

# For Lod's Gove



| BLESSING  
— GAMES

Arnau Macià, Bernat Pont, Martí Garcia

Projecte I

Grau Developer 1B / ENTI Curs 2016 - 2017



# Índex

1. Game Overview
2. Game Flow
3. Jugabilitat i mecànica
4. Història i personatges
5. Nivells
6. Interfície
7. Intel·ligència Artificial
8. Guia Tècnica
9. Planificación de tareas y Calendario
10. ChangeLog

## **GitHub Àlies /**

*Arnau Macià* : arnaumr

*Bernat Pont* : SrlImportante

*Martí Garcia* : OstiaelTi



# 1. Game Overview

For Lod's Gove és un joc *roguelike* d'estil pixel-art que explica l'aventura d'un mossèn atrevit que es veu amb la obligació d'endinsar-se a les profunditats de l'infern, degut a la notable dislèxia d'un escolanet durant la lectura d'un passatge bíblic que causa una sobtada aparició d'un portal diabòlic, alliberant esperits a tort i a dret. La única manera de solucionar el desastre és derrotant Satanàs.

L'objectiu del joc en si és superar els diferents nivells (cada un amb diferents enemics) fent ús de diferents armes i habilitats per tal d'arribar a derrotar Satanàs. Cada nivell consta d'una ambientació única així com els monstres, les armes i els accessoris també hi van relacionats. L'objectiu que planteja cada nivell, doncs, és derrotar als enemics, degut a que un d'ells deixa anar la clau que dóna accés a la següent pantalla. A cada nivell també s'hi poden trobar armes úniques que milloren potencialment l'atac del personatge, així com diferents power-ups (?).

Hem volgut desenvolupar un joc de l'estil roguelike degut a la alta familiarització amb el gènere, així com per pròpies motivacions personals. Creiem que els jocs d'aquest tipus poden aportar un *gameplay* fresc que si s'acompanya amb una ambientació profunda i unes mecàniques adequades pot proporcionar una experiència novedosa.



## 2. Game Flow

El jugador controla el personatge principal, el qual es troba fent de professor espiritual en mig d'una classe de catequesi per a joves escolans. Un jove escolanet es disposa a llegir un passatge quan, degut a la seva dislèxia, recargola i retorça paraules desencadenant l'obertura d'un portal infernal. D'aquest, surten un petit nombre de dimonis que s'escampen i s'amaguen per tota la capella creant desastres, plantejant així el primer contacte del jugador amb el joc, procedint al tutorial.

El tutorial consisteix en eliminar els dimonis escampats per la capella. El jugador es familiaritza amb l'interfície del joc així com amb els controls del propi, movent-se per la sala i derrotant a poc a poc els diferents enemics. Quan la meitat ha estat derrotada, la resta de diables acceleren el ritme, fent-los així més perillosos i forçant al jugador a aguditzar els reflexes. Un cop finalitzat el tutorial, es procedeix al següent nivell entrant al portal.

Aquest seria considerat el primer nivell pròpiament dit, on comença realment el viatge del jugador a través de les pantalles. A partir d'aquí és on es plantegen reptes de dificultat ascendent al jugador, així com recompenses (armes, increment d'habilitats, boosts...) per tal d'acompanyar el ritme creixent de la competència respecte les mecàniques del joc per part del subjecte. Al ser un joc orientat en la generació aleatòria de mapes de nivell, se li proporciona al jugador una experiència diferent a cada nivell així com a cada re-intent de partida que, en conseqüència, atorga una textura trepidant i sorprenent al fluxe del joc en si.

Els jugadors poden afrontar els nivells de diferents maneres, ja sigui explorant totes les sales d'aquest per tal de trobar recompenses o obtenir directament la clau que garanteix l'accés al següent nivell la qual s'obté de mans d'un enemic aleatori present en la zona. D'aquesta manera s'amplien les possibilitats que té el





jugador de completar el nivell i aquest és lliure d'escollir, tenint en compte les seves pròpies habilitats, quina és la manera de prosseguir que més se li adequa.

Es cerca, doncs, una progressió del repte paral·lela i equitativa en comparació amb la habilitat pròpia del jugador en qüestió, deixant també a lliure elecció el modus operandi que usa aquest per superar els nivells, degut a el factor d'aleatorietat present en la possibilitat de permetre prosseguir el jugador al següent nivell derrotant tansols un sol enemic.



