



Ortiga Games

Documento de Diseño

21 de septiembre de 2022

Versión Alfa

# Índice

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>1. Cambios entre las versiones</b>	<b>4</b>
1.1 Versión alfa - 0.X.Xf	4
<b>2. Introducción</b>	<b>5</b>
2.1 Título	5
2.2 Estudio y desarrolladores	5
2.3 Plataforma	5
2.4 Versión	6
2.5 Sinopsis	6
2.6 Género	6
2.7 Mecánica	6
2.8 Tecnología	7
2.9 Público	7
<b>3. Mecánicas del juego</b>	<b>8</b>
3.1 Cámara	8
3.2 Controles	8
3.3 Puntuación	9
3.4 Guardar/Cargar	9
<b>4. Estados del juego</b>	<b>9</b>
<b>5. Interfaz</b>	<b>10</b>
5.1 Interfaz de combate	10
5.2 Interfaz de mejora	11
<b>6. Niveles del juego</b>	<b>12</b>
6.1 El ataque de los himenopios	12
6.2 El asedio del abismo de Keus	13
6.3 Desparasitando que es gerundio	13
6.4 El jefe final	14
<b>7. Personajes del jugador</b>	<b>15</b>
PROTAGONISTA	21
7.1 Sprites en combate	21
<b>8. Enemigos</b>	<b>22</b>
8.1 El ataque de los himenopios	22
8.2 El asedio del abismo de Keus	23
8.3 Desparasitando que es gerundio	23
8.4 Jefe Final	24

<b>9. Música y Sonido</b>	<b>25</b>
<b>10. Detalles de producción</b>	<b>25</b>
<b>Business Canvas Model</b>	<b>26</b>

# 1.Cambios entre las versiones

## 1.1 Versión alfa - 0.X.Xf

- Se ha cambiado el nombre de “Project: Space” a “How the Heck do I Become a Space Captain?!” - 0.1.1f
- Se ha decidido que el número de aliados sea 6 - 0.1.2f
- Se ha decidido que el juego tiene 6 fases - 0.1.3f
- Se ha optado por eliminar la parte de gestión de recursos para centrarse en el componente de estrategia - 0.2.1f
- Se ha cambiado de un tablero de ajedrez a un tablero hexagonal - 0.2.2f
- Se ha establecido que el número de niveles serán 4 - 0.2.3f
- Se ha dado a cada nivel objetivos distintos para dar variedad al juego - 0.3.1f

## 2. Introducción

### 2.1 Título

El título del videojuego sería “How the Heck do I Become a Space Captain?!” HTHDIBSC, para abreviar dentro del documento.

### 2.2 Estudio y desarrolladores

Ortiga Games formado por:

- Jesús Culebras González:
  - Project Manager
  - Programador
- Laura Fouz García:
  - Concept artist
  - Diseñador de personajes.
- Aitor Lebrero Barroso:
  - Concept artist
  - Diseñador de escenarios.
- Elena Lopez-Negrete Burón:
  - Community manager
  - Programador
- Marcos Toledo Sánchez:
  - Programador

### 2.3 Plataforma

Será un juego desarrollado para navegadores web, haciendo uso de WebGL para renderizar el juego. Por lo tanto, cualquier dispositivo con acceso a un navegador compatible con WebGL podrá disfrutar del título.

## 2.4 Versión

Este documento se centra en la versión Alfa del título, constante de un prototipo jugable y estable que representa las principales mecánicas del título.

## 2.5 Sinopsis

“Tú y tu escuadrón habéis sido seleccionados para realizar el examen oficial de la Federación Especial que te calificará como apto para convertirte en capitán espacial oficial y poder salir en misiones para proteger la galaxia. El examen consiste en dirigir a unas simulaciones computacionales de tu equipo a lo largo de distintas misiones que representan la mayoría de misiones que encontraréis como equipo oficial de la Federación.”

## 2.6 Género

HTHDIBSC se trata de un juego de estrategia por turnos en un sistema de tablero con casillas, similar al que se encuentra en títulos como “Fire Emblem” o “XCOM”.

## 2.7 Mecánica

El juego se dividirá en 4 fases, que representarán las distintas pruebas que constituyen el examen de la federación y cada una tendrá sus propios objetivos y peculiaridades (Derrotar a todos los enemigos, evitar que los enemigos huyan del mapa, defender una posición durante un determinado número de turnos...). Para lograr dichos objetivos, el jugador deberá dirigir a sus unidades por el tablero de juego, compuesto por una matriz de 30 casillas por 30 casillas, mediante clicks del ratón. Una vez la misión sea completada, los jugadores obtendrán una recompensa en forma de créditos y pasarán a la pantalla de mejora de unidades; en la que podrán subir las distintas características de los personajes (Vida, ataque, defensa...), a partir de ahí podrán elegir si quieren rejugar un nivel para obtener más créditos o pasar a la siguiente fase. La dificultad de los enemigos irá escalando durante los niveles, haciendo necesaria la mejora de personajes para tener una

partida con una dificultad óptima, aunque esto permitirá que los jugadores hagan partidas en modo “difícil” sin mejorar ninguna unidad.

