

CHAMBER OF THE HEART GDD

PVLI 2024/2025

2ºV GDV

Asher Carrero de la Nava

David Benito Aller

David Fernández Barrios

Iker Julián Martínez Manrique

ÍNDICE

1. FICHA TÉCNICA	2
2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	2
2.1 SINOPSIS	2
3. JUGABILIDAD	3
3.1 VICTORIA Y DERROTA	3
3.2 CONTROLES	3
3.3 CÁMARA	3
3.4 CICLO DE JUEGO	3
3.5 LIFE SIM	3
3.6 COMBATE	5
3.7 CARTAS/UNIDADES	5
4. DISEÑO DE NIVEL	7
5. HUD	8
6. REFERENCIAS	9
6.1 REFERENCIAS VISUALES	9
6.2 REFERENCIAS DE JUGABILIDAD	9

1. FICHA TÉCNICA

Nombre del juego: Chamber of the Heart
Género: auto battle, live-sim
Target: Adolescentes/adultos
Objetivo: pasar los distintas fases y derrotar al jefe final
Rating: +16
Plataforma: Juego Web
Modo de Juego: Singleplayer / Multiplayer(si da tiempo)

REQUISITOS DEL JUEGO:

-Incluir contenido LGBT (Impuesto por el grupo 05)

1º Carta: Gato en una caja:

- Añadir un NPC que sea un gato en una caja.
- Añadir una mecánica de probabilidad
- Añadir un final abierto

2º Carta: Egipto:

- Añadir ambientación egipcia.
- Añadir jeroglíficos al juego
- Hacer que los jeroglíficos sean parte del gameplay

3º Carta: Terraria

- Añadir una mecánica de life simulator.

4º Carta: Persona 3

- Añadir una mecánica de reputación/ afecto.
- Pactos con otros equipos:
-

Grupo 07→ Incluirán un final abierto en su juego

Grupo 05→Incluirá un gato en una caja como personaje en su juego.

Grupo 02 →Incluirán una mecánica de reputación y afecto en su juego

2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

2.1 SINOPSIS

Shai ha custodiado un templo dedicado a Ra toda su vida y ahora se enfrenta a la mayor amenaza contra su dios, La Serpiente Apofis. La Serpiente ha empezado a atacar numerosas regiones egipcias por la noche, y cada vez está más cerca. Con la ayuda de guerreros dispuestos a unirse a su causa y refugiados que ahora viven en el templo, Shai deberá plantar cara a Apofis cada noche hasta que su hogar vuelva a estar a salvo.

3. JUGABILIDAD

3.1 VICTORIA Y DERROTA

Para obtener la victoria en el juego se deberá ganar la batalla de cada una de las 5 noches. Si se pierde una batalla se dará la opción de reiniciar el día o el juego entero.

3.2 CONTROLES

Point and click.

3.3 CÁMARA

Cámara fija.

3.4 CICLO DE JUEGO

El juego consta de 5 días completos, dividido cada uno en 4 tramos: Mañana, Mediodía, Tarde y Noche.

Durante los 3 primeros se podrá hablar con los NPCs que residen en el templo y entrar a la tienda (Parte life sim). Cada vez que se interactúa con uno de los personajes pasamos al siguiente tramo del día hasta llegar a la noche cuando inicia la parte de combate

Para pasar del 3 al 4 el jugador deberá pulsar un botón que indique que quiere pasar a la noche. Esto para poder ir a comprar antes de las batallas.

3.5 LIFE SIM

Los primeros eventos posibles serán justo después de la cinemática/ introducción del juego. Está será la primera ronda de life sim del juego y funcionará como tutorial también. Los NPCs aparecerán en el hall principal y si se hace click en ellos se empezará la conversación con ellos. La primera conversación siempre será la misma (el evento 1 de Eshe y Tarik). La primera aparición de cada personaje será la siguiente:

Eshe y Tarik (Ra) → Día 1. Mañana
Layla y Aya (Isis) → Día 1. Mediodía
Khalid (Anubis) → Día 1. Mediodía
Adio (Horus) → Día 1. Tarde
Sharifa (Osiris) → Día 2. Mañana
Ziyad (Seth) → Día 2. Mañana

Si se habla con uno de los personajes, habrá un cooldown de un turno antes de volver a poder hablar con ellos. Este cooldown solo se mantiene durante el mismo día. Por ejemplo, si se habla con un personaje la mañana del día 2, no se podrá hablar con él hasta la tarde de ese mismo día. Y si se habla a mediodía, habrá que esperar a la mañana del día siguiente. Pero si se habla con un personaje por la tarde, sí se podrá hablar con ese mismo personaje a la mañana siguiente.

