

Azahara's tale

Autors:

Alex Gómez (Goms)

Daniel Olivella (danielom98)

Àlex Balastegui (Heiliant)

<https://github.com/Heiliant/Project-Radoslav>

ÍNDEx

0.Changelog

1.Game Overview

1.1 Nuestro juego y el equipo que hay detrás

1.2 Dónde se realizará el juego y cuando debería finalizar

1.3 Cómo va a ser Azahara's Tale y sobre qué va

1.4 Nuestros referentes y el público al que nos dirigimos

1.5 Alcance del proyecto

2.Jugabilidad y mecánica

2.1 Introducción a nuestra jugabilidad

2.2 Lista de habilidades

2.2.1 *Transformación*

2.2.2 Ataque mágico

2.2.3 Slowmotion

2.2.4 Escudo mágico

2.3 Diseño de niveles

2.4 El movimiento

2.5 El combate

2.6 Opciones

3.Historia y personajes

3.1 La historia

3.2 La protagonista

3.3 El demonio

3.4 Los jefes

3.4.1 El mono

3.4.2 Paladín de fuego

3.4.3 Gran árbol

3.4.4 Dragon-ángel

3.4.5 Paladín del agua

3.4.6 Jefe final

4.Niveles

4.1 Introducción al mapa

4.2 Descripción de las distintas zonas

4.2.1 Castillo

4.2.1.1 Escenario

4.2.1.2 Mecánicas Própias

4.2.2 Zona de fuego

4.2.2.1 Escenario

4.2.2.2 Mecánicas propias

4.2.3 Zona de bosque

- 4.2.3.1 Escenario
- 4.2.3.2 Mecánicas propias
- 4.2.4 Zona de cielo
 - 4.2.4.1 Escenario
 - 4.2.4.2 Mecánicas propias
- 4.2.5 Zona de agua
 - 4.2.5.1 Escenario
 - 4.2.5.2 Mecánicas propias
- 4.2.6 Zona de oscuridad
 - 4.2.6.1 Escenario
 - 4.2.6.2 Mecánicas propias
- 5. Interfaz
 - 5.1 HUD
 - 5.1.1 Elementos permanentes
 - 5.1.1.1 Vida propia
 - 5.1.1.2 Minimapa
 - 5.1.2 Elementos ocasionales
 - 5.1.2.1 Icono de quemado
 - 5.2 Menús
 - 5.2.1 Pantalla principal
 - 5.2.2 Menú de Pausa
 - 5.2.3 Menú de Controles
 - 5.2.4 Menú de Opciones Gráficas
- 6. IA
 - 6.1 Introducción
 - 6.2 Enemigos normales
 - 6.2.1 Enemigo básico
 - 6.2.2 Nivel de fuego
 - 6.2.3 Nivel de cielo
 - 6.2.4 Nivel de bosque
 - 6.2.5 Nivel Agua
 - 6.2.6 Nivel Oscuridad
 - 6.3 Jefes
 - 6.3.1 El Mono
 - 6.3.1.1 Aspecto Gráfico
 - 6.3.1.2 Escenario
 - 6.3.1.3 Rutinas
 - 6.3.1.4 Animaciones
 - 6.3.1.5 Diálogo
 - 6.3.2 El sol y el caballero
 - 6.3.2.1 Aspecto Gráfico
 - 6.3.2.2 Escenario

- 6.3.2.3 Rutinas
- 6.3.2.4 Animaciones
- 6.3.2.5 Dialogo
- 6.3.3 El gran árbol y los Ent
- 6.3.3.1 Aspecto Grafico
- 6.3.3.2 Escenario
- 6.3.3.3 Rutinas
- 6.3.3.4 Animaciones
- 6.3.3.5 Dialogo
- 6.3.4 Dragon Angel
- 6.3.4.1 Aspecto Grafico
- 6.3.4.2 Escenario
- 6.3.4.3 Rutinas
- 6.3.4.4 Animaciones
- 6.3.4.5 Dialogo
- 6.3.5 Poseidon
- 6.3.5.1 Aspecto Gráfico
- 6.3.5.2 Escenario
- 6.3.5.3 Rutinas
- 6.3.5.4 Animaciones
- 6.3.5.5 Dialogo
- 6.3.6 Jefe final
- 6.3.6.1 Aspecto Grafico
- 6.3.6.2 Escenario
- 6.3.6.3 Rutinas
- 6.3.6.4 Animaciones
- 6.3.6.5 Dialogo
- 7.Guia Tecnica
- 7.1 Plataformas
- 7.1.1 Controles
- 7.2 Motor
- 7.3 Herramientas usadas
- 8.Planificación de tareas y calendario

O. CHANGELOG

Daniel Olivella → 19/4/17 → Voy a corregir los errores del GDD que nos evaluaron en la primera entrega. Correcciones hechas: Hacer del Changelog el punto 0 del D y ajustar los otros apartados. También he dividido la introducción en subsecciones y la he vuelto a escribir para que quede más ordenada.

Daniel Olivella → 20/4/17 → -Vuelvo a escribir el alcance del proyecto y muevo la sección de power ups a mecánicas, le cambié el nombre a habilidades y la reescribo, mejoré la descripción del combate y del movimiento del apartado de mecánicas, además dividido en subsecciones el apartado 2. Cambio la descripción del menú a interfaz y lo reescribo con el menú definitivo.

Daniel Olivella → 21/4/17 → Después de discutir sobre los mapas, edito esta sección para decir que nuestro juego será lineal y que no podrás volver hacia atrás. Como nos dijeron que la sección de enemigos finales era muy pobre y poco ordenada he decidido hacerla de nuevo, describiendo de cada enemigo final su escenario, sus rutinas y sus diálogos. Hechos ya el Mono. El sol y el caballero también pero falta definir las animaciones, el gran árbol y los ents pero también falta definir las animaciones. Dragón Ángel terminado con sus animaciones incluidas.

Daniel Olivella → 24/4/17 → Continuó la sección de enemigos finales con Poseidón. Poseidon hecho. Descripción de Azahara y del demonio con su historia correspondiente. La sección del jefe final queda por hacer entera debido a que lo hablaremos mañana en clase

Daniel Olivella → 25/4/17 → Sección de niveles modificada, rehecho el apartado del tutorial según el prototipo y ordenada adecuadamente.

Daniel Olivella → 26/4/17 → Sección de interfaz arreglada y ordenada. He movido la parte de los jefes finales a inteligencia artificial ya que creía que ahí encajaba mejor. En la parte de historia y personajes solo he dejado un pequeño resumen del carácter de cada jefe final para completar la historia. Vuelvo a escribir sección de niveles y el apartado de inteligencia artificial. Guía técnica hecha. Jefe final hecho. Enemigos básicos hechos. Animaciones del sol y del gran árbol hechos.

1. GAME OVERVIEW

1.1 Nuestro juego y el equipo que hay detrás

Azahara Adriel és el nombre de nuestro juego. El equipo de desarrollo Radoslav No Project está formado por Álex Balastegui, Álex Gómez y Daniel Olivella. Todos nosotros venimos de bachillerato y este será nuestro primer proyecto para cada uno de nosotros.

1.2 Donde se realizará el juego y cuando debería finalizar

El juego lo realizaremos tanto en las clases de Projecte 1 como en nuestras respectivas casas, la fecha estimada para la culminación del cuál será la semana de evaluación final.