## 2.8 Tecnología

La plataforma de desarrollo escogida, ha sido Unity en su versión 2021.3.10, al ser esta la última versión, a momento de creación del documento, LTS del motor, además de que permite acceso a herramientas como Shader Graph para la creación de shaders gráficos sin necesidad de acceder a la URP o la HDRP, que podrían bajar el rendimiento del juego ya que WebGL no ofrece soporte para estos paradigmas de renderizado.

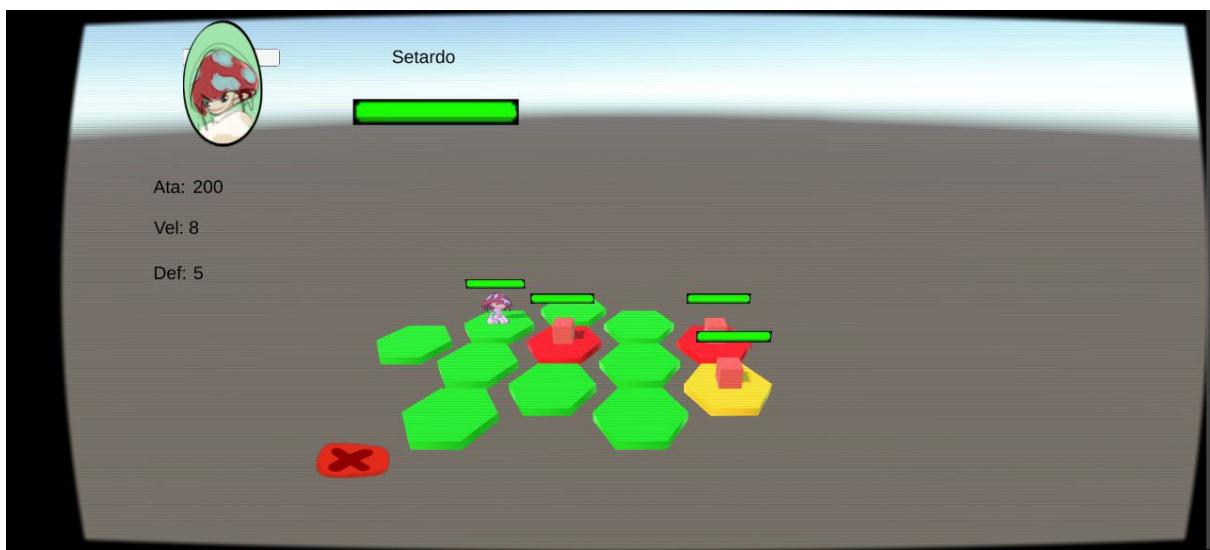
## 2.9 Público

HTHDIBSC está enfocado a un nicho de mercado concreto: el de los jóvenes de hasta 30 años que usen de forma rutinaria redes sociales y sean parte de la cultura "fandom" de internet, y que sean o bien consumidores, creadores o ambos tanto de "fanfictions" como "fanarts" (entre otros colectivos como el LGTB, por ejemplo), ya que pretendemos que se cree un fandom potente y activo de nuestro juego que lo mantenga vivo. Para ello nos apoyaremos en personajes muy carismáticos y con diseños llamativos para que los jugadores se puedan sentir identificados con ellos. Por esta razón hemos creado también una serie de relaciones y dinámicas entre dichos personajes basados en tropos muy queridos y aclamados por los distintos fandoms que hemos estudiado, añadiendo una pequeña vuelta de tuerca a las mismas para no ser repetitivos y llamar la atención, esta información le llegaría a los usuarios a través de pequeños cómics, animáticas o memes que se publicaría en la cuenta oficial de la empresa. Todo esto, junto con una serie de actualizaciones que se irían realizando en fechas clave (Navidad, Halloween...), ayudarán a mantener la comunidad del juego activa y fomentará la publicidad boca a boca, que en este tipo de nichos es muy potente.

## 3. Mecánicas del juego

### 3.1 Cámara

La cámara en HTHDIBSC, durante las fases de combate, estará situada en un ligero ángulo picado respecto al tablero, para facilitar la visión del mapa completo, la cámara se podrá mover arrastrando el ratón y al clickar en una unidad, ésta se centrará en dicha unidad. Durante las pantallas de mejora la cámara estará estática en un ángulo frontal enfocando retratos del personaje que se esté mejorando.