Tutorial de la parte lifeSim:

El juego después de la intro, empezará en la pantalla del hall, donde aparecerán los sprites de Eshe y Tarik.

→ Evento 1 de Eshe y Tarik (Ra)

Tras el evento, se guiará al jugador a la tienda (y se presentará a mi querido gato en la caja), Khayyat, dónde se explicará la mecánica de contratar guerreros para luchar por la noche, con el dinero que habrás ganado en la conversación anterior. (1era tirada en el gacha, olee...). Cada contrato será aleatorio (y se explicará en la parte de esa mecánica) y costará 1 ofrenda.

Lo puntos de reputación con los personajes (*menos Ziyad(Seth)*)

Cuando los personajes lleguen tendrás 10 pts de reputación con ellos. (Estos puntos no se mostrarán en ningún lado, solo sirven para cálculos internos del juego). Cuando se hable con alguno de los personajes habrá tres tipos de respuestas posibles (no siempre serán 3 respuesta y no siempre habrá una de cada tipo):

- Positiva: Serás recompensado con 2 ofrendas y +5pts de reputación con el personaje.
- Neutral: Conseguirás 1 ofrenda y +2pts de reputación con el personaje.
- Negativa: Perderás -5pts con el personaje.

Si un personaje llega a tener un número negativo de puntos, sus eventos se cortarán y el personaje será inaccesible durante el resto de la partida.

Los puntos de reputación que tengas con cada personaje y, por lo tanto, con su dios asociado, afectarán la probabilidad de que contrates a un guerrero relacionado con esa facción.

La probabilidad de que encuentres un guerrero de un tipo específico se calculará con la siguiente fórmula:

Pts de reputación con ese dios / Pts de reputación totales

Una vez que se haya cortado una cadena de eventos, esa reputación se contará como 0pt.

En el caso de cartas comunes (aquellas con un jeroglífico que se usa en más de un nombre), la probabilidad se calculará de la siguiente manera:

Pts de reputación con dios 1 + Pts de reputación con dios 2 .../Pts de reputación totales

Punto de reputación con Ziyad (Seth)

Ziyad llegará al templo con 0pts y su primer evento indicará si se queda en el templo o se va inmediatamente. Las respuestas durante los eventos de Ziyad cambian de la siguiente manera:

- Positiva: +5pts de reputación con él, -3pts de reputación con el resto.
- Neutral: 1pt para el resto de personajes y dioses.

Una vez que Ziyad sea aceptado en el templo, su cadena de eventos nunca se romperá y solo se le pueden dar respuestas neutras o positivas.

3.6 COMBATE

Serán un número determinado de oleadas, en el que se incluirá una oleada final con jefe.

En cada oleada habrán dos fases:

1) Colocación de unidades:

Antes del inicio de cada oleada el jugador coloca sus unidades en su tablero. Y tendrá una lista visible los diferentes tipos de enemigos que aparecerán pero no el número de estos.

2) Fase de combate:

Las tropas aliadas están quietas mientras tengan enemigos en frente, cuando hayan acabado con estos se desplazaran a la siguiente línea que contenga enemigos y las tropas enemigas tendrán también este comportamiento. El combate acaba cuando uno de los dos lados ha perdido a todas sus unidades.