1.3 Cómo va a ser Azahara's Tale y de qué va

Nuestro juego será un metroidvania que trata de la aventura de una chica que ha despertado en las catacumbas de una castillo y que ha sido sellada en estas con un demonio en su interior. A lo largo del juego, esta chica irá fortaleciéndose obteniendo nuevas habilidades y poderes, a la vez que explora el castillo en el que estaban las catacumbas. Todo para descubrir quién y por qué la ha convertido en lo que es ahora.

En lo que respecta al desarrollo del juego, en este, el jugador deberá ir avanzando a través de los distintos niveles que componen el castillo, enfrentándose a enemigos y obteniendo habilidades nuevas que cambian la jugabilidad del juego. El castillo se dividirá en subzonas, cada una con una subtemática englobada por la temática gótica principal. Estas subtemáticas le permitirá al jugador diferenciar con facilidad cuando cambia de sector. Estas zonas, a parte de en su estética, se diferenciarán en sus enemigos y su dificultad. Requerirán el uso de mecánicas que se irán enseñando de manera progresiva y que se irán adquiriendo a través del ensayo y error por parte del jugador. Es decir, que usaremos la muerte como elemento para reforzar el aprendizaje.

La fórmula a seguir es, esencialmente esta; zona con nuevos enemigos en la que vas aprendiendo una mecánica, "boss" basado en la mecánica enseñada con los enemigos básicos, obtención de nueva habilidad, descubrimiento de una nueva zona accesible gracias a esa nueva habilidad y volvemos a empezar. Nuestro objetivo es el de que cada nueva zona requiere de mecánicas y habilidades adquiridas anteriormente y que se tengan que ir usando en combinación entre sí.

1.4 Nuestros referentes y el público al que nos dirigimos

El target al que va enfocado Radoslav No project es a los amantes de los juegos de plataformas desafiantes con una estética oscura y gótica/medieval, y que disfrutan con juegos difíciles y que requieren de tenacidad y perseverancia.

Nuestros referentes a la hora de crear este título son, de entre otros: Castlevania: Symphony of the Night, Metroid, Rogue Legacy, New Super Mario Bros, Megaman, Shantae Half Genie Heroe y Axiom Verge.

Lo que nos ha impulsado a crear este juego en concreto es lo bien considerados que están (tanto por nosotros como por la comunidad en general) títulos como Castlevania Symphony of the Night o Metroid, y el buen sabor de boca que le dejan a uno después de cada partida. En estos juegos uno puede vivir la experiencia de explorar y descubrir un escenario por el que vivir aventuras a través de las cuales ir creciendo y fortaleciéndose (como personaje). Esa sensación de progresión similar a la que se suele buscar en los juegos de rol, mezclada con la acción y la exploración de los metroidvanias es a lo que aspiramos. Radoslav No Project busca una aproximación al metroidvania clásico a través de una estética oscura y gótica, pero con un toque desenfadado.

1.5 Alcance del proyecto

Haremos 6 niveles, el primero de ellos será mucho más lineal que el resto de niveles ya que funcionará a modo de tutorial. En él explicaremos al jugador las mecánicas básicas con las que navegar por todo Azahara's Tale. Estos niveles estarán separados entre sí y una vez completados no podrás volver al anterior. Habrá 5 habilidades que se desbloquearán al matar a cada jefe del juego. Uno por cada nivel. Los bosses compartirán estética con el nivel en el que se encuentran. Derrotar a un boss supone un aumento en la vida máxima en una gota más y el desbloqueo de una nueva habilidad: transformación en demonio, Poder mágico, Salto doble, Ralentizar el tiempo y el escudo mágico. En este orden. Respecto a los ataques: la humana y el demonio tendrán sus ataques físicos propios y el mágico en común.

En el tema de los enemigos tenemos a el enemigo básico que nos encontramos durante todo el juego y a uno característico de cada nivel.

2. JUGABILIDAD Y MECÁNICAS

2.1 Introducción a nuestra jugabilidad

Nuestro objetivo es el de conseguir una jugabilidad fluida, centrada en el movimiento, y el backtracking.

La idea es la de otorgarle al jugador un abanico de habilidades con las que resolver las dificultades que los niveles le van presentando. Estas habilidades, se irán obteniendo paulatinamente, uno cada vez que se derrota al boss de la zona en cuestión; y alimentarán el backtracking, gracias al hecho de que le dan acceso al jugador a zonas en un principio inaccesibles, y serán el eje central en torno al cual girará el diseño de los escenarios y su resolución.

2.2 Lista de habilidades

La cantidad de habilidades que se obtendrán a lo largo del juego serán 5.

2.2.1 Transformación

Esta habilidad es la primera de todos y la obtendremos al derrotar al primer jefe, es decir, después de superar el tutorial. Aparecerá por primera vez en el primer nivel y nos permitirá cambiar de forma humana a forma demoníaca y viceversa.

2.2.2 Ataque mágico

Esta habilidad será la segunda en desbloquearse. Le proporcionará al jugador la capacidad de atacar a largas distancias disparando proyectiles con rapidez. Estos infligirán una cantidad moderada (tirando a leve) de daño y no causarán knockback (en principio), con la idea de que este combate a distancia no le quite protagonismo al combate cuerpo a cuerpo.

2.2.3 Slowmotion

Esta habilidad podrá usarse tanto en forma demoníaca como humana debido al hecho de que podrá usarse tanto para resolver puzzles de movilidad como para ganar ventaja en los combates. Al usar este poder, todo el escenario se ralentizará excepto nuestro personaje. El slow durará 5 segundos de tiempo real (pendiente de testeo) y tendrá un cooldown de 30 segundos (pendiente de testeo).

2.2.4 Escudo mágico

Esta habilidad, al igual que el slowmotion, podrá usarse en las dos formas. Escudo mágico materializa una pared delante del jugador que bloquea el paso de los enemigos y bloquea los ataques cuerpo a cuerpo y a larga distancia. Este último factor le dará a este poder la capacidad de ser usado para resolver puzzles. El escudo desaparecerá tras pasar 5 segundos (pendiente de testeo) desde su aparición. Esta habilidad cuenta con 30 segundos de cooldown (pendiente de testeo).

2.3 Diseño de niveles

En cuanto al diseño de nivel en sí, lo que tenemos pensado hacer es 6 mapas diferenciados entre sí. Estos serán individuales y una vez superados no podrás volver atrás, por lo tanto nuestro juego será lineal. Cada nivel tiene una temática diferente siendo estas: Castillo, Fuego, bosque, cielo, agua y oscuridad. Cada nivel tendrá características propias que afectan a la jugabilidad, por ejemplo las zonas de lava tendrán plataformas que te dañen o las zonas de hielo tendrán menos fuerza de fricción. En vista de que la cantidad de habilidades no es excesiva, haremos bastante hincapié en su uso para añadir más dificultad a los niveles.

2.4 El movimiento

El movimiento será un elemento clave, pues dependerá del estado de transformación de nuestro personaje y influirá en gran parte sobre cómo nos desplazamos por el mapa. Cuando usemos a la chica nos moveremos de forma hábil, con grandes saltos, wall jump y una gran velocidad de movimiento, en cambio en la forma demoniaca iremos muy lentos y saltaremos muy poco. Debido a que es un elemento clave nos centraremos en conseguir unas animaciones y scripts de movimientos que le transmitan al jugador, un feedback sólido y constante de lo que está haciendo. En vez de usar sprites animaremos imágenes hechas con el gimp con el animador de Unity para el apartado visual.