### 3.2 Controles

El juego está pensado para ser manejado en su totalidad con el ratón, la razón de esto es la generación de un esquema de controles simple e intuitivo que sea fácilmente traducible a un esquema de control en dispositivos móviles, por ello, los controles en navegador tienen un símil directo con gestos que admite la pantalla táctil de un móvil (“pinchar” en iconos, arrastrar el dedo por la pantalla para desplazarse...)

### 3.3 Puntuación

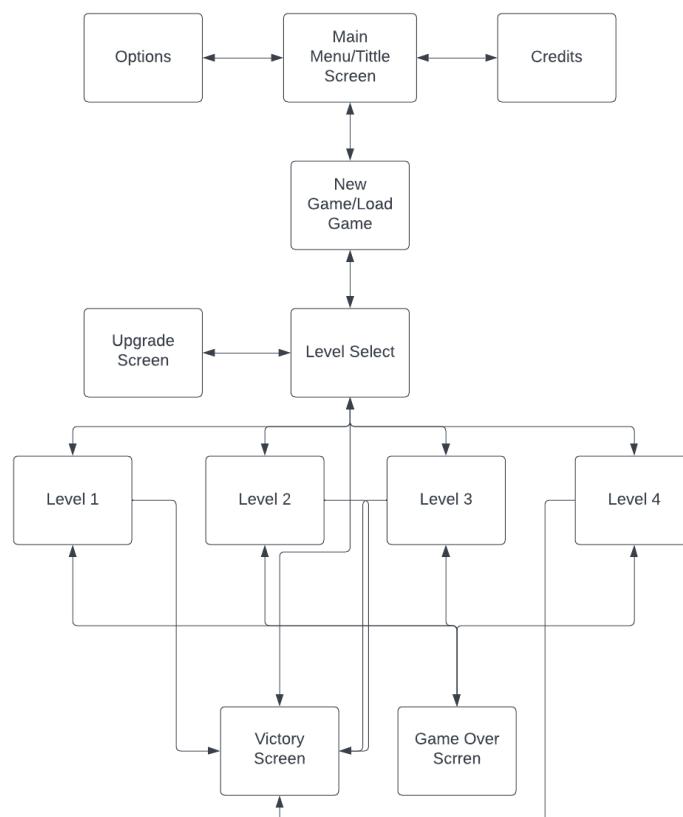
La puntuación será representada por los créditos que se obtengan al final de la partida, estos irán en función del rendimiento que tenga el jugador en cada fase (Los requisitos para determinar el rendimiento variarán en función de la fase, por ejemplo: Cuántos turnos se han empleado en completar el nivel, las unidades que se han perdido...). Estos “puntos” son clave ya que es la divisa que permitirá al jugador mejorar sus unidades y facilitarle los niveles más complejos del juego.

### 3.4 Guardar/Cargar

El jugador podrá guardar su progreso en cualquier momento siempre que se encuentre en el menú de mejora o de selección de nivel.

## 4. Estados del juego

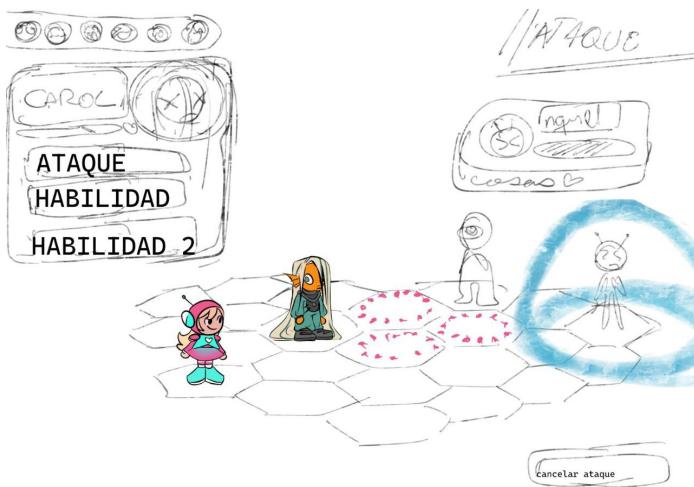
En el siguiente diagrama se puede observar una representación de los distintos estados en los que se puede encontrar el juego, además de los flujos entre los mismos:



## 5. Interfaz

Las dos interfaces más importantes y representativas del título serían la interfaz que se muestra durante los combates y la del menú de mejora de personajes. A continuación se dará más detalle sobre el aspecto de estas interfaces.

