

Ruins Of Light

Game Design Document

October 2020

Fase 1: JER2021-MOS-08

Equipo de Desarrollo:

Sergio Montes Veredas.

Sara Fuente Águila.

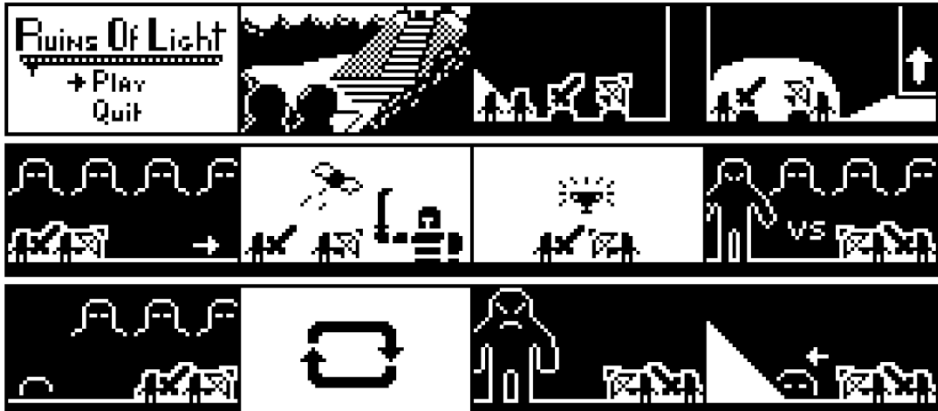
Juan Jesús Rodríguez Sánchez.

María Hidalgo de la Fuente.

Daniel Martí Casanova.

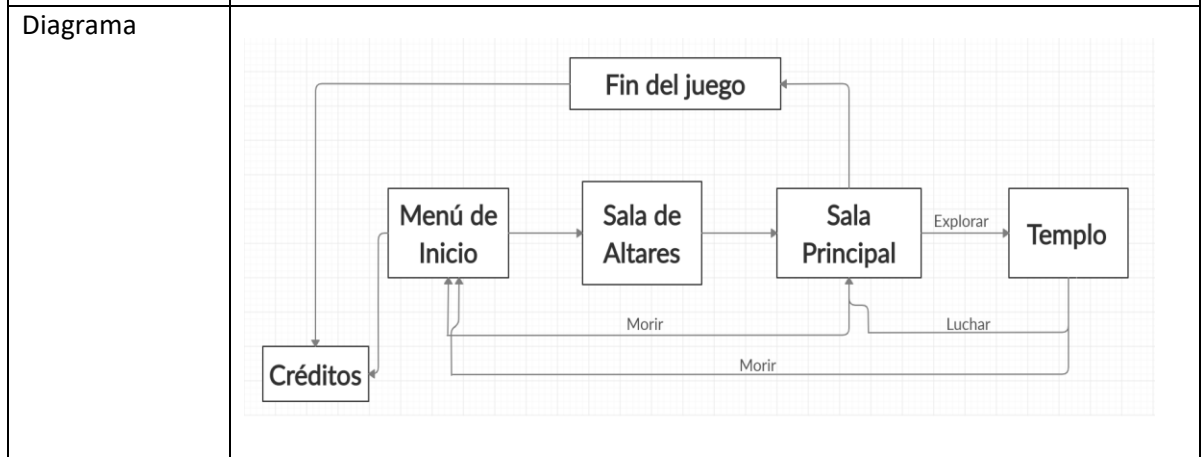
ÍNDICE

1.-INTRODUCCIÓN.....	3
1.1.-HISTORIAL DE VERSIONES	4
1.2.-VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	4
2.-MECÁNICAS DE JUEGO	4
2.1.-JUGABILIDAD.....	4
2.2.-FLUJO DE PANTALLAS Y ESTADOS DEL JUEGO	4
2.3.-ESCENARIOS	5
2.4.-PERSONAJES	6
2.5.-ASSETS CLAVES.....	11
3.-INTERFAZ	11
3.1.-MENÚS	11
3.2.-CRÉDITOS	12
4.-ARTE	13
4.1.- COLORES.....	13
4.2.-SONIDO	13
4.3.-ARTE CONCEPTUAL	13

