



Documento de Diseño

Equipo de desarrollo:

Integrante 1: gagarc10@ucm.es

Integrante 2: inesdelp@ucm.es

Integrante 3: [JAVIER LIBRADA JEREZ](#)

Integrante 4: alejanbu@ucm.es

1 Resumen.....	3
1.1 Descripción.....	3
1.2 Género.....	3
1.3 Setting.....	3
1.4 Cartas Jugadas.....	4
2 Mapas, Estética y Ambientación.....	5
2.1 General.....	5
2.2 Dustwarts.....	5
2.3 Magwarts.....	5
2.4 Música.....	5
3 Mecánicas.....	6
3.1 Mecánicas de Personajes.....	6
3.2 Inventario.....	6
3.3 Personaje de Payaso (Xaverius).....	7
3.4 Dimensiones “entrelazadas”	7
3.5 Puzzles.....	7
4 Niveles y Lore.....	12
4.1 Nivel 1.....	12
4.2 Lore 1-2.....	12
4.3 Nivel 2.....	12
4.4 Lore 2-3.....	12
4.5 Nivel 3.....	13
4.6 Lore 3-4.....	13
4.7 Nivel 4.....	13

1 Resumen

1.1 Descripción

En *RiftWest* jugaras como Daphne o Percival, que un día inesperado tras la clase de encantamientos con el profesor *Filius Flitwick* acaban en una misión interdimensional: volver a casa. Un fallo en la pronunciación de Daphne teletransporta a Percival a una dimensión paralela del mágico mundo de **Magwarts**. Desde *Dustwarts* Percival deberá de encontrar el camino de vuelta a casa con la ayuda de su amiga.

Un viejo amigo *Xaverius Foramen* será el encargado de ayudarte durante esta misión para conseguir resolver todas las pruebas que la brecha dimensional ha generado (siempre con su chispa de gracia tan característica).

Explora los mundos de *Magwarts* y su versión paralela, *Dustwarts* y descubre la manera de hacer que Daphne y Percival se reencuentren recorriendo los oscuros pasillos de ambos castillos, resolviendo puzzles y haciendo amigos.

1.2 Género

Multijugador cooperativo de puzzles

1.3 Setting

Un error en la clase de encantamientos, hace que Daphne y Percival se metan en una aventura interdimensional. La mala pronunciación de Daphne teletransporta a Percival a una dimensión paralela del mágico mundo de *Hogwarts*.

Tras aterrizar en el *Dustwarts*, Percival deberá de encontrar el camino de vuelta a casa con la ayuda de su amiga. El juego consiste en un **Top-Down 2D cooperativo** con **pantalla dividida**, en el que cada personaje se encuentra en una dimensión diferente y tendrán que trabajar juntos para resolver puzzles y lograr su objetivo, volver a juntarse.

