO DEL JUEGO] con un total de 4 capítulos.

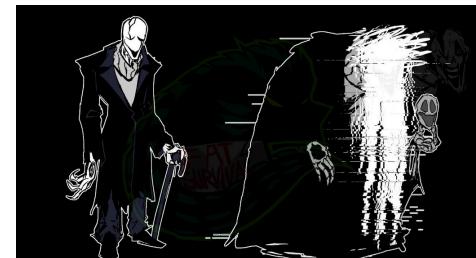
Cada capítulo representa el descenso al vacío emocional que sufre **[PROTAGONISTA]** al explorar distintos escenarios con una ambientación tétrica que va empeorando progresivamente a tal punto de perder la totalidad del color que alguna vez tuvo.

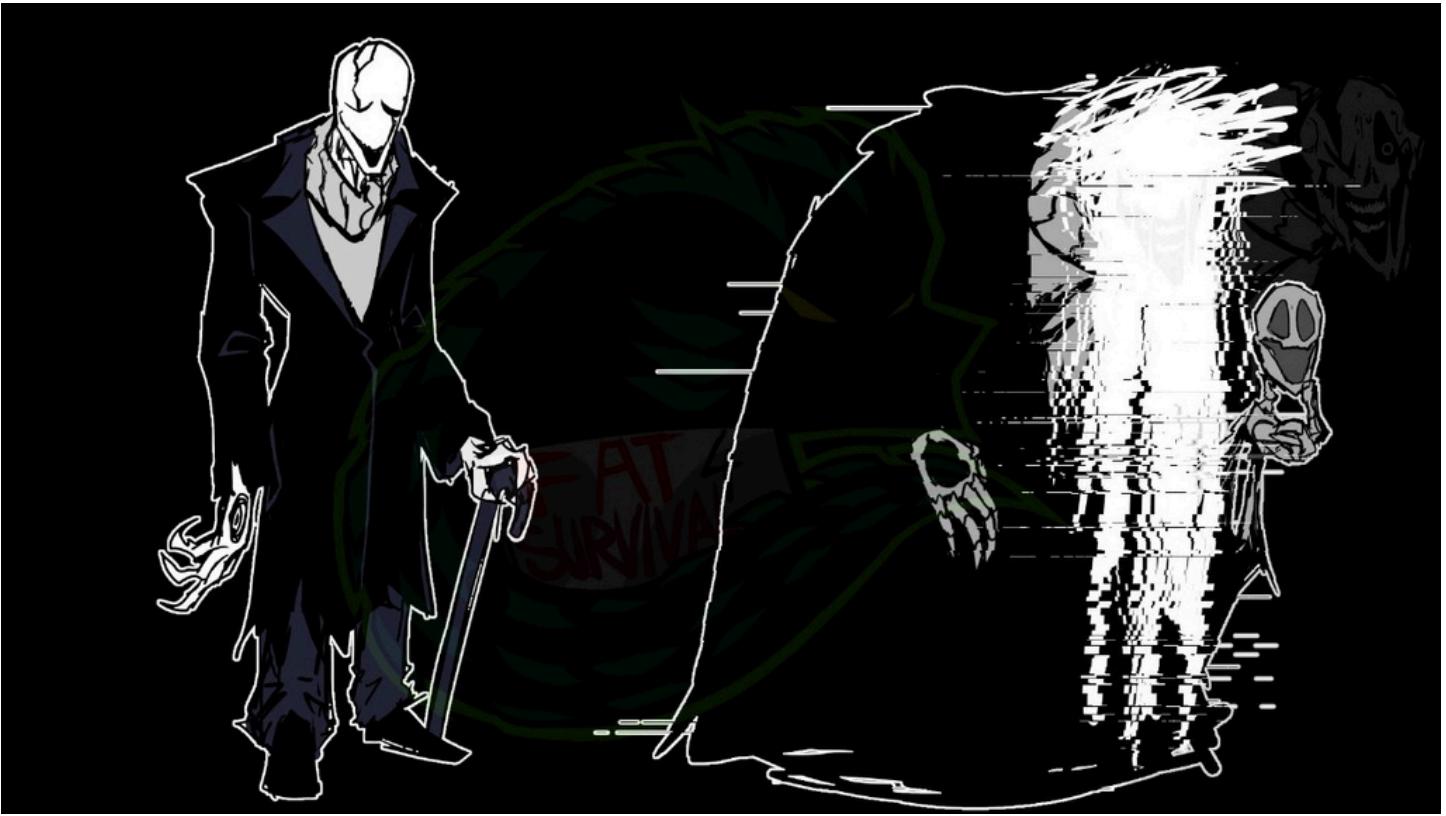
En cada capítulo explorarás un escenario distinto con distintas habitaciones conectadas entre sí (algunas te ayudarán y otras provocarán que mueras). Al final de cada escenario estará esperando un jefe final, al cual tendrás que derrotar o... Mejor dicho, huir de él.