### 3) Jugabilitat i mecànica

#### Jugabilitat

##### Progressió

En el joc es progressa avançant per les diferents zones aleatòries, evitant o combatent enemics. A cada zona un enemic a l'atzar ens donarà la clau per poder obrir la porta a la següent. La porta estarà també disposada aleatòriament a la zona.

##### Objectius del joc

Arribar a l'última zona, derrotar Satan i salvar el nen. Per aconseguir-ho es haurà de conèixer el comportament i mecàniques tant del jugador com dels enemics, a més de saber utilitzar els objectes que aniran apareixent a mesura que el joc avanci.

Fluxos de joc: com evoluciona el joc en mans del jugador

Al principi, el jugador s'ha d'acostumar a les mecàniques i els enemics, a mesura que aquest avança, el nivell de dificultat augmenta així com l'habilitat del jugador. El personatge també s'enforteix a causa dels diferents objectes que troba pel camí.

##### Mecànica

El joc acaba quan el jugador arriba al final de l'última zona o bé mor tres vegades. Qualsevol contacte amb un enemic o projectil mata al jugador a no ser que aquest tingui algun tipus de protecció (Objecte activable).

##### Física

És un joc 2D amb vista zenital, trobem col·lisions amb objectes i l'atac amb la creu bumerang.



## Moviment

El jugador es mou en totes direccions lliurement a una velocitat depenent de la seva stat de speed.

## Objectes

*Creus:* Apareix 1 aleatòria per zona. Cadascuna té stats diferents:

- *Damage:* Multiplica a stat de damage del jugador i dictamina quanta vida traurà als enemics.
- *Cost de stamina:* Cost de stamina segons el temps que es mantingui premut el botó d'atac.
- *Efectes addicionals:* Algunes creus tindran mecàniques diferents i / o propietats especials.

*Exemple: Creu làser fa mal cada 2 llançaments.*

*Creu d'acer ignora els escuts.*

Igual que amb els objectes activables, el jugador només pot portar una creu a sobre. En recollir una diferent l'anterior cau a terra, sent possible recollir-la posteriorment.

Nom	Stats	Especial
Fusta		
Metall	+Dmg +Fe	
Esmolada		Backstab
Laser	++Dmg	Dmg cada 2
Ossos	-Dmg --Fe	
Eterea		Dmg anada, ignora col·lisió
Tòxica		Poison
Foc	++Dmg	No control
Diamant	++Dmg +Fe	
Or	+Dmg -Fe	



Descripció	Càrregues
Dmg a un radi del jugador	1
Dmg a tota la sala	1
Dmg frontal	3
Escut 1 impacte	1,2,3
Escut X temps	1
+Speed X temps	1
+Dmg X temps	1
+Dmg next hit	3
Ilumina al enemic amb la clau	1

### Accions

**Dash:** El jugador pot fer un petit salt cap endavant per posicionar-se en la batalla o bé esquivar un atac. Aquest moviment consumeix Stamina. El cost de redueix si s'augmenta el stat de speed.

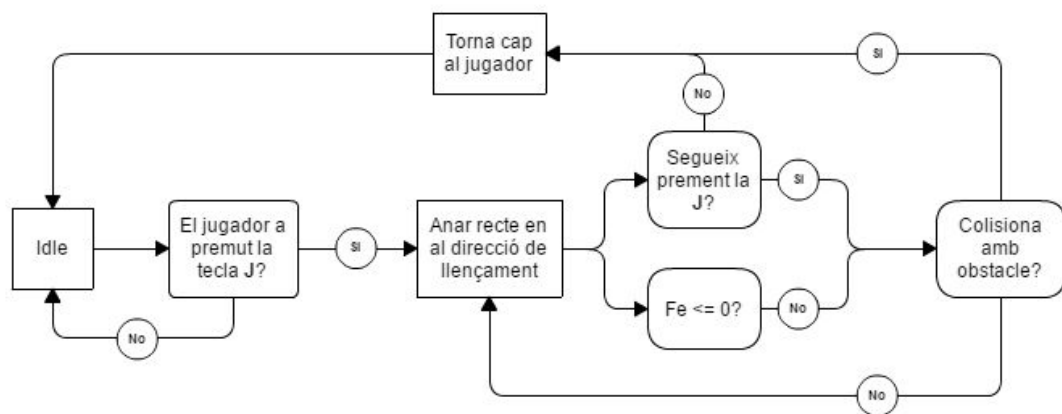
**Atac amb la creu:** El jugador llança la creu a manera de bumerang cap a la direcció on està mirant. Mentre prem el botó d'atac va consumint Stamina, el cost depèn del tipus de creu.

