

Game Design Document



Integrantes del grupo:

Alejandro Antuña Rodríguez

Pablo Gamo González

Javier Gil Caballero

Carlos Gómez López

Índice

1.	Información Básica	2
2.	Descripción.....	2
3.	Configuración	2
3.1	Personajes y enemigos	2
3.2	Escenarios	5
4.	Mecánicas principales del juego.....	6
5.	Referencias.....	7
6.	Experiencias	8
7.	Dinámicas.....	8
8.	Webgrafía.....	8

1. Información Básica

Título: The GamuSinner

Géneros: Mazmorras, acción y aventura

Plataforma: Web

Público Objetivo: Público general, mayores de 6 años

2. Descripción

The GamuSinner es una gran aventura a través de distintos escenarios de España en la que te enfrentarás a mazmorras repletas de criaturas fantásticas y mitológicas. Explora los distintos niveles, entabla amistad con criaturas fantásticas y sobrevive a numerosas oleadas de monstruos viviendo una experiencia intensa y frenética.

3. Configuración

Dieguiño es un joven inocente que se aburre en verano, entonces decide acudir a su abuelo, quien irónicamente le propone que dedique su tiempo a buscar gamusinos por el bosque. Dieguiño en su búsqueda de gamusinos vivirá una gran aventura pasando por distintos escenarios de la geografía española en los que se enfrentará a diferentes aliados o enemigos relacionados con la mitología y el folklore español.

3.1 Personajes y enemigos

Personaje principal

El protagonista es un chico joven, de entre 12 y 14 años de procedencia rural. Este tiene un estilo de aventurero, es decir ropa de campo y una mochila, además va acompañado de un rifle de caza que toma de la casa de su abuelo y con el que se defenderá de los peligros que le esperan.



Enemigos

- **Lobisome:** Es un enemigo que realiza ataques físicos. Se encuentra en las localidades fronterizas de **La Raya**, ese territorio mágico entre dos reinos, aunque con el tiempo y la ayuda de las noches de plenilunio se fue adentrando hasta el mismo centro y norte de la región.



- **Meiga:** es una mujer con conocimientos de magia y artes ocultas, además de menciñeira. Entre sus cualidades, figura la capacidad para hacer hechizos, males de ojo y adivinación. El cometido de las meigas es megar, esto es, enmeigar, es decir, hacer el mal a personas y animales, para lo que establece un pacto con el diablo.

"Eu non creo nas meigas, mais habelas, hainas ("Yo no creo en las meigas, pero haberlas, las hay")

El escritor gallego Alvaro Cunqueiro definía al menciñeiro como aquel curandero que además de sanar las dolencias del cuerpo, transmitía energía al alma de los enfermos.



- **Olláparo:** Es una especie de gigante antropófago que sólo tiene un ojo en medio de la frente, grosero y feroz, muy salvaje y voraz, gran comilón, que vive en las cavernas en los bosques y en los montes, sobre todo en las montañas de Lugo y Orense. A veces el Olláparo tiene dos ojos, uno en la frente y otro en la nuca. Sus mujeres son aún peores que ellos.



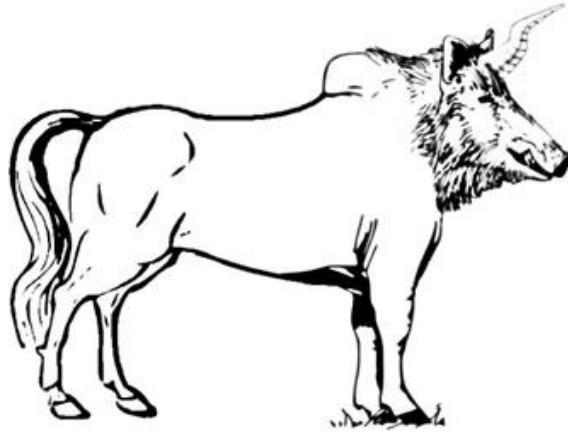
- **Diaño (diañu en asturianu):** a veces llamado diantre, es un espíritu o duende burlón de la mitología gallega, asturiana y leonesa. Adopta la figura de caballo, de vaca, de carnero o de cualquier otro animal doméstico, incluso de bebé humano.



- **Canouro:** Es un espíritu maléfico masculino. No se sabe quién era este genio del que se desconoce su origen y condiciones. Es un ser sobrenatural o un genio asimilado a un espíritu de las aguas y de los bosques, cuyo perfil presenta características cercanas a las del trago nocturno y actividades que tienen que ver con lo diabólico.



- **Escornau:** un engendro con los cuartos traseros de caballo, la parte delantera de toro y cabeza de jabalí de cuya frente crecería un largo y agudo cuerno con sección espiral. Todas coinciden en que este ser fue enviado por Dios como castigo divino en virtud de las maldades y pecados que habían cometido los aighalenses.



3.2 Escenarios

The GamuSinner se desarrollará en distintos escenarios de España, pasando por diferentes zonas geográficas del país tales como las mesetas, las distintas cordilleras, ciudades o la costa, aunque durante la asignatura lo más posible es que solo de tiempo a realizar solo una de las zonas. Por esta razón nos centraremos en una zona en particular, en el Norte de España donde podremos encontrar por ejemplo los bosques de Galicia.



El primer escenario que tenemos previsto es en la zona de Galicia, simularemos, en las salas básicas, sus bosques frondosos denominados “fragas” que significa bosques encantados.

