

Game Document Design

Nombre del juego: Braighde Treun (La valentía de treun)

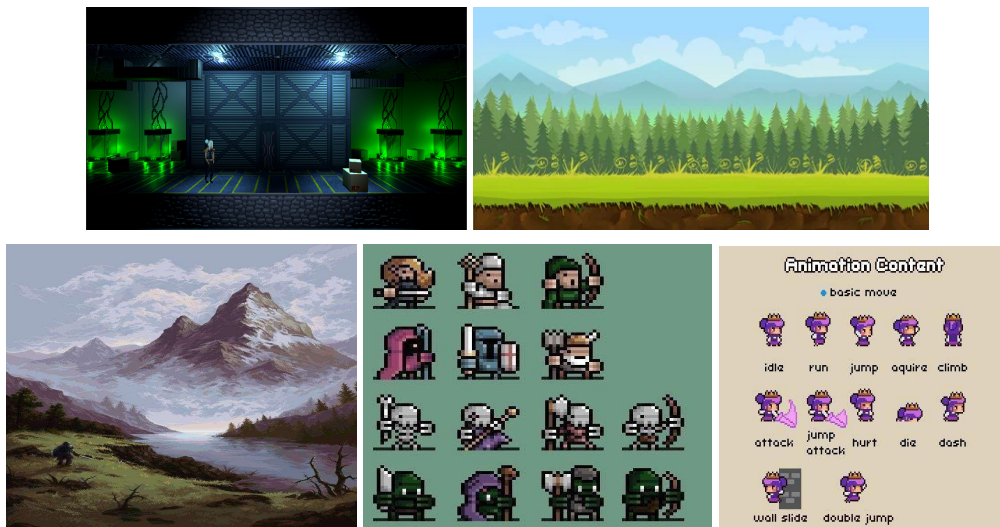
Descripción General:

Juego inspirado en Space invaders ambientado en la época medieval, donde el principal objetivo es matar a 100 dragones evitando que tu vida llegue a 0 , como arma inicial el personaje principal tiene un arco el cual hace poco daño pero es posible obtener recolectables que pueden darte un beneficio o desventaja. Tomaría un estilo pixel art con una dimensión de 2.5.

Género del juego: Space invaders (Space combat)

Estilo Artístico: Juego 2.5D, con estilo pixel art (primeramente), tendrá unas montañas de fondo las cuales les dará esa dimensión

Imágenes de inspiración:



Diseño de Personajes:

Protagonista: Treun

Psicología – Curiosa y entusiasta por los dragones. Emocionada por luchar con dragones pero decepcionada por matarlos. Segura de sí misma.

Si Treun exterminara a los dragones, probablemente sentiría una gran tristeza y arrepentimiento por haber destruido a estas criaturas fascinantes y poderosas. Aunque había sido entrenada para matar dragones, su fascinación y admiración por ellos la habían llevado a cuestionar la cultura en la que había sido criada y a encontrar una forma de protegerlos en lugar de matarlos.

Si Treun decidiera ignorar sus sentimientos y continuar matando dragones, probablemente se sentiría dividida entre su deber como caballera mágica y su admiración por estas criaturas. Además, es posible que comience a cuestionar su propio sentido de moralidad y ética, lo que podría tener un impacto negativo en su salud mental y bienestar emocional.