1.-INTRODUCCIÓN	
TÍTULO	Ruins Of Light!
ESTUDIO	Grupo 8.
GÉNERO	<p>Acción: los jugadores deben emplear su velocidad, destreza en el control y tiempo de reacción para derrotar a los distintos enemigos que irán surgiendo a lo largo del juego.</p> <p>Plataformas 2D: los jugadores tienen que saltar sobre plataformas suspendidas o a lo largo de obstáculos y enemigos hasta llegar a una meta. Utiliza gráficos con apariencia plana y un scroll horizontal de la pantalla.</p>
PLATAFORMA	Navegador de PC.
VERSIÓN	0.0
SINOPSIS DEL JUEGO	Dos hermanos tratan de encontrar las ruinas de una antigua civilización. Tras varios años de investigación encuentran un templo antiguo en el que quedan atrapados y las defensas de la antigua civilización tratarán de no dejarles escapar con vida.
CATEGORÍA	El juego se inspira en juegos como Risk of Rain, Dead Cells, entre otros. Se trata de un juego de acción cooperativo en red de plataformas 2D, estilo píxel art. Ambientado en las ruinas de una antigua civilización, en concreto un templo. En este nos enfrentaremos a distintos enemigos que irán apareciendo a medida que avanzamos en las tareas de forma procedural. Ambos jugadores cooperarán para superar los distintos escenarios.
DINÁMICAS	Cooperación de dos jugadores en red con distintas armas, que combinadas les permitirán escapar de un templo lleno de enemigos.
LICENCIA	CC BY-NC-ND. Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada
PÚBLICO	Joven-Adulto-Amantes del Arcade. Se trata de una trama sencilla. Es un juego que permite jugar tanto sesiones largas por su rejugabilidad como de forma esporádica. Está destinado tanto al público que consume habitualmente videojuegos como para quienes tienen un contacto más esporádico.
STORYBOARD	 <p>The storyboard illustrates the game's progression through several key scenes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Scene 1: Title screen for 'Ruins Of Light!' with 'Play' and 'Quit' options. Scene 2: Level selection screen showing a map of the temple ruins. Scene 3: Gameplay scene showing two characters navigating a platformer level with enemies. Scene 4: Boss fight scene featuring a large, multi-headed enemy. Scene 5: Victory or transition screen showing the characters and a 'vs' indicator. Scene 6: End screen or level completion screen with a 'Restart' button.

1.1.-HISTORIAL DE VERSIONES	
0.0 -Elaboración del GDD.	
1.2.-VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
<p>Ruins Of Light! es un juego que toma referencias de las leyendas que mencionan que una antigua civilización dejó templos repartidos por toda la tierra: la Atlántida, las pirámides egipcias, las piedras de Stonehenge...</p> <p>Propósito: Ruins Of Light! busca la cooperación en red entre dos jugadores, proporcionándoles distintos retos a los que enfrentarse para poder escapar de uno de estos templos antiguos que los protagonistas han hallado. Las mecánicas de los enemigos y escenarios están diseñadas precisamente para lograr ese objetivo.</p>	
2.-MECÁNICAS DE JUEGO	
2.1-JUGABILIDAD	
El jugador podrá moverse en un plano 2D a través de distintos escenarios, con un avance lineal pasando por cada uno de los jefes. No dispondrá de sistema de derrota, la forma de perder sería volver a rehacer un estado anterior del nivel.	
Cámara	2D siguiendo lateral y verticalmente a los protagonistas.
Periféricos	Teclado y ratón.
Controles	<p>Ratón:</p> <p>Click izquierdo: Ataque.</p> <p>Click derecho: Interacción.</p> <p>Teclado:</p> <p>A: Desplazarse hacia la izquierda.</p> <p>D: Desplazarse hacia la derecha.</p> <p>W / SpaceBar: Saltar.</p> <p>Esc: Menú.</p>
Puntuación	Se dispone de un contador de misiones y bosses que muestran el avance que llevas en el juego.
Guardar/cargar	No se dispone de sistema de guardado.
2.2.-FLUJO DE PANTALLAS Y ESTADOS DEL JUEGO	
Descripción	Los jugadores comienzan en la pantalla del menú principal, compuesta por el título del juego y el botón de inicio.

