



¿Rodolfo?

MoyMoy



Índice

1. Concepto e introducción
2. Visión General del juego
3. Mecánicas del juego
4. Flowchart
5. Interfaces
6. Niveles
7. Personajes y enemigos
8. Items
9. Habilidades
10. Guión
11. Música y sonidos
12. Puntos fuertes
13. Referencias



Concepto e introducción

Concepto e introducción

- Título:
 - ¿Rodolfo?
- Estudio, miembros:
 - MoyMoy
 - Sergi Lozano, Noé Carmona, Victor Sabariego, Yuri Gonzalez, Liam Viladiu
- Género:
 - Acción, Bullet Hell
- Plataforma:
 - Pc
- Versión:
 - 0.1.1
- Sinopsis de jugabilidad y contenido:
 - En esta aventura podrás meterte en el lugar de un camaleón el cual tendrá que luchar para poder decidir su propio destino y no ser obligado por las fuerzas enemigas a formar parte de su ejército.

Concepto e introducción

- Referencias:
 - Referencias jugabilidad: Hades, Hyperlight drifter, Profane
 - Referencias artísticas: en cuanto a estilo artístico nos referenciaremos de juegos como zelda o untitled goose game, y en cuanto a la ambientación habíamos pensado en algo mas estilo no man's sky y tft
- Licencias:
 - Totalmente libre de licencias de pago
- Mecánica general:
 - .La mecánica principal de nuestro juego se centra en los pergaminos, los cuales proporcionan una habilidad random la cual puedes elegir en cualquier momento si usarla o no, pero si la usas la perderas para el resto del juego al acabar la sala pero sabrás en todo momento cuantos enemigos te quedan para acabar la sala, así podrás tomar la decisión de usar el pergamino o no sabiamente.
 - Otra técnica importante sería tener en cuenta que cada sala proporciona un solo pergamino a menos que hayas completado la sala sin perder vida, en dicho caso dispondrás de dos pergaminos en vez de uno.

Concepto e introducción

- Hardware:

- Mínimo:

- SO: Windows 7 / 8 / 10 64 bit
 - Procesador / *Processor*: 2.0 GHz CPU
 - Memoria / *Memory*: 4 GB de RAM
 - Gráficos / *Graphics*: Intel HD 4000 or equivalent with 1 GB VRAM
 - DirectX: Versión 11
 - Almacenamiento / *Storage*: 5 GB de espacio disponible
 - Tarjeta de sonido / *Sound*: DirectX compatible

- Recomendado:

- SO: Windows 7 / 8 / 10 64 bit
 - Procesador / *Processor*: Intel i5 2.5 GHZ
 - Memoria / *Memory*: 8 GB de RAM
 - Gráficos / *Graphics*: NVIDIA GeForce GTX 950 or equivalent
 - DirectX: Versión 11
 - Almacenamiento / *Storage*: 3 GB de espacio disponible
 - Tarjeta de sonido / *Sound*: DirectX compatible

Concepto e introducción

- Público objetivo:
 - Pegi 7: Juego dedicado a casi toda la familia pero no para los más pequeños por su lenguaje
 - Tipo de jugadores a los que va dirigido
 - Triunfador: Perfectamente reconocible por su perfil orgulloso, este tipo de jugador se sentirá como casa al ver toda la cantidad de habilidades que tiene por dominar y las decisiones que tiene por tomar.
 - Asesino: En el caso de este estilo de jugador podrá divertirse como en ningún otro con la cantidad de enemigos por matar y la de maneras diferentes que tiene de hacerlo.



Visión General del juego

Visión General del juego

- FLOW:
 - El objetivo es simple y muy marcado, matar a todo lo que puedas encontrarte en cada sala.
 - Evolución de la dificultad procedural en cada una de las estancias.
 - Mecánicas simples e intuitivas para favorecer la fluidez del jugador en su gameplay.
- MICROFLOW:
 - Estaría situado en el final boss teniendo en cuenta el incremento de la dificultad, el tamaño del boss, el uso de todas las habilidades ahorradas con esfuerzo e incluso el tema musical tenso para someter al jugador a una presión extrema de microflow.
- Recompensas: Como beneficio a los buenos jugadores daríamos un pergamino extra a los que sean capaces de completar una sala sin recibir nada de daño
- Toma de decisiones: El jugador tendrá que decidir si usar la habilidad que le proporcionan los pergaminos teniendo en cuenta que si la usa no dispondrá de ella en la siguiente sala, pero esa decisión se alargaría durante todo el tiempo pudiendo usar los pergaminos en todo momento

Visión General del juego

- TIPOS DE DIVERSIÓN:
 - Descubrimiento: El jugador dispondrá de diversas salas generadas por nosotros las cuales serán cortas pero intensas.
 - Fantasía: El juego está ambientado en un mundo lejano a la realidad conocida lo cual nos da pie a poder crear cosas nunca vistas ni imaginadas por el humano simple.
 - Avance: El juego consta de habilidades las cuales no sabe cuántas puede llegar a tener lo cual incitará a jugar para descubrirlas todas.
- Retroalimentaciones:

Reglas fundacionales

- Operacionales
 - Inicio: Protagonista situado en un mundo alienígena, con su barra de vida en su máxima capacidad y sus dos habilidades base preparadas
 - Progresión:
 - Los impactos de los enemigos nos quitarán vida que no se regenerará, y en el caso de que esta se agote, el jugador volverá al principio del gameplay.
 - Para recuperar la vida perdida habrá una fuente de vida antes del jefe final puesto que la regeneración no es automática y queremos que el jugador se pueda enfrentar al jefe en su mejor rendimiento.
 - Finalización:
 - Derrotar al jefe final
 - Derrotar todos los monstruos encontrados
 - Quedarse sin vida

Reglas fundacionales

- Constitutivas
 - Se completará cada nivel derrotando a todos los enemigos y así pasar al siguiente.
 - Los impactos de los enemigos nos quitarán vida que no se regenerará, y en el caso de que esta se agote, el jugador volverá al principio del gameplay.
 - Para recuperar la vida perdida habrá una fuente de vida antes del jefe final puesto que la regeneración no es automática y queremos que el jugador se pueda enfrentar al jefe en su mejor rendimiento.
 - Completando cada nivel se obtendrán nuevas habilidades que añadirán mecánicas para destruir a los nuevos enemigos de cada nivel.
- Implícitas
 - Dash de enemigo y prota al mismo tiempo
 - Colisión entre balas de prota y enemigo
- Condición de victoria
 - Llegas al menos con 1 de vida al final de game
 - Derrotar boss



Mecánicas del juego

Mecánicas del juego

Cámara:

- Cámara 3d, vista top down, seguirá al player teniendo en cuenta los límites del mapa.

