



## Documento de Diseño del Videojuego



## DOCUMENTO DE DISEÑO DEL JUEGO

1. Introducción
  - Concepto del juego (sinopsis)
  - Estudio
  - Características principales
  - Género
  - Categoría
  - Público dirigido
  - Plataforma
  - Versión
  - Dinámicas (Resumen de Dinámicas de juego)
  - Tecnología
2. Visión general del juego (Introducción, argumentación, conclusión, dejar al jugador ilusionado por jugar)
  - Enfoque
  - Resumen
  - Por qué se jugaría este juego
3. Dinámica de juego
  - Guardar/Cargar partidas
4. Mecánicas de juego
  - Jugabilidad
  - Sistema de puntuación
  - Personajes
    - Protagonista
    - Compañero del protagonista
    - Antagonista
  - Control de jugador
    - Cámara
    - Interacción con el personaje
    - Interacción con el entorno
    - Interacción con la interfaz
  - Interacción del entorno con el jugador
5. Interfaz
  - Diagrama de flujo de pantallas
  - Menú principal

- Menú de pausa
- Interfaz de usuario durante partida
- Interfaz de fin de partida
- Créditos
- 6. Arte
  - Estilo
  - Concepts
  - 2D
- 7. Sonido
  - Música
  - FX
- 8. Guión

# INTRODUCCIÓN

## CONCEPTO DEL JUEGO

En **Spukimians** uno se puede meter en el papel de cazafantasmas, el cual que debe librar al mundo de nuestros gelatinosos enemigos, que tratarán de entorpecer tu paso e ir a por ti en todo momento.

El juego se basa en puzles que hay que resolver para poder salir de cada sala con vida y de forma exitosa, con el mayor número de fantasmas en tus trampas. Según la destreza, estrategia y ganas que se le ponga, se conseguirá ser el cazafantasmas más imprescindible. ¡Pero hay que tener cuidado con los pasos que se dan! Ya que las decisiones pueden tanto favorecer como entorpecer a los enemigos.

## ESTUDIO

El estudio está formado por diferentes alumnos de la URJC, cada uno especializado en arte, animación y/o programación. En este documento nos centraremos en uno de los juegos a realizar, Spukimians.

### - Componentes del estudio

Jiménez Martínez, Ernesto

Programador, concept artist, designer

Martín de San Lázaro, Iván

Programador

Meyns Villaldea, Jacques David

Programador, música, sfx

Muñoz Muñoz, Lucas Alejandro

Concept artist, animator

Núñez Carranza, Irene

Animator, designer

Saint-Mard Álvarez, María de los Ángeles

Animator, designer, music

## CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Es un videojuego de navegador.

Principalmente orientado a Facebook games, pero también a itch.io.

Con inspiraciones en Crypt of the Necrodancer y Turn Undead 2.

## GÉNERO

El juego se puede catalogar como de puzles y estrategia, ya que se dan diferentes obstáculos a superar, dificultades durante el juego y diferentes mecánicas para poder salir de cada uno de los niveles.

También es un juego de aventuras, en el cual el jugador se encarna en el protagonista de la historia y deberá, a parte de conseguir salir, de cazar a los fantasmas que puedan aparecer durante tu historia.

## CATEGORÍA

Es un juego en 2D de puzles/acción por turnos.

## PÚBLICO DIRIGIDO

Está dirigido al público general, ya que no se incluyen contenidos con los que restringir la edad de dicho juego.

A partir de 10 años, por el tipo de mecánicas, que tal vez necesiten de mayor destreza. Aún así no sería totalmente cerrado, ya que como se ha mencionado anteriormente, no se da material dañino para menores.

## PLATAFORMA

El juego está orientado a funcionar en Facebook, como juego de navegador.

Adaptable tanto para ordenador, tablet y/o smartphone.

También se encontrará disponible en la plataforma itch.io.

## VERSIÓN

1.0

## DINÁMICAS

El jugador tiene un control por turnos fluido. Cada vez que el jugador realice un movimiento, los enemigos realizarán otro también. En cada turno, el jugador puede o avanzar una casilla, o realizar una acción como dejar la jaula, usar su habilidad o recoger la jaula.