**Anada:** La creu viatja en línia recta fins que el jugador deixa anar el botó d'atac o fins topar amb un obstacle (Paret, roca, mur, etc ..). Els enemics més forts i / o blindats poden actuar com a obstacle.

**Tornada:** La creu viatja directament cap a la posició del jugador. Ignora les col·lisions fins a arribar al jugador i no gasta Stamina.







## Objecte activable

Durant el transcurs del joc el jugador pot trobar-se amb diversos objectes activables. Per norma general seran d'un sol ús però pot donar-se el cas que tinguin dos o tres usos. (Exemple: escut, dany en àrea, invulnerabilitat, etc ..) El jugador només podrà portar a sobre un objecte activable alhora. No obstant això, en el cas de trobar un altre pot agafar-lo; l'anterior caurà a terra i podrà agafar-lo més tard.





## 4. Història i personatges

### Pròleg

*" - Padre, ¿podría usted repetir la última frase? - dijo un joven monaguillo desde la tercera fila de la sala.*

*Era la decimoquinta vez que Antonello sabotaba la prodigiosa parábola que Padre Giovanni intentaba explicar, des de hace un buen rato, a los monaguillos de su iglesia. Como cada domingo al anochecer, los pequeños aprendices y el reverendo local se reúnen en la sala adjunta de la capilla para celebrar masterclass eclesiástica semanal.*

*- ¡Por Jesús, Antonello! ¡Podrías prestar un poco más de atención en vez de ir preguntando a cada bendito minuto por lo que acabo de recitar! - exclamó repentinamente el Padre Giovanni, dejando anonadado al resto de la trupe. - ¡Venga, venga, Mateo 24:14! Recítalo, vamos.*

*- Eh... Uhm... (latín)Et egressus... die... atlero... digo, altero... conspexit- pero Antonello no consiguió acabar su frase debido a la interrupción del reverendo;*

*- ¡Por las barbas de San Isidro! ¡Antonello, no estás ni en el pasaje correcto! Esto es el antiguo testamento; céntrate!*

*- ¡Perdone, Padre! ¿...por donde vamo-*

*- ¡¡Mateo veinticuatro catorce!!*

*- ¡¡Entendido Padre!! Eh... veamos... uhm... (latín)Et praedica... praedicabitur hoc... evanlegium.. Digo, evangeilum... rengi in uvinerso... tesmitomiun... o no era así... omnibus genbitus...*



*Y fué entonces cuando de repente, debido a la dislexia notable del pequeño alumno y la pronunciación bíblica inversa del mismo, se formó una grieta centelleante en el medio de la sala que, pocos segundos después, estremece al convertirse en un imponente portal infernal. De él, decenas de criaturas son liberadas alborotando la capilla a su paso. Padre Giovanni, obviamente sorprendido (tanto por el portal como por la sublime dislexia de Antonello), decide reunir coraje para asustar a las bestias infernales. Éste se dirige al cristo de la iglesia; lo coje, separa el cuerpo porcelanoso de Jesús de la gran cruz de madera y empieza a repartir cruzazos a diestro y siniestro.*

*Aunque el plan improvisado parece funcionar, una sombra llameante sale repentinamente del portal; unos cuernos afilados se muestran ante los presentes. Satán presente en la sala, agarra con fuerza a Antonello y lo arrastra, junto con él, a través del portal.*

*- ¡Antonello, Antonello! - gritan los alumnos asustados. - ¡Tiene que salvarlo, Padre Giovanni! ¡Debe hacerlo!*

*Giovanni frunce el ceño, coge una última bocanada de aire terrenal y aprieta fuerte la cruz en sus manos antes de saltar, también, al interior del portal llameante en busca de Antonello para rescatarlo de las garras del demonio.*



## Personatges

**Giovanni** - Capellà en plena tercera edat encarregat de la educació religiosa dels escolanets del poble. Degut al segrest de l'Antonello a mans de Satanàs es veu obligat a saltar a les profunditats de l'infern per tal de rescatar-lo. No tots els herois porten capa.

**Antonello** - Petit escolanet amb una dislèxia abrumadora. Les seves paraules en llatí del revés desencadenen l'apertura d'un portal infernal que acaba resultant-ne el seu segrest.

**Satanàs** - El Diable, Llucifer, Belzebú. La maldat en essència, segresta l'Antonello sense cap motiu aparent.

## Progressió del joc

El cura va avançant per l'inframón, derrotant als dimonis en nom de la fe, amb la missió de salvar al nen i tancar el portal.