3.7 CARTAS/UNIDADES

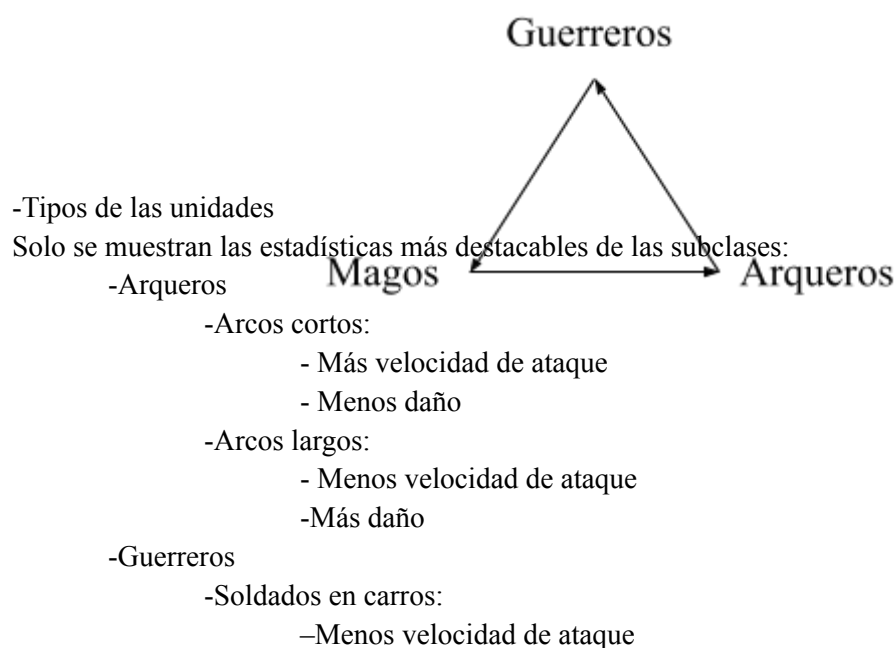
Las unidades del jugador y la CPU comparten todas sus estadísticas y comportamiento menos las letras para las sinergias en las cartas del jugador.

-Estadísticas de las cartas/unidades:

- Vida
- Ataque
- Velocidad de ataque
- Tipo de unidad
- Letra(solo para las cartas del jugador)

Las unidades se definen según su tipo. Esto les da ventaja contra otras unidades provocandoles mas daño. Tenemos tres tipos de unidades básicas: guerreros, arqueros y magos, y sus respectivas subclases que mantienen esas ventajas y debilidades variando sus estadísticas. Las unidades enemigas solo serán de los tipos principales teniendo un total de 3

Las flechas indican las ventajas de una unidad sobre otra



- Más vida
- Infantería:
 - Más velocidad de ataque
 - Menos vida
- Magos
 - Mago atacante
 - Más daño
 - Mago curandero
 - En vez de hacer daño cura a los aliados

Unidades especiales

Estas unidades solo se consiguen a través de los diálogos de los personajes.

-Sinergias de las cartas

Cada carta o tropa tendrá asignada un jeroglífico específico, si al colocar las cartas estos deletrean el nombre de alguno de los dioses de la lista, se activará una pasiva especial para todo el equipo (a definir para cada dios).

Dioses(pasivas){
 -Ra : quemadura
 -Osiris : revivir tropas
 -Horus: ceguera
 -Anubis: prob de instakill
 -Seth :Aumento de daño
 -Isis: Curar
 }

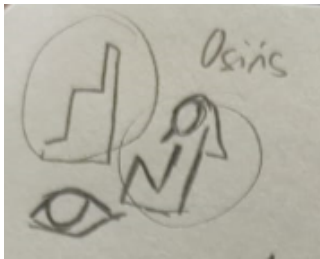
-Descripción de los efectos alterados

- Quemadura: infringe de manera periódica el estado alterado por los enemigos. Mientras dure el efecto cada x tiempo las unidades recibirán un poco de daño.
- Revivir unidades: al morir una unidad tiene una probabilidad del 10% de revivir.
- Ceguera: los enemigos tienen una probabilidad de fallar sus ataques.
- Probabilidad de instakill: los ataques de las unidades del jugador tienen una probabilidad baja de matar de un solo golpe a un enemigo(no funciona con jefes).
- Aumento de daño: hace que las tropas del jugador.
- Curar: Periódicamente cura a un porcentaje de vida a las unidades del jugador.

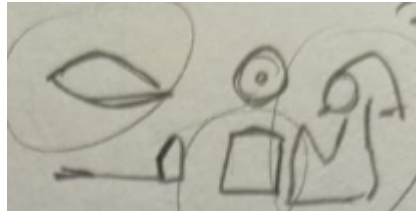
Las cartas de las tropas del jugador contarán con una letra que permite crear sinergias que afectarán a la oleada actual.