Según el personaje, tiene habilidades diferentes para la caza de los monstruos, lo cual se convertirá después en la moneda del juego.

## TECNOLOGÍA

El juego tiene un motor gráfico programado en javascript, complementado con HTML y CSS.

## VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

Spukimians es un juego de puzzles en el cual tú eres el protagonista de la historia.

Habrás que salir que cada una de las salas en las que te encuentras encerrado para no vivir allí hasta la eternidad, rodeada de escalofrantes enemigos.

Además de ser tan astuto buscando una salida, se puede cazar los diferentes monstruos o fantasmas que no dejan de perseguirte. Si consigues atrapar todos, serás el mejor cazafantasmas de la ciudad.

Un juego emocionante, con el cual mejorarás el ingenio y astucia.

Un juego en el que podrás elegir tu propio personaje y objetos que te acompañarán durante esta gran aventura, por los diferentes escenarios y niveles habilitados.

**Comentado [1]:** (Introducción, argumentación, conclusión, dejar al jugador ilusionado por jugar)

¡Y no solo eso! Se pueden conseguir los diferentes personajes, skins y objetos con las monedas que obtendrás por capturar a los espeluznantes personajes.

## DINÁMICA DE JUEGO

### Guardar/Cargar partidas

La partida se guarda automáticamente en las cookies del navegador, y se puede continuar cuando se desee.

## MECÁNICAS DE JUEGO

### Jugabilidad

Los controles básicos de los avatares son el movimiento y poner trampas en su posición. Depende del avatar tendrá una habilidad especial (por ejemplo la chica puede poner trampas alrededor suya, en lugar de sólo en su posición, y el robot puede lanzar su puño en línea recta para coger trampas o empujar fantasmas que se crucen en su trayectoria). Se trata de un juego por turnos fluido, por lo que el personaje da el primer paso, con el cual luego se moverán los enemigos del escenario.

Para capturar a los fantasmas deben caer en las diferentes jaulas que se coloquen en el escenario. Una vez capturados, el jugador deberá volver a por ella y recogerla. En varios niveles, además de esto, se deberán resolver diferentes puzzles para activar las puertas y poder salir de la sala.

### Sistema de puntuación

Cada pantalla tendrá una puntuación de 1, 2 o 3 puntos.

Cada nivel se puede completar de tres maneras complementarias: consiguiendo la llave y huyendo (que proporciona un punto); además de lo anterior, capturando todos los monstruos/fantasmas (dos puntos); realizar los dos anteriores en el mínimo número posible de movimientos (tres puntos).

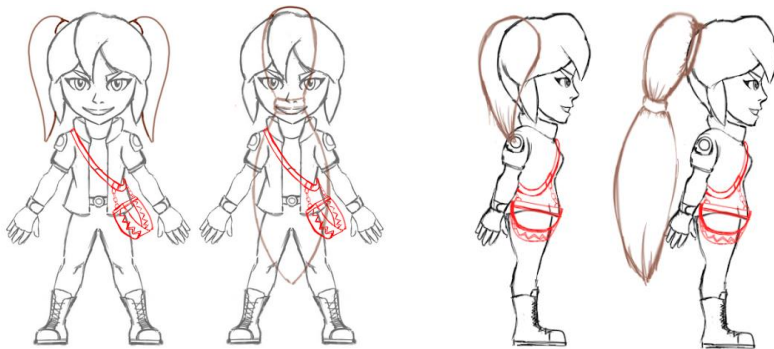
Una mecánica incide en la captura de los enemigos mediante trampas, que proporcionan la moneda necesaria para avanzar en el juego desbloqueando personajes con nuevas habilidades.

### Personajes

Los protagonistas son personajes planos, simples avatares con diferentes habilidades sin impacto narrativo.

- Protagonista\_1:

- Nombre: Maika (Humana)
- Descripción: Mujer de complexión estándar. Piel oscura, ojos azules con mirada decidida y pelirroja con una gran coleta que recoge su pelo a su espalda. Tiene una trampa colgando de una cinta que lleva cruzada al pecho.
- Habilidades:
  - Poner la trampa alrededor suya (por defecto se pone en la posición actual del personaje)
- Armas: Trampas
- Personaje jugable.