2.5 El combate

Al igual que el movimiento, el combate será un elemento con un peso relevante en la jugabilidad. Tanto los enemigos como el jugador tendrán una cantidad de vida que irá disminuyendo con cada impacto recibido. La cantidad de vida enemiga permanecerá oculta, exceptuando los bosses de cada zona. La vida del jugador, sin embargo, se mostrará en pantalla a través de contenedores de corazón tipo Zelda pero en forma de gotas de sangre. Esta partiría de un valor inicial de 3 gotas que aumentarán en 1 cada vez que se derrote a un boss; y de los cuales perdemos uno por cada golpe enemigo.

2.6 Opciones

Ya dentro del juego, si el jugador pulsa “Esc”, podrá acceder a las opciones o bien salir del juego. En las opciones se podrán cambiar las teclas asignadas para cada control, ajustar los niveles de audio y , si tenemos tiempo de implementarlo, activar un modo dificultad extrema donde no importe la vida, sino que el jugador muera de un solo golpe en cualquier punto del juego.

3-HISTORIA Y PERSONAJES

3.1 La historia

En lo que a la historia respecta, la protagonista despierta en las catacumbas de un castillo, sellada en una habitación con la puerta abierta. Decide investigar quién la ha metido allí y por qué.

Al intentar escapar de estas catacumbas se encuentra con que hay un mono guardián que custodia la salida. Al derrotarlo deja libre a un antiguo demonio legendario que la posee y le da la habilidad de transformarse en él. Por lo visto estaba escrito que una joven de un antiguo linaje sería engañada para destruir el mundo, por esa razón la orden Aegis, que son los guardianes del mundo, la habían encerrado en las mazmorras cuando ella era solamente una niña inocente. Durante el juego ella irá a la búsqueda de los distintos miembros de la orden para obtener respuestas, en cambio el demonio únicamente buscará venganza y intentará convencer a Azahara de que la orden Aegis son el verdadero mal. Con cada miembro de la Orden derrotado el demonio recupera uno de sus poderes. Al final del juego, el demonio le pedirá a Azahara de ir otra vez al castillo. Allí abrirá una celda donde estará el cadáver terrenal del demonio. Entonces el demonio huirá del cuerpo de Azahara robándole todos los poderes adquiridos para volver a su antiguo cuerpo. En este momento le revelará a Azahara que la ha estado engañando antes de enfrentarse a ella. Este combate es imposible de superar ya que el demonio tiene vida infinita y podrá usar todas las habilidades a la vez. Cuando Azahara muera en esta batalla terminará el juego y saltará a los créditos finales. Con esto intentamos crear un impacto al jugador diferente de la mayoría de juegos.

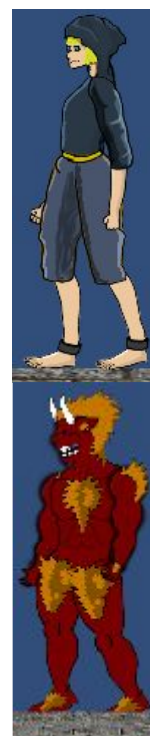
Los personajes que le darán forma a esta historia son la protagonista, el demonio que habita en su interior y los jefes finales, aunque la protagonista será muda (intentaremos recrear el vínculo que crea Zelda entre el jugador y Link) los enemigos finales harán un monólogo antes y después de ser vencidos donde nos contarán el porqué de sus acciones.

3.2 La protagonista

Nuestra protagonista es una chica de unos 18 años llamada Azahara que se ha pasado la vida encerrada en una celda sin saber porque. Al inicio del juego uno de los súbditos cierra mal la puerta de su celda después de un control rutinario y ella decide aprovechar la oportunidad y escapar. No tiene un carácter definido debido a que queremos que el jugador empatiza con ella y sienta sus acciones como suyas.

3.3 El demonio

Este ser oscuro quiere dominar el mundo y convertir a toda la humanidad en esclavos, hace eones estuvo a punto de lograr su objetivo pero la orden



Aegis se juntó con el objetivo de frustrar sus planes. Ellos le mataron y sellaron su espíritu inmortal en las profundidades del castillo para que no pudiera escapar nunca. Pero desde que Azahara derrotó al gran Mono que lo custodiaba ha logrado escapar y le ha prestado su poder a Azahara a cambio de venganza.

3.4 Los jefes

Los enemigos finales son cada miembro de la orden Aegis y actúan como jefes finales de cada nivel. Ellos son: el mono, el paladín del fuego, el gran árbol, el dragon-angel, el paladín del agua y el jefe final aún por determinar.

Estos están descritos con mayor detalle en la sección 6 de inteligencia artificial. Allí habrá para cada jefe final una descripción de su aspecto gráfico, del escenario, de sus rutinas, sus animaciones y sus diálogos. Pero ahora haré una pequeña descripción de su carácter, para dar mayor profundidad a la historia.

3.4.1 El mono

Guardián del tutorial, está cansado de vigilar las aburridas mazmorras, acepta enfrentarse a Azahara a él solo en vez de llamar a los enemigos básicos por diversión.

3.4.2 Paladín de fuego

Es consciente de que el demonio ha poseído a Azahara y aunque quiere ayudarla sabe que ella no tiene suficiente voluntad para echarlo de su cuerpo. Por lo tanto la única forma de derrotar al demonio es destruir su contenedor mortal. Es decir matar a Azahara.

3.4.3 Gran árbol

Está enterado de que Azahara ha matado a el Paladín de fuego, este era un gran amigo suyo y ahora está dominado por la ira. Además, el día que recibió la profecía él se posiciono a favor de matar a Azahara directamente.

3.4.4 Dragon-angel

El más bondadoso de entre todos los miembros de la orden. El abogo por perdonarle la vida a Azahara en el momento de decidir su destino, ahora que el mal la ha engañado está dispuesto a reparar su error.

3.4.5 Paladín del agua

Es un guerrero cruel pero justo, sabe que Azahara debe morir porque ella no tiene el poder suficiente como para enfrentarse al demonio, intenta explicarle a Azahara porque la tuvieron que encerrar pero el demonio lo interrumpe y lo desafía antes de que le cuente los verdaderos planes del demonio.

3.4.6 Jefe final

El demonio únicamente quería apoderarse del mundo, aunque al principio del juego se mostraba amigable con Azahara y le hacía creer que quería ayudarla, pero en verdad solo quería aprovecharse de ella para recuperar su poder y obtener su venganza. Es un ser despiadado que solo quiere dominar el mundo.

4-NIVELES

4.1 Introducción al mapa

Los diferentes niveles no están conectados entre sí. Al superar un nivel saltas al siguiente y no podras volver atras. El mapa en si seria todo el mundo en el que se ambienta Azahara's tale. Partiendo desde el castillo donde estaba la protagonista encerrada hasta recorrer todo el mundo buscando los diferentes miembros de la orden Aegis para derrotarlos. Estos entornos cuentan con mucha diversidad estéticamente hablando. En cada nivel nos encontraremos un jefe final al que deberemos derrotar para conseguir habilidades nuevas, estas habilidades fundamentales para encarar con mayor facilidad los siguientes niveles.