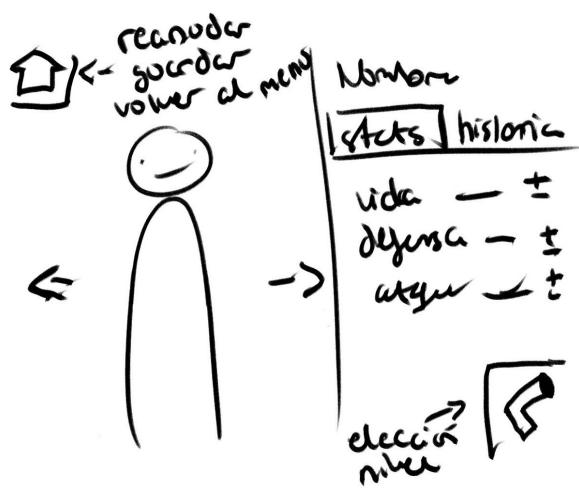
### 5.1 Interfaz de combate



Esta interfaz, es de las más importantes del juego, ya que muestra toda la información clave para el desarrollo del combate. Aparecerá al hacer click sobre una unidad y mostrará las casillas a las que se puede desplazar dicho personaje resaltándolas en color verde, mientras que las que estén ocupadas por enemigos

serán rojas. Si mientras el jugador tiene seleccionado un aliado clicka sobre un enemigo en su rango de ataque, las casillas en las que debe colocarse para poder atacarle estarán resaltadas en azul y las casillas ocupadas por un aliado estarán resaltadas en amarillo. Mostrará también un resumen de las estadísticas del personaje elegido y un pequeño retrato del personaje, además de las distintas habilidades que posea el personaje y la acción de atacar. Aparecerá también un botón que permita cancelar la acción sin malgastar el turno y cambiar de personaje.

## 5.2 Interfaz de mejora



manda al jugador a la pantalla de selección de nivel.

Está será la interfaz que verán los jugadores al terminar un nivel. Muestra un retrato del personaje con unas flechas para ir pasando entre ellos. A la derecha se muestra su nombre, sus estadísticas y un pequeño fragmento de historia del personaje. Incluye también un botón que dirige al jugador a la pantalla de guardado o al menú principal. Por último tiene un botón que

## 6. Niveles del juego

### 6.1 El ataque de los himenopios

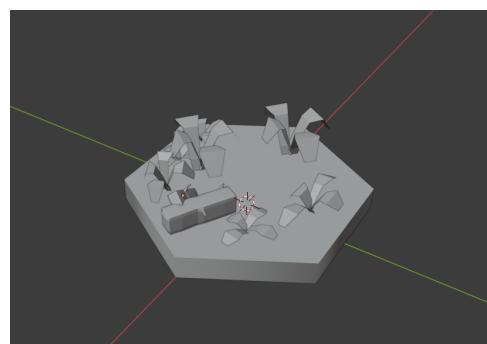
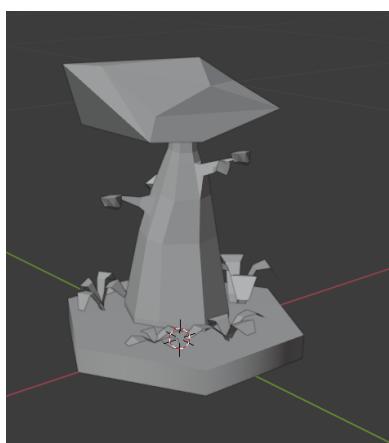


Este es el primer nivel del juego y el que será implementado en el prototipo.

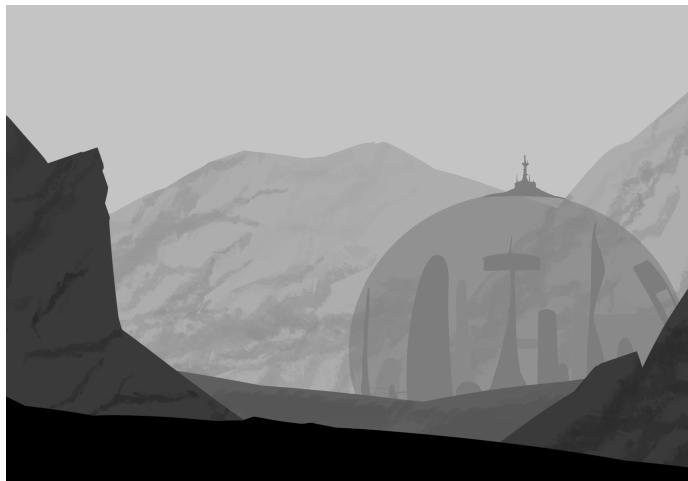
En esta misión el equipo del jugador será desplegado en una región boscosa del planeta de uno de los miembros del equipo; Declan. La Federación necesita que se neutralice a un grupo de himenopios (una especie nativa del planeta y que se parecen a mantis orquídeas) agresivos.