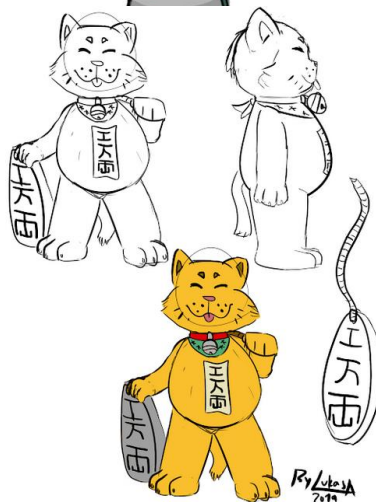
- Protagonista\_2:

- Nombre: M.I.A. (Robot)
- Descripción: Robot con inteligencia artificial. Tiene un cañón de energía en el brazo derecho, y el brazo izquierdo ha sido reemplazado (sin mucho cuidado) por una cadena extensible que termina en puño. Tiene un ventilador que se puede ver a través del abdomen transparente y un pendiente en la "oreja" izquierda con forma de rayo eléctrico.
- Habilidades:
  - Coger trampas a distancia en línea recta.
  - Puede empujar a los fantasmas con el puño.
- Armas: Puño, trampas
- Personaje jugable.



- Protagonista\_3:

- Nombre: Gato (Gato)
- Descripción: Gato antropomorfo con fuertes referencias al "gato de la suerte", Maneki-neko, típico en la cultura popular japonesa. Lleva consigo una losa y un sello de papel con inscripciones. Tiene un collar rojo del que le cuelga un cascabel plateado.
- Habilidades:
  - Congelar a los fantasmas un turno con un cooldown de 5 turnos.
- Armas: trampas.
- Objetos: Piedra mágica de la suerte, la usa para congelar a los fantasmas.
- Personaje jugable.





- Protagonista\_4:

- Nombre: Vlad (Serpiente)
- Descripción: Serpiente antropomorfa (Cabeza de serpiente, tiene brazos pero no piernas). Lleva una capa detectivesca sobre un chaleco y camisa, guantes de cuero y un sombrero ligeramente cónico que puede recordar a los de cazadores de brujas del s. XVI. En el brazo derecho lleva un hacha y en el izquierdo un farolillo.
- Habilidades:
  - Durante su turno puede hacer un haz de luz con su farolillo (3x3 casillas) que repele a los fantasmas en ese área, con un cooldown de 3 turnos.
- Armas: Trampas.
- Objetos: Hacha, linterna.
- Personaje jugable.



- Enemigo\_1

- Nombre: Fantasma pequeño
- Descripción: Típico fantasma etéreo de tenue color verde. Pequeño y parece maquiavélico.
- Habilidades: No tiene habilidad especial
- Personaje no jugable.



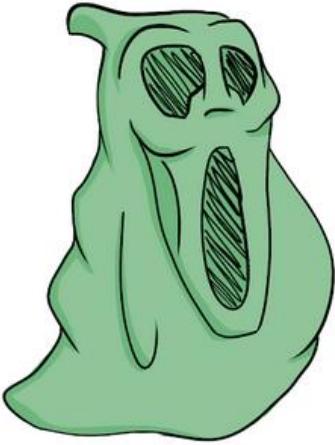
- Enemigo\_2

- Nombre: Fantasma grande

- Descripción: Típico fantasma etéreo de tenue color verde. Grande y un poco aplatanado.

- Habilidades: Puede congelar un turno al jugador cada 5 turnos.

- Personaje no jugable.