Periféricos:



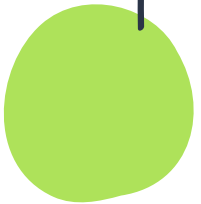
Mecánicas del juego

Puntuación:

- Nuestro juego no contará con un sistema de puntuación estándar.

Guardar:

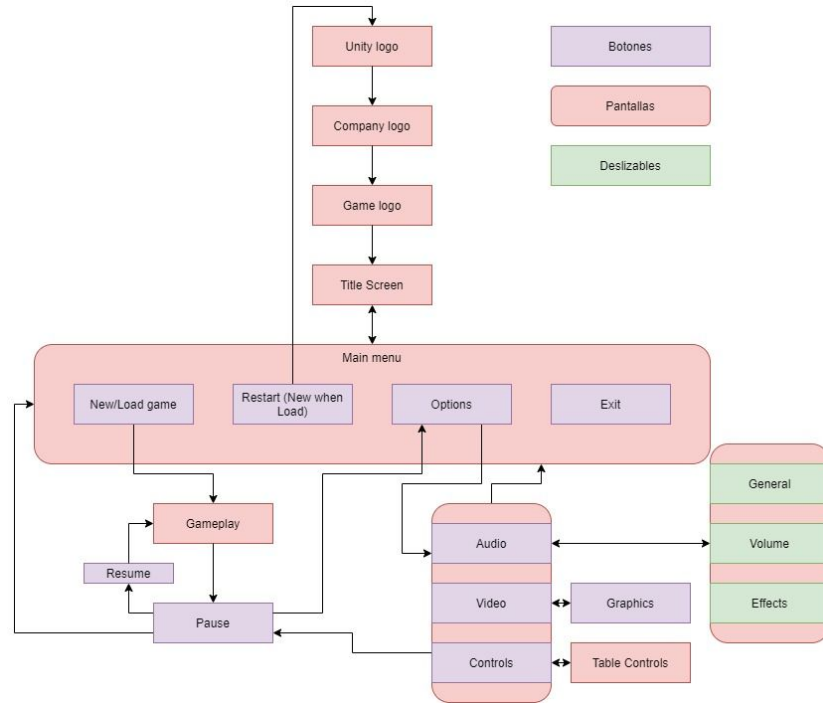
- El jugador podrá salir a cualquier punto de la “dungeon”, pero eso sí, si sale, tendrá que volver a empezar desde el principio de esa misma.
- También podrá salir al principio de cada sala
- Saldrá al menú principal, donde podrá cargar a la última partida guardada.