## ARTE

### Estilo visual

- Entorno 3D con vista isométrica
- Ambientación tétrica y oscura





## Personajes

Detalles del diseño de personajes

## Escenarios

El diseño de cada escenario refleja la cordura mental/emocional de [PROTAGONISTA]. Mientras más tétrica sea la ambientación, menos cuerdo está.

1. **Capítulo 1 - Trauma:** el entorno simula el sótano de una casa descuidada, se observan objetos cotidianos, la atmósfera aún es normal, pero con indicios de que “algo no anda bien”. Los colores en el arte están presentes y [PROTAGONISTA] sigue pareciendo una persona normal.
2. **Capítulo 2 - Ansiedad:** el entorno ya es un simple sótano, la atmósfera se vuelve un tanto oscura y los colores pierden un poco de brillo, además de que hay pequeños cambios físicos en [PROTAGONISTA].
3. **Capítulo 3 - Depresión:** el entorno ha perdido casi por completo la totalidad de su color original, a tal punto de convertirse en un ambiente casi completamente en blanco, negro y tétrico. Los objetos normales que antes solían decorar el escenario ya no están presentes, en su lugar hay pequeños objetos particulares, que refuerzan ese ambiente tétrico. Además la forma física de [PROTAGONISTA] ha cambiado, se ve mas deteriorada.
4. **Capítulo 4 - La salida:** el color en el entorno ya está completamente ausente (únicamente destaca el rojo), los objetos son raros (calaveras, manchas de sangre,

grietas, humedad, objetos rotos), hay una enorme y pesada oscuridad. Además [PROTAGONISTA] parece no ser el mismo, su forma física se ha deteriorado tanto que ya no se ve igual que al principio.

## SONIDO Y MÚSICA

Al igual que los escenarios, el sonido se va tornando más tétrico conforme avanza la historia.

- Sonidos simples, pero característicos para reflejar cada una de las acciones que realice el personaje (caminar, correr, saltar, disparar, caer, atacar, etc.).
- Música de ambientación que comienza normal, pero conforme avanzan los capítulos se va tornando más profunda y tétrica.
- Sonidos y música tétrica, imponente y profunda al estar en la recta final del capítulo junto al Boss.

## TECNOLOGÍA

### **Motor de Juego**

Unity en su versión 6.0

### **Requerimientos**

- Generación procedural para la generación de dungeons.
- Equipo de cómputo moderno para ejecutar el juego de manera estable.
- Windows 10 o superior.

## PLANIFICACIÓN

## VISIÓN GENERAL DE FASES

Semana	Objetivo	Estado esperado
Semana 1 (13-19 oct)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Base del sistema</li> <li>• Arte base</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motor listo</li> <li>• player control funcional</li> <li>• placeholder de arte aplicado</li> </ul>
Semana 2 (20-26 oct)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generación procedural</li> <li>• Primer enemigo</li> <li>• Arte inicial de mundo 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dungeon funcionando</li> <li>• enemigo básico en escena</li> </ul>
Semana 3 (27 oct - 2 nov)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combate</li> <li>• Sistema de Boss</li> <li>• Arte de Boss 1</li> </ul>	Boss 1 funcional base
Semana 4 (3-9 nov)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración tienda</li> <li>• progreso de niveles</li> <li>• Bosses 2 y 3 sistema base</li> </ul>	Flujo roguelike completo
Semana 5 (10-16 nov)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pulido de niveles</li> <li>• habilidades</li> <li>• armas</li> <li>• enemigos secundarios finales</li> </ul>	Todo el core del juego jugable
Semana 6 (17-24 nov)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balanceo</li> <li>• corrección de bugs</li> <li>• marketing</li> <li>• build final</li> </ul>	Versión jugable presentable

## Timeline de desarrollo

⊕ Juego

## ANEXOS

Referencias:

⊕ Rediseñando el jefe de mi juego indie #pixelart #gamedevblog #gamedev #animaci...

⊕ Take Care



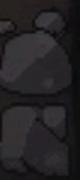
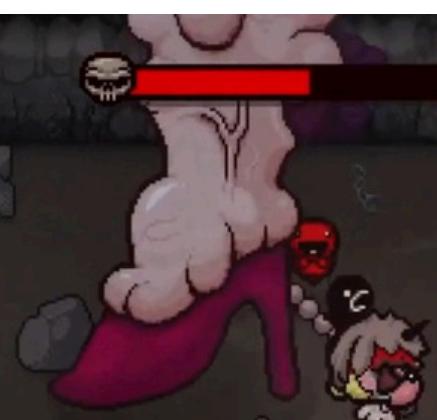
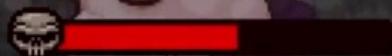
Hearts: 5

x1?

G 00

S 11

Q 03



1 2 3