## Control de jugador

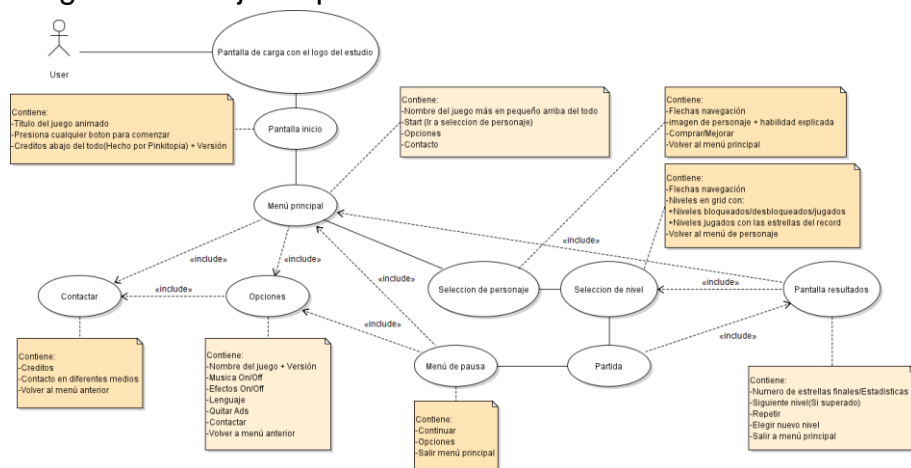
- Cámara:  
Vista isométrica superior del mapa.
- Interacción con el personaje:  
Control del movimiento, y acciones contra Personajes No Jugadores (repelerlos, desplazarlos, capturarlos al recoger la jaula en la que están atrapados)
- Interacción con el entorno:  
Movimiento del personaje sobre el entorno (colocar/mover/recoger/activar objetos)
- Interacción con la interfaz  
Menús simples con opciones estándar.

## Interacción del entorno con el jugador

Una serie de monstruos persiguen al avatar del jugador, al cual pueden dañar, para añadir dificultad al juego e impedir que el jugador salga con vida de la sala. Además habrá obstáculos con los cuales no se podrán interactuar, cortando dicho camino al jugador.

