



Proyecto II
2024

SOUTHWEST STUDIOS

Game Design Document

Universitat Politècnica de Catalunya
Diseño y desarrollo de Videojuegos
Diseño, animación y arte digital

TABLA DE CONTENIDOS

PRODUCT SHEET.....	4
o Título.....	4
o Descripción.....	4
o Key Factors.....	4
o Estudio de juegos similares.....	4
o Game Pillars.....	6
o Referencias.....	6
o Referencias Artísticas.....	7
NARRATIVA.....	10
o Premisa de la historia.....	10
o Personaje, conflicto y objetivo.....	10
o Argumento.....	10
o Decisiones.....	15
o Settings.....	15
o Tema.....	16
PERSONAJES.....	17
o Personaje principal.....	17
o Antagonista.....	19
o Personajes secundarios.....	20
o Enemigos.....	21
o Bosses.....	32
GAMEPLAY.....	37
o Game pillars.....	37
o Core game loop.....	37
o Aesthetics.....	37
o Sistema de control básico.....	38
o Sistema de combate.....	39
o Sistema de mazmorreo.....	39
o Máscaras.....	40
o Máscara base #00.....	41
o Máscara Boss #01.....	41
o Máscara Boss #02.....	42
o Máscara Boss #03.....	42
o Máscara Boss #04.....	43
o Comercio.....	43
o Pociones.....	43
o Pesca.....	44
LEVELS.....	45
o Nivel 0.....	45
o Nivel 1.....	46

ART	47
o Moodboards	48
o Concept art	51
INTERFACE	57
o Pantalla de inicio	57
o Menú de juego	57
o Menú de comercio	59
o Árbol de habilidades	60
o HUD	60
AUDIO	61
o Soundtrack	61
o Sound effects	62
o Technical guidelines	62
o Audio list	63
o Bibliografía de los audios	64
MIEMBROS	66

PRODUCT SHEET

o Título

SÜREGS MASK.

o Descripción

Es un juego RPG en 2,5d, donde debes de adentrarte en la mazmorra bajando pisos para encontrar la fuerza misteriosa que te llama, conocer la historia oculta siguiendo los pasos de tu padre muerto y conseguir recursos para poder utilizarlos en el pueblo para mejorar tu equipo y habilidades.

o Key Factors

RPG, Pueblo, 2,5d, Exploración, Comercio, Trama, Progresión de personajes.

o Estudio de juegos similares

- Moonlighter:
 - **Inspiración:** Nos inspiramos en el sistema de mazmorreo y exploración que tiene el moonlighter, donde la mazmorra se divide en diferentes salas donde te encuentras diferentes enemigos y situaciones. También nos gustaría implementar una vista parecida, isométrica pero con profundidad.
 - **Descripción:** Moonlighter es un juego de acción RPG con elementos rogue-lite y con vista isométrica. En el juego vas explorando las diferentes mazmorras mientras sigues la historia de Will un comerciante aventurero que guarda el tímido sueño de convertirse en un héroe.
 - **Key Factors:** Rpg, combate, exploración, viaje del héroe.
 - **Sistemas:**
 - Sistema de combate: Combate manual, el ataque se hace a voluntad del jugador y va hacia donde mire el jugador.
 - Mercader: compra equipamiento y suministros que se mantendrán entre las diferentes partidas, incluso cuando mueras.

- *Immortal Redneck:*
 - **Inspiración:** Múltiples lugares, derrota enemigos y busca pistas.
 - **Descripción:** Immortal Redneck es un juego de FPS. Necesita ingresar a tres pirámides. Hay enemigos y jefes en las pirámides. Derrota a los enemigos para obtener pistas para ganar el juego.
 - **Key Factors:** Roguelite, Un jugador, Boomer Shooter, De ritmo rápido, Indie
 - **Sistemas:**
 - Mecánicas de rogue-like: Mazmorras generadas aleatoriamente, clases, habilidades, muerte permanente pero con progresión.
 - Árbol de habilidades: Evoluciona tu personaje, desbloquea nuevas clases, mejora y adquiere habilidades.
 - Mercader: compra equipamiento y suministros que se mantendrán entre las diferentes partidas, incluso cuando mueras.
- *Vampire Survivor:*
 - **Inspiración:** El sistema de combate semiautomático, vienen los enemigos por oleadas...
 - **Descripción:** Vampire Survivors es un juego casual de terror gótico con elementos «roguelite» donde tus decisiones te permitirán aumentar tu poder exponencialmente mientras luchas contra cientos de monstruos.
 - **Key Factors:** Mejora de habilidades, combate, ganar dinero, duración menos de 30 min.
 - **Sistemas:**
 - Combate automático: Cada x tiempo se ejecuta los ataques que el personaje pueda realizar. Dependiendo de los objetos que tenga equipados, y el nivel de estos.
 - Mejora de estadísticas: Con dinero puedes realizar mejoras pasivas que aumentan ciertas estadísticas, incrementando estas.
 - Múltiples personajes jugables: Cada personaje empieza con un objeto inicial diferente y tienen diferentes tipos de estadísticas, puntos fuertes/débiles, etc.