El mundo en sí, se encontrará dividido en 6 niveles, cada una con una temática diferenciada del resto:

Las temáticas del juego serán las siguientes: castillo para el tutorial, zona de fuego, zona de bosque, zona de cielo, zona de agua y el nivel final que será la zona de Oscuridad.

En cada una de estas zonas habrá dos clases de enemigos. Un básico al cual se le cambiará la skin en cada zona y uno propio de la zona con sus mecánicas únicas.

4.2 Descripción de las distintas zonas

Ahora profundizaremos un poco en lo que hará único a cada nivel:

4.2.1 Castillo

Lugar donde sucede el tutorial del juego.

4.2.1.1 Escenario

El escenario será de piedra y las plataformas tendrán colores grises y oscuros.

4.2.1.2 Mecanicas Propias

En este nivel se hará mucho empeño en el wall jump y en la movilidad ya que queremos que el jugador se acostumbre a usar estas mecánicas desde el principio. También se introduce por primera vez las plataformas atravesables y las mobiles. Este será el primer nivel donde aparecerá un enemigo, esto está hecho con la idea de que sea casi imposible de derrotar en tu forma humana debido a su gran tamaño y por tanto debas huir de él.

4.2.2 Zona de fuego

4.2.2.1 Escenario

Los escenarios representarán zonas volcánicas con plataformas de roca y lava.

4.2.2.2 Mecanicas propias

Las plataformas de lava herirán al jugador si pasa demasiado tiempo sobre ellas (elemento que será mostrado a través de un icono que se irá llenando contra más tiempo pasemos sobre dicha plataforma, y que si se llena por completo,nos quitará

una unidad de vida). Este icono irá vaciándose si el jugador abandona estas plataformas. También habrá otros sectores donde haya lluvias de lava que se deban pasar corriendo a toda prisa. La idea es que si caes en la lava mueras instantáneamente y aparezcas en el respawn anterior más cercano

4.2.3 Zona de bosque

4.2.3.1 Escenario

Los escenarios representarán zonas boscosas con ramas y matojos.

4.2.3.2 Mecanicas propias

La idea es incorporar un sistema de sigilo mediante el cual nos podamos esconder entre matojos para que los enemigos no nos detecten.

4.2.4 Zona de cielo

4.2.4.1 Escenario

En este nivel los escenarios serán montañas y nubes.

4.2.4.2 Mecanicas propias

Las nubes tendrán un comportamiento específico por las que al ser pisadas descienden mientras se vuelven transparentes, llegará un momento en que desaparecen y volverán a aparecer a su posición de origen. En este nivel no habrá suelo y si caes al vacío mueres instantáneamente y reapareces en el respawn más cercano. También queremos implementar en este nivel una gravedad ligeramente reducida.

4.2.5 Zona de agua

4.2.5.1 Escenario

Los escenarios de este nivel estarán basados en el polo norte. Las plataformas serán de hielo y roca.

4.2.5.2 Mecanicas propias Las plataformas de hielo resbalaran un poco mientras que las de roca mantendrán la fricción habitual del resto de niveles. Además habrá icebergs que funcionarán a modo de plataformas que se hundirán cuando las pisamos, por lo tanto deberemos pasar rápidamente por encima para no ahogarnos. Cabe destacar que el hecho de caer al agua significaba la muerte del pj instantáneamente.

4.2.6 Zona de oscuridad

4.2.6.1 Escenario

Este es el último nivel y en el recuperaremos la ambientación del castillo del tutorial. No sera el mismo mapa, solo recuperaremos la estética.

4.2.6.2 Mecanicas propias

El nivel se encontrará a oscuras y habrá una dinámica de sigilo mediante luces para que los enemigos no nos detecten.

5.INTERFAZ

5.1 HUD

Queremos que nuestro HUD sea muy minimalista, solamente tendrá los siguientes elementos:

5.1.1 Elementos permanentes

5.1.1.1 Vida propia

En forma de gotas de sangre. Empezamos con 3 y a medida que vayamos derrotando bosses iremos aumentando esta cantidad. Por norma general cada golpe te quitara una gota. En todo el juego no hay forma alguna de recuperar vida en el mismo nivel. Aún así cuando mueras haras respawn en el último punto de control del mapa. Normalmente habrá un punto de control a medio nivel y otro justo antes del jefe.

5.2.1.2 Minimapa

Función que implementaremos al terminar el juego si nos sobra tiempo. En la esquina superior derecha tendremos un minimapa que permitirá al jugador saber en todo momento dónde se encuentra en el esquema general del nivel. Este se puede ampliar para que ocupe toda la pantalla y se pueda ver con más facilidad pulsando el Tabulador.

5.1.2 Elementos ocasionales

5.1.2.1 Icono de quemado

Se va llenando si permanecemos sobre una plataforma de fuego, y si se llena por completo perdemos una unidad de vida. Si dejamos de tocar esa plataforma el icono se vacía poco a poco. Si se vacía por completo desaparece.

5.2 Menus

La idea es hacer nuestros menús simples y elegantes y por esto jugaremos con el contraste de blanco y negro.

5.2.1 Pantalla principal

La pantalla principal sera muy simple y intuitiva. Contará con los siguientes elementos: un fondo blanco de humo negro, un logo de nuestro equipo, el título de nuestro juego, el nombre de nuestro estudio y 3 botones. Estos responden a: Nuevo Juego, continuar y salir.



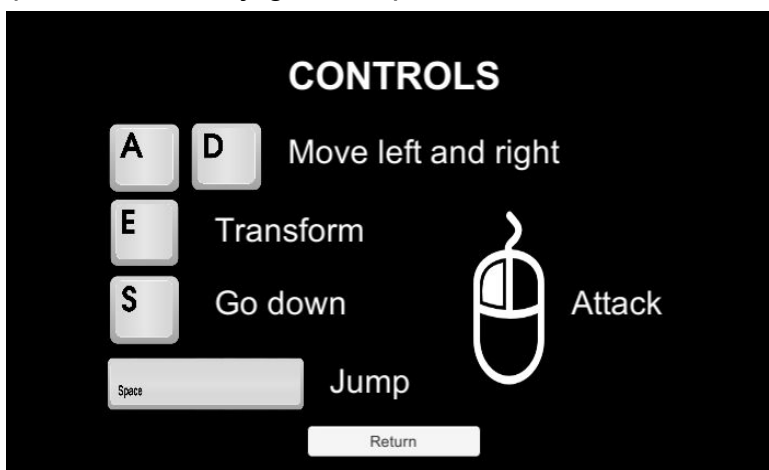
5.2.2 Menú de Pausa

Este es el menú al cual podemos acceder en cualquier momento del juego pulsando la tecla Esc. En él nos permitirá cambiar las opciones gráficas, refrescar los controles y adaptarlos a nuestro gusto o dejar el nivel para volver al menú principal.



5.2.3 Menú de Controles

Por ahora este menú solo es un recordatorio de los controles, en futuras versiones queremos dar al jugador la posibilidad de modificar el mismo los controles



5.2.4 Menú de Opciones Gráficas

Este menú aún no está implementado, pero en el queremos permitir al jugador cambiar los ajustes gráficos, entre algunas de las opciones que añadiremos estarán factores como el brillo de la pantalla o la resolución.

6. INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.1 Introducción

Nuestro videojuego al ser un juego para un solo jugador donde luchas contra enemigos necesitará de inteligencia artificial.