1.4 Cartas Jugadas

MECÁNICA	PERSONAJE	AMBIENTACIÓN	EXTRA
 <p>OVERCOOKED Mecánica</p> <p>MECÁNICA Altade una mecánica de "juego cooperativo" a tu juego. CONFLICTO No puedo usarse junto a otra carta de "Mecánica" con coste ≥ 4.</p> <p>3 M16</p>	 <p>IRA Personaje/Objeto</p> <p>PERSONAJE Esta emoción debe estar representada por un personaje relevante o una mecánica en tu juego. EMOCIONES CONTAGIOSAS Combina con otra carta de emoción en un mismo slot para obligar a otro equipo a utilizar una de ellas en su juego. Ambos equipos ganan +1 como set.</p> <p>3 P3</p>	 <p>VIEJO OESTE Ambientación</p> <p>AMBIENTACIÓN Tu juego debe incluir una ambientación del viejo oeste de forma significativa. WAND BANDS Combina en un mismo slot con "HOGWARTS" para ganar +1 como set.</p> <p>3 A21</p>	 <p>PAYASO DE CIRCO Personaje/Objeto</p> <p>PERSONAJE Este personaje debe ser un NPC relevante o personaje jugable en tu juego. CHISTE MALO Selecciona otro equipo. Si ambos incluyen al menos 2 chistes en su juego, ambos ganan +1.</p> <p>3 P20</p>
<p>OverCooked - M16</p>	<p>Ira - P11</p>	<p>Viejo Oeste - A23</p>	<p>Payaso - P30</p>
	 <p>MIEDO Personaje/Objeto</p> <p>PERSONAJE Esta emoción debe estar representada por un personaje relevante o una mecánica en tu juego. EMOCIONES CONTAGIOSAS Combina con otra carta de emoción en un mismo slot para obligar a otro equipo a utilizar una de ellas en su juego. Ambos equipos ganan +1 como set.</p> <p>3 P12</p>	 <p>HOGWARTS Ambientación</p> <p>AMBIENTACIÓN Tu juego debe incluir una ambientación de academia de magia de forma significativa. BAND WANDS Combina en un mismo slot con "VIEJO OESTE" para ganar +1 como set.</p> <p>3 A24</p>	
	<p>Miedo - P12</p>	<p>Hogwarts - A24</p>	

2 Mapas, Estética y Ambientación

2.1 General

Los mapas estarán divididos en tiles, pero el desplazamiento será libre. Esto significa que no te moverás de casilla en casilla, sino que podrás moverte con fluidez sin estar limitado por ellas. Además, los personajes tendrán un tamaño de 1x1 tiles, de modo que, cuando se encuentren en el centro de una de estas, su sprite encajaría perfectamente dentro.

En cambio, los objetos (tanto los interactivables como los decorativos) estarán fijados sobre las tiles para facilitar la coherencia espacial y el diseño del escenario.

2.2 Dustwarts

Esta dimensión presenta una ambientación inspirada en el salvaje oeste y sus mapas están basados en el interior de las antiguas tabernas y salones del oeste. Los colores predominantes serán tonos cálidos y terrosos (ocres, marrones y naranjas), reforzando la sensación de sequedad y hostilidad del entorno. La arquitectura será rústica, con construcciones de madera desgastada y estructuras simples, además de elementos decorativos clásicos del oeste como barriles y mesas con cartas o alcohol.

Asset Pack: <https://krishna-palacio.itch.io/minifantasy-wild-west-town>

2.3 Magwarts

En contraste, esta dimensión estará inspirada en un entorno mágico y académico, similar a una escuela de hechicería. Sus escenarios se basarán en los interiores de castillos góticos, bibliotecas infinitas y laboratorios de alquimia. Los colores predominantes serán fríos y misteriosos (azules, púrpuras y verdes esmeralda), transmitiendo una atmósfera enigmática y sobrenatural.

Los objetos decorativos podrán incluir calderos burbujeantes, libros arcanos y cuadros animados.

Asset Pack: <https://krishna-palacio.itch.io/minifantasy-castles-and-strongholds>

2.4 Música

En cuanto a la música del juego, esta será una combinación de ambos mundos. Tendrá instrumentos relacionados con el antiguo oeste como guitarras, armónicas y sonidos ambientales como el viento o el silbido del tren y además también usará instrumentos más relacionados con la magia o la fantasía como coros etéreos, instrumentos de cuerda y sonidos como susurros, campanillas y destellos.

3 Mecánicas

3.1 Mecánicas de Personajes

Tanto Percival como Daphne cuentan con mecánicas propias que afectan al entorno de ambas dimensiones.

- **Percival**

Ira Concentrada.

El jugador podrá romper ciertos objetos como cajas de metal al acercarse e interactuar con ellos. Estos objetos se encuentran posicionados en ambas dimensiones en la misma posición relativa, por tanto, al romperlos en una dimensión se romperán también en la otra.

Los objetos rompibles tendrán un aura roja para señalizarlos.