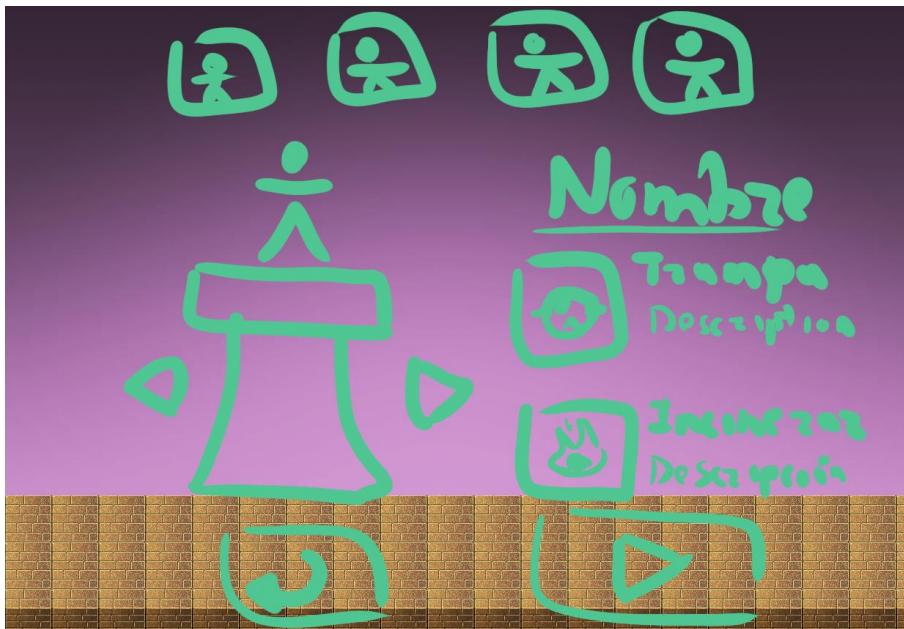
# INTERFAZ

## Diagrama de flujo de pantallas

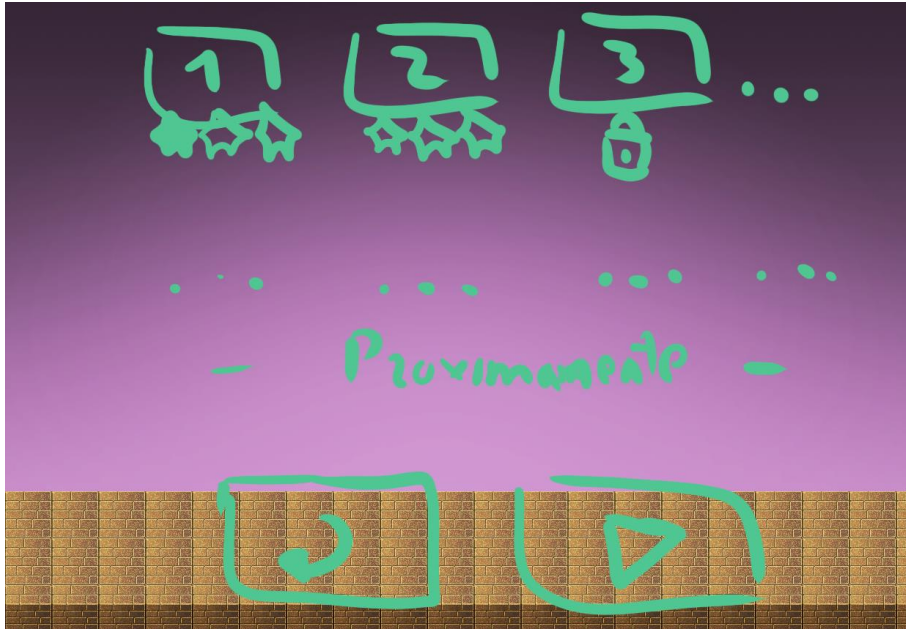


Pantalla de inicio

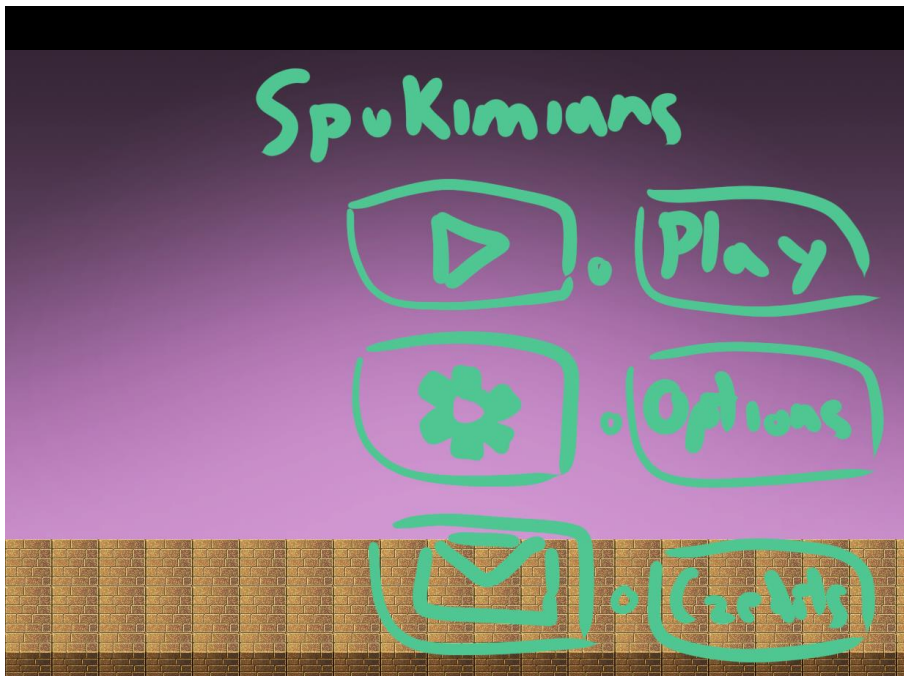
Pantalla selección de personaje