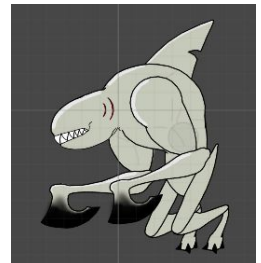
La dividiremos en 2 grandes grupos. La de los enemigos básicos y la de los jefes.

6.2 Enemigos normales

Son enemigos que nos detectarán por oído y por vista, y al hacerlo vendrán a atacarnos. A su vez, si el jugador se aleja lo suficiente, el enemigo dejará de perseguirlo, simulando una huida. (La IA de los enemigos característicos de cada zona está por determinar).

6.2.1 Enemigo básico

El Esqualo será el enemigo básico y por esto el primero mostrado en el tutorial. Ataca cuerpo a cuerpo y se mueve a una velocidad moderada.



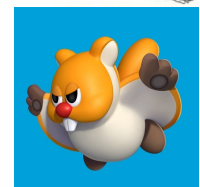
6.2.2 Nivel de fuego

Arqueros con flechas de fuego. Si te mantienes en modo Demoníaca serán complicados de esquivar sus flechas, deberás aprender a dominar el cambio de transformaciones para lograr superarlos satisfactoriamente



6.2.3 Nivel de cielo

Águilas como las ardillas voladoras de mario bros WiiU (mismas mecánicas) Se lanzan desde el cielo a por ti. La mejor forma de derribarlas es con el Poder Mágico.



6.2.4 Nivel de bosque

Enemigo mecánica sigilo Zelda Wind Waker. Enemigo con una lanza, actúan como los típicos guardias en un juego de sigilo con sus rutas planificadas y viendo a una muy corta distancia.



6.2.5 Nivel Agua

Enemigos pesados con armadura y escudo de hielo. No resbalan nada y en cambio sus golpes tienen muchísimo knockback



6.2.6 Nivel Oscuridad

Fantasmas que te persiguen por el escenario y que atraviesan todo tipo de superficies. Su velocidad varía según si los miras o no.

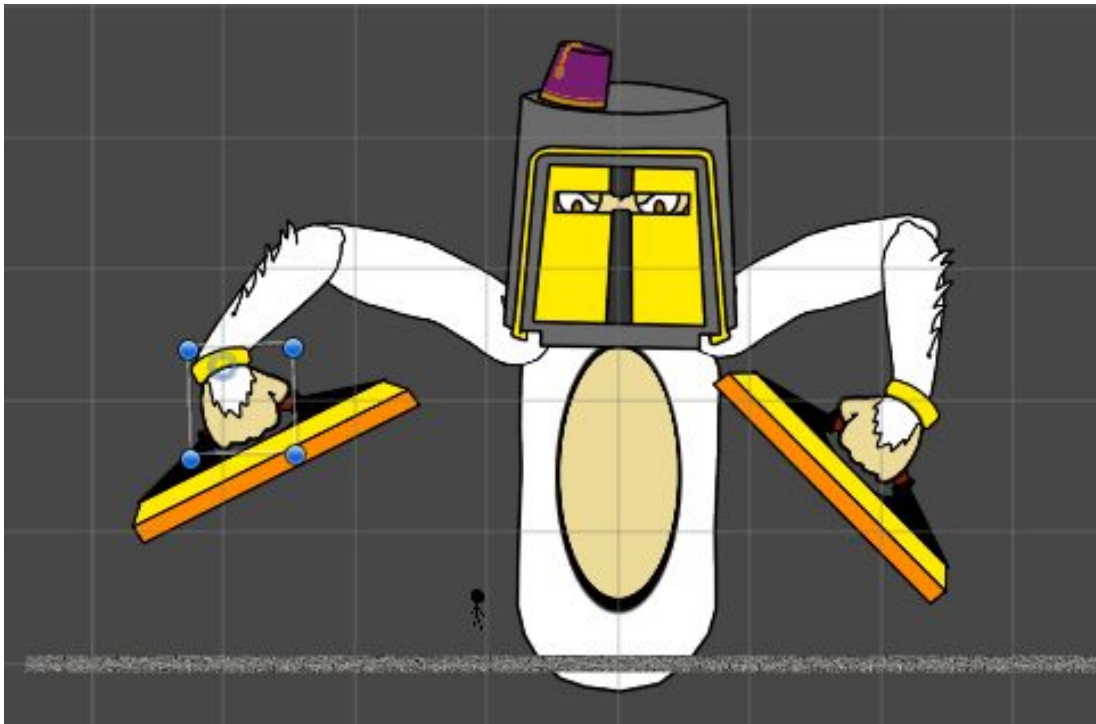
6.3 Jefes

Son enemigos más poderosos y más difíciles de eliminar. Todos forman parte del escenario y su IA se basa en atacar en patrones al jugador, el cual deberá aprovechar los “descansos” del jefe para atacar, y mientras este ataque, el jugador se centrará en esquivar. Algunos jefes invocaran a enemigos básicos para dificultar la vida al jugador

6.3.1 El Mono

Enemigo final del tutorial

6.3.1.1 Aspecto Grafico



6.3.1.2 Escenario

Una habitación vacía, el propio Mono no forma parte del escenario pero algunas partes actúan como tales. Estas partes son las panderetas (wall-jump) y la máscara (plataforma atravesable). Debajo de los platillos habrán 2 agujeros para esconderte de los ataques. Partes débiles del enemigo: La barriga y la cara sin máscara.

6.3.1.3 Rutinas

La estructura básica sería la siguiente: Golpear la barriga del mono hasta que baje la máscara y hacer wall jump entre los platillos para llegar a la cara y golpearla. Esto se deberá hacer 3 veces. Mientras golpeas la barriga del mono se volverá roja progresivamente, al llegar a un daño determinado le máscara del casco bajara y los sprites de la boca y los ojos cambiaran para que el jugador sepa cuándo subir a atacar. Si el jugador no le golpea la nariz con tiempos suficiente el mono se recuperara y la máscara volverá a subir.

6.3.1.4 Animaciones

El mono tendrá 5 animaciones: Ataque derecho: Golpea con el platillo derecho el suelo. Ataque izquierdo: Golpea con el platillo izquierdo el suelo. Ataque múltiple: Golpea con los 2 platillos a la vez el centro del mapa. Aturdido: Cuando el mono haya recibido determinado daño en la barriga se le abrirá la máscara y los platillos se quedaran en una posición que favorece el walljump. Idele: Estado de reposo, mueve los platillos ligeramente arriba y abajo en posición de descanso. Muerte: Animación de muerte donde tiembla y se hunde hacia abajo.

6.3.1.5 Dialogo

-¿Azahara? ¿Eres tu? ¿Como has logrado escapar? ¡Debes volver a tu celda! ¡Aquí hay criaturas monstruosas de un poder que no puedes llegar a imaginar! ¡Vamos! ¿A qué esperas? ¿Osas desafiarme? Admito que me aburro un poco aquí abajo.. voy a derrotarte en un periquete.

6.3.2 El sol y el caballero

Enemigo final del nivel de fuego

6.3.2.1 Aspecto Grafico

Este boss estará formado por un dúo de enemigos, el caballero y el sol. El sol será una gran bola de fuego y el caballero será un personaje pequeño desnudo con casco y calzoncillos dorados que se esconde en la arena mientras ataca el sol.

Boss final en En proceso, imagen conceptual



6.3.2.2 Escenario

2 Volcanes a cada lado, Cielo azul (para el contraste con los proyectiles de fuego) y fondo de desierto. El suelo será de arena y en cualquier lugar del escenario el caballero puede crear su montaña de arena.