Para completar este nivel simplemente habría que derrotar a todos las unidades enemigas que haya en el mapa. Al estar el nivel situado en un bosque, el equipo tendrá que intentar maniobrar en torno a los árboles gigantes que crecen en ese entorno y al que los himenopios están acostumbrados. En

este nivel podremos encontrar dos tipos de enemigos: los que atacan a distancia y los que lo hacen cuerpo a cuerpo. El equipo del jugador, formado por 6 personajes deberá enfrentarse a un grupo de 15 himenopios.



## 6.2 El asedio del abismo de Keus

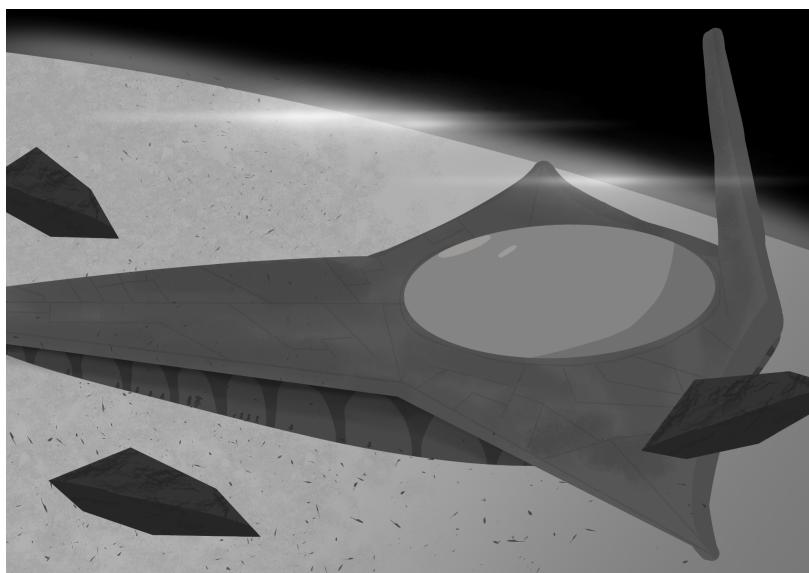


La segunda fase del juego.

En este nivel, el escuadrón deberá defender el sector este de la ciudad colonial de Keus de un asedio de unos enemigos devoradores de mundos. La ciudad de Keus está situada en un planeta desértico y montañoso, muy importante para la Federación por sus recursos minerales.

El objetivo de esta fase es mantener al enemigo a raya durante un número determinado de turnos mientras se activan los campos de fuerza de la ciudad. Durante esta fase no dejarán de aparecer enemigos hasta que se acabe el límite de 10 turnos.

## 6.3 Desparasitando que es gerundio



Este nivel tiene lugar en una nave de la Federación infestada por unas formas de vida alienígenas parasitarias. La misión del equipo es eliminar a todos los parásitos que han infectado la nave antes de que huyan e infecten otra nave o planeta. Los enemigos en este mapa se moverán rápido y la estrategia será clave para completar este nivel sin problemas.

## 6.4 El jefe final



Esta sería la última fase del juego. En ella el equipo del jugador ha sido mandado a acabar con una misteriosa forma de vida alienígena que ha formado un nido en unas antiguas ruinas. El objetivo de este nivel es derrotar al jefe. Este enemigo no podrá moverse, sin embargo esto no lo hará más sencillo dada su gran barra de salud y poder de ataque, además, el enemigo irá

spawneando súbditos, que aunque sean débiles pueden abrumar al jugador si no se encarga de ellas rápidamente. El objetivo de este nivel es poner a prueba el conocimiento del jugador sobre sus unidades, no se podrá ganar sin estrategia.

Se tiene pensado, también, desarrollar niveles temáticos para distintas fechas especiales como Halloween o Navidad con cambios estéticos en los personajes (disfraces de monstruos para Halloween, de Papá Noel para Navidad...)