Son bosques típicos, donde la vegetación es muy densa gracias a su humedad. Sus árboles son de gran porte y de ramaje denso, abundante presencia de musgos, líquenes, helechos.



También tendremos un escenario que se ambienta en un castillo de las fragas comentadas anteriormente y es el lugar donde reside el boss final. (castillo encantado de Aldán)

4. Mecánicas principales del juego

El juego consiste en que el nuestro personaje principal va pasando por diferentes *Mazmorras* las cuales son unas salas en las que habrá diferentes obstáculos que podrán ser a su favor o a su contra. El personaje podrá moverse libremente por dicha sala en cualquier dirección, además dispone de un movimiento *dash* o movimiento de esquivar el cual podrá usar de vez en cuando para agilizar el movimiento por la sala.

Cuando el personaje entra en el nivel irán saliendo gradualmente distintos enemigos cuya intención será matarle, es decir primero saldrán pocos enemigos y más débiles y a medida que pasa el tiempo saldrán más cantidad de enemigos y más fuertes.

Nuestro personaje dispone de un arma principal la cual consiste en una especie de metralleta, es decir tiene la capacidad de lanzar proyectiles y atacar así a distancia a sus enemigos.

A medida que vaya derrotando enemigos estos podrán soltar de forma aleatoria tokens los cuales proporcionan bonificaciones al jugador. Estas bonificaciones serán mejoras temporales para las armas las cuales se explicarán de manera más concreta posteriormente. Los enemigos también sueltan tokens de comida, que al ser recogidos por el jugador regenerará su vida actual. Los enemigos al morir también sueltan puntos, que se acumulan para su futuro uso.

Al acabar un nivel, antes de pasar al siguiente, el jugador tendrá la posibilidad de mejorar las distintas estadísticas con los puntos obtenidos en los niveles jugados hasta el momento. Dichas estadísticas serán también explicadas posteriormente.

Enumeración de las mecánicas

- **Movimientos en 8 direcciones:** diagonales, izquierda, derecha, arriba y abajo.
- **Dash:** desplazamiento de x casillas en la dirección que desees con un cooldown.
- **Ataque básico:** ataque de proyectiles en las 8 direcciones comentadas anteriormente.
- **Ataques mejorados (se consiguen mediante drops y son temporales):**
 - Ataque triple (ráfagas de 3 disparos)
 - Ataque en espiral (8 direcciones)
 - Ataque turbo (más cadencia)
 - Ataque con sangrado (ticks de daño con el tiempo)
 - Ataque de congelación (ralentiza al enemigo)
 - Ataque eléctrico (ataque con rebote a los enemigos cercanos)
 - Furia (aumenta el daño temporalmente, más daño si se enfrenta a bosses)
- **Guardar Modificador:** El jugador podrá guardar unos de los modificadores que sueltan los enemigos para utilizarlo cuando crea conveniente para que según gana experiencia jugando pueda crear nuevas dinámicas según lo que decida guardar y cuando utilizarlo.
- **Ataque de daño en área:** uso de la granada (con otra tecla distinta).
- **Mejoras de atributos:** Con los premios obtenidos en las etapas anteriores, puedes personalizar las estadísticas de tu personaje (vida, velocidad, daño, defensa...).
- **Recuperación de vida:** drops de comida que recuperen vida.

5. Referencias

Stardew Valley Arcade, concepto de avanzar entre salas venciendo a enemigos y con drops de dinero y modificadores de disparo.

Binding of Isaac, el objetivo es superar los niveles para avanzar de mapa, queríamos un reto para el final de cada uno de ellos, por ello optamos en añadir un boss como en *Binding of Isaac*.

Head Soccer (estilo de estadísticas), panel de *upgrades* de *stats* por puntos con un máximo, pensamos en hacerlo como las estadísticas de *Dark Souls*, pero optamos por algo más sencillo y arcade.

Moonlighter y Hollow Knight, el dash es una voltereta que da movilidad y la posibilidad de esquivar a los enemigos con la ventaja de hacerse intangible al utilizarlo.

Tetris, la posibilidad de guardar modificadores como en el tetris que puedes guardar piezas para colocarla en momentos óptimos.

6. Experiencias

El objetivo es dar una experiencia frenética al jugador con aparición de muchos enemigos simultáneamente y con combos de modificadores de disparo que puedan crear momentos de *bullet hell* u otras combinaciones que hagan sentir muy poderoso al jugador.

7. Dinámicas

Las dinámicas irán apareciendo a medida que creemos el juego y experimentemos con él, pero creemos que la gran variedad de disparos con el extra de poder guardar modificadores hará que puedas crear combinaciones interesantes y divertidas para la experiencia del jugador. Por ejemplo, se nos ocurre el poder combinar el disparo de 8 direcciones con el turbo para crear un momento *bullet hell* o el combinar eléctrico con congelación para ralentizar a muchos enemigos con pocos disparos.

8. Webgrafía

Referencias para escenarios: <https://blog.gluubo.com/bosques-magicos-galicia-fragas-gallegas/>

Lobisome: <https://www.hoy.es/sociedad/201605/09/hombre-lobo-extremeno-como-20160509112351.html>

Escornau: <https://mitologiaiberica.fandom.com/es/wiki/Escornau>

Meigas: <https://recreacionhistoria.com/criaturas-en-la-mitologia-gallega/>

Diaño: <https://es.wikipedia.org/wiki/Dia%C3%B1o>