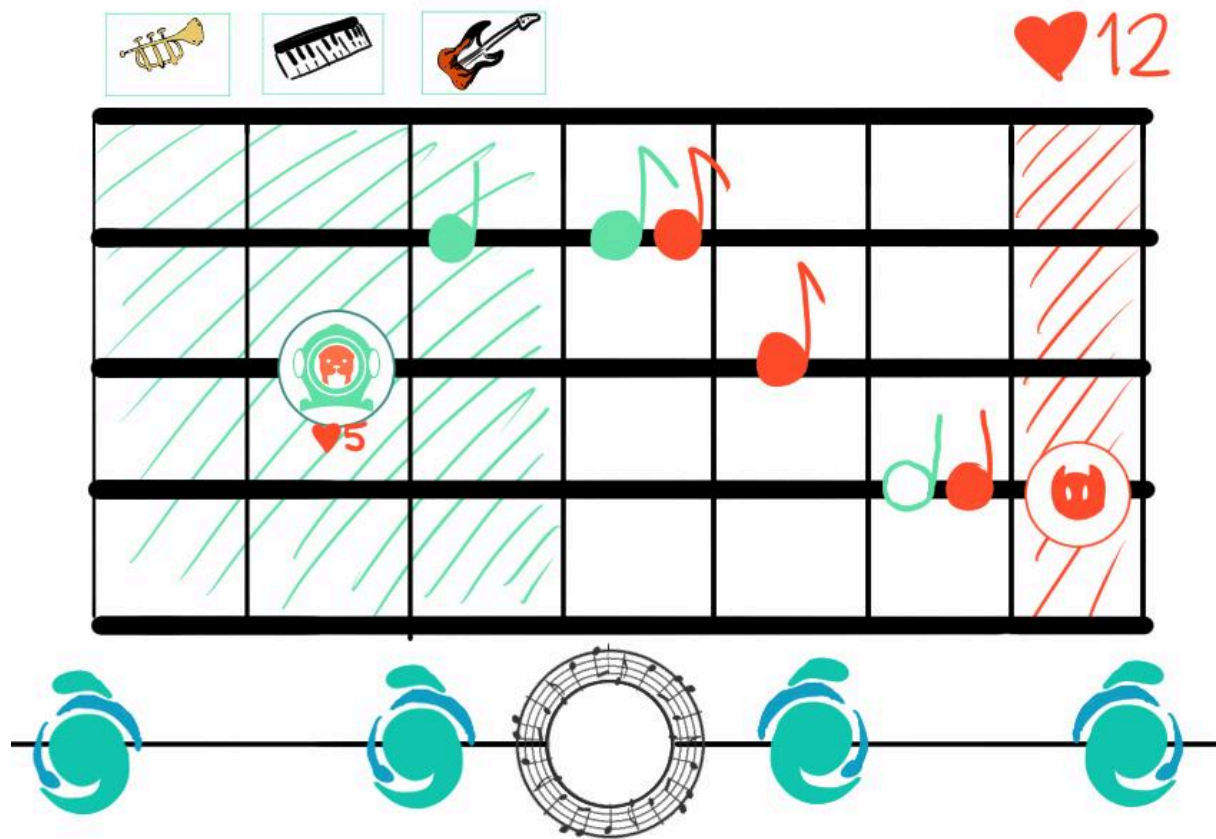


# GDD - Sawa's Song

Grupo 11 - Fathom Games

Óscar Melquiades Durán Narganes, Izan de Vega López, Sergio Yago Juárez,  
Diego Martín García