	<p>Cuando se pulsa el botón de inicio, se muestran una secuencia de imágenes que sitúan al jugador en el contexto del juego.</p> <p>A continuación, aparecen los dos jugadores en una sala del templo donde cada uno elige su arma. Acto seguido los jugadores tendrán libertad para explorar el templo y completar así las misiones en las que se generarán combinaciones aleatorias de enemigos, regresando al Gran Salón para enfrentarse a los jefes tras cada misión.</p>
--	--



2.3.-ESCENARIOS



TEMPLO

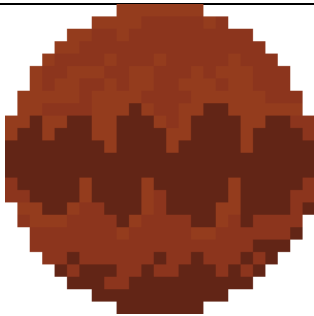
El templo está formado por piedra y algunos grabados luminosos principalmente. El juego se trata de una única escena que abarca todas las salas del templo interconectadas entre sí de manera que el jugador puede desplazarse libremente por todo el mapa. Entre ellas distinguimos algunas más importantes, que destacamos a continuación.

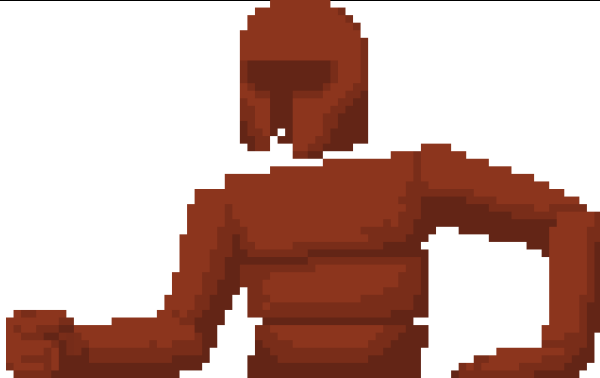

SALA 1

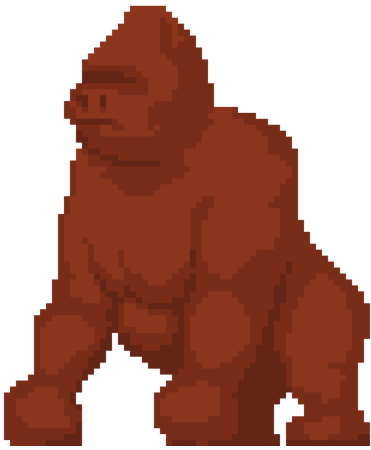
Título de la sala	Altares
Posición	Primera escena jugable tras pulsar el inicio del juego.
Descripción	<p>En esta sala los dos jugadores quedan atrapados dentro del templo y ante ellos aparecen dos altares en los que reposan las dos armas principales del juego, una espada y un arco pertenecientes a la antigua civilización.</p> <p>Cada jugador elige una de las armas y pasan al salón principal del templo, que es la siguiente sala</p>
Objetivos	El objetivo de esta sala es elegir el arma que el jugador desea emplear.
Progreso	Cambia de escena cuando los jugadores eligen un arma y abandonan la sala.
Enemigos	En este nivel no hay enemigos.
Items	Nos encontramos las dos armas principales del juego. La espada y el arco.

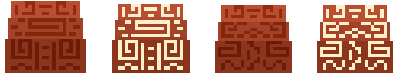


Personajes	En este nivel aparecen ambos protagonistas.
SALA 2	
Título de la sala	Gran Salón.
Posición	Se encuentra después de la sala de los altares. Se trata de una sala recurrente en la que los jugadores tendrán que volver para los enfrentamientos con los bosses.
Descripción	<p>Se trata de un gran salón en el que vemos una serie de estatuas antiguas que simbolizan los bosses de esa antigua civilización. Tras lograr cumplir un objetivo/misión, el boss asociado a esa misión nos esperará en este salón donde tendrá lugar la batalla.</p> <p>Cuando derrotemos a todos se abrirán las puertas del templo y los jugadores podrán escapar.</p>
Objetivos	Derrotar a cada uno de los bosses.
Progreso	Tras derrotar a los bosses permite nuevamente abandonar esta sala y progresar con la exploración.
Enemigos	En esta sala se enfrentan a los enemigos principales del juego que son los bosses. El boss con el que se lucha dependerá de la misión que se supere, la cual está asociada a un único boss.
Items	Estatuas simbólicas de cada boss.
Personajes	En este nivel aparecen ambos protagonistas.
2.4.-PERSONAJES	
PERSONAJE 1 - PROTAGONISTA	
Nombre	Player 0
Descripción	Uno de los jóvenes hermanos exploradores. Se caracteriza por ser un espíritu aventurero, más animado e impulsivo que su hermano. Su propósito es explorar y escapar del templo con la ayuda de su hermano para descubrir sus misterios.