## Món de joc

### *Zona 0: Cattedrale*

El jugador apareix a la catedral, a manera de tutorial recull la creu, apareixen uns pocs enemics i es dirigeix al portal infernal.

### *Zona 1: Pianura ardenti*

Zona ambientada a l'infern, amb lava, foc, magma i pedres.

### *Zona 2: Castello del Diavolo*

Castell del diable, castell tipus medieval, tot de pedra.





### *Zona 3: Pozzo di Lamentazioni*

Ambientació de cova, fosca, amb poca llum i zones amb aigua.

### *Zona 4: Pantano di amarezza*

Pantà tòxic, amb plantes podrides i llacs verdosos.

### *Zona 5: Palazzo infernale*

Palau amb vidreres, més lluminós, tot amb tonalitats morades i granatoses.

## **Enemics**

<b>Enemic</b>	<b>Descripció</b>	<b>Variants</b>
Dimoniet	Enemic bàsic	Ossos, Tòxic
Dimoni llançat	Ràpid, mecànica pròpia	Armadura
Dimoni gordet	Lent, molta vida	Escut, Tòxic
Gos	Versió millorada de l'enemic bàsic	Ossos, Fantasmal
Ateu en pena		Fantasmal, Tòxic





## 5. Nivells

### *Zona 0: Cattedrale*

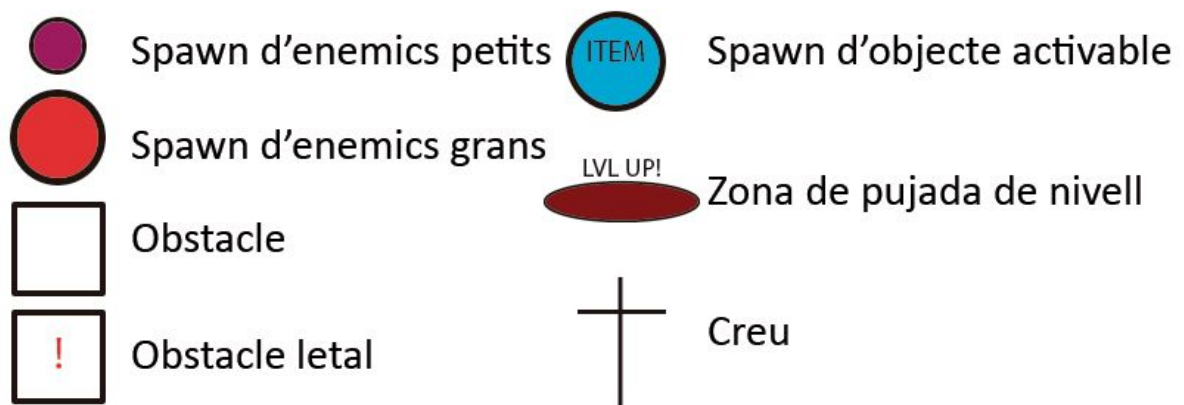
Aquest nivell actua com a tutorial, no te la estructura procedural dels altres. Hi ha 3 sales, la primera buida, la segona amb 3 dimoniets i la tercera amb el portal que dona accés a la Zona 1.