## Ficha Técnica

### Título

Sawa's Song

### Género

Roguelike, Bullet Hell, Disparos, Ritmo

### Target Audience

Core Gamers

### Calificación por edades

PEGI 7

### Plataforma

Navegador PC

**Índice**

<a href="#">Ficha Técnica</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Título</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Género</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Target Audience</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Calificación por edades</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Plataforma</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Cartas Usadas</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Descripción</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Gameplay Loop</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Mecánicas</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Zona de Juego</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Acciones del jugador</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Sistema de Autoestima (PV)</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Ritmo</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Notas Musicales</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Tipos</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Keywords</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Instrumentos</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Estadísticas</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Efectos de los instrumentos</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Artefactos</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">Clases</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">Mejoras</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">Recompensas</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">HUD</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">Explicación</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">Menús</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Estética</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Historia</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Estilo Gráfico</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Referencias</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">Redes Sociales</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">Enlace a Github</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">Enlace a Youtube</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">Enlace a Instagram</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">Enlace a Twitter</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">Enlace a Discord</a>	<a href="#">9</a>

## Cartas Usadas

**Cuphead:** Bullet hell muchas notas en pantalla a la vez y hay que esquivarlas

**Street fighter:** Combate jugador contra enemigo

**Nutria con sombrero:** El personaje que controla el jugador es una nutria con un sombrero

**Bajo del mar** (+ mecánica de ritmo): Escenario bajo del mar, y mecánica de ritmo

## Descripción

Ganar el torneo de batallas musicales más importante de agua salada.

Para ello Sawa la nutria tendrá que ir derrotando a sus oponentes, aprendiendo nuevas técnicas musicales y aprendiendo a tocar nuevos instrumentos.

### Gameplay Loop

Sawa deberá ganar 5 combates musicales y ganar contra el ganador definitivo de la anterior edición (el Boss). Si hace esto habrá ganado el torneo.

Si pierde un encuentro, tendrá que volver a empezar de cero.

Después de cada combate Sawa obtendrá nuevos instrumentos, conocimiento y otros objetos que la ayudarán a convertirse en la mejor música de los aguas.

## Mecánicas

### Zona de Juego

La zona de juego está compuesta por un tablero de 7 x 5 casillas.

Hay 3 zonas delimitadas por columnas (de izquierda a derecha) en el tablero:

- Zona del Jugador → Columnas 1-3
- Zona Neutral → Columnas 4-6
- Zona del rival → Columnas 7

Los jugadores y el enemigo solo pueden hallarse de forma natural sobre su propia zona, en una casilla o concreta (o varias si el rival es más grande de 1 casilla).

Las notas musicales en cambio viajarán en línea recta por las filas independientemente de las zonas, pudiendo encontrarse entre 2 casillas a la vez.

### Acciones del jugador

El jugador puede realizar 2 acciones manualmente:

- Moverse:

El jugador podrá moverse a otra casilla adyacente a la actual dentro de su zona.

- Tocar un instrumento:

El jugador podrá tocar un instrumento. Esta es la principal manera de colocar notas musicales en el tablero.

### Sistema de Autoestima (PV)

El jugador y el rival tienen una cantidad concreta de puntos de autoestima visibles en todo momento. Cuando una nota del rival impacte contra el jugador su autoestima se reducirá en función de la nota que le impacte y viceversa.

Cuando el jugador es golpeado este recibe unos instantes de invulnerabilidad. Esto no ocurre al golpear al enemigo.

Cuando la autoestima llega a 0 el personaje se considera derrotado. En caso de ser un rival, el jugador pasará al siguiente combate. En caso de ser el jugador perderá la partida.

La autoestima del jugador se conserva entre combates.

### Ritmo

Cada enemigo tiene un ritmo. Esto es el latido constante de la música que suena al enfrentarte a él, a partir de ahora beat.

El ritmo estará representado de manera visual en la parte de abajo de la pantalla. Ejecutar acciones al ritmo de la música (pulsando la tecla en el momento del beat, con un margen de error) puede potenciar la acción tomada por el jugador, dependiendo de los instrumentos y artefactos que tenga el jugador en su poder.

Nótese que no es obligatorio realizar las acciones al ritmo y es solo un efecto adicional, es una recompensa por seguir el ritmo, no un castigo por no hacerlo.

El ritmo coincide con el tiempo que tardan las notas en avanzar una casilla completa.

## Notas Musicales

Las notas musicales son los proyectiles que surcan el tablero. Avanzan a velocidad constante (salvo efectos especiales) en dirección al contrario a quien las produjo. De forma normal esta velocidad es una casilla por beat.