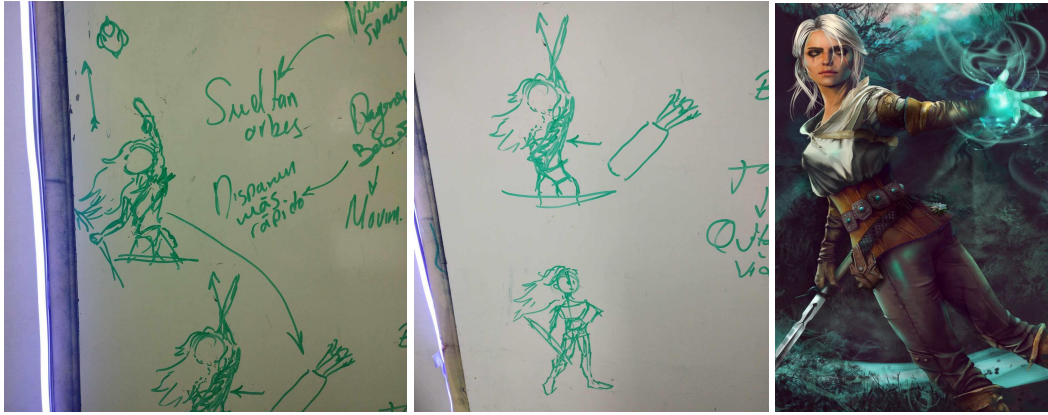
En resumen, Treun sentiría una gran contradicción entre lo que había aprendido y lo que realmente sentía, lo que podría causar una gran angustia emocional si decidiera seguir adelante con la exterminación de los dragones.

Si Treun descubriera que los dragones atacan a los humanos porque están bajo un maleficio, probablemente se sentiría muy angustiada y triste. A pesar de que había encontrado una forma de proteger a los dragones en lugar de matarlos, esta nueva información la haría cuestionar su posición anterior y su compromiso con la protección de los seres humanos.

Dado que la causa del ataque de los dragones está fuera del control de Treun, es posible que se sienta impotente y frustrada por no poder hacer nada más que matarlos. Sin embargo, también es posible que comience a buscar una solución a largo plazo para ayudar a los dragones a romper el maleficio, ya sea a través de su propia magia o trabajando con otros magos para encontrar una solución.

En cualquier caso, Treun enfrentaría una gran contradicción entre su deber como caballera mágica de proteger a los seres humanos y su admiración por los dragones. Sería un desafío para ella encontrar una forma de equilibrar estas dos prioridades y tomar una decisión que sea justa y ética para todas las partes involucradas.

- Edad- 25 años
- Género - Mujer
- Daño: 1/ ½ segundo.
- Forma - Humana
- Metas – Liberar a su reino de los dragones o liberar a los dragones de su sufrimiento, lo que pase primero.
- Vestimenta - Tendrá una armadura ligera.

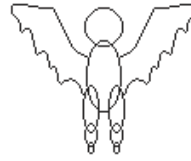
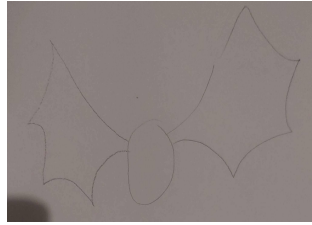


Diseño de enemigos:

- Personalidad – Los enemigos son dragones que están obligados a atacar con sus bolas de fuego contra el reino humano.
- Movimientos - Los dragones bebés se desplazaran hacia distintos puntos del mapa durante todo el juego, los dragones adultos se quedaran en las esquinas.
- Apartado gráfico - Los únicos que mostrarán cuerpo completo son los dragones bebe, los otros solo mostraran la cabeza. Los dragones bebe contarán con la animación de aleteo.
- Zonas de existencia - Los dragones bebe podrán aparecer por todo el mapa.
- Estadísticas - ¿Cuánta vida, daño, defensa, velocidad, etc. tendrá?

	Vida	Daño
Dragon bebe	10	5
Dragon Adulto	Infinita	15





Diseño de escenarios: El mapa del juego será de dos montañas una más cercana a la otra, la protagonista se encontrará sobre un muro.



Diseño de interfaz de usuario:

1. Menú:
 - a. Imagen de Treun
 - b.
2. Juego:
3. Créditos:

Características artísticas: Descripción profunda del tipo y calidad de arte que se requerirá para el juego tales como:

- Cuadros por animación (sprites 2D)
- Pixelorama
- Pixelorama y Magicalvoxel
- Cuenta con modelos 2D y 3D
- Encargados de áreas: Autento López Martín
- PNG y obj

Pixel Art.