Estados del juego

Flowchart





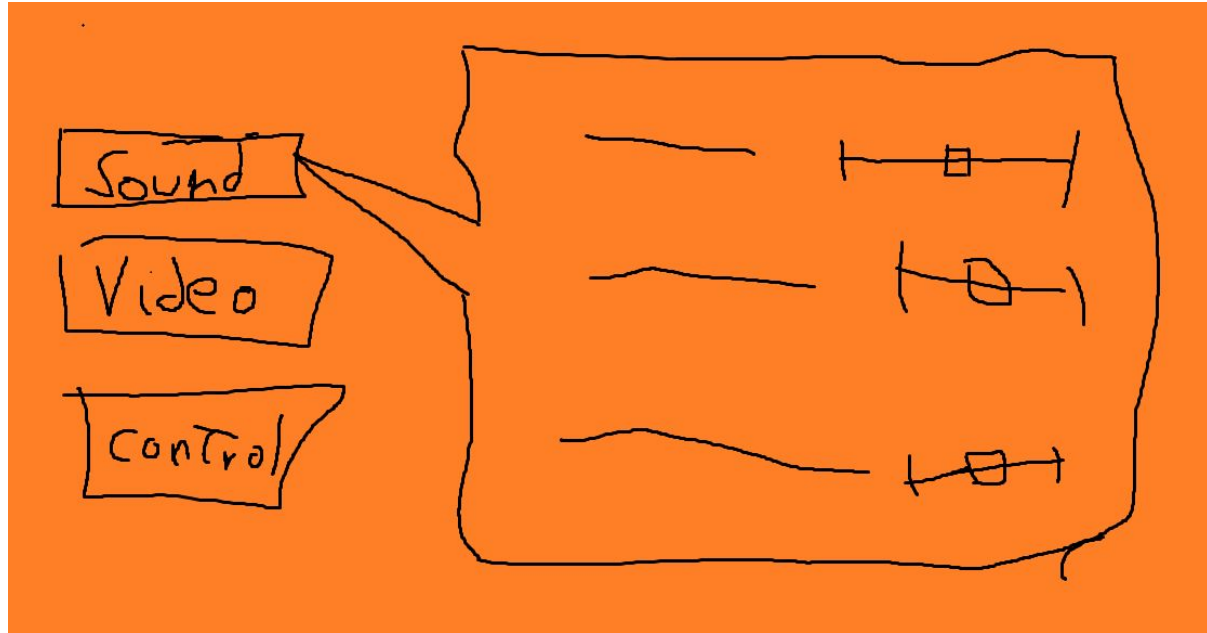
Interfaces

Interfaces

- Unity Logo
- MoyMoy Logo
- Title scene



Opciones

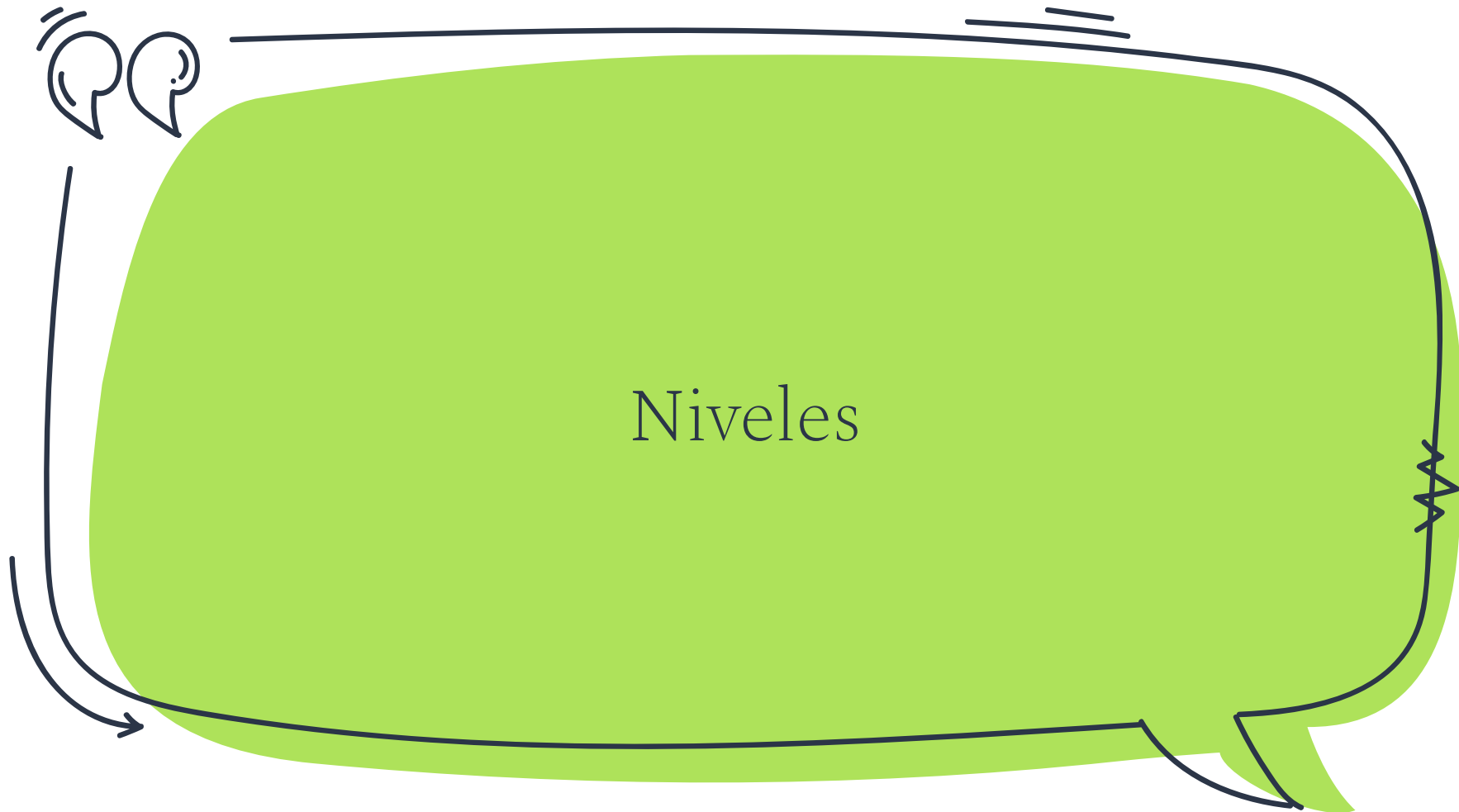


Gameplay



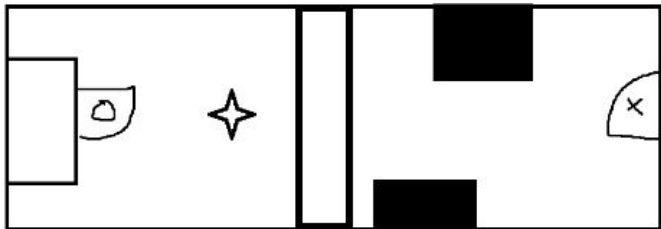
Pausa



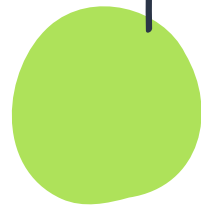
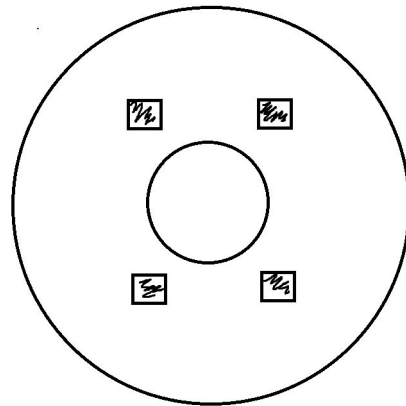


BOSS Y TUTO

El juego estará dividido en cuatro niveles, mas tutorial y sala para el boss.



Esta es la sala tutorial la cual aprenderás la técnica de los pergaminos, el cómo matar enemigos, y que cosas puede saltar y que no.