### Tipos

- Redondas (Opcional) → hacen 8 de daño al impactar.
- Blancas → hacen 4 de daño al impactar.
- Negras → hacen 2 de daño al impactar.
- Corcheas → hacen 1 de daño al impactar.

### Keywords

- Adagio → avanzan a x0.5 de velocidad. Aplicar adagio a una nota allegro elimina ambas keywords.
- Allegro → avanzan a x2 de velocidad. Aplicar allegro a una nota adagio, elimina ambas keywords.

- **Forte** → Pueden destruir notas enemigas al tocarlas. Al destruir una nota, su categoría de nota baja en 1. Es decir con cada golpe se convertirían en la siguiente a la derecha (blanca → negra → corchea →desaparecer). Opcional: (Solo pueden destruir una nota por beat)
- **Piano** → las notas piano no pueden dañar al rival (ni colisionar con otras notas con forte). Algunos instrumentos permiten aplicar esta palabra a notas enemigas o quitárselo a las tuyas. Hay instrumentos que generan estas notas por defecto.

Una nota puede tener forte y piano a la vez. Si esto es así no se chocará con otras notas hasta que se elimine piano.

## Instrumentos

El jugador podrá llevar entre 2 y 4 instrumentos en todo momento encima. Cada instrumento es único con sus propias estadísticas y forma de generar notas.

### Estadísticas

- **Género:** Cada instrumento tendrá un género musical asignado con su propio arquetipo. Al tener equipados varios instrumentos del mismo género se aplicarán efectos pasivos dependiendo del género acumulado.
- **Cooldown:** Beats que tienen que pasar hasta que pueda volver a ser usado.
- **Tipo de nota:** El tipo de nota que produce el instrumento, puede ser blanca, negra o corchea.
- **Número de notas:** Número de notas del tipo dicho anteriormente que produce el instrumento en la misma columna de casillas.
- **Posición de puesta de notas:** Generalmente es justo delante del jugador, pero puede ser en carriles adyacentes o con efectos más especiales.
- **Efectos:** Si es que los tienen, pueden ser desde efectos pasivos hasta otros que ocurran al usarlos.

### Efectos de los instrumentos

Los siguientes son efectos que contienen multitud de instrumentos. No obstante, los instrumentos pueden tener efectos más complejos.

- **Vibrato:** Genera un proyectil que recorre una línea entera, al tocar una nota la cambiará de forma aleatoria al carril de arriba o de abajo.
- **Sostenuto:** Se coloca en la casilla delante del jugador (a menos que se especifique lo contrario). Cada beat generará una nota. Dura 5 beats por defecto. El jugador puede empujarlo como si fuese un bloque de sokoban. Al empujarlo contra la casilla de arriba del todo(de forma que el jugador tendría que acabar su movimiento en esta) el jugador y el sostenuto intercambiarán su posición.
- **Tempo:** El efecto a continuación de Tempo se gana al usar un instrumento al ritmo.
- **Syncopate:** Cuando el jugador se mueve al ritmo, este efecto se aplica inmediatamente.

- X arriba/abajo: Mueven al jugador X casillas en la dirección indicada.

## Artefactos

Equipamiento que puede obtener Sawa con efectos pasivos muy poderosos. El jugador puede tener artefactos ilimitados, pero lo normal es que no consiga más de 3 o 4 durante una run.

## Clases

El jugador podrá elegir varias clases antes de comenzar la partida. La clase que escoja determinará su Autoestima Inicial, los instrumentos con los que empieza (ya sean 1 o varios) y sus artefactos iniciales.

O bien que te toque un artefacto al azar entre una selección de artefactos iniciales y eliges un arma común. Y pa Lante.