6.3.2.3 Rutinas

3 rutinas diferentes: En la primera el caballero creará su burbuja de arena en el suelo mientras el sol se mueve de izquierda a derecha lanzando fuego en grupos de 3 llamas a la posición del jugador. Para terminar la primera fase deberemos golpear la burbuja de arena hasta romperla y cuando el caballero salga al descubierto lo deberemos golpear. En la segunda rutina el sol se moverá en zig zag por la pantalla y al detectar al jugador cambiará de color y se lanzará hacia el. Cada cierta cantidad de tiempo se activan los volcanes arbitrariamente llenando el suelo de lava obligando al jugador a moverse únicamente entre las plataformas aéreas. El caballero se volverá a meter en su burbuja y no terminará la fase hasta que la destruyas. En la tercera fase el sol cambiará entre 2 fases: o seguirá con el mismo patrón de ataque que en la fase 2 o se quedará quieto en un sitio de la pantalla disparando rafagas de fuego por todos lados.

6.3.2.4 Animaciones

El sol tendrá 5 animaciones: **Idle:** El sol está en el medio de la pantalla flotando arriba y abajo moderadamente **Ataque 1:** El sol va de izquierda a derecha y cada pocos segundos dispara rafagas de fuego al player al estilo "bullet hell" **Ataque 2:** El sol se mueve en ocho por la pantalla y cuando cambia de color se lanza a por el jugador, si lo toca le daña **Ataque 3:** El sol se situará en el centro de la pantalla y empezará a lanzar rafagas de fuego espirales al estilo "bullet hell" **Muerte:** A la vez que muere el paladín el sol caerá por detrás del mapa.

La arena tendrá 3 animaciones: **Idle:** La burbuja de arena normal y corriente. No se mueve **Dañada:** Mientras la golpees cambiará a color rojo **Destruída:** Cuando la hayas golpeado suficiente caerá la cúpula de arriba a baja y desaparece

El caballero tendrá 4 animaciones: **Idle:** El caballero estará parado sin moverse **Invocar:** El caballero se agachó y se cambiará por la burbuja de arena **Correr:** El caballero corre de un lado al otro como pollo sin cabeza **Muerte:** El caballero caerá al suelo derrotado.

La lava tendrá 2 animaciones: **Idle:** La lava está detrás del mapa **Inundación:** La lava va apareciendo poco a poco desde los volcanes hasta cubrir el suelo.

6.3.2.5 Dialogo

-He visto tus transformaciones, no tienes la voluntad necesaria para usar conscientemente este poder, te va a dominar y arrebatarte tu mente, déjame ayudarte elegida, permíteme poner fin a tu sufrimiento.

6.3.3 El gran árbol y los Entes

Jefe final del nivel de bosque

6.3.3.1 Aspecto Grafico

Habrà un gran árbol en el medio de la sala que invocara a los diferentes Entes. Estos serán árboles con patas y muchas ramas que actuarán como pinchos, martillos y otras armas. Imagen conceptual:



6.3.3.2 Escenario

La idea es un escenario plano con un gran árbol al fondo, de este árbol habrán 7 ramas con 7 frutos que irán cayendo al largo de la batalla.

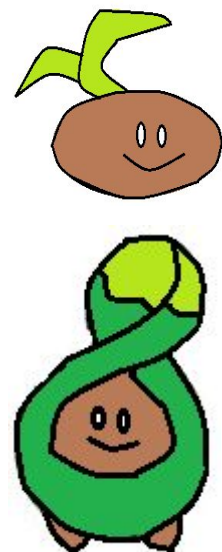
6.3.3.3 Rutinas

El boss final en sí es el gran árbol, y este tiene la habilidad de generar ents durante la batalla final. En la primera fase llegaremos a la habitación y nos encontraremos con el árbol y un Ent que nos atacará. Al matar al Ent y golpear al árbol caerán 3 frutos. De estos 3 frutos crecerán Ents poco a poco y serán fáciles de matar mientras crecen, si se hace bien puede que solo tengas que enfrentarte contra un Ent otra vez, en el peor de los casos deberás enfrentarte a 3. Una vez hayas matado el último Ent deberás seguir golpeando el árbol. Esta vez caeran 4 frutos y deberás repetir la escena anterior. Ahora sí o sí deberás enfrentarte como mínimo a 2 Ents a la vez, y aquí es donde el combate se incrementará de dificultad. Cuando hayas terminado con todos los Ents podrás dar el golpe final al gran árbol y habrás vencido al boss final del bosque.

6.3.3.4 Animaciones

El Árbol tendrá 5 animaciones: **Idle:** Estado en el que está el árbol en la primera aparición. Se balancea ligeramente de izquierda a derecha, en esta fase sus hojas son verdes **Caída de frutos 1:** Animación donde caen los 3 primeros frutos, **Caída de frutos 2:** Animación donde caen los 4 frutos restantes. **Impacto:** Animación donde el árbol se vuelve rojo mientras lo golpeas **Muerte:** El árbol cae lateralmente

Los frutos tendrán 1 animación: **Caer:** animación donde el fruto cae hasta el suelo



Los capullos tendrán 2 animaciones: **Creecer:** Los capullos aparecen muy pequeños en el suelo y al largo del tiempo irán creciendo, al llegar a las máximas dimensiones desaparecerán y aparecerán ahí un Ent. **Muerte:** Si golpeas un número determinado de veces los capullos se destruirán y no saldrá el Ent.

Los ents tendrán 3 animaciones: **Perseguir:** Los ents te perseguirán en todo momento **Atacar:** Si estas dentro del rango de ataque te atacaran con sus ramas **Morir:** Si reciben determinado daño morían cayendo al suelo y desapareciendo por debajo (como si volvieran a la tierra).

6.3.3.5 Dialogo

-Mis hijos me han traído noticias de que un ser malvado a matado a Soru, debería haberme imaginado que serías tú. Si te hubieran matado el dia de la profecía como yo propuse... Mi viejo amigo Soy, yo y mis hijos te vengaremos! Acabaremos con este terrible mal!

6.3.4 Dragon Angel

Jefe final del nivel del bosque

6.3.4.1 Aspecto Grafico

Es un dragón oriental de color blanco que viste una armadura a trozos. La gracia de su diseño es que tiene como puntos débiles las alas que no están cubiertas por la armadura. Además de lanzara fuego y también te podrá dañar con los pinchos de la armadura de su cola. Aspecto conceptual y referentes:



6.3.4.2 Escenario

El escenario de este jefe final sera muy limpio y sencillo. Basicamente sera una habitación que limitara el vuelo del dragón. El fondo será un cielo azul con alguna que otra nube que animaremos para que se moviera durante la batalla.

6.3.4.3 Rutinas

El dragón tendrá 8 alas, si le golpeamos alguno de sus puntos débiles le destruiremos esas alas. Mientras el dragón tenga 5 alas o más se irá moviendo por el cielo muy rápidamente y disparando proyectiles de fuego muy lentos cada pocos segundos. Mientras el dragón tenga 2 alas o más se irá moviendo por el cielo lanzandonos proyectiles de fuego más veloces y golpeándose con la cola de tanto

en tanto. Su velocidad será inferior a la de la anterior fase pero lo compensará con un mayor ratio de disparo de proyectiles. Cuando el dragón solo le queden 2 alas o menos cambiará a color rojo y se moverá aún más lento, pero esta vez ya no arrojara proyectiles de fuego sino un chorro de fuego constante. También seguirá dando golpes con la cola por lo que será un enemigo realmente difícil de esquivar. Una vez destruidas todas las alas el dragón caerá muerto.