Creus: Fusta

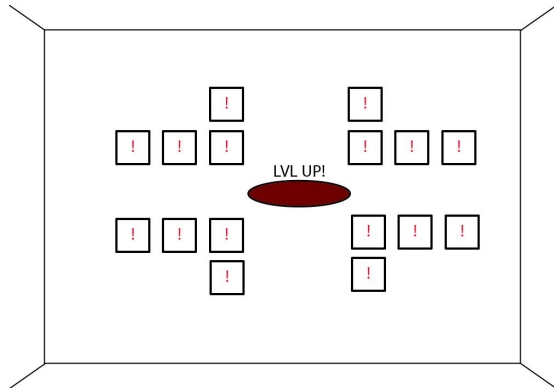
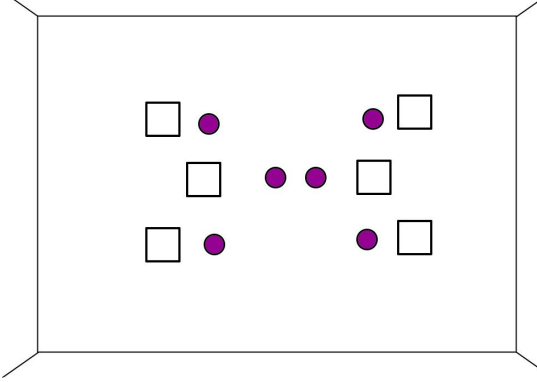
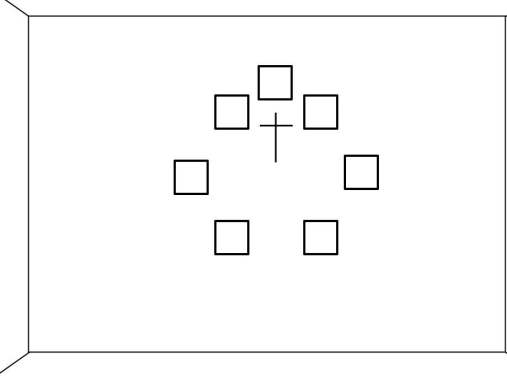
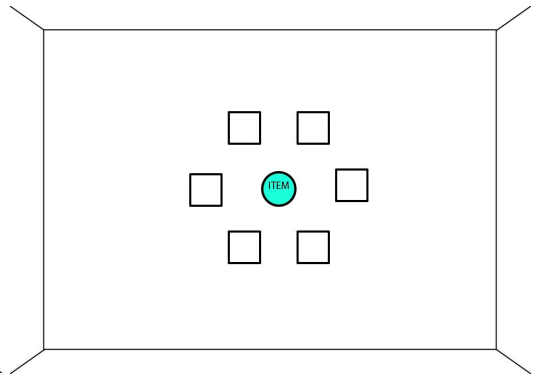
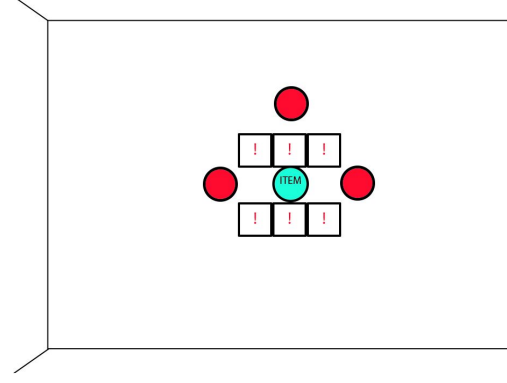
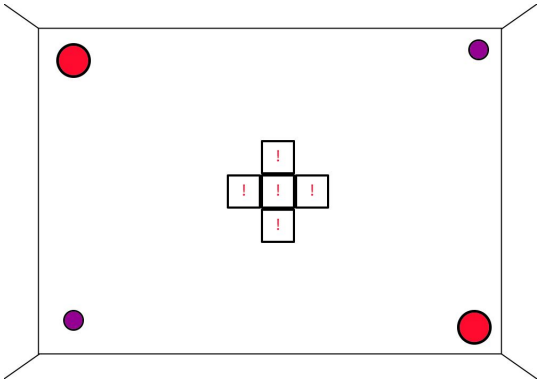
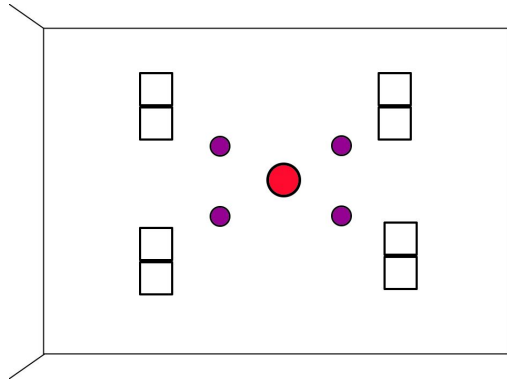
Enemies: Dimoniet

A partir d'aquest moment els nivells estaran creats aleatoriament situant sales en forma de quadricula. Hi ha 20 models de sala amb enemics, la sala de la creu, la sala del bateig i la sala amb la porta per accedir al següent nivell.

Per poder obrir la porta es necessita la clau. La clau apareix al derrotar un enemic aleatori de la zona.