1,2

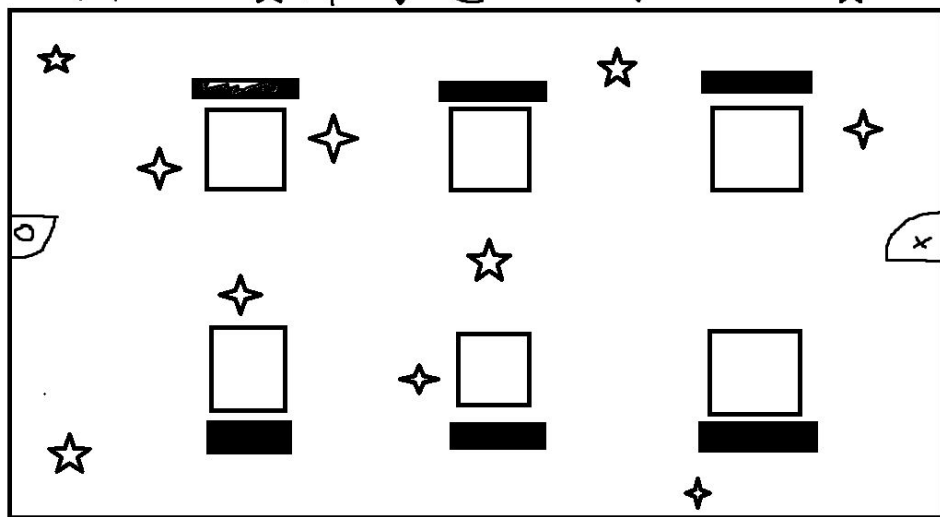
★ P

★ M

★ S

★ = 6

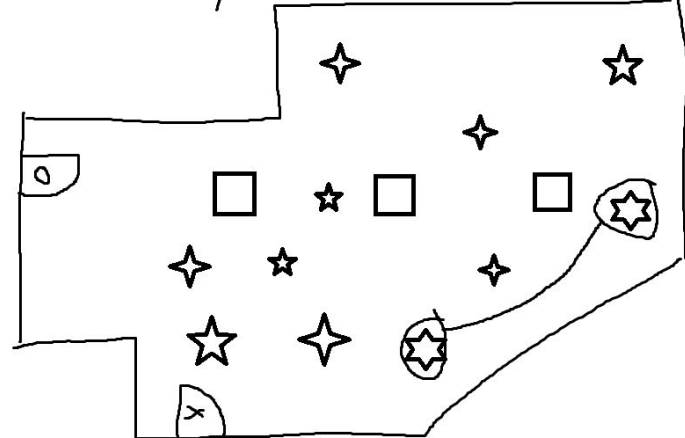
★ = 4



★ = 4

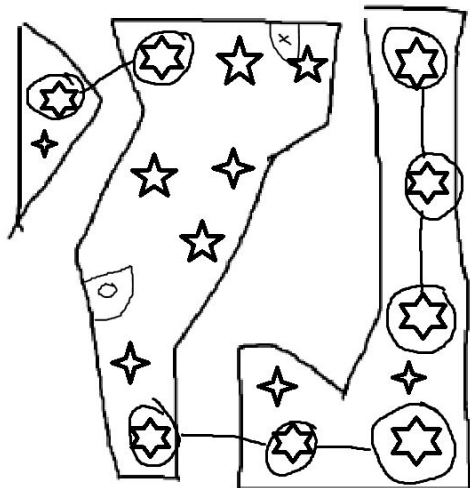
★ = 5

★ = 7

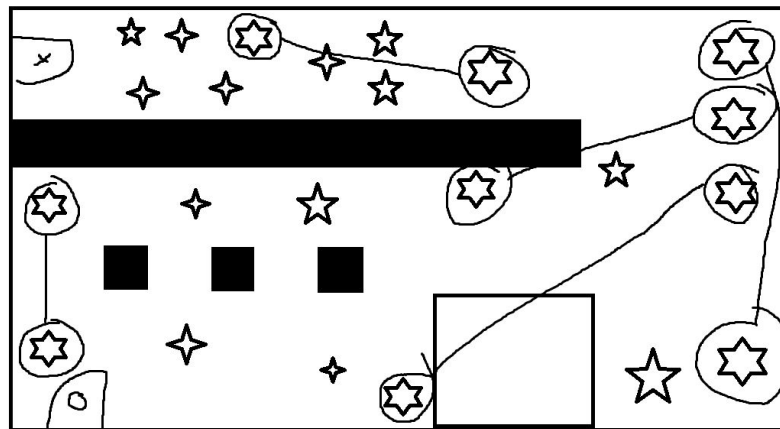


3,4

✧=5 ☆=4 ⬠=3



✧=7 ☆=5 ⬠=5





Personajes y enemigos

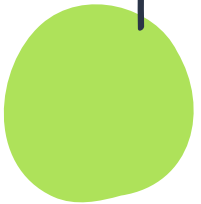
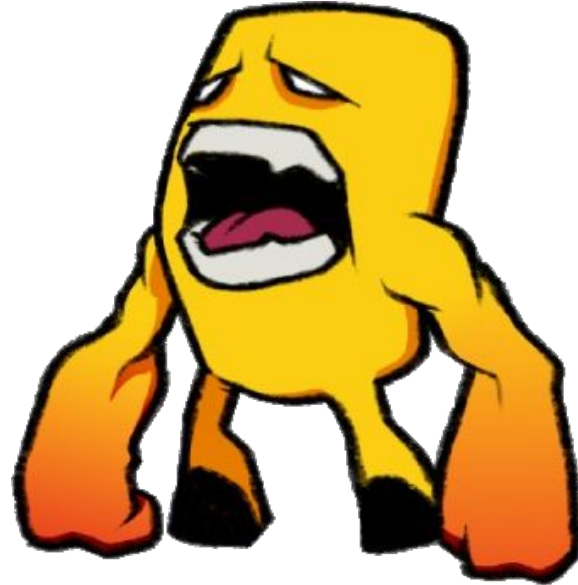
Rodolfo

- Descripción: Camaleón playero. Ha sido raptado y quiere volver a la playa. Está asustado.
- Concepto: Protagonista del juego. Su arma principal es una pistola de agua. Desapareció un soleado día de verano.
- Mecánicas:
 - Ataque básico: Con el arma en la mano derecha no parará de disparar para volver de donde vino.
 - Habilidad 1: Como buen camaleón posee la habilidad de camuflarse con el ambiente de cualquier entorno para hacerse invisible ante el ojo de cualquiera que lo busque, también utilizado para atravesar balas de forma rápida y eficiente.