6.3.4.4 Animaciones

El dragón tendrá 4 animaciones. **Vuelo fase 1:** Durante esta fase el dragón volará a gran velocidad con curvas muy cerradas y persiguiendo al jugador mientras le lanza fuego. **Vuelo fase 2:** En esta el dragón volará más lento pero te golpeará con la cola, es decir esta parte se moverá mucho más que en la animación anterior. **Vuelo fase3:** Aquí el dragón se moverá muy lentamente y su vuelo será errático cayendo en determinados momentos debido a la falta de alas, aún así lanzará un chorro de fuego mortal y seguirá atacando con la cola como en la animación anterior. **Muerte:** Cuando le hayamos destruido todas las alas el dragón cae por detrás del escenario.

6.3.4.5 Dialogo

-Con la muerte del viejo árbol ya solo quedamos tres guardianes de la paz. La profecía predijo que una niña pura de corazón sería engañada por el mismo diablo para traer la destrucción del mundo. Fuimos demasiado buenos al solo encerrarte de por vida, el error fue mio que pedí piedad por tu vida. No cometeré el mismo error 2 veces.

6.3.5 Poseidon

Enemigo final del nivel de agua. Posiblemente nuestro jefe final más ambicioso a nivel de programación.

6.3.5.1 Aspecto Grafico

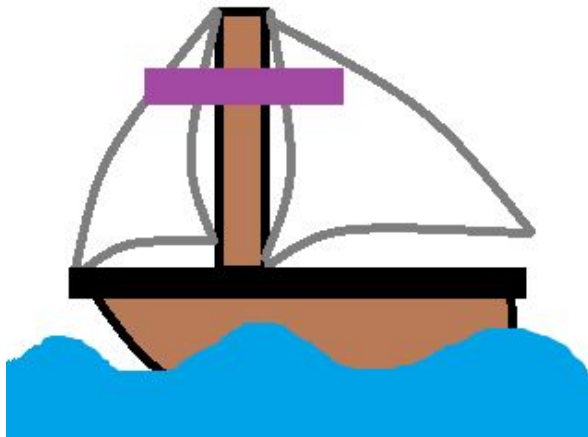
Un gigante azul con un tridente hecho de agua, la imagen es de un hombre desnudo en su totalidad pero solo le sobresale del agua por encima de la cintura. En el centro de su pecho está el cuerpo real del Paladín escondido.



6.3.5.2 Escenario

Un largo escenario lleno de barcos que se van desplazando de izquierda a derecha, como en el resto del nivel caerse al agua implica morir. Por tanto el jugador deberá ir saltando entre los barcos móviles para esquivar los golpes de Poseidón.

Boceto básico de cómo serán los barcos. En morado la plataforma atravesable y en negro una plataforma normal



6.3.5.3 Rutinas

El objetivo es dañar al monstruo de agua en el pecho para herir al Paladín.

En la primera fase el gigante emerge del agua cada pocos segundos y golpea con su tridente un barco hundiéndose. Este barco se hunde poco a poco, dando al jugador la posibilidad de escapar pero quitándole uno de vida por el impacto. El tiempo en que él se expone su parte vulnerable es bastante ya que se queda quieto unos cuantos segundos mientras destruye un barco. El jugador deberá subir a la plataforma de arriba del barco para golpear con efectividad al jefe final. Después de un golpe certero la batalla cambiará a la fase 2.

En la segunda fase el gigante de agua usara su tridente para atacarte. Lo blandió en arcos de 90° grados, desde posición horizontal a vertical, también seguirá hundiendo barcos como en la fase anterior. La forma de dañarlo seguirá siendo la misma.

En la fase tres el jefe final controlara el mar para dificultar la movilidad. Tendrá dos acciones principales en referencia a esta mecánica. En primer lugar levantara barcos con las olas para dificultar el salto entre ellos y en segundo lugar creará pequeños tsunamis que sobrepasaron los barcos, quedando solo al descubierto la plataforma atravesable. Si nos toca el agua nos arrastrara y caeremos al mar. Además Poseidón seguirá atacando con el tridente como en la fase anterior pero ya no hundirá barcos. Cuando lo golpeamos en esta fase morirá definitivamente

6.3.5.4 Animaciones

Poseidon tendrá 6 animaciones. **Normal:** Primera animacion presente antes del combate, sencillamente sube y baja los hombros **Emerger:** Animación de salir del agua, **Sumergirse:** Animación de volver a meterse dentro del agua después de hundir un barco. **Hundir barco:** Animación donde hunde los barcos, levanta el

tridente por encima de su cabeza y lo clava. Después de esta animación el barco empieza a hundirse. **Ataque Tridente:** Animación en la que el monstruo de agua levanta su tridente de forma horizontal y lo deja caer de forma vertical atacando al jugador. Después vuelve a subir el tridente, descansa un par de segundos y encadena la animación de de sumergirse. **Muerte:** El monstruo de agua se separa en las distintas partes de la animación y cae al mar.

El mar estará animado de 2 formas: **Normal:** Movimiento de las olas estándar de la fase 1 y la fase 2. En ningún momento supera la altura de los barcos. **Levantar barcos:** Pequeño fragmento de mar adicional que levantara el barco unos pocos metros impidiendo que se pueda saltar a él. **Tsunami:** Esta animación estará inactiva hasta la fase 2. Consiste en una especie de onda que se desplaza por el mapa de izquierda a derecha en intervalos de unos 40 segundos. No levantara los barcos sino que les pasara por encima, obligando al jugador a estar en la parte superior sino quieren caer al mar y morir.

Los barcos tendrán 3 animaciones

Levantar barcos: Los barcos llevarán por debajo una especie de rectángulo azul del mismo color del mar para simular este efecto, sencillamente en esta animación los subiremos un poquito para que el jugador no pueda acceder a él. **Aparecer barco:** Animación resultante después del hundimiento de un barco. Uno nuevo surgirá para reemplazarlo, la idea es que si el barco hundido es uno de los laterales aparezca el nuevo desde allí y poco a poco ocupe el sitio del anterior. En cambio si es el del centro la idea es que aleatoriamente uno de los dos barcos de los laterales ocupe su lugar y otro nuevo ocupe su lugar. **Hundir barco:** Cuando el monstruo de agua golpee con su tridente un barco, este se desplaza hacia abajo lentamente hasta hundirse. Evidentemente al hacer contacto con el mar el jugador morirá.

6.3.5.5 Dialogo

-Poseidon: ¡Niña tonta! ¿que has hecho? ¿No ves que el demonio solo te engaña? ¿Porque crees que te ha prestado su poder? Una vez caiga el último de nosotros él recuperara su poder y...

