

Moonace

Documento de diseño de videojuego

Bit Legion

<https://leon0r.github.io/BitLegion/>

bitlegionstudio@gmail.com

febrero 2018 – mayo 2018

Resumen	
Géneros: Aventura Gráfica	Modos: 1 jugador
Público objetivo:	Plataformas: PC con Windows 10
Cantidades: 46 Escenarios 141 Objetos, de los cuales 19 se pueden coger 40 Personajes	Hitos: H1- 20 Marzo 2018 H2- 24 Abril 2018 H3- 25 Mayo 2018

Descripción

Aventura gráfica de misterio e intriga que permite la exploración de la ciudad de Varsovia a la par que el jugador demuestra su ingenio en la resolución de puzles y hallando la solución al caso de una muerte espontánea por sobredosis.

Tabla de contenidos

Cada sección de este documento, debidamente numerada

1. Aspectos generales

Con una estética pixelart en una vista lateral con cámara ortogonal, Moonace busca sumergir al jugador en la Varsovia del 2232, poniéndose en la piel de la detective Alena de la LOD con un caso entre manos que destapará una auténtica conspiración de la que no quieren que se sepa.

– Interfaz durante la investigación:

Shortcut del inventario:
Muestra los 5 primeros objetos del inventario para su más fácil acceso.



Objeto de paso de escena:
Al pulsarlo, se pasa a la
escena que está en esa
dirección (conectada con ella)

- Interfaz en puzzles:

- o Contraseña: hallar la contraseña mediante pistas.

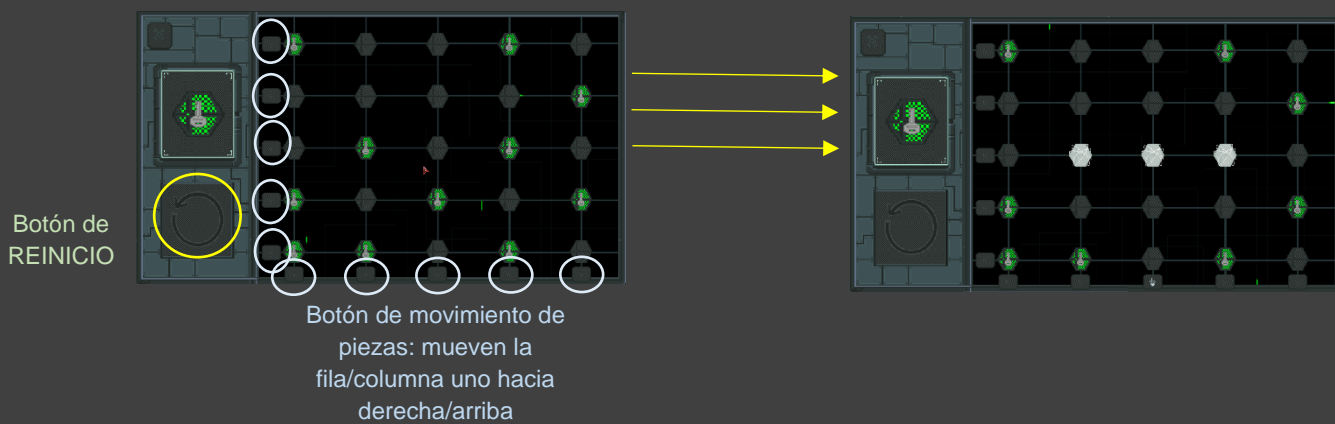


Guiones en los lugares de letras y tantos como letras tenga la contraseña.

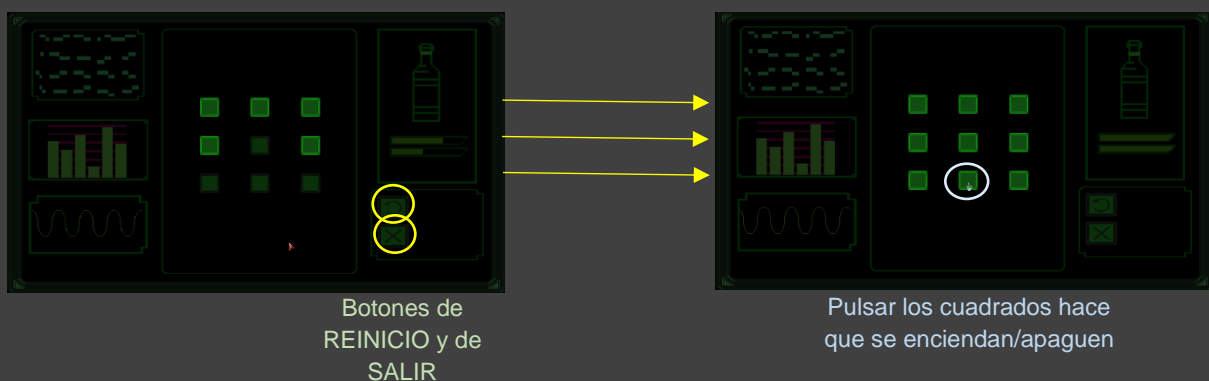


- o Conecta3: conectar las piezas mínimo de 3 en 3 hasta que desaparezcan todas.

o



- o Lights Out: conseguir que todos los cuadrados estén iluminados. Al pulsar uno, se invierte éste y sus adyacentes (arriba, abajo, izquierda y derecha).