-Jeroglíficos:

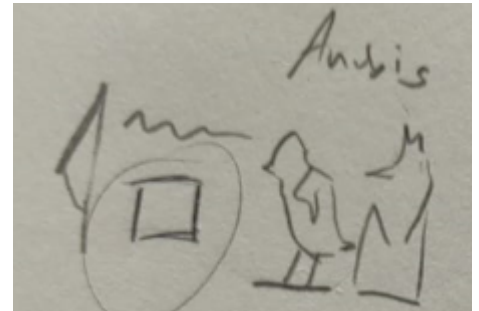
Osiris:



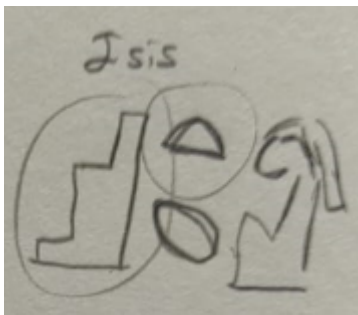
Ra:



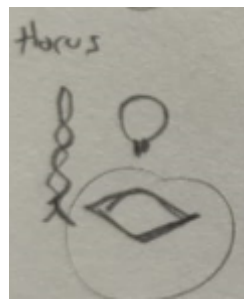
Anubis:



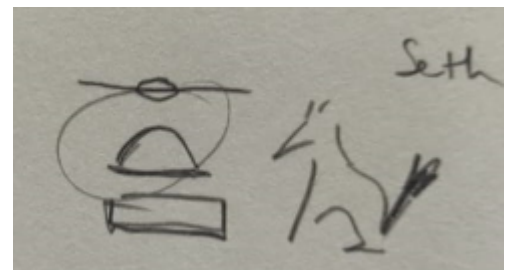
Isis:



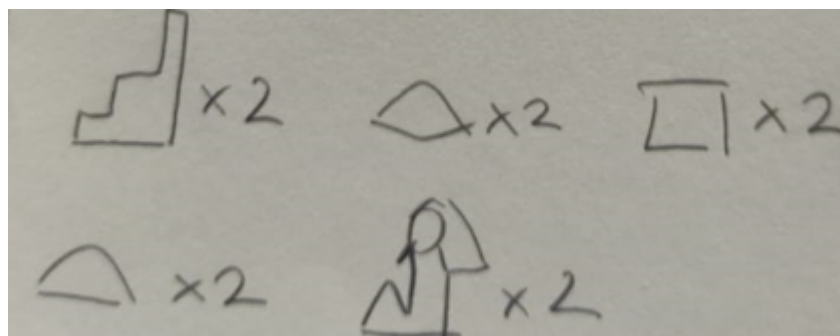
Horus:



Seth:



Comunes:

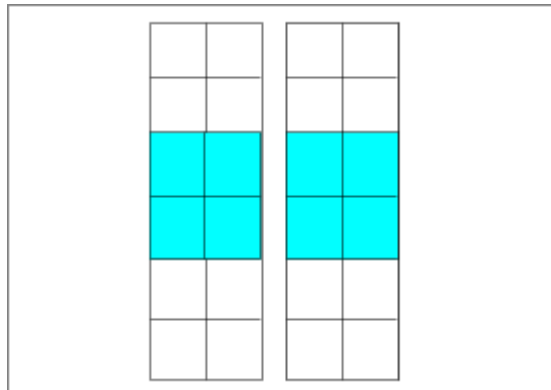


4. DISEÑO DE NIVEL

Durante las oleadas pueden salir cualquiera de los 3 tipos de tropa enemigas (los enemigos están predefinidos, no salen de manera aleatoria).

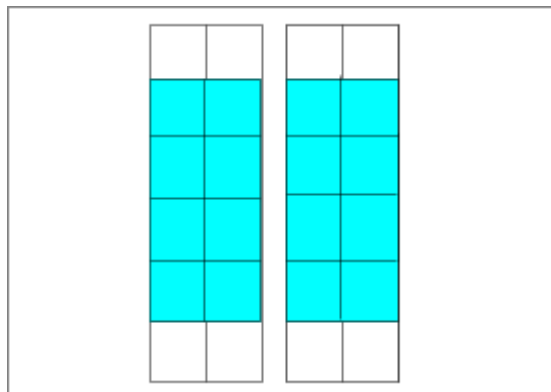
-Oleada 1:

En la primera oleada la cuadrícula sólo será de 2x2, ya que el jugador no tendrá muchas cartas para ese momento.