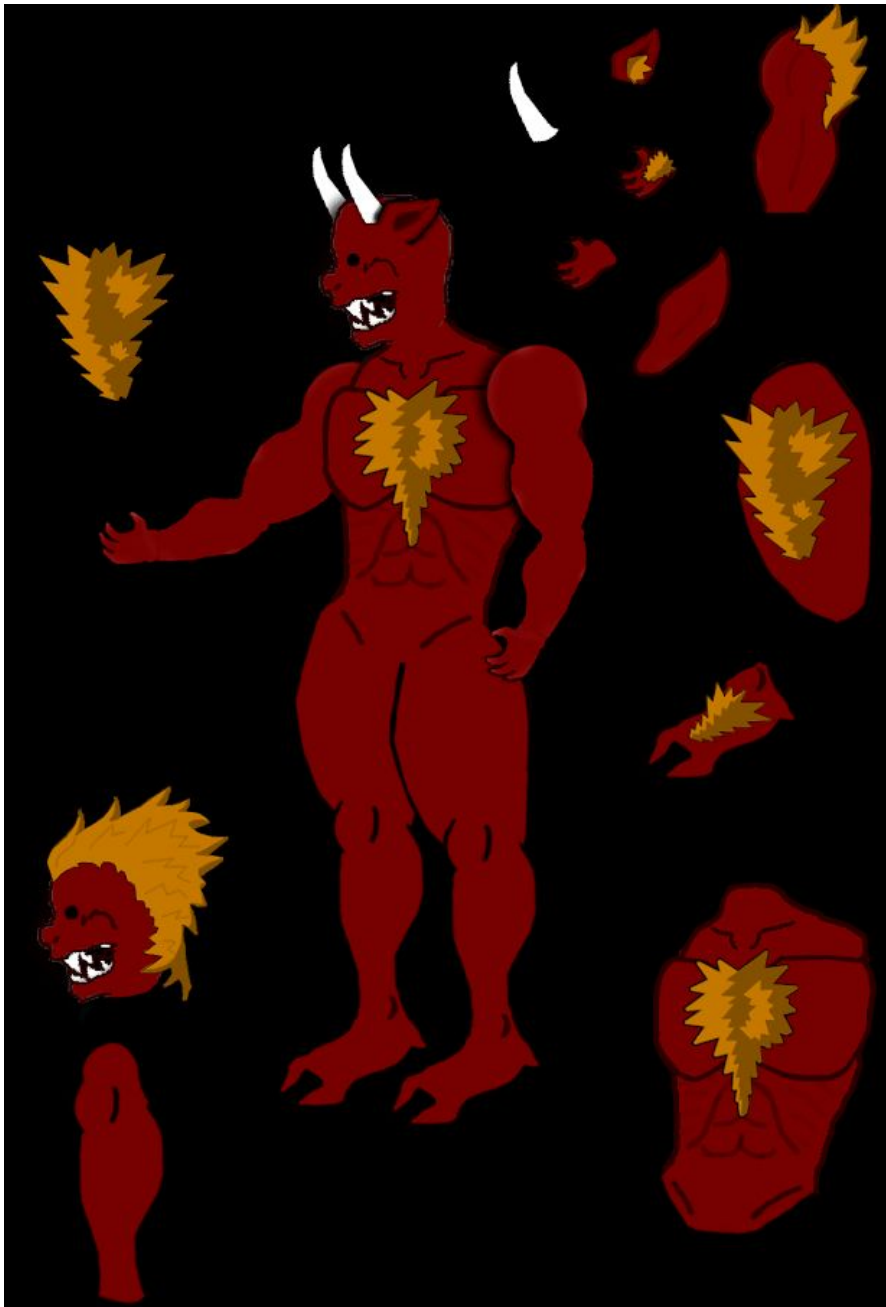
-Demonio: No lo escuches, ellos solo quieren volver a encerrarte, ¡cerremosle la boca juntos! ¡Ya casi eres libre!

6.3.6 Jefe final

El enemigo final del nivel de oscuridad es el propio demonio que te ha acompañado al largo de la aventura. Este no es un enemigo de escenario como los demás, por lo tanto tendrá un comportamiento definido. Además este jefe final es trampa ya que no se puede derrotar ya que le pondremos vida infinita.

6.3.6.1 Aspecto Grafico

El demonio es un ser rojo de pelo marrón con cuernos y grandes colmillos. Va completamente desnudo y está musculado.



6.3.6.2 Escenario

Al llegar al final del nivel de la oscuridad se abrirá una gran plataforma donde no haya nada más que el cuerpo del demonio, en esta plataforma no habrá forma de huir del demonio. Si saltamos por los lados moriremos.

6.3.6.3 Rutinas

El demonio te perseguirá en todo momento y se lanzará contra ti. Te atacará tanto con ataques físicos como con ataques mágicos. Será casi imposible esquivar sus ataques y aunque intentes huir de él te termina matando.

6.3.6.4 Animaciones

Despertar: Animación donde el demonio abre los ojos y estira los brazos hacia arriba para luego bajarlos. Sucede justo al llegar a la plataforma final. **Seguirte:**

Animación que estará activa cuando Azahara está fuera del rango de impacto de los ataques del demonio. **Ataque físico:** Cuando Azahara esté dentro del rango de ataque el demonio la golpeaba con los puños **Ataque mágico:** Si en 7 segundos el demonio no ha logrado que el pj entre en su zona de impacto físico le dispara una rafaga de ataque magico.

6.3.6.5 Dialogo

-¿De verdad creías que iba a ayudarte? ¡Soy Balcoin, azote de mundos, no una triste niñera! Me has sido util niña tonta pero ya he recuperado mi cuerpo. Ahora ya no me sirves para nada ¡Prepárate para conocer tu destino!

7. GUIA TECNICA

7.1 Plataformas

La plataforma de destino será el PC. Y no hará falta un hardware muy potente para correrlo. Al ser un juego en 2D con tarjetas gráficas de gama baja debería haber suficiente.

7.1.1 Controles

Para los controles solo implementaremos teclado y ratón. Los controles de movilidad se harán completamente con el teclado y las acciones de ataque y habilidades con el ratón.

Por el momento no contemplamos añadir soporte para mandos.

7.2 Motor

El motor que usaremos será "Unity 2D". Concretamente la versión 5.5.0

7.3 Herramientas usadas

GitHub: Lo usamos para colgar nuestros archivos, sobretodo código

Paint: Ideal para crear arte conceptual y plasmar ideas

Gimp: Herramienta final para crear el arte de nuestro juego

Google Docs: Servicio de google donde colgamos casi todo el contenido del juego, arte, código, gdd...

Visual Studio: Programa con el que escribimos el código.

Unity: Programa con el que hacemos el juego, usamos la versión 5.5.0

8. PLANIFICACIÓN DE TAREAS Y CALENDARIO

Setmanes	Tasca	Alex Gomez	Daniel Olivella	Àlex Balastegui
1	Niveles diseñados y assets bàsics	2(bosque y oscuridad)	2(cielo y fuego)	2(intro y agua)
2	Spritesheets y prefabs	Dibujar y prefabs de niveles propios	Dibujar y prefabs de niveles propios	Dibujar y prefabs de niveles propios
3	Scripts y niveles a unity	Scripts y niveles propios	Scripts y niveles propios	Scripts y niveles propios
4	Animaciones y texturas de escenario	Animar y texturas propias	Animar y texturas propias	Animar y texturas propias
5	Música y sonidos	Sonidos asociados a los enemigos	Sonidos asociados al pj	Sonidos asociados a los power ups y demás mecánicas.
6	Playtesting y arreglo de bugs	A repartir en el momento indicado	A repartir en el momento indicado	A repartir en el momento indicado
7	Joc finalitzat	Resolver bugs	Resolver bugs	Resolver bugs