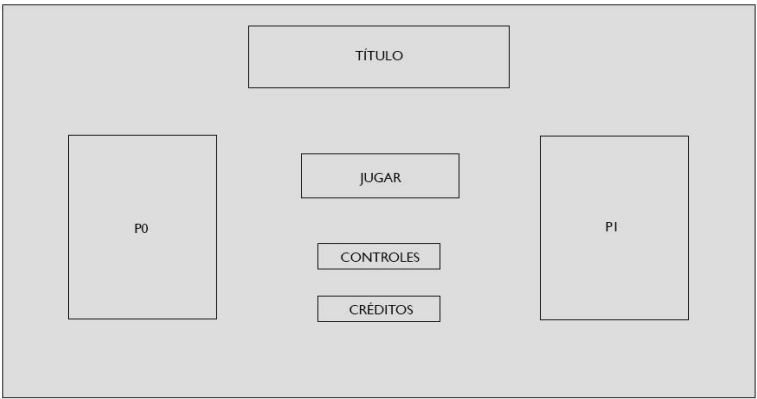
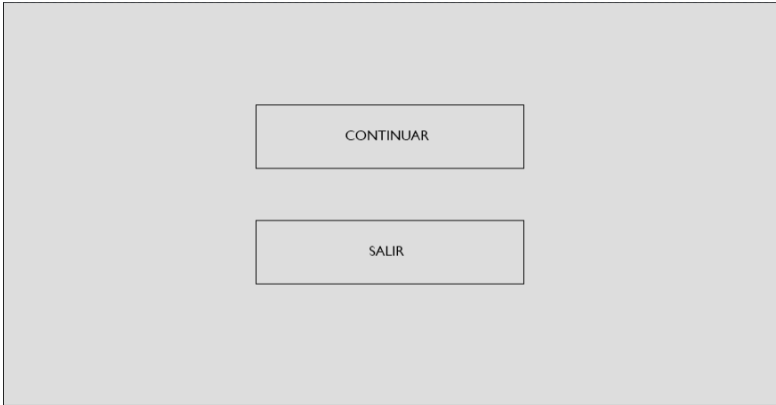
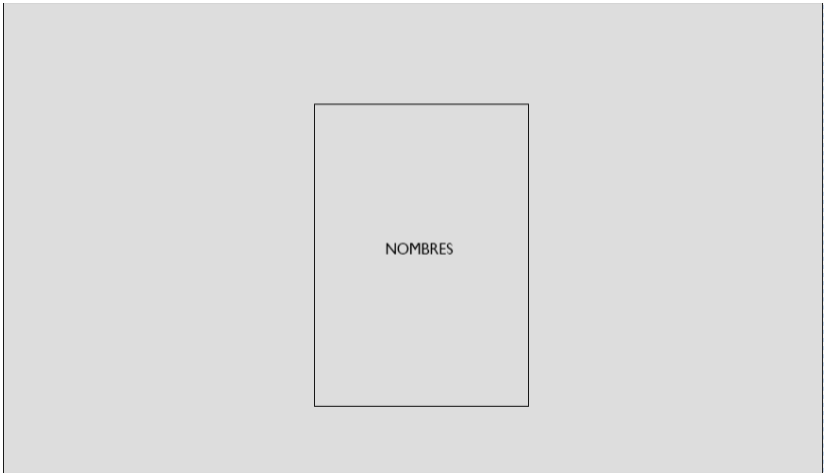
Imagen	
Concepto	Personaje principal. Es uno de los dos protagonistas. Se enfrenta a los enemigos que aparecen en el templo para sobrevivir y escapar hasta llegar al final.
Momento	Al ser uno de los personajes principales, aparece durante todo el juego.
Habilidades	Es capaz de luchar contra los enemigos con la espada de forma directa y con el arco a distancia.
Armas	Espada o Arco según elección.
Objetos	No tiene
Personaje no-jugable	No.
PERSONAJE 2 - PROTAGONISTA	
Nombre	Player 1
Descripción	Hermano menor de los exploradores. Se caracteriza por ser más cauto, sereno y tranquilo. Acompaña a su hermano en su lucha por conocer los rincones del templo en el que se encuentran.
Imagen	