- Inventario:



2. Diálogos:

Son parte fundamental de la historia. Consisten en conversaciones que se activan al pulsar sobre un NPC.

Abren un cuadro de diálogo negro con letras en verde, en la esquina superior izquierda aparece el personaje que esté hablando.



Diálogos: aparece el rostro del personaje que dice cada fragmento de conversación, con distintas expresiones en función de la emoción mostrada

Diálogos: Al pulsar NPCs se inicia una conversación con ellos, pudiendo dar (o no) respuestas diferentes a sus comentarios

3. Menús y configuración

Menú inicial del juego, con botones para las diversas opciones:

- Comenzar: inicia partida nueva.
- Continuar: carga la partida guardada.
- Controles: activa el menú de controles, donde se explican los controles de juego.
- Salir: cierra el juego.
- Créditos: activa los créditos del juego.



Pantalla de créditos



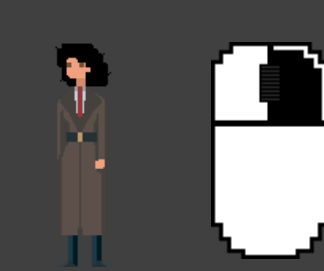
Pantalla de controles

4. Controles

Los controles son simples de conocer y controlar:



Se puede utilizar WASD para movimiento en 8 direcciones.



O el botón derecho del ratón para mover hasta un punto del mapa.



Coger objetos con el botón izquierdo del ratón (solo si están cerca del personaje)



Pulsando la tecla 'i' se abre el inventario.



Pulsando a tecla 'ESCAPE' durante el juego se activa el menú de pausa.

5. Historia

En el año 2332, la humanidad se ha expandido por venus y marte, pero algunos decidieron quedarse en la Tierra. Es el caso de Alena, una detective que tendrá que resolver una serie de muertes extrañas producidas por la codicia humana al tiempo que explora la sociedad más baja. Se verá envuelta en turbulentas tramas de corrupción y deseos de control, y descubrirá su verdadero yo en compañía de sus compañeros: Jeffa y Ander.

(Para ver historia en detalle, ver archivo GuiónMoonace.pdf)

6. Personajes

Los personajes principales son:

Personaje	Sprite
Alena: Personaje principal. Único jugable. Detective de la LOD venida a menos a la que se le encarga el caso de un nuevo drogadicto muerto en las calles de Varsovia.	
Ander: Nuevo compañero de Alena. Detective de la LOD asignado a Alena.	
Jeffa: Jefa de la LOD y de Alena. Encargada de gestionar los casos que llegan a la LOD, encarga a Alena esta nueva misión, obligándole a llevar un nuevo compañero.	
Dimitri: Fallecido por sobredosis. Es el primer caso concedido a Alena después de meses de casi inactividad.	

(Para ver imágenes del resto de personajes, ver archivo [RecursosGráficos.pdf](#))

Los personajes secundarios llenan el juego con pistas e información sobre el caso 1 de Moonace, siendo conocidos por la víctima, Dimitri, o gente de interés de la LOD.

7. Objetos

Hay diversos tipos de objetos, divididos según su funcionalidad en el juego:

- **Cogibles:** aquellos que el jugador puede coger y guardar en el inventario. Pueden ser llaves para abrir puertas o zonas del juego, formar parte de pistas para la solución de puzzles a lo largo del juego o ser meramente curiosidades decorativas.
- **Llaves:** Abren puertas o zonas de mapa. Pueden ser de un único uso (dejando la puerta abierta permanentemente tras su uso) o ilimitadas (pudiéndose utilizar en diversas ocasiones durante el juego, siempre sobre puertas compatibles a la llave).
- **Pistas:** Objetos cogibles que aunque no interactúan de forma directa con el entorno, contienen pistas para contraseñas y resolución de puzzles.

- *Colisionables/obstáculos*: objetos que el jugador no puede atravesar, debe rodearlos y esquivarlos al investigar por los escenarios.
- *Decoración*: objetos que pueden cogerse o no y cuya única finalidad es dar riqueza al juego.

(Para más datos, ver archivo *RecursosGráficos.pdf*)

Referencias

- *Day of the tentacle*
- *Flashback*
- *Beneath a Steel sky*
- *Grim fandango*
- *Monkey Island*
- *Sierra Enterteinment*