Personalidad valiente.

Puede adentrarse en habitaciones oscuras. Debido a su personalidad valiente que le hace no tener miedo a distintas situaciones, será capaz de adentrarse en lugares con poca luz.

- **Daphne**

Movilidad Inalámbrica

El jugador podrá mover algunos objetos como cajas de madera al acercarse e interactuar con ellos. Estos objetos se encuentran posicionados en ambas dimensiones en la misma posición relativa, por tanto, al moverlos en una dimensión se moverán también en la otra, por tanto se deberán colocar en posiciones existentes en ambas dimensiones. Sin embargo, habrá casos donde solo estarán en una de las dimensiones.

Los objetos movibles tendrán un aura blanca para señalizarlos.

Personalidad miedosa

No puede adentrarse en habitaciones oscuras o donde se encuentre un profesor. Debido a su personalidad miedosa que le hace tener miedo en distintas situaciones, no será capaz de adentrarse en lugares con poca luz.

3.2 Inventario

Hay objetos que el jugador podrá recoger, como llaves o cajas (solo Daphne), estos se guardarán en el inventario del jugador que lo haya recogido. Ambos jugadores tendrán un límite de objetos que pueden guardar. Al tenerlos en el inventario podrá usar dichos objetos para interactuar con elementos del escenario y también podrá transferirlos a su compañero a través del payaso Xaverius Foramen.

3.3 Personaje de Payaso (Xaverius)

A partir del nivel 2 se desbloqueara la habilidad de transferir objetos recogibles entre Percival y Daphne mediante el Personaje de Payaso. Para ellos deberás invocarlo, (Tecla P) haciendo que este aparezca en el mapa, donde podrás hablar con él mediante el sistema de diálogos y elegir qué objeto quieres cambiar de dimensión, ese objeto desaparecerá de tu inventario y después el payaso se trasladará al otro mundo donde el otro jugador puede interactuar con él para recoger ese objeto y guardarlo en su inventario personal . Además, contará chistes, reflejando así su graciosa personalidad.

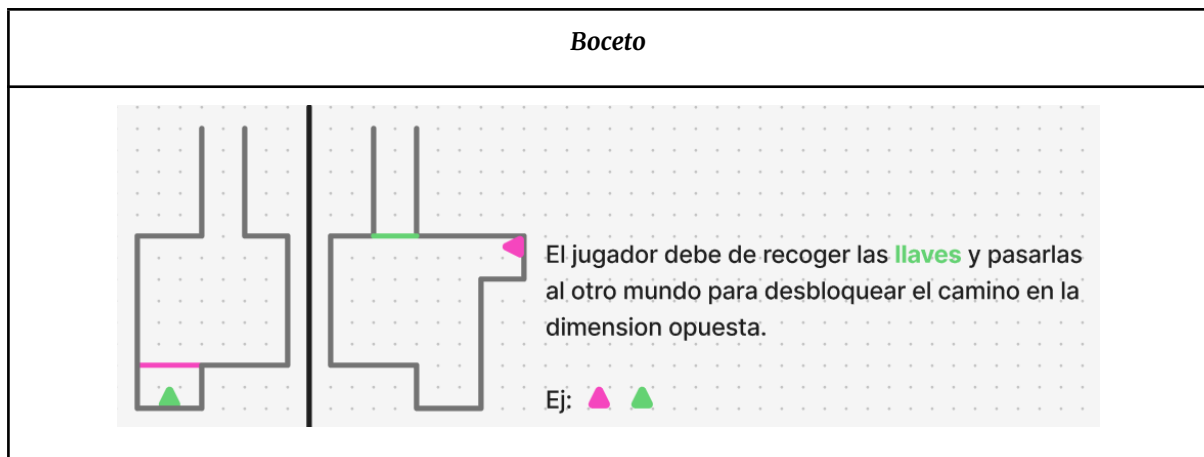
3.4 Dimensiones “entrelazadas”

Las acciones realizadas en una dimensión afectarán a la otra. Por ejemplo, los objetos que se rompan en una también se romperán en la segunda. Este mecanismo facilitará la resolución de los puzzles.