Concepto	Personaje principal. Es uno de los dos protagonistas. Se enfrenta a los enemigos que aparecen en el templo para sobrevivir y llegar al final.
Momento	Al ser uno de los personajes principales, aparece durante todo el juego.
Habilidades	Es capaz de luchar contra los enemigos con la espada de forma directa y con el arco a distancia.
Armas	Espada o Arco según elección.
Objetos	No tiene.
Personaje no-jugable	No.
ENEMIGOS	
Descripción	Seres hechos de roca y energía que se encontraban desactivados hasta la llegada de ambos protagonistas. Sus cuerpos tienen grabados de la antigua civilización y son capaces de manifestar movimiento gracias a la energía interna que poseen.
PERSONAJE 3 - ENEMIGO TERRESTRE	
Nombre	Guardian Rodante.
Descripción	Enemigo con forma de roca. Rueda en dirección de sus enemigos y explota si colisiona con ellos produciendo un gran daño. Solo es vulnerable a los ataques instantes antes de colisionar con el enemigo.
Imagen	
Concepto	Personaje secundario. Estos enemigos tienen el propósito de impedirles el paso a los dos jugadores.
Momento	Durante todo el transcurso del juego, generados de forma procedural.
Habilidades	Explosión al colisionar con un enemigo.
Armas	-
Objetos	No tiene.

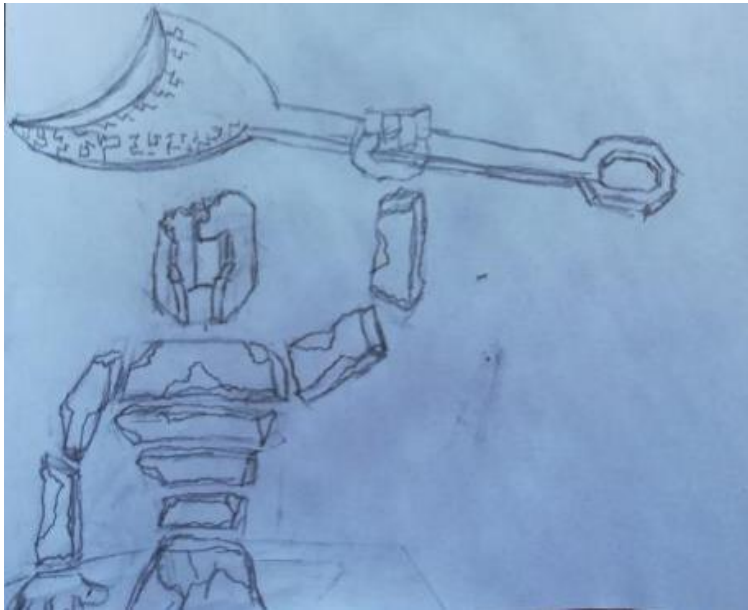
Personaje no-jugable	Son los enemigos básicos, no son jugables.
PERSONAJE 4 -ENEMIGO COMÚN	
Nombre	Guardián Roto.
Descripción	Se trata de un enemigo a modo de soldado que defiende el templo. Es un enemigo que carece de piernas y se arrastra por el suelo acercándose a su enemigo al que atacará con sus propias manos.
Imagen	
Concepto	Personaje secundario. Estos enemigos tienen el propósito de impedirles el paso a los dos jugadores.
Momento	Durante todo el transcurso del juego, generados de forma procedural.
Habilidades	Ataque con sus manos de piedra.
Armas	-
Objetos	No tiene.
Personaje no-jugable	Son los enemigos básicos, no son jugables.
PERSONAJE 5 - ENEMIGO VOLADOR	
Nombre	Guardian volador.
Descripción	Se trata de un enemigo con forma de tostadora que vuela por una energía desconocida. Cuando aparece se aleja lo máximo posible de los jugadores y les ataca desde lejos, evitando así ser alcanzado.
Imagen	