*Zona 1: Pianura ardenti*

Enemies: Dimoniet, Dimoni llançat, Dimoni gordet

Obstacles: Pedra, foc

*Zona 2: Castello del Diavolo*

Enemies: Dimoniet, Dimoni llançat, Dimoni gordet/escut, Gos

Obstacles: Columnnes, blocs de pedra

*Zona 3: Pozzo di Lamentazioni*

Enemies: Dimoniet/Ossos, Gos/ossos, Ateu en pena

Obstacles: Aigua, estalagmites

*Zona 4: Pantano di amarezza*

Enemies: Dimoniet/toxic, ateu infectat, dimoni gordet/toxic

Obstacles: Plantes, Aigua pantanosa

*Zona 5: Palazzo infernale*

Enemies: Dimoni llançat/armadura, Dimoni gordet/escut, gos/armadura

Obstacles: Columnnes, Vidres



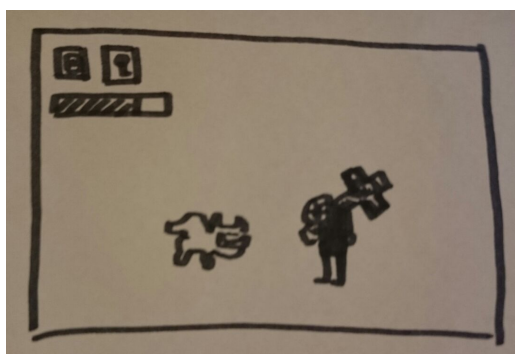


## 6) Interfície

### *sistema visual*

#### **HUD i controls:**

El HUD present durant la partida a dalt a l'esquerra és: dues icones que indiquen si el jugador conté o no la clau i l'objecte activable que posseeix i una barra que indica la fe que conté el jugador a cada moment.



#### **Menús:**

El menú principal del joc conté tres opcions interactuables:

- Opcions 1: Play, comença la partida.
- Opció 2: Options, s'obre una finestra al mig de la pantalla amb diferents opcions seleccionables i activables via teclat, les opcions són:
  - Volum de la música, barra interectuable per canviar el volum.
  - Volum dels efectes sonors, barra interectuable per canviar el volum.
  - Return, tanca la finestra i tornes a la pantalla de menú inicial.
- Opció 3: Exit, sortir del videojoc

Al activar el menú in game fa que s'aturi el joc i s'obre una finestra al centre de la pantalla. En el menú es poden comprovar els estats actuals del jugador i els controls representats gràficament. Les opcions interectuales són:

- Volum de la música, barra interectuable per canviar el volum.
- Volum dels efectes sonors, barra interectuable per canviar el volum.
- Return, retorna a la partida.
- Èxit, Sortir al menú inicial.



## **Característiques Motor 2D:**

El motor utilitzat és Unity 2D.

### **Càmera**

La càmera serà perpendicular a la imatge, vista zenital amb la distància suficient perquè el jugador pugui veure tot el que l'envolta a la sala.

### **Controls**

Els controls del videojoc en totes les ocasions seran:

"W, A, S, D" per a controls de direcció, ja sigui amb el personatge o en els menús.

"J, k, l" per a controls d'accions: la "j" en els menús servirà com a tecla per activar les diferents opcions i in game per atacar, la "k" per a esquivar i la "l" per activar l'objecte equipat .

### **Sonoritat**

El so en el videojoc serà íntegrament original i creada per l'equip, tant efectes com BSO:

Tot efecte sonor en el videojoc serà fet amb la veu humana, serà utilitzat sobretot com ambientació però també per reforçar les mecàniques visuals per avisar dels atacs d'alguns enemics. També es doblarà al protagonista perquè parli en obtenir objectes, obtenir armes, activar objectes o per simples comentaris in game.

La banda sonora serà escrita per a orquestra simfònica i es realitzaran un total de 10 composicions: una per als menús que també serà utilitzada per a la zona inicial de la catedral, una per a cada zona del videojoc (un total de quatre) i una per a cada boss . Les obres per a cada zona tindran tres capes musicals que s'activaran i desactivaran en funció dels enemics en pantalla i de la seva dificultat, per mantenir una tensió i epicitat acord amb la situació. Per la mort es compondrà un petit tema que sonarà independentment de la zona o situació.



## **Sistema d'ajuda**

En el videojoc l'únic sistema d'ajuda directe és activant el menú in game on es mostren els controls i estats del jugador, o el mateix HUD que indica que objectes tens equipats i la fe que tens. La resta ajudes seran a partir d'animacions dels enemics o so.