3.5 Puzzles

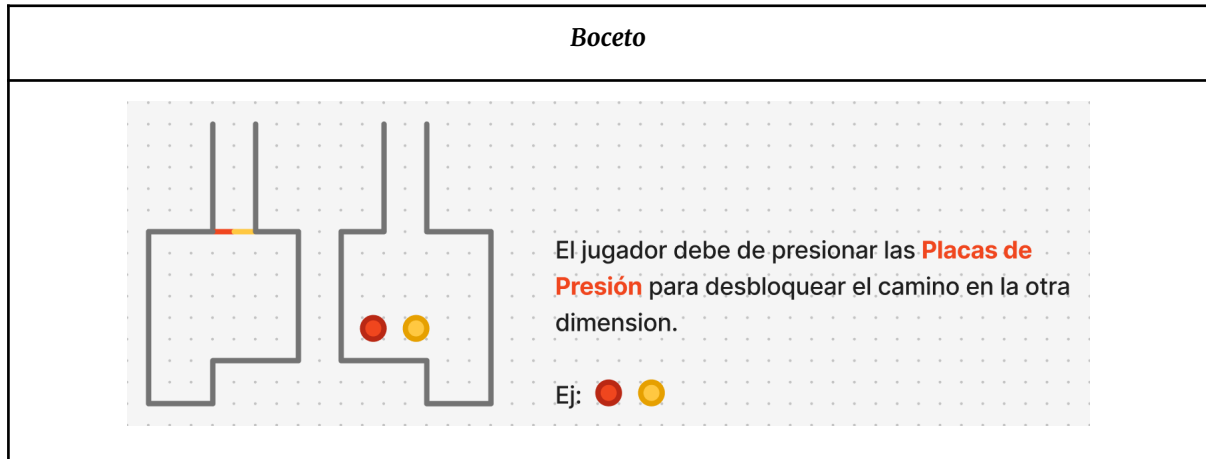
- **Puertas con contraseña o llaves**

Existen puertas bloqueadas que requieren **códigos o llaves ocultas**, muchas veces escondidas en la dimensión opuesta. Esto obliga a los jugadores a explorar con atención y comunicarse para compartir información clave. Un jugador recoge una llave y le aparece en el inventario cuando se acerca a ella y pulsa ‘E’