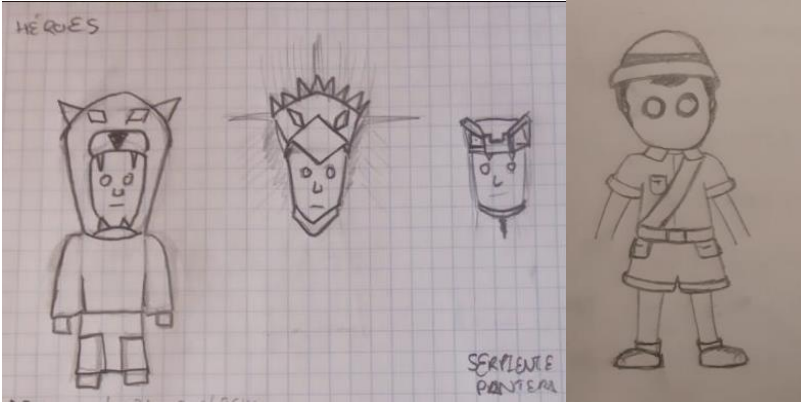

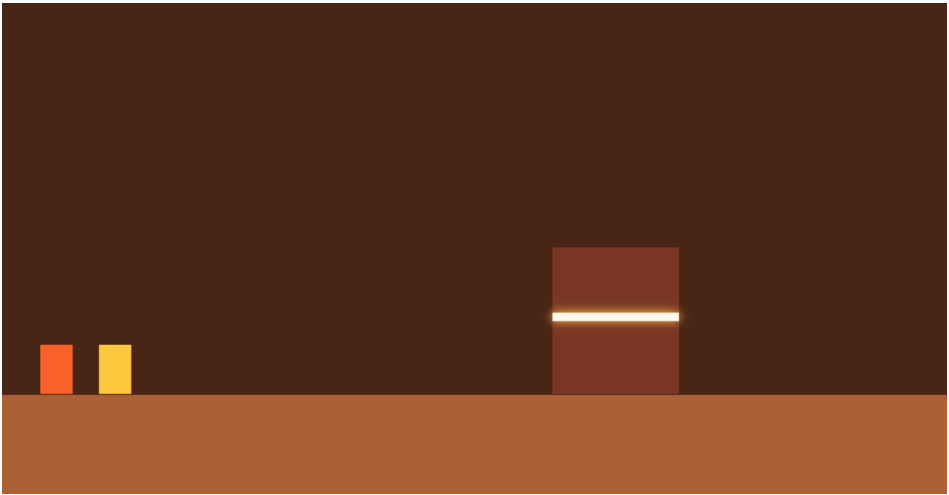
Concepto	Personaje secundario. Estos enemigos tienen el propósito de impedirles el paso a los dos jugadores.
Momento	Durante todo el transcurso del juego, generados de forma procedural.
Habilidades	Ataque Aéreo mediante rayo de energía.
Armas	-
Objetos	No tiene.
Personaje no-jugable	Son los enemigos básicos, no son jugables.
PERSONAJE 6 - BOSS FINAL	
Nombre	Gran guardián gorila.
Descripción	Enemigo principal. Es un líder de la antigua civilización. Tiene una vida superior al resto de enemigos. Sus puños son poderosos e intenta machacar con ellos a sus enemigos.
Imagen	
Concepto	Jefe Final. Estos enemigos son más difíciles de derrotar, una vez derrotados, te permiten seguir avanzando.
Momento	Cada vez que los jugadores completan una o varias misiones, son generados siempre en el Gran Salón.
Habilidades	Golpe de Puños.
Armas	-
Objetos	Posee una armadura que le protege del daño.
Personaje no-jugable	Son los enemigos principales del juego o jefes, no son jugables.

2.5.-ASSETS CLAVES	
Altars	Pedestales o soportes donde reposan ambas armas.
Imagen	
Espada	Arma que permite atacar a los enemigos terrestres. Su portador podrá elegir la dirección del ataque.
Imagen	
Arco	Arma que permite atacar a los enemigos a distancia. Su portador podrá elegir la dirección del ataque.
Imagen	
3.-INTERFAZ	
<p>Esta sección abarca los elementos visibles que componen la pantalla de juego. Inicialmente se mostrarán los bocetos y el equipo de diseño se encargará de su actualización dentro del presente documento.</p> <p>También se describen los conceptos relacionados con la apariencia del juego, paleta de colores, ambientación...</p>	
3.1.-MENÚS	
Nombre de la pantalla	Menú principal.
Descripción de la pantalla	Muestra un fondo con la pared del templo en el que a cada lado se encuentra cada jugador, y en el centro, en la parte superior el título del juego, y por debajo el botón de iniciar el juego, controles y créditos.
Imagen	