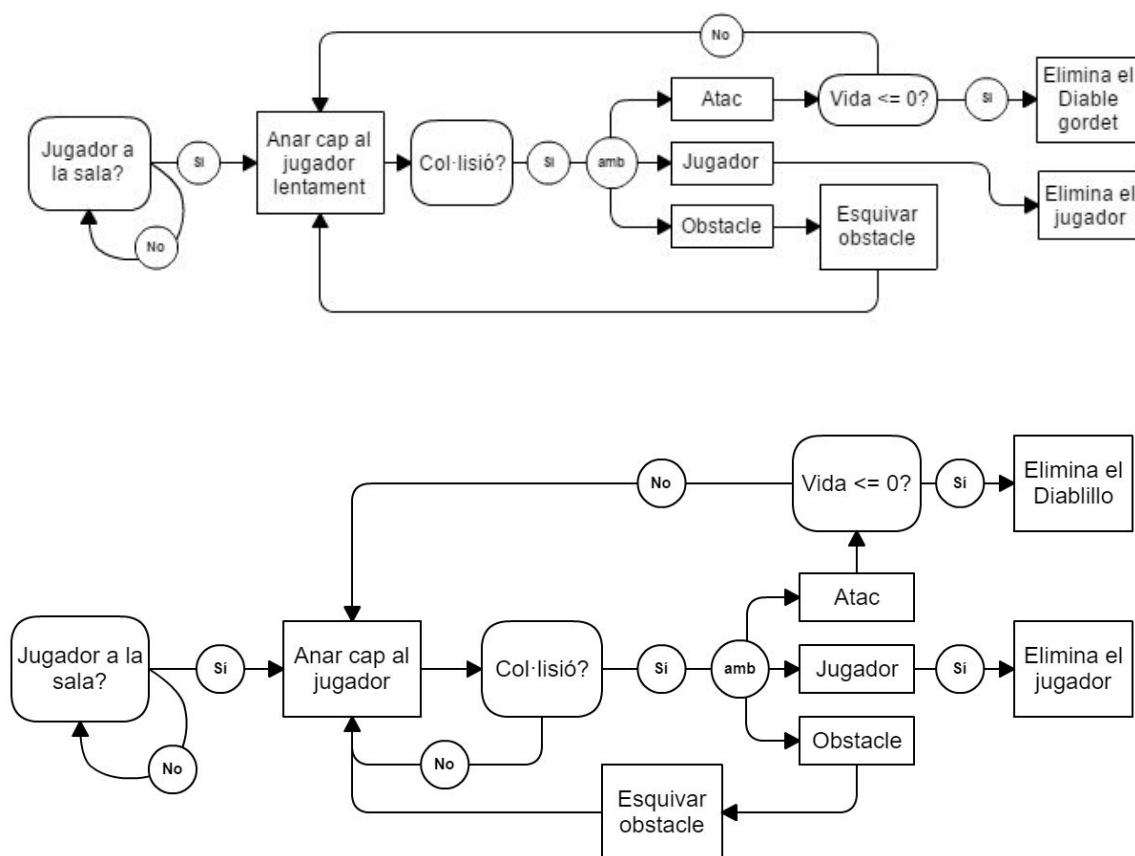


## 7) Intel·ligència Artificial

La intel·ligència artificial de *For Lod's Gove* no és massa complexa; la majoria dels enemics es limiten a anar directe cap al jugador a diferents velocitats. El dimoni llançat, a més a més, té un cool down per atacar cada vegada.

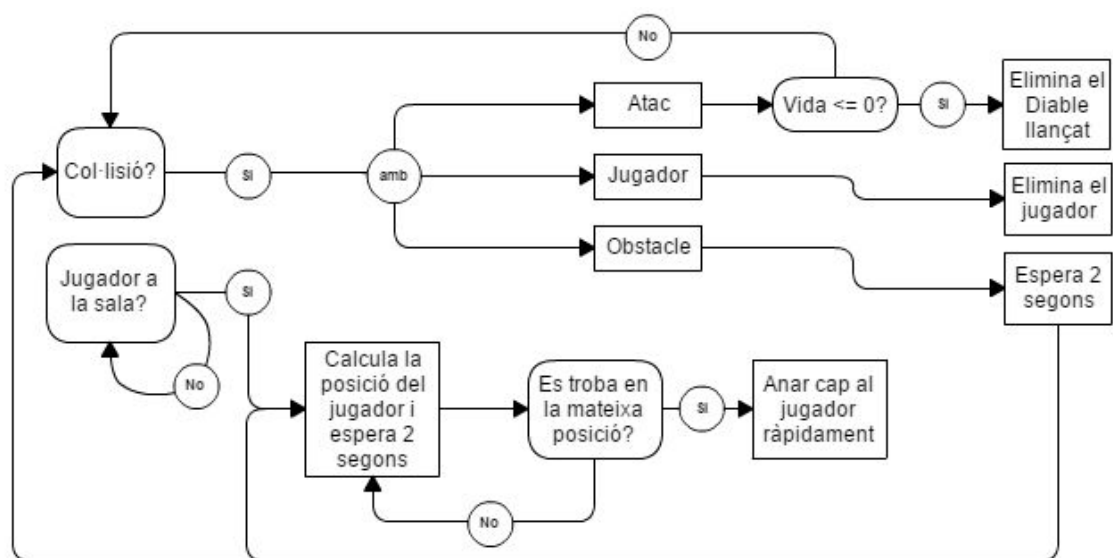
L'ateu en pena, en canvi, va en direccions aleatòries fins que troba una col·lisió de paret i es dirigeix a una nova direcció.