Puñakos

- Descripción: Aliens a los que les gusta romper cosas. Se dice que contra más grandes los puños, más pequeño el cerebro
- Concepto: Enemigo cuerpo a cuerpo, no te disparará pero te perseguirá con tal de darte su siguiente gancho
- Primer encuentro: Localizado por primera vez en la primera sala, el jugador deberá eliminar a uno para saber cómo disparar y luego vendrá una oleada para entender sus mecánicas y diferencias
- Mecánicas:
 - Ataque básico: Ataque melé continuado para agobiar al jugador

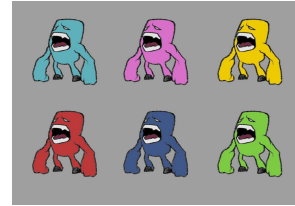
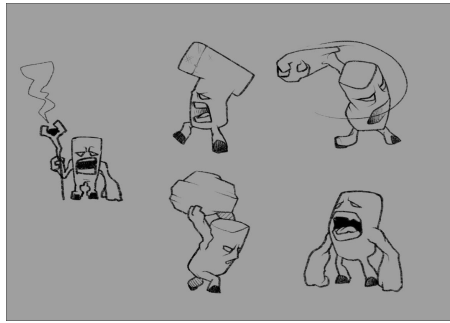
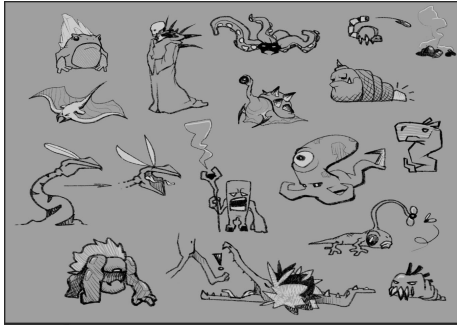


Martillakos

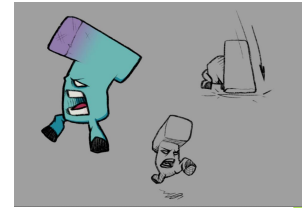
- Descripción: Aliens a los que les gusta romper cosas. El tamaño de su protuberancia es equivalente a su valor en la sociedad
- Concepto: Variante de Puñakos, pero que solamente carga hacia el jugador
- Primer encuentro: Localizado por primera vez en la oleada de la primera sala para entender sus mecánicas y diferencias
- Mecánicas:
 - Habilidad: Cargará hacia el jugador con toda su fuerza y, si llega a impactar, dejará al jugador inhabilitado en el lugar del impacto además de realizarle daño



De principio a fin: Los -kos

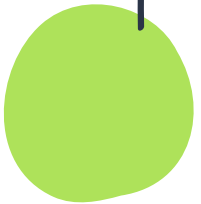


Pensamos en este enemigo como un minijefe, pero después de desarrollarlo acabamos decidiendo que fuese un enemigo corriente. Exploramos distintas maneras de demostrar fuerza bruta y nos gustó una criatura agonizando por dar su siguiente golpe. Queríamos que pudiese distinguirse del paisaje, por eso el tono cálido; y unos puños rojos como recién usados para enfatizar su único cometido en la vida. Decidimos hacer una segunda variante que cargará contra el jugador.

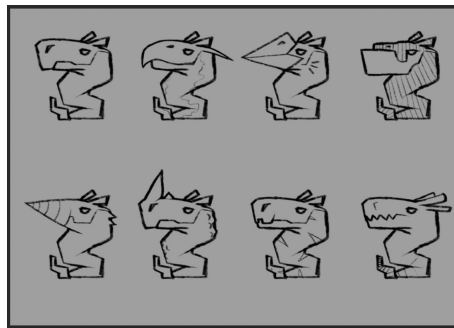
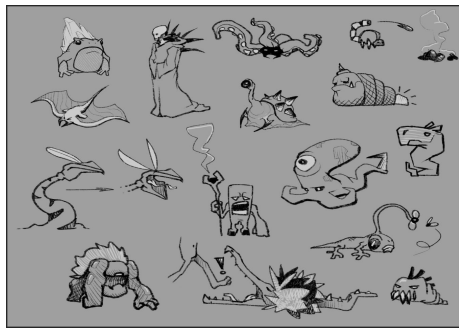


Capy

- Descripción: Gusano con cráneo duro como el de un rinoceronte
- Concepto: Enemigo torreta, se desplazará bajo tierra y generará una gran cantidad de balas si lo dejas vivir el tiempo suficiente
- Primer encuentro: Localizado por primera vez en la segunda sala. Vendrá una oleada para que el jugador aprenda su mecánica y aprenda a derrotarlo
- Mecánicas:
 - Ataque básico: Abrirá su boca para disparar pedruscos
 - Habilidad: Podrá hundirse en el suelo y moverse por el mapa; no podrá disparar pero tampoco le afectarán las balas



De principio a fin: Skull-o-rhyno



Empezamos con unos cuantos concepts de enemigos básicos y nos decantamos por este porque nos parecía innovador una torreta móvil. Su nombre deriva de su concept inicial. Hicimos pruebas con distintos cráneos e intentamos simbolizar distintas durezas. Nos acabamos decantando por el rinoceronte porque daba sentido al cómo se movía bajo tierra. Decidimos un color rojizo para contrastar con el suelo y blanquecino por el color del hueso.

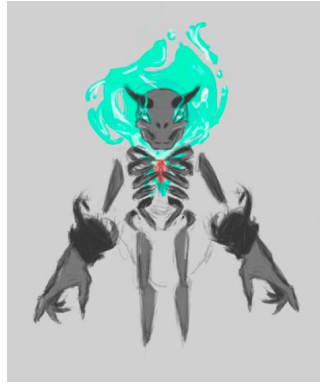
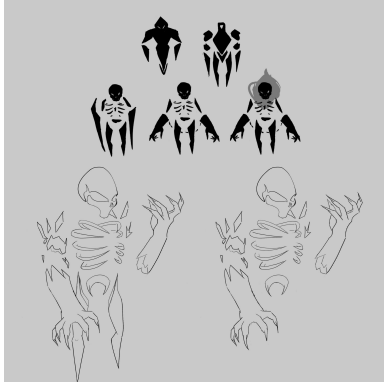