## Mejoras

Las mejoras son complementos que se pueden poner a los instrumentos, cada instrumento puede tener una mejora. Las mejoras pueden modificar los 3 siguientes parámetros de un instrumento:

- Tipo de nota: +1 / +2(si poderosa)
- Número de notas +1 / +2(si poderosa)
- Cooldown -1 / -2 (si poderosa)

Una mejora puede mejorar sutilmente el instrumento, o hacerlo mucho más poderoso pero con algún drawback. Las mejoras se generan de manera aleatoria. Si son simples, tendrán el efecto de la izquierda, pero si son poderosas tendrán el efecto positivo de la derecha, pero el inverso de la izquierda de otra categoría.

Ejemplos:

Mejora Simple: Mejora de nota +1 (si son corcheas, pasa a lanzar negras)

Mejora poderosa: Cooldown -2, -1 número de notas(si lanzaba 2 ahora lanza 1)

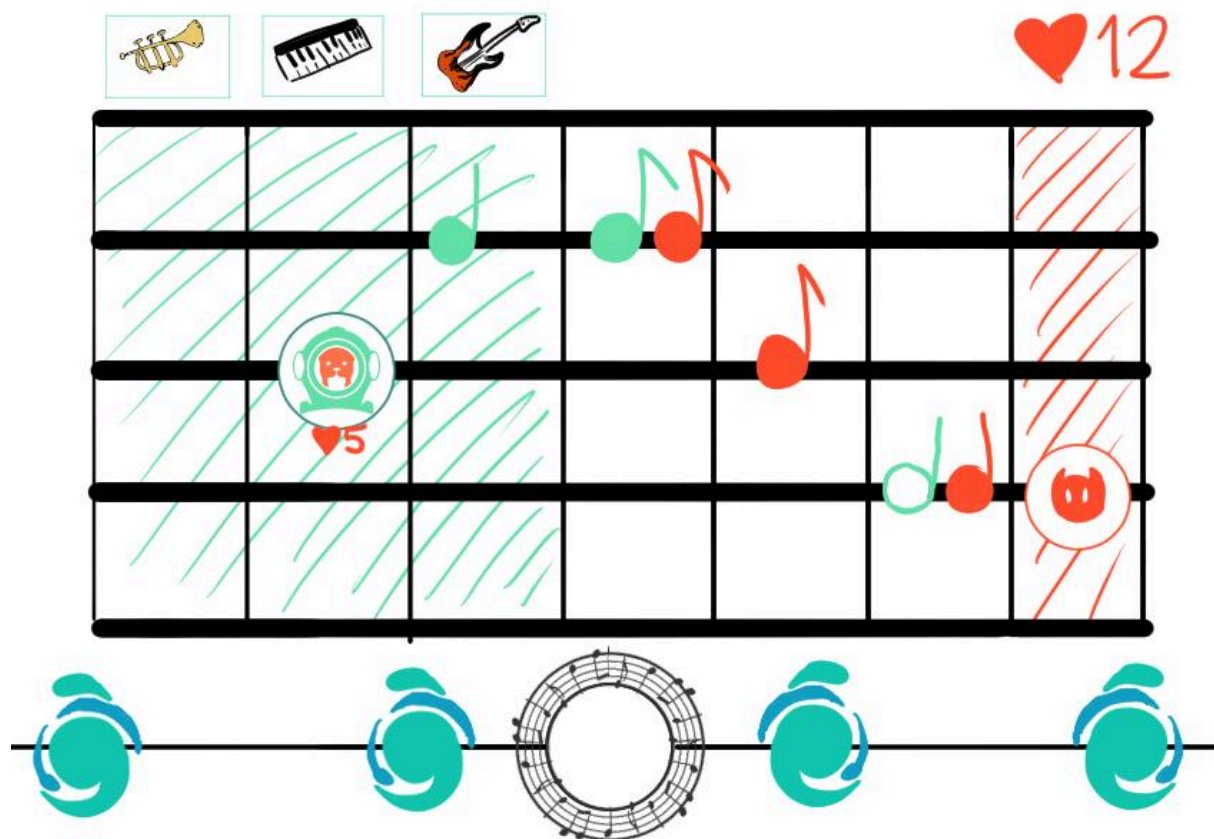
## Recompensas

Tras cada combate el jugador ganará conchas, una recompensa y además podrá elegir 1 de 2 fans que le dará 2 recompensas distintas y aleatorias. Cada tipo de recompensa solo aparecerá una vez tras cada combate, es decir no puede haber tipos de recompensa duplicados en una misma pantallas de recompensas.