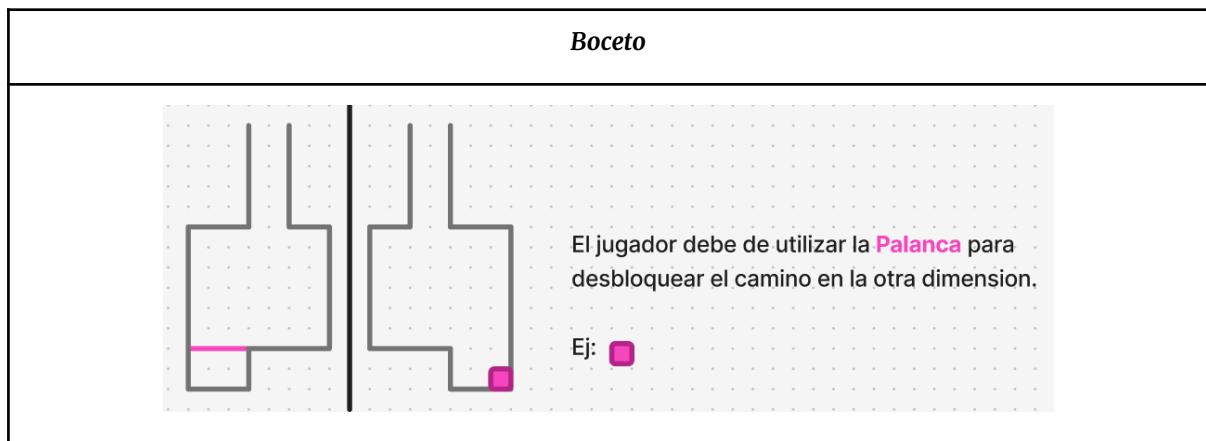
- **Placas de Presión**

Existen Tiles que interactúan con el jugador al pasar por encima o colocar una caja encima de ellos. Al interactuar con ellos estos activarán/desactivarán puertas o plataformas, y en algunos casos será necesaria una combinación de pulsar o no pulsar varias placas a la vez para abrirse camino.



- **Palanca**

El jugador puede encontrar a lo largo del mapa palancas que activan mecanismos como puertas o suelos. Se interactuará con esta mecánica al acercarse a una palanca y presionar la tecla 'E'.



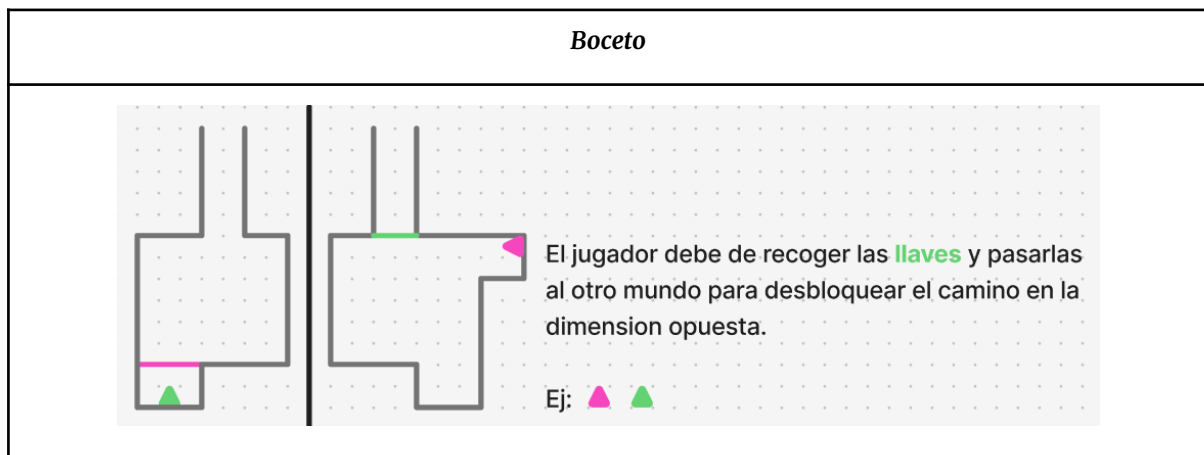
- **Objetos Recogibles**

A este conjunto de “*Objetos Recogibles*” pertenecen los siguientes objetos:

- Llaves
- Escaleras
- Códigos
- Palo
- Guantes (Final nivel 2)
- Varita Mágica (Final nivel 3)
- Libro de Hechizos (Final nivel 4)

Estos objetos se almacenarán en el inventario del jugador correspondiente al colisionar con ellos y presionar la tecla indicada, en este caso la tecla ‘E’ para Percival y la tecla ‘Enter’ para Daphne.

Si el inventario del jugador estuviera lleno, el Objeto recogible permanecerá en su posición y no se almacenará.