## Pantalla de selección de nivel



Pantalla de carga

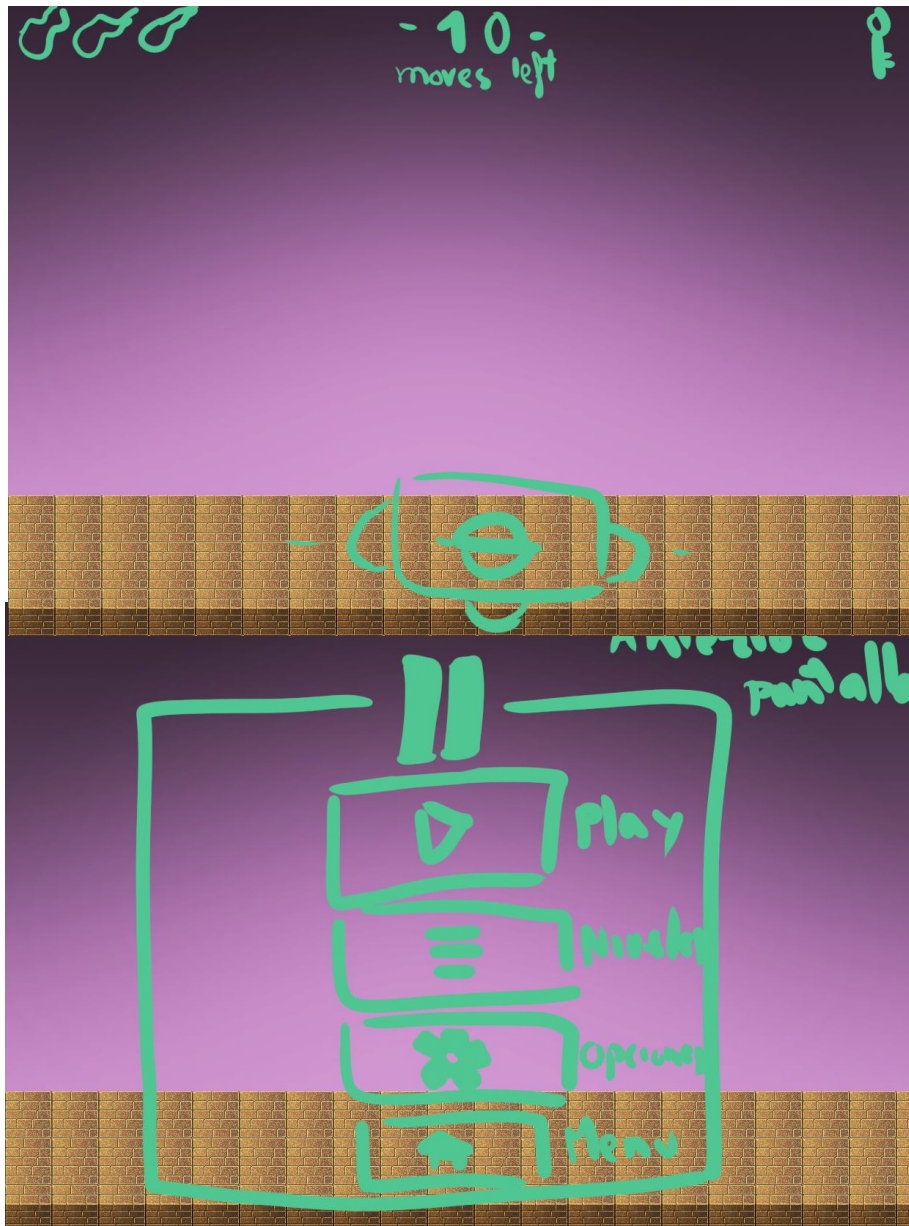


Menú principal



Menú de pausa

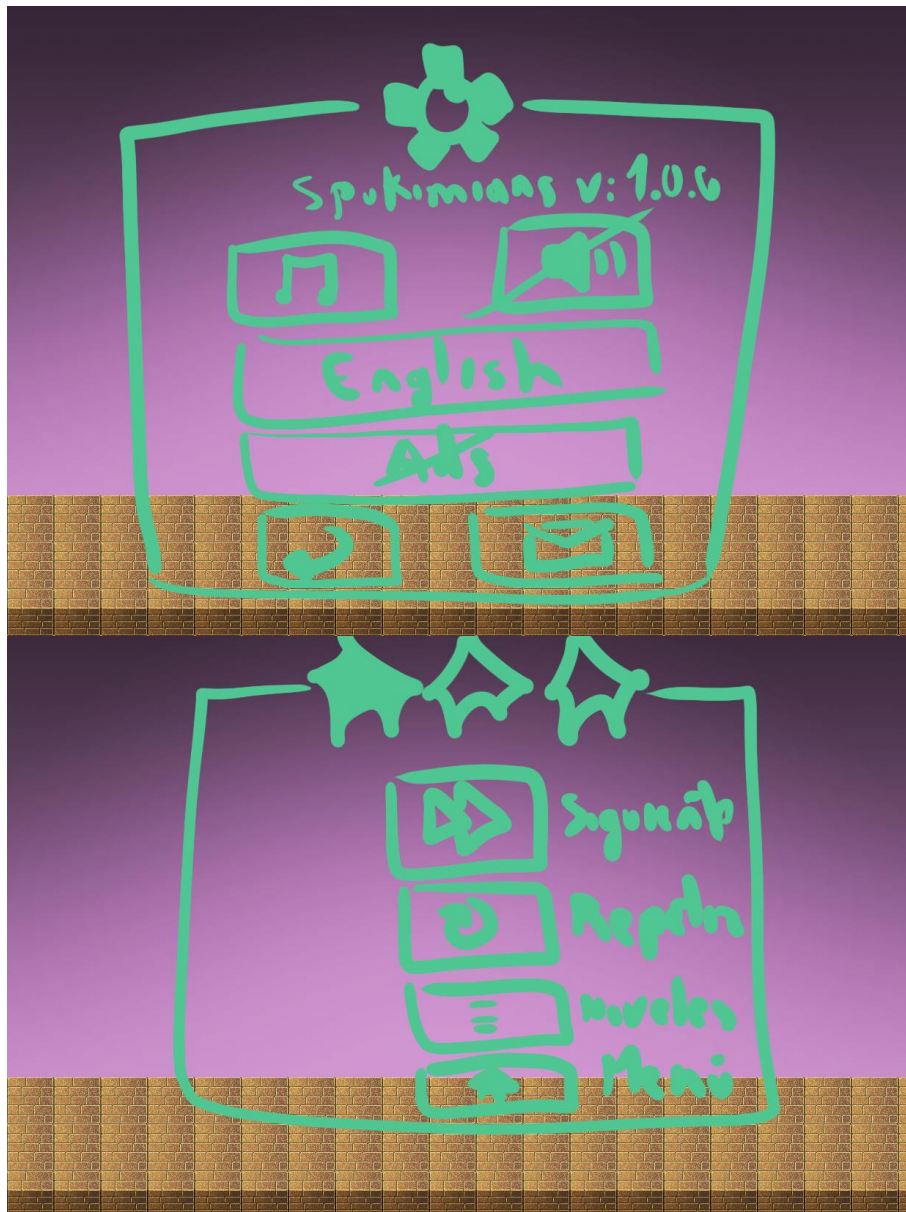
Interfaz de usuario durante la partida