## 7. Personajes del jugador

### DECLAN

**Vida:** 35 **Defensa:** 5 **Ataque:** 5 **Velocidad:** 8

**Rango de movimiento:** 5 casillas **Rango de alcance:** 2 casillas



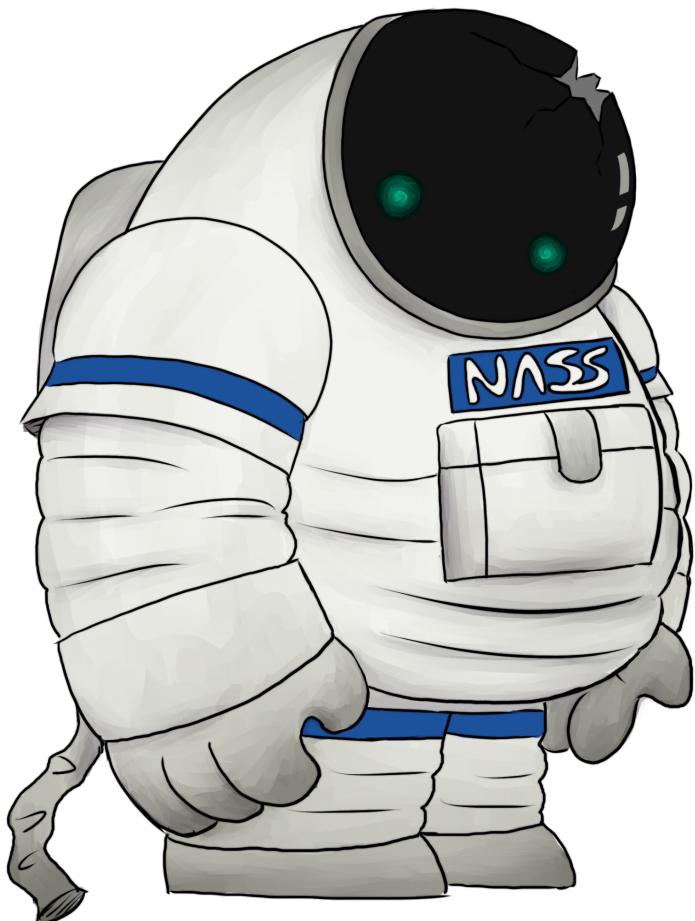
**Trasfondo:** Mercenario seta que proviene de un planeta boscoso. Los mercenarios de su especie son muy solicitados por los capitanes gracias a los diferentes poderes de sus esporas. Normalmente suelen trabajar con el mejor postor, pero a Declan le llamó la atención la peculiar tripulación del protagonista y decidió unirse a ella por pura curiosidad, aunque la paga fuera mínima. Es un chico sarcástico y debido a la expresión neutra de su cara puede parecer antipático pero realmente es muy buena persona y generoso con sus compañeros, aunque no soporta a Norbert.

**Apariencia física:** Cabeza con forma de seta, cuerpo esbelto y alto, mide 2.15 metros y siempre lleva una planta blanda procedente de su planeta en la boca que muerde a veces como antiestrés.

**Estilo de combate:** Ataca con esporas venenosas u ofrece un turno extra a un compañero a elegir gracias al potenciador de sus esporas.

# NASS

**Vida:** 40 **Defensa:** 10 **Ataque:** 5 **Velocidad:** 2  
**Rango de movimiento:** 3 casillas **Rango de alcance:** 1 casilla



**Trasfondo:** Es un alien que era usado para torneos de lucha ilegales por un hombre que le encontró abandonado en un callejón, desde que era niño llevaba máscaras y ropa que ocultaba todo su cuerpo pues según el hombre, su apariencia era grotesca y le daban ganas de vomitar solo de verla, por ello siempre se niega a mostrar su rostro actualmente. El protagonista fue a uno de los torneos en busca de alguien fuerte y resistente, allí encontró al alien y este aceptó, se metió en un traje de astronauta abandonado y se unió al equipo con una nueva identidad y un nuevo nombre sacado de la etiqueta del traje, NASS. NASS representa el tópico de gigante con corazón de oro, puede intimidar debido a sus proporciones y su rostro oculto pero no podrás encontrar criatura más amable y buena en el universo.

**Apariencia física:** Alien de especie desconocida oculto dentro de un traje de astronauta de 2.63 metros con un agujero en el casco que fue por donde accedió al traje. Tiene un bolsillo en la parte frontal del traje donde guarda tentempiés, la mayoría golosinas, para ofrecerlos a quien los necesite.

**Estilo de combate:** Ataca cuerpo a cuerpo con sus manos o puede ponerse en posición de defensa para subir su defensa durante un turno.

## WINNIE

**Vida: 30 Defensa: 5 Ataque: 5 Velocidad: 5**

**Rango de movimiento: 4 casillas Rango de alcance: 2 casillas**



**Trasfondo:** Winnie siempre quiso ser una exploradora espacial. Su familia contaba con innumerables recursos y dinero, y proporcionaban a la chica de cualquier equipamiento que necesitara. Durante años exploró el espacio como turista, sin llegar a experimentar verdadero peligro. Su pasión siempre fue encontrar lugares recónditos y ayudar a aquellos que lo necesitaran por el camino, siempre con ropa espacial bonita y con una sonrisa en la cara.

Al cabo de un tiempo empezó a aprender que lo que quería debía ganárselo sin ayuda de nadie, y usó su experiencia para volverse una exploradora independiente. Sus intenciones siempre fueron puras y, aunque ahora se avergüenza de cómo era, nunca dejó atrás el brillo y los conjuntos coordinados. Ahora le acompaña el pequeño Calamari, un alien muy juguetón que encontró en una de sus misiones en solitario.