Mecánicas de juego principales: Descripción clara del funcionamiento de las mecánicas de juego en las que se desarrollara principalmente el jugador, los puntos más importantes a cubrir en este ramo son:

- ¿Cómo se gana el juego? Matando a un total de 100 dragones bebe
- ¿Cómo se pierde? Cuando la vida de la protagonista llega a 0
- ¿Cuánta vida tengo? 60 de vida
- ¿Pierdo de forma definitiva o revivo? Pierde definitivamente
- ¿Tengo que recolectar algo? Es posible recolectar orbes de vida
- ¿Puedo conseguir algo? Recolectables y orbes de vida
- ¿Cómo me moveré? Solo se podrá mover de izquierda a derecha (con A, D, →, ←).
- ¿Se tienen habilidades? Disparar con el arco/pistola.
- ¿Cada cuánto puedo usarlas?

Arco: Puede ser usado en cualquier momento pues es el arma principal.

Pistola de patitos de hule: Es mejora del arco por 15 segundos

- ¿Se pueden combinar? No
- ¿Tengo límite de tiempo? Con el arco no y con la pistola si

Mecánicas de juego secundarias: Descripción de cada una de las mecánicas secundarias del juego, estas son habilidades que apoyan a la forma de jugar como habilidades adicionales de movilidad, ataque, etc. No se llegan a presentarse como fundamentales para acabar el juego pero complementan a tener una mayor y mejor experiencia de juego. Pueden llegar a ser minijuegos.

- Pistola de patitos de hule: Dura 15 segundos y aparecerá de forma aleatoria. Es una mejora del arco haciendo el doble de daño.
- Botas de plomo: Dura 15-20 segundos y aparecerá de forma aleatoria después de su primera vez. Puede reducir la velocidad de la protagonista a $\frac{1}{4}$ o duplicarla.
- Recuperar vida: Es una barra secundaria que se llena con 10 orbes de vida. Cuando se llene presionando la tecla "X" o "E" recuperarás 10 de vida.

Características técnicas: Es la descripción precisa de todas las cuestiones del área de programación tales como:

- Controles del juego: A y D para moverse, E y espacio para disparar.

- Unity
- Encargados de áreas: Luna Acosta.

Característica de la narrativa: Dependiendo del tipo de historia que se quiera contar se realizara de forma directa o indirecta; esto es importante ya que en caso de que no sea directa se deberá pensar con cuidado que elemento del juego se utilizara para contar la historia.

Indirecta

Argumento narrativo:

Había una vez una joven caballera mágica llamada Treun, que había sido entrenada desde muy temprana edad para matar dragones. Fue criada en una cultura que consideraba a los dragones como monstruos peligrosos que debían ser exterminados para proteger a la humanidad.

Sin embargo, a medida que Treun se adentraba en su entrenamiento, comenzó a darse cuenta de que no podía dejar de sentir una extraña fascinación por los dragones. A medida que aprendía más sobre ellos, descubrió que eran criaturas inteligentes y poderosas, capaces de hacer cosas increíbles con su magia.

A pesar de que sabía que su deber como caballera mágica era eliminar a los dragones, no podía evitar sentir una gran admiración por ellos. A medida que avanzaba en su entrenamiento, empezó a cuestionar la cultura en la que había sido criada y a preguntarse si realmente era correcto matar a estas fascinantes criaturas.

Un día, durante una de sus misiones para matar a un dragón, Treun se encontró cara a cara con la criatura. Mientras la miraba a los ojos, pudo ver la inteligencia y la sabiduría en ellos. De repente, sintió una gran tristeza al pensar que estaba a punto de matar a una criatura tan hermosa y poderosa.

Finalmente, Treun decidió que no podía seguir matando dragones. Aunque sabía que estaba desobedeciendo a la cultura en la que había sido criada, no podía seguir adelante con su entrenamiento. En lugar de eso, decidió usar sus habilidades para proteger y ayudar a los dragones en lugar de matarlos.

Con el tiempo, Treun se convirtió en una defensora de los dragones, luchando contra aquellos que querían hacerles daño y trabajando para construir puentes entre las criaturas mágicas y los humanos. A pesar de que su decisión no fue fácil, estaba feliz de haber encontrado una forma de seguir su corazón y de luchar por aquello en lo que realmente creía.

Público objetivo del juego: Ningún público en específico