Drakan

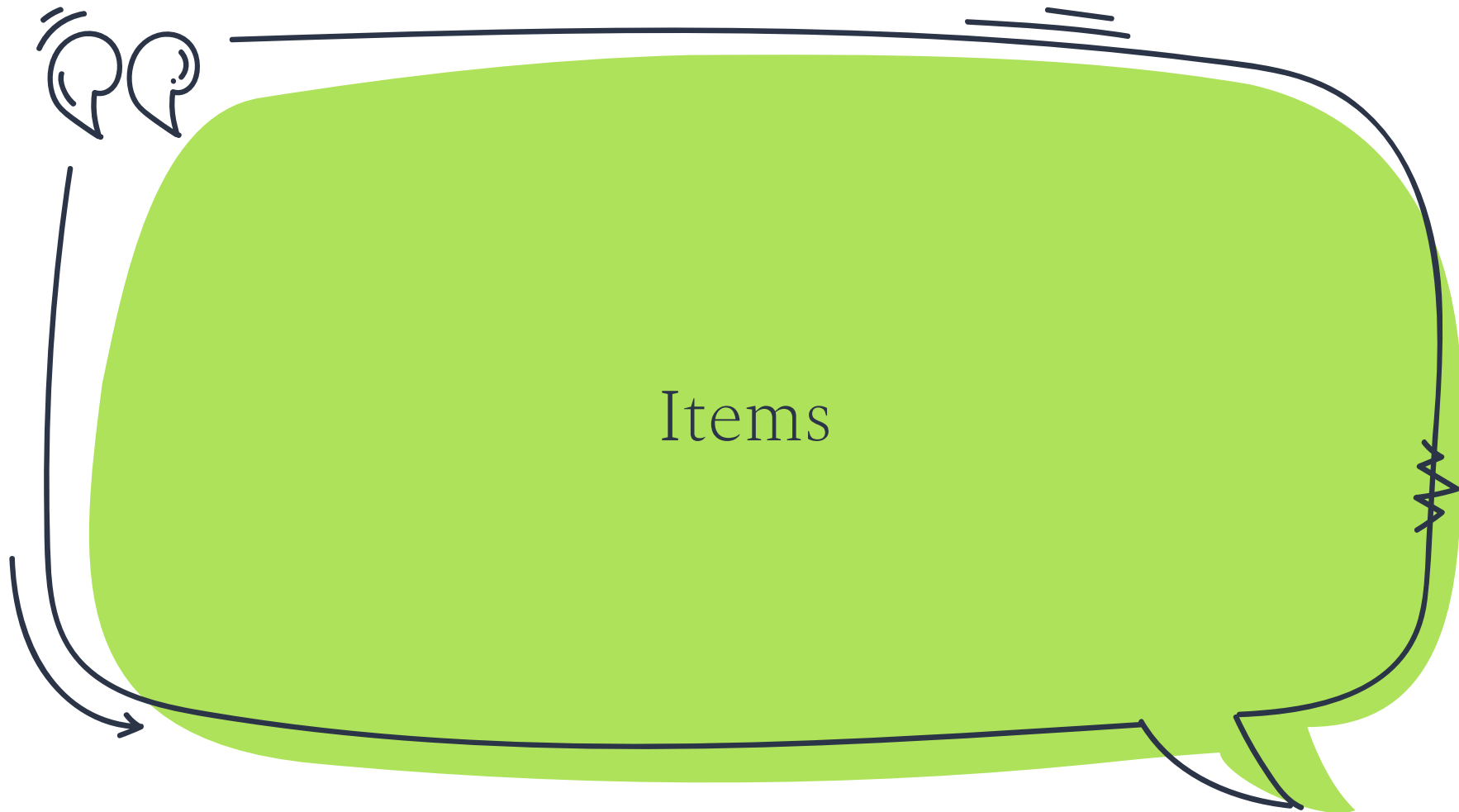
- Descripción: Un cristal con mucha energía ha imbuido un esqueleto que vaga por la tierra con el objetivo de hacer perecer a todo aquel que se le cruce
- Concepto: Enemigo tipo Boss, tiene diferentes ataques para que el jugador aplique lo aprendido, demostrando su progreso
- Encuentro: Localizado en la última sala, como prueba final
- Habilidades:
 - Pasiva: Dispara balas en ocho direcciones cada cierto tiempo
 - Fase 1 (Rocket punch): Lanza sus brazos en forma de puño, haciendo un daño rápido y largo en línea recta
 - Fase 2 (Aliento balístico): Dispara olas de balas desde una esquina de la sala para mayor incomodidad del jugador
 - Derrotado y durante fases (Furia explosiva): Correrá hacia ti y explotará en un área considerable para obligar al jugador a dashear



De principio a fin: Drakan



Para el caso del boss principal nos decantamos por una idea más mística o mágica incluso la cual intentamos representar con las piezas flotantes las cuales forman un cuerpo, al final acabó adoptando la idea de un esqueleto ya que nos gustaba la idea de un caído movido por una fuerza sobrenatural la cual es el cristal que tiene en el pecho. Y en cuanto al modelo final nos decantamos por él debido a que creemos que es que tiene mejor cabida en nuestro juego y sus colores resaltan lo suficiente como para temerle.