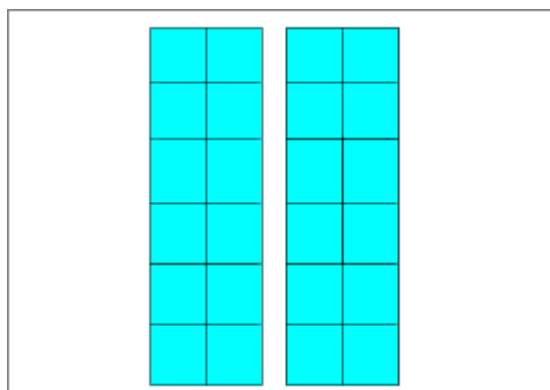


-Oleada 2:

En la segunda oleada la cuadrícula se ampliará hasta una 4x2 ya que el jugador al haber pasado ya dos días enteros tendrá a su disposición más tropas y los desafíos comenzarán a parecerse más a los del ciclo del juego.

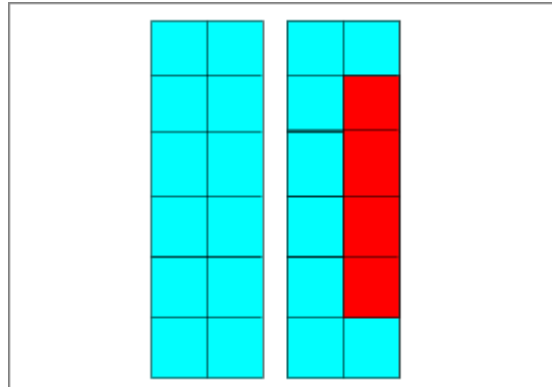


-Oleadas 3 y 4: A partir de ahora la cuadrícula será 6x2 y comenzará el ciclo de juego normal



-Oleada final(jefe):

En esta oleada final el jugador enfrentará al jefe que ocupará 4x1 casillas(el resto de las dimensiones de la cuadrícula serán las mismas 6x2). Este combate consta de tres oleadas donde el jefe invoca minions a su alrededor. Al final de cada oleada el jefe devolverá al jugador las cartas utilizadas en la ronda anterior.



5. HUD

Elementos de la UI:

(Durante Life Sim)

- Barras que representan puntos de reputación con cada dios.
- N° de ofrendas (el dinero del juego)
- Reloj que indica el turno del día (Mañana, Mediodía, Tarde)
- Cajas de diálogo

(Durante Combate → Preparación)

- Cartas (tropas) disponibles
- Reloj que indica el turno del día (Noche)
- Indicador de tipos de enemigos en esa oleada.

6. REFERENCIAS

6.1 REFERENCIAS VISUALES

- Referencias de Pinterest: <https://es.pinterest.com/ikermartinez180403/isos-pvli/>



COLORES
5 Pines



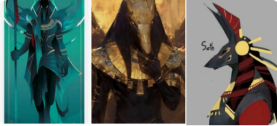
ARMAS
6 Pines



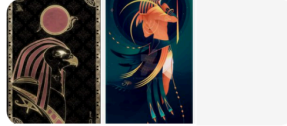
PERSONAJE
19 Pines



AMBIENTACIÓN
7 Pines



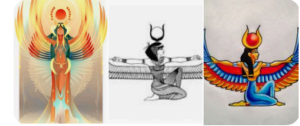
Sutej-Suty-Seth (Dios)
4 Pines



Hor-Hur-Horus (Dios)
2 Pines



Inpu-Anubis (Dios)
8 Pines



Isis (Dios)
11 Pines



Ra (Dios)
2 Pines



+ Osiris (Dios)
Pines

6.2 REFERENCIAS DE JUGABILIDAD

- Plantas vs zombies (combate)
- Super auto pets (combate)
- Persona (sistema de relaciones)
- Danganronpa (eventos de tiempo libre)