Interfaz fin de partida

Pantalla ajustes





# ARTE

## Estilo

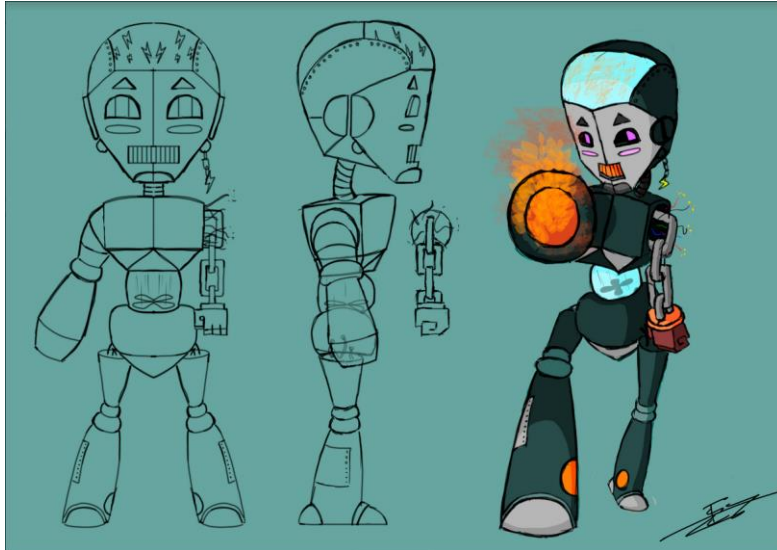
El videojuego goza en su totalidad de un estilo cartoon, pixel art (de 64 píxeles).