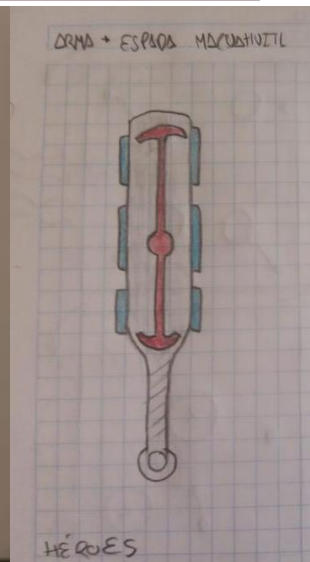
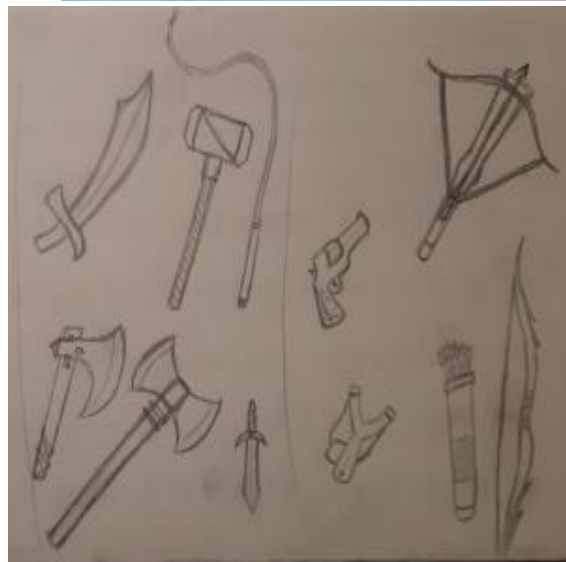
	
Nombre de la pantalla	Menú pausa.
Descripción de la pantalla	Aparece al pulsar el botón de salir del juego y te muestra un fondo con un tono más oscuro de la sala en la que te encuentras en la que te da la opción de continuar o salir.
Imagen	
3.2.-CRÉDITOS	
Nombre de la pantalla	Créditos.
Descripción de la pantalla	Aparece una pantalla en negro con los nombres de todos los desarrolladores del juego y sus distintas funciones.
Imagen	


4.-ARTE	
4.1.- COLORES	
Paleta de colores	
Saturación	La saturación será media, con colores llamativos, pero no estridentes.
4.2.-SONIDO	
Música	<p>Altas: Música pausada y relajada constante.</p> <p>Gran Salón: Música relajada y pausada hasta que ocurra un enfrentamiento.</p> <p>Resto de zonas: Música pausada hasta enfrentamiento.</p>
Efectos	Pisadas. Ataque Espada. Ataques enemigos. Ataque Arco. Puertas.
4.3.-ARTE CONCEPTUAL	
Guía de estilo	<p>El estilo artístico empleado para los personajes y los escenarios es el pixel art. Los distintos personajes tendrán animaciones de movimiento, ataque, salto, etc.</p> <p>Los escenarios toman inspiración de antiguas civilizaciones. La arquitectura se caracteriza por emplear piedra con detalles de luz emisiva que representa la energía que recorre el templo y a sus guardianes.</p>
Personajes	



	 
Entornos	

Armas



<p>Pantalla Inicio</p>	
<p>Referencias</p>	<div data-bbox="598 745 1295 1171">  </div> <div data-bbox="598 1256 1082 1373">  </div> <div data-bbox="804 1395 1082 1431"> <p>Risk of Rain, Journey.</p> </div> <div data-bbox="588 1435 1295 1995">  <div data-bbox="1082 1800 1283 1973"> <p>1 Detalles 2 Forma 3 Luces 4 Dibujitos con luz</p> </div> </div> <div data-bbox="708 2007 1174 2038"> <p>ArtStation. Shadow of the Colossus.</p> </div>



Templo Maya.



Mapa con Ruinas de Antigua Civilización.