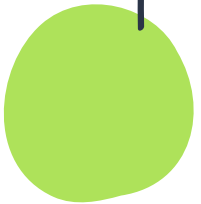
Items

En nuestro juego solo dispondrás de un tipo de ítem, el cual es la única manera de conseguir las habilidades, que dado la variedad de habilidades disponibles tambien disponemos de diversos tipos de pergaminos para saber que tipo de habilidades de deparará obtenerlo

- Pergaminos
 - Pasivos
 - Activos
 - Cambio de estancia
- Fuente de curación: Solo habrá una en todo el juego la cual estará situada en la pre-sala del jefe final para poder brindarte la oportunidad de enfrentarte al jefe con toda la vida

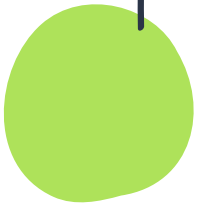
Habilidades

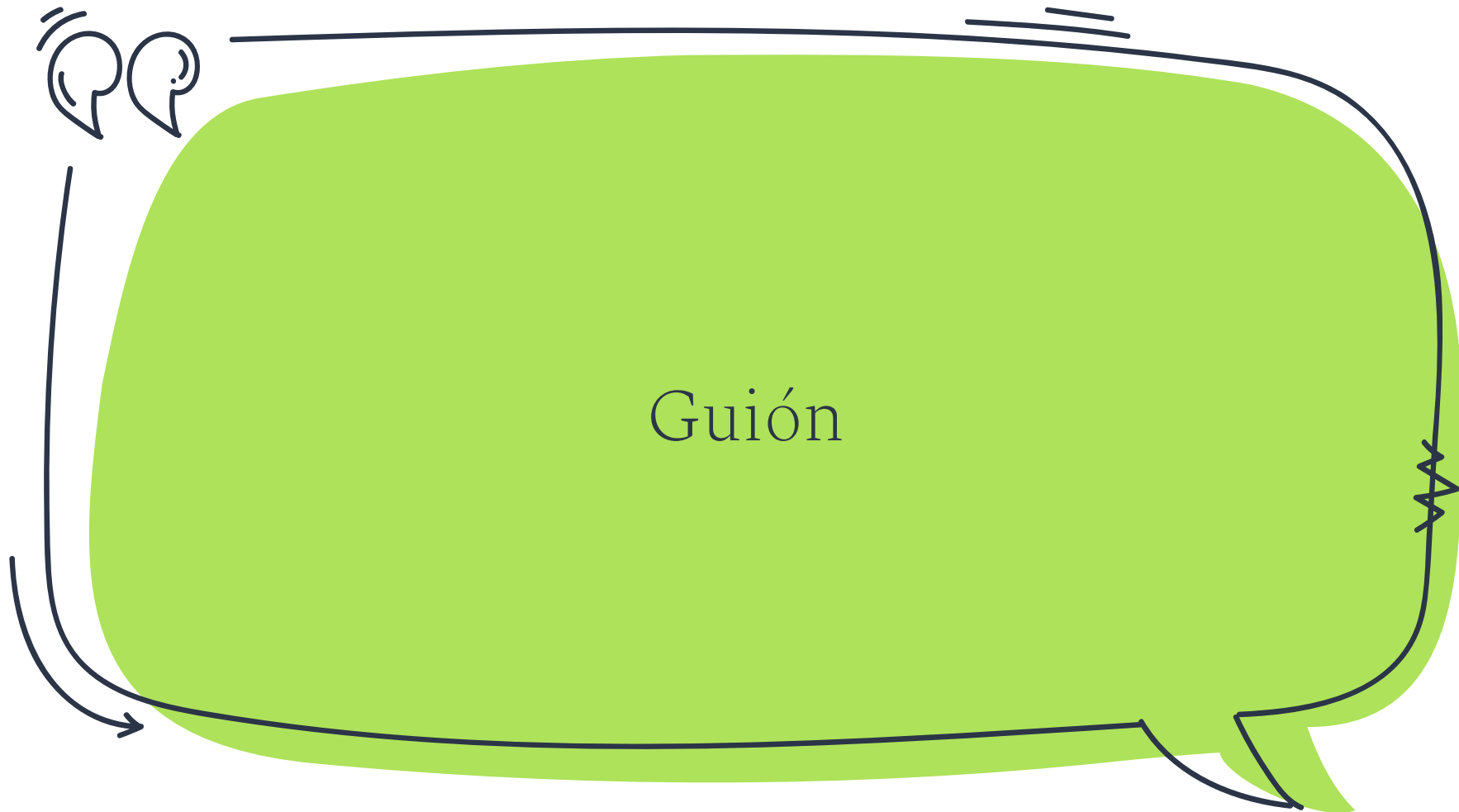
- Activas
 - Cúpula protectora: Lanza una cúpula la cual ralentiza los proyectiles dentro de la misma dando tiempo para esquivar, pero teniendo en cuenta que seguirán su rumbo al acabar dicha habilidad a los x segundos.
 - Rayo infernal, x sec duración, (el rayo del clash royale de la torre pues aquí)
--movement speed



Habilidades

- Pasivas
 - más velocidad de disparo
 - corre mas
 - menos cooldown dash
 - las balas atraviesan
 - las balas rebotan
 - las balas empujan
 - uno cada 3 tiros deja charco veneno, solo veneno en caso de colisión con enemigo
 - si te quedas quieto pegas mas





Historia

“Un camaleón que está dispuesto a disfrutar un día en la playa es raptado por unos alienígenas y enfrentado a diversas criaturas para obligarlo a unirse a ellos como soldado.”

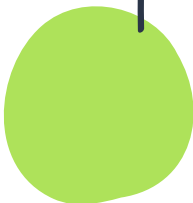
¿RODOLFO?

1. EXT. PLAYA - DÍA

NARRADOR (V.O.)

Este de aquí es RODOLFO. Estamos en pleno verano y RODOLFO está dispuesto a disfrutar de su primer día en la playa. El sol está en su momento álgido, no hay ni una sola nube que sea indicativo de mal augurio y la brisa marina invita a tumbarse durante horas y no hacer nada.

Y aquí vemos a nuestro querido Rodolfo colocando su toalla con la sombrilla ya preparada para proteger sus pertenencias del sol y no dejar que se calienten en exceso sus deliciosas patatas sabor pollo frito, pero eeh...



Historia

¿Rodolfo? ¿Alguien ha visto a Rodolfo?

2. EXT. PÁRAMO DESAMPARADO - DÍA

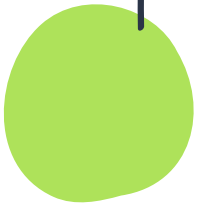
Con piernas temblorosas y mirada perdida, Rodolfo exclama:

RODOLFO

(asustado)

¿Dónde estoy?

Repentinamente, una criatura con unos puños muy grandes aparece ante él.



Historia

RODOLFO

¿Quién eres? O más bien, ¿qué eres?