## Concepts

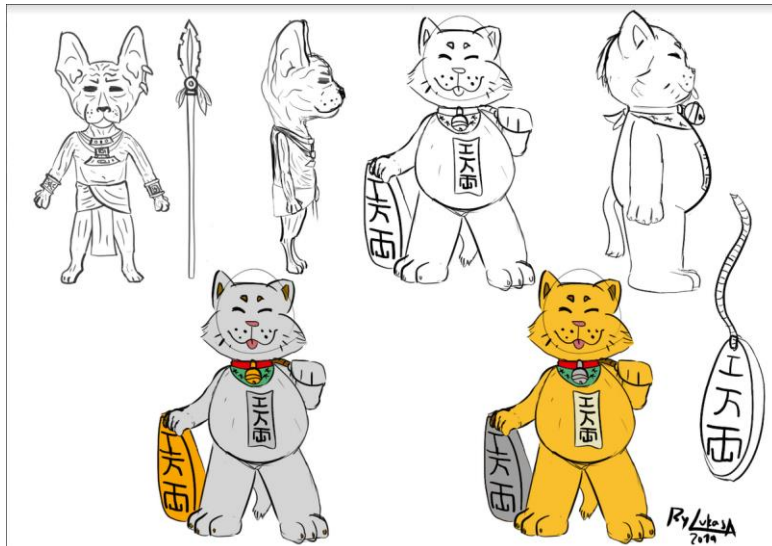
Maika:



M.I.A.



Gato



Vlad



Fantasma



## Referencias

Turn undead 2



Brawl Stars (Supercell - 2017)





Cazafantasmas (1984-2016)





Misceláneo



# SONIDO

## Música

Banda sonora original interpretada a piano y violín.

### Sudden Step

The musical score for "Sudden Step" is written for piano and violin in 6/8 time, key of D major (two sharps). The tempo is marked as  $\text{♩} = 80$ . The score consists of four systems of music, each with a treble and bass staff joined by a brace. The first system (measures 1-4) features a melodic line in the treble with a trill (tr) on the second measure and a second ending bracket on the fourth measure. The bass line provides a steady accompaniment. The second system (measures 5-8) continues the melody with another trill on the sixth measure. The third system (measures 9-11) shows a more active bass line with eighth-note patterns. The fourth system (measures 12-14) concludes the piece with a double bar line and the marking "D.C." (Da Capo).

## Sudden Step - Dungeon Reprise

The musical score is written for Piano and Violin in 8/8 time, with a tempo of 65 BPM. The key signature has two sharps (F# and C#). The score is divided into four systems, each containing a Piano (Pno.) and Violin (Vln.) part. The first system (measures 1-4) features a trill (tr) in the Piano right hand and a second finger (2) in the Violin. The second system (measures 5-8) continues the trill and includes a second finger (2) in the Violin. The third system (measures 9-11) shows a more active Piano part with eighth notes and a Violin part with a trill. The fourth system (measures 12-14) concludes with a double bar line and the instruction 'D.C.' (Da Capo).

**Referencias:** Mystery Skulls, Lilium (Elfen Lied), Vivaldi, Tchaikovsky, La Familia Addams, Cazafantasmas y varios artistas de jamendo.com .

## FX

Efectos especiales obtenidos de bancos de sonido (opengameart.org y freesound.org)



## GUIÓN

En el reino de Esmails ha despertado un antiguo mal, una condena eterna que sólo puede ser contenida. Entre todo ese caos envolvente, la Reina ofrece sustanciosas recompensas a todo aquel que consiga atrapar un fantasma de las catacumbas del castillo, montañas de oro de tal magnitud que atraen aventureros de las más lejanas galaxias. Entre sus recompensas Incluso puede caber el liberar viejas glorias de las mazmorras que podrían ser útiles en la caza de fantasmas.

Nuestros valientes cazafantasmas siderales están equipados con todo tipo de cachivaches e inventos para afrontar la amenaza fantasma. Pero no todo depende de las trampas, también hace falta un buen cazador y no son menos en lo que se refiere a ingenio e inteligencia.