- *Binding of Isaac*
 - **Inspiración:** La manera en la que el mapa está diseñado y su sistema de mazmorras
 - **Descripción:** The Binding of Isaac es un juego de acción RPG, en el cual los niveles son generados aleatoriamente. En el transcurso del viaje de un niño llamado Isaac, los jugadores encontrarán extraños tesoros que cambiarán la forma de Isaac, le darán habilidades y poderes sobrehumanos que le permitirán luchar contra hordas de criaturas aterradoras y diabólicas, descubrir secretos y abrirse camino a su supervivencia.
 - **Key factors:** Avanzar a nuevas zonas, mejorar tus habilidades, luchar.
 - **Sistemas:**
 - Generación aleatoria de niveles
 - Mejora de habilidades
 - Compra de objetos
 - Desbloqueo de nuevas zonas o objetos.

○ Game Pillars

Lucha / Mazmorreo / Comercio / Narrativa

○ Referencias

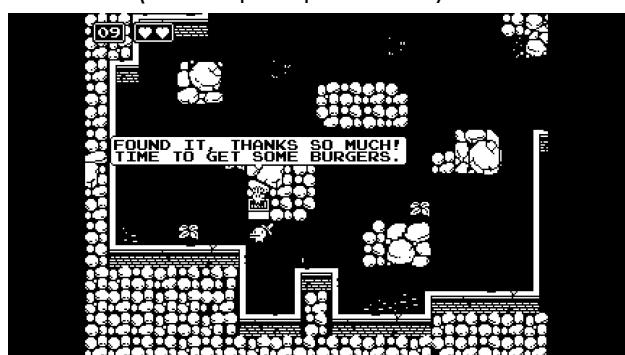
- Moonlighter → (Zona hub + mazmorreo) .
- Almost a hero → (Viaje del héroe).
- Binding of Isaac → (mapeado/mazmorras).
- Vampire Survivors → (sistema de combate).
- 20 Minutes Till Dawn → (sistema de combate).
- Cult of the Lamb → (hub, portal, zona pelea).
- The Witcher → (narrativa).
- Immortal Redneck → (Árbol de habilidades)
- Como entrenar a tu dragon → (narrativa del personaje principal)
- Jojo Phantom Blood → (narrativa del villano)
- Made in abyss → (narrativa de la situación y escenario)

o Referencias Artísticas

- *Stardew Valley* → (arte - perspectiva)



- *Minit* → (arte - perspectiva y síntesis de los elementos)



- *A Link to The Past* → (arte - perspectiva)



- *Don't Starve* → (arte - estilo)



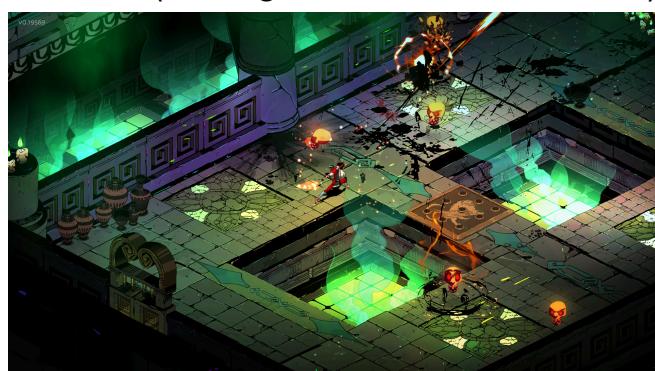
- *Hollow Knight* → (arte - estilo)



- *Cult of the lamb* → (arte - estilo)



- *Hades* → (arte - gama cromática, fondos)



- Majora's Masks → (arte - diseño de máscaras)



- Tiny Echo → (arte - fondos)



NARRATIVA

o Premisa de la historia

Nos situamos en un mundo medieval/fantasía, donde nuestro personaje principal vive en una aldea humilde la cual lleva siglos defendiéndose del ataque constante de los süreg.

Nuestro héroe se dispone a acabar con este ataque constante utilizando el poder oculto de una serie de máscaras que va encontrando al explorar el misterio que rodea la muerte de su padre hace un par de décadas.

o Personaje, conflicto y objetivo

Personaje: Jakov, 20 años, hombre caucásico. Su personalidad se basa en el orgullo, en ser ingenuo, cabezota y solitario/tímido.

Es hijo de Alma e Igorv, vive con su abuela materna, Vhea, la persona que lo crió después de la muerte de su madre y padre. La madre murió en un ataque de los süreg contra el pueblo. El padre murió en una expedición contra los süreg, en busca de su mujer.

Conflictos: El punto de inflexión en la vida de Jakov se trata del descubrimiento del antiguo material de su padre, que le permite saber más sobre él y