**Apariencia física:** Joven humana, mide 1.66 metros, lleva ropa colorida con un estilo espacial, tiene los ojos color violeta y el pelo largo y rubio

**Estilo de combate:** Dispara con su pistola láser o manda a Calamari para que cure a un aliado 1 punto de vida cada turno

# CAROLINE

**Vida:** 20 **Defensa:** 1 **Ataque:** 10 **Velocidad:** 5

**Rango de movimiento:** 4 casillas **Rango de alcance:** 3 casillas



**Trasfondo:** Esta criatura anfibio puede parecer un tanto simple de mente, y efectivamente, lo es. Caroline era un pez rojo de pecera llamado burbu, cuya existencia se basaba en nadar en círculos y comer lo que caía de la superficie del agua, hasta que un científico llamado Gerónimo le introdujo una serie de sueros para hacer que desarrollase un cuerpo antropomorfo y ciertas emociones complejas. Vivía en un tanque en el sótano de Gerónimo, hasta que este fue frenado por el equipo espacial. Los demás querían liberarla en un lago de la tierra, pero Winnie insistió en que se la quedaran. Caroline pronto se ganó el cariño de todos los tripulantes, y demostró ser de mucha ayuda en el campo de batalla, manejando las armas pesadas con sorprendente precisión. A día de hoy no sabe hablar, y se comunica con simples gestos, pero es la favorita de Winnie.

**Apariencia física:** Criatura basada en un pez, mide 1.75 metros, tiene el pelo tan largo que llega a ser arrastrado por el suelo y viste con un traje de buzo.

**Estilo de combate:** Dispara con su bazúca

# NORBERT

**Vida:** 25 **Defensa:** 4 **Ataque:** 4 **Velocidad:** 10  
**Rango de movimiento:** 3 casillas **Rango de alcance:** 2 casillas



**Trasfondo:** Sus padres eran exploradores que se dedicaban a recolectar objetos que encontraban para luego venderlos en el mercado. Murieron en una explosión durante una de sus expediciones cuando Norbert tenía 15 años, dejándole solo con su hermana robot G470.

Norbert intentó ganarse la vida haciendo lo mismo que sus padres junto con G470, pero solo encontraban chatarra. Comenzaron a saquear y robar componentes de naves por los que conseguían lo suficiente para sobrevivir en el mercado negro.

En uno de sus saqueos, cuando ya estaban listos para irse con todo, Norbert vio a un alien seta y, sabiendo lo valiosas que son sus esporas, actuó sin pensar, segundos después, se levantó atado a un poste con G470 y una persona a su lado ofreciéndoles unirse a su tripulación. A día de hoy, Declan sigue sin aprobar esa decisión.

Norbert es muy despreocupado y extrovertido, no tiene modales y se aburre con facilidad.

**Apariencia física:** Es un hombre humano descuidado y esbelto que mide 1.94 metros, se corta él mismo el pelo y lo tiene alborotado, tiene una cicatriz en la nariz y lleva una cadena de su madre en el cuello y ropa desgastada.

**Estilo de combate:** Dispara con sus dos pistolas, como es ágil tiene un turno extra.

## G470

**Vida:** 28 **Defensa:** 3 **Ataque:** 1 **Velocidad:** 5  
**Rango de movimiento:** 4 casillas **Rango de alcance:** 2 casillas



**Trasfondo:** Robot construido por la madre de Norbert para cuidarle y hacerle compañía durante su ausencia. La construyó con rasgos felinos pues Norbert siempre quiso un gato de mascota cuando era pequeño pero debido a la alergia de su madre nunca pudo tenerlo.

A ella nunca le ha gustado vivir como delincuentes y solo quiere que Norbert sea feliz y tenga una buena vida. Ella fue quien terminó convenciendo a Norbert de aceptar la oferta del protagonista para unirse a su tripulación.

Es la más responsable y sabia del equipo, si alguien tiene una pregunta sobre algún dato, siempre acudirá a G470, aunque Winnie solo puede preguntar 5 al día.

**Apariencia física:** Es un robot con rasgos felinos que mide 1.4 metros. Su cara es una pantalla que cambia de expresiones formadas con letras y signos según su estado de ánimo

**Estilo de combate:** Ataca con sus zarpas o cura 1/5 de la vida de G470 a un aliado a elegir por turno.

# PROTAGONISTA

Trasfondo: En el juego no se menciona nada del protagonista, solo se sabe que es capitán de la tripulación y aspirante a ser un capitán oficial, es el que realiza el examen, no tiene una personalidad definida ni habla pues representa al propio jugador.

Apariencia física: No tiene apariencia física, es un juego en primera persona y solo se ve la pantalla del ordenador.