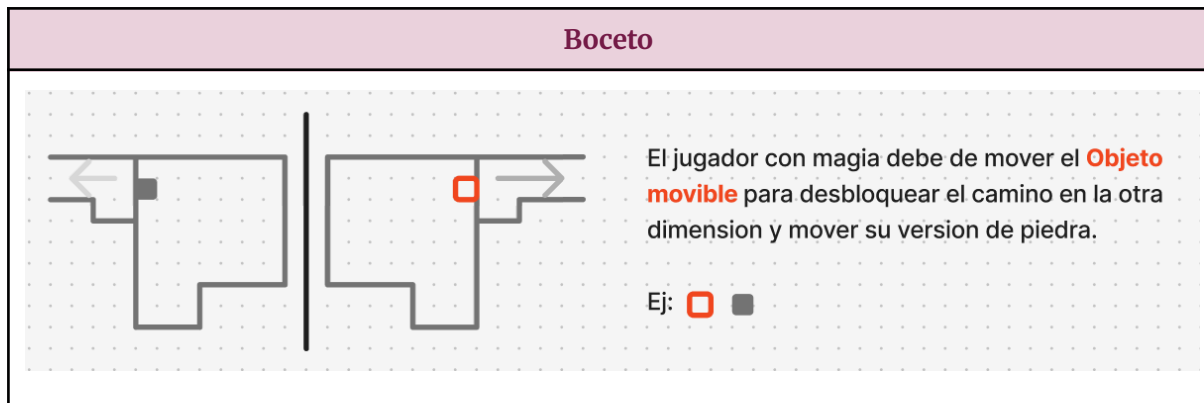


- **Objetos Movibles**

A este conjunto de “*Objetos Movibles*” pertenecen los siguientes objetos:

- Estanterías
- Cajas
- Suelo

Estos objetos tendrán un aura blanca al acercarse con el jugador necesario (Daphne) y en caso de presionar la tecla indicada, en este caso la tecla ‘Enter’ se moverán a otra posición del mapa y de la misma dimensión. Estos objetos aparecen de piedra en la otra dimensión (Dustwarts) y se moverán a la vez que en la otra dimensión, pero no serán interactivables.

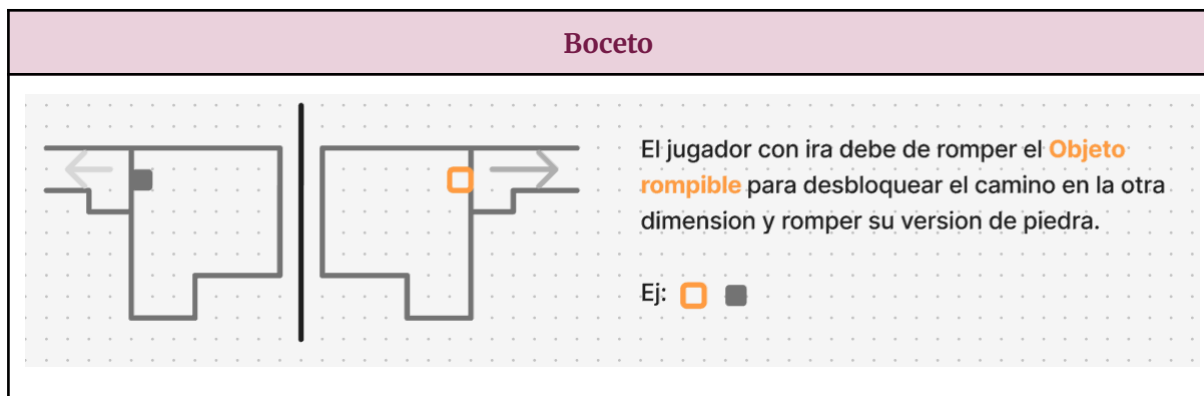


• Objetos Rompibles

A este conjunto de “*Objetos Rompibles*” pertenecen los siguientes objetos:

- Cajas de madera
- Puertas de madera

Estos objetos tendrán un aura roja al acercarse con el jugador necesario (Percival) y en caso de presionar la tecla indicada, en este caso la tecla ‘E’ se romperán. Estos objetos aparecen de piedra en la otra dimensión (Magwarts) y se romperán a la vez que en la otra dimensión, pero no serán interactivables.