Els dimonis en la versió d'ossos, un cop morts, s'activa un cooldown per reviure, si durant aquest temps reben un nou atac es desactiva l'opció de reviure.









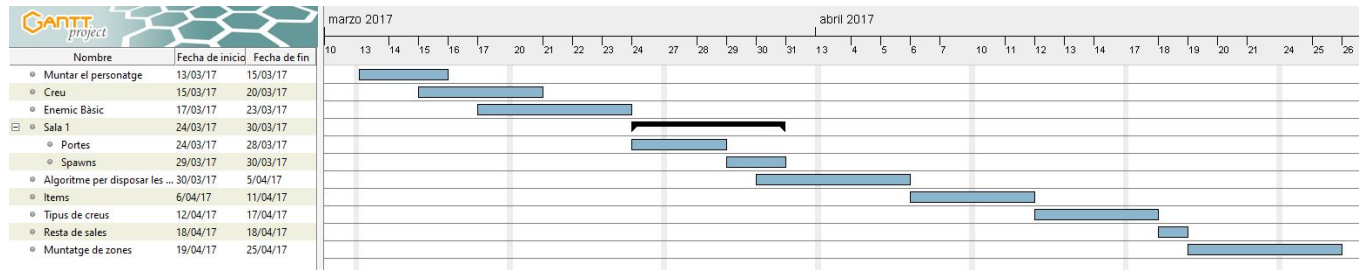


## 8) Guía Técnica

- ❑ Unity (2D)
- ❑ Adobe Photoshop CS6
- ❑ Adobe Illustrator CS6
- ❑ Piskel
- ❑ Finale 2014



## 9) Planificación de tareas y Calendario





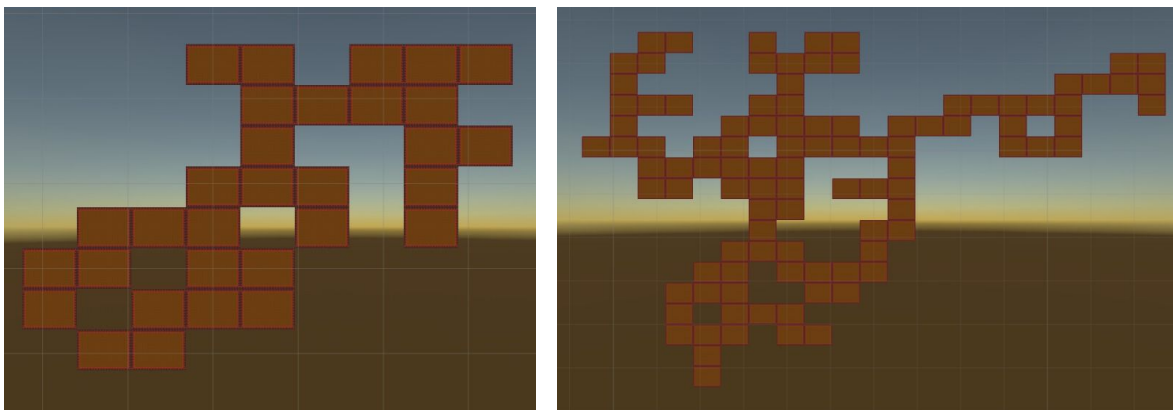
## 10. ChangeLog

En la versió actual del joc s'hi inclou:

- ❑ El mapejat de textures de la Zona 1 : *Pianura Ardenti*.



- ❑ Un algoritme capaç de crear i organitzar les diferents sales en l'espai per tal d'aconseguir una generació aleatòria de mapes en cada partida.



- ❑ Sprites del personatge principal Giovanni, tant de moviment com d'atac, així com animacions d'enemics i diferents obstacles.