## 7.1 Sprites en combate

Declan



NASS



Winnie



Caroline



Norbert



G470



## 8. Enemigos

### 8.1 El ataque de los himenopios

Los enemigos del primer nivel son los himenopios, una especie alienígena similar a las mantis en aspecto. Tienen dos razas, una basada en las mantis orquídea que luchan cuerpo a cuerpo con sus prominentes garras, y otra con garras pegajosas e inutilizadas que combaten a distancia lanzando las protuberancias que crecen en su cola que explotan como bombas.



Sprites en combate:



## 8.2 El asedio del abismo de Keus

En este nivel se partió del concepto de unos seres de otro mundo que viajan por el universo devorando toda la vida de los planetas que encuentran.

## 8.3 Desparasitando que es gerundio

En este nivel los enemigos son criaturas parasitarias pequeñas y rápidas. Se alimentan de todo lo que encuentran a su paso abriendo su cuerpo y envolviendo entre varias tanto a objetos como a seres vivos. Se adhieren con una sustancia pegajosa y ácida de su cuerpo a la superficie de la que se están alimentando y la van desintegrando poco a poco. Es uno de los parásitos más odiados. Tienen encima una falsa cabeza con una boca enorme que usan para asustar a posibles amenazas.



## 8.4 Jefe Final

El concepto que se utilizó para este enemigo era el de una criatura que llegó a unas ruinas y comenzó a construirse una armadura o esqueleto con componentes que encontró en el sitio y formó allí su colmena.



## 9. Música y Sonido

La banda sonora será compuesta utilizando el software Bosca Ceoil y deberá adaptarse a cada nivel. Se van a componer las siguientes canciones:

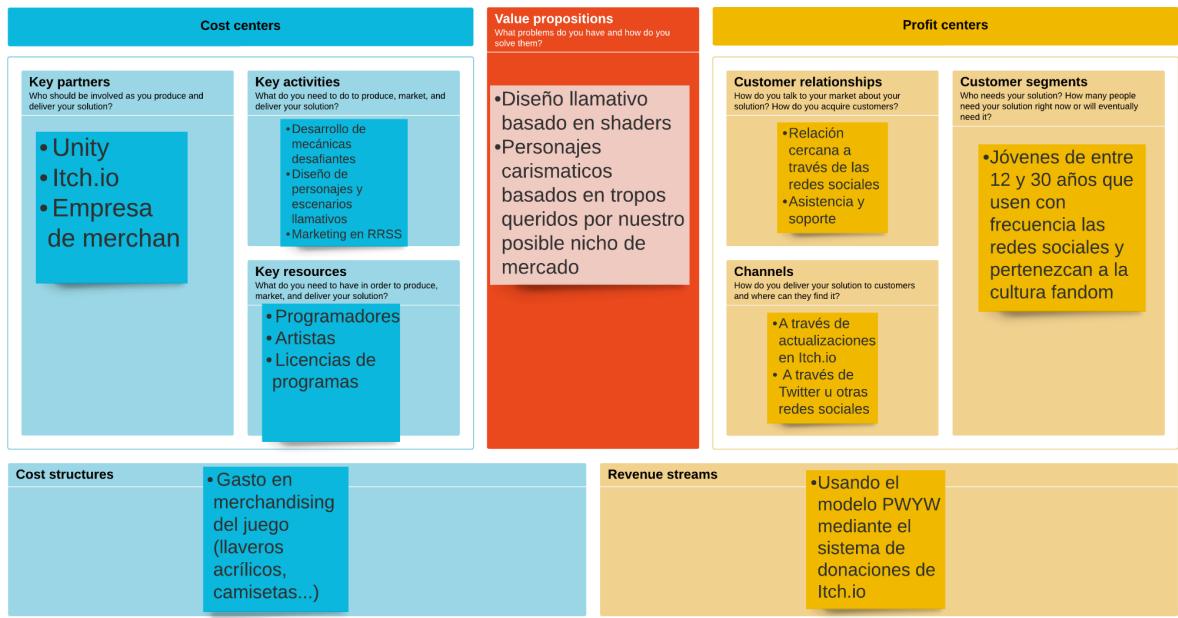
- Canción de menú principal
- Canción de selección de nivel
- Canción de pantalla de mejora
- Canción de nivel 1
- Canción de nivel 2
- Canción de nivel 3
- Canción de nivel 4
- Canción de victoria
- Canción de derrota

## 10. Detalles de producción

Fecha de inicio de la versión alfa - 21-09-2022

Fecha de finalización de la versión alfa - 30-10-2022

# Business Model Canvas



"Business Model Canvas" by Strategyzer is licensed under Attribution-ShareAlike 4.0 International. 

# Toolkit