### Tipos de recompensas

- Conchas: Una cantidad generosa de conchas, te permiten comprar cosas
- Elección de instrumento: Un nuevo instrumento a elegir entre 3
- Elección de instrumento por género: Sólo aparecerá antes del combate contra el boss si tienes varios instrumentos del mismo género.
- Mejoras: Una mejora que podrás aplicar a uno de tus instrumentos
- Artefactos: Un objeto con un efecto pasivo muy poderoso
- Compra de Instrumentos: Tendrá disponibles 3 instrumentos al azar, puedes adquirir uno o varios. Puedes vender los instrumentos que ya no te hagan falta por una cantidad mínima de conchas
- Compra de mejoras: Tiene 3 mejoras al azar, puedes adquirir una o varias y aplicarla a uno de tus instrumentos
- Compra de artefactos: Tiene 3 artefactos al azar, puedes adquirir uno o varios. Esta tienda es más cara que las 2 anteriores.
- Motivación: Una recuperación moderada de autoestima

## HUD



### Explicación

- Indicadores Vida: Arriba a la derecha se muestra la autoestima del enemigo. Debajo del jugador se muestra la autoestima del jugador
- Imágenes de instrumentos: Arriba a la izquierda. Al pulsarlos se mostrará la descripción del instrumento, muestran a qué tecla está asignado cada instrumento

- Notas jugador y enemigo: Permiten ver al jugador el estado de juego
- Visualización de ritmo: abajo del todo. Olas o símbolos de agua que se mueven hacia el centro a velocidad constante y se chocan en el centro a cada beat.

## Menús

### Menú principal

- Jugar
  - o Pulsar ESC → Menú de Pausa
    - Música (subir o bajar el volumen)
    - Silenciar (apaga la música por completo)
    - Asignar Botones (permite configurar con que botones se pueden hacer las cosas)
    - Volver a empezar (reinicia la partida, hace lo mismo que el botón jugar del menú principal)
    - Salir al menú principal
    - Atrás
- Opciones
  - o Música (subir o bajar el volumen)
  - o Silenciar
  - o Asignar Botones
  - o Atrás
- Salir

## Estética

### Historia

Sawa es una nutria que tras escuchar del SEA (Symphonic Entertainment Arena) abandona su río para competir y ser reconocida como la mejor música del océano.

La historia no se cuenta de manera explícita en ningún momento. Simplemente el juego es de una nutria intentando ganar un campeonato de música.

### Estilo Gráfico

El estilo de dibujo es adorable, cute, kawai. De colores pastel y esponjoso. Por ejemplo:





## Referencias

- Slay the spire (Mega Crit, 2019) → Artefactos
- Monster train (Shiny Show, 2020) → Sistema de recompensas
- One step from Eden (Thomas Moon Kang, 2020)→ Inspirado el sistema de cuadrícula, bullet hell
- Guitar hero (Activision-Neversoft, 2005)→ Notas musicales por carriles
- Zenless Zone Zero (miHOYO, 2024) → Sostenuto con comportamiento similar a bloque de Sokoban
- Crypt of the Necrodancer (Brace Yourself Games, 2015) → Sistema de ritmo

## Redes Sociales

### Enlace a Github

[https://github.com/IzanDeVegaLopez/proyecto\\_PVLI](https://github.com/IzanDeVegaLopez/proyecto_PVLI)

### Enlace a Youtube

<https://www.youtube.com/channel/UCYzZh8CjIzoX60kzE2s3ylw>

### Enlace a Instagram

<https://www.instagram.com/fathomgames1/>

### Enlace a Twitter

<https://x.com/FathomGames1>

### Enlace a Discord

<https://discord.gg/kZKrkjG527>