PUÑAKOS

(molesto)

No, quién ser tu.

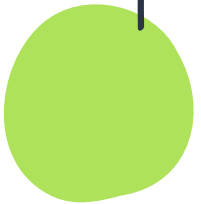
PUÑAKOS empieza a perseguir a Rodolfo y este empieza a correr y a buscar a su alrededor un arma para defenderse.

Encuentra su pistola de agua y la rellena con lágrimas.

Rodolfo

Espero que esto me sirva de algo.

Rodolfo empieza a disparar cerrando los ojos hasta que se le cansa el dedo de apretar el gatillo.



Historia

Rodolfo mira hacia el frente, aliviado de que el Puñakos haya desaparecido.

RODOLFO

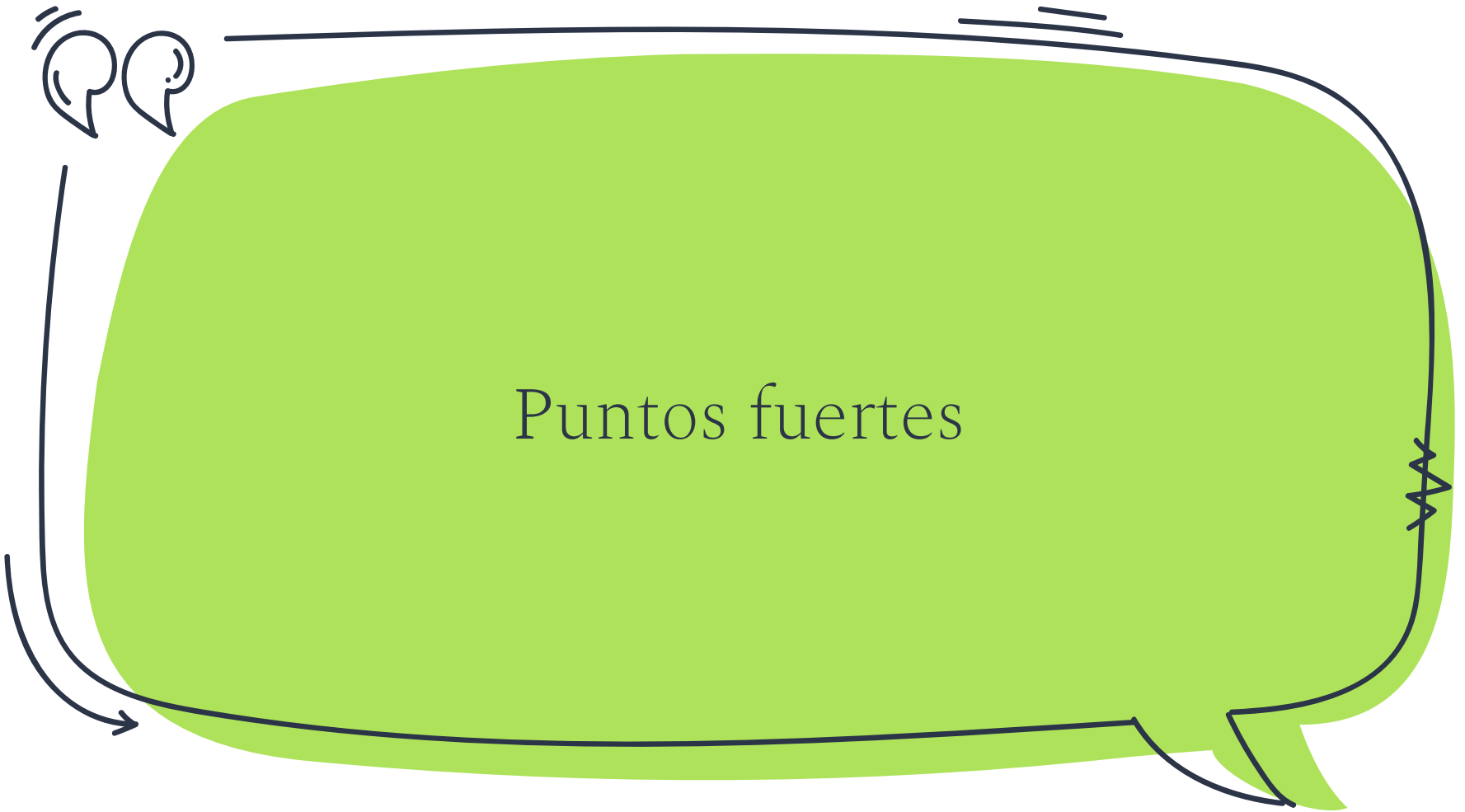
Menos mal.

Pero acercándose se escuchan decenas de pasos, a cada cuál le hacían temblar más el labio inferior y cuando no pudo contener más las lágrimas, vio ante él un grupo enorme de Puñakos.

RODOLFO

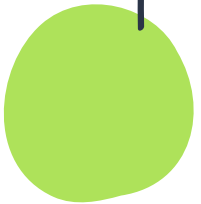
(gritando)

¿¡Alguno puede decirme qué está pasando o sois todos tan poco intelectuales como vuestro compañero!?



Puntos fuertes

Los puntos fuertes de nuestro juego se centran en el gran atractivo que tiene dado su estética simple pero muy vistosa, en cuanto a jugabilidad destacamos por nuestra simpleza y originalidad dando un componente random y de toma de decisiones para que cada partida sea un mundo totalmente diferente.





Referencias

Referencias

Estilo Artístico



Zelda: Breath of the Wild

El estilo artístico queremos que se vea y se sienta como lo hace en este caso el Zelda: Breath of the Wild, ya que hemos siempre nos ha parecido muy bonita su simple pero eficaz forma de mostrarnos todo el tema de las sombras y de cómo con poco colores planos puede quedar un juego muy bonito estéticamente hablando.

Ambientación



Teamfight Tactics

Los lugares visitados o la ambientación que dara lugar en nuestro juego tenemos pensado islas flotantes las cuales no estarán unidas entre si, sino que será nuestro protagonista el que creará conexiones entre ellas derrotando a los monstruos que las habitan.