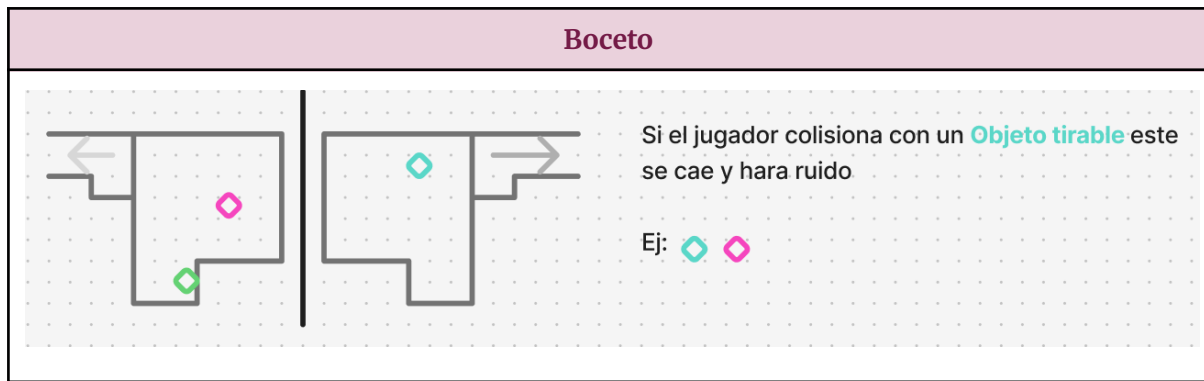


• Objetos Tirables

A este conjunto de “*Objetos Tirables*” pertenecen los siguientes objetos:

- Estatuas
- Macetas

Estos objetos se caerán al colisionar con el jugador y +1 de ruido. Cuando el contador de ruido llegue a 4 el jugador pierde y se reinicia el nivel. En caso de que un objeto ya se haya caído y se vuelva a colisionar con él, este volverá a hacer ruido.



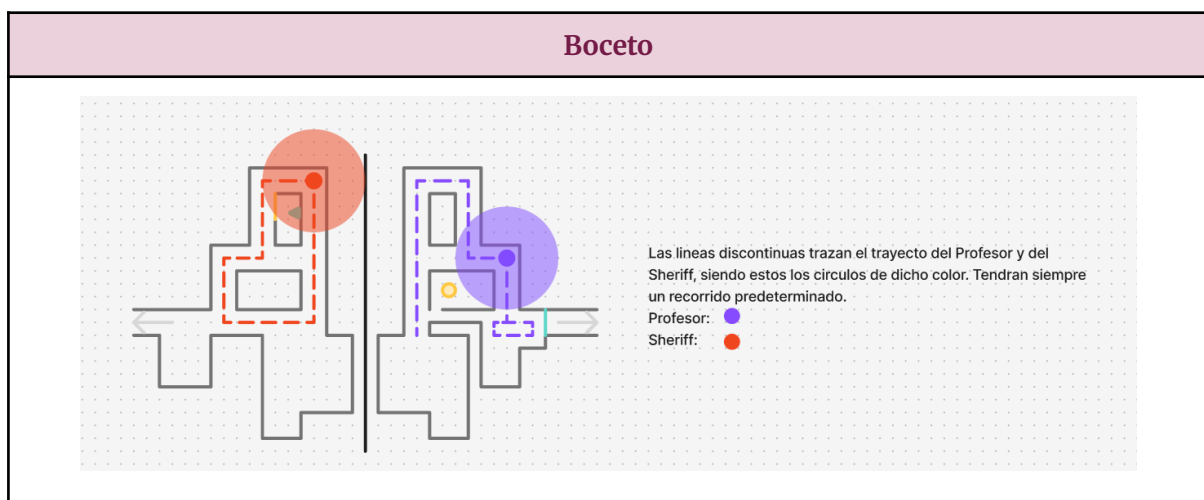
- **Vigilantes**

En el nivel 3 del juego se presentan 2 vigilantes, uno para cada dimensión. Estos vigilantes tienen asignada una ruta por el mapa de su dimensión correspondiente:

Profesor - Magwarts || Sheriff - Dustwarts

En caso de que el jugador se acerque al vigilante dentro de su círculo establecido sus controles se invierten. Si el jugador colisiona con el vigilante el nivel se reinicia.

Para noquear al vigilante será necesario encontrar un palo en el mapa y recogerlo. Al entrar en la zona marcada teniendo un palo en el inventario el jugador podrá noquear al vigilante pulsando la tecla que corresponda.



4 Niveles y Lore

4.1 Nivel 1

Nivel	
Este nivel servirá a modo de tutorial para que los jugadores se acostumbren a las mecánicas del juego, por lo que será un nivel fácil de completar.	
Magwarts - Daphne	Percival - Dustwarts
En este mapa aparecerán los siguientes objetos: Códigos y palancas.	Durante este nivel en este mapa aparecerán los siguientes objetos: Placas de presión y llaves.

4.2 Lore 1-2

Al final del nivel 1 Percival, al usar su habilidad, se hará daño en las manos, por lo que ya no podrá usar la Ira Concentrada durante todo el segundo nivel hasta que encuentre unos guantes que le protejan las manos. Aparece por primera vez Xaverius (Payaso).

4.3 Nivel 2

Nivel	
En este nivel se introducen mecánicas más complejas y se establece como objetivo encontrar los guantes de Percival.	
Magwarts - Daphne	Percival - Dustwarts
Podrá hacer uso de los objetos movibles y las mecánicas ya presentadas en el primer nivel (En ambas dimensiones).	Además de tener las mecánicas anteriores de ambas dimensiones deberá pasar objetos entre dimensiones con la ayuda del payaso. Durante este nivel no podrá usar su habilidad <i>Ira Concentrada</i> .

4.4 Lore 2-3

Al final del nivel 2 Percival encuentra los guantes que necesitaba para protegerse las manos y volver a usar su habilidad. Daphne se encuentra con un profesor de la escuela, el cual le confiscará la varita por usar magia fuera de las clases sin permiso, así que ya no podrá usar su habilidad *Movilidad Inalámbrica* durante este nivel. Se presentan los vigilantes.

4.5 Nivel 3

Nivel	
En este nivel ambos personajes tendrán como objetivo recuperar la varita confiscada por el profesor. Para ello deberán atravesar habitaciones y conseguir las llaves del despacho del profesor.	
Magwarts - Daphne	Percival - Dustwarts
En su dimensión se encuentra a un profesor, que rondará por el mapa vigilando. Si Daphne se encuentra cerca del profesor se invertirán sus controles y se reiniciará el nivel si choca con él.	Aparece un sheriff, que al igual que el profesor se pasea por el mapa. Percival deberá buscar un objeto para noquearlo y conseguir las llaves del despacho del profesor, que será noqueado también, en la otra dimensión.

4.6 Lore 3-4

Cae la noche en ambas dimensiones y tanto el profesor como el sheriff se van a dormir. Debido a esto los jugadores deben evitar hacer ruido. Si esto pasa el nivel se reiniciará por haber despertado a los vigilantes.

4.7 Nivel 4

Nivel	
Este nivel consiste en buscar el libro para recitar el hechizo que traerá de vuelta a Percival. Se introducen los <i>Objetos Tirables</i> .	
Magwarts - Daphne	Percival - Dustwarts
Aparecen objetos en el mapa que interrumpen el paso de Daphne y debe de esquivarlos para no tirarlos y hacer ruido. Se introduce la mecánica del ruido, por lo que su velocidad se verá reducida en ciertas zonas cercanas a la habitación del vigilante	Al igual que en la dimensión paralela, se hace la noche en Dustwarts y no se permite correr al jugador. La misma mecánica de los <i>Objetos Tirables</i> al colisionar aparece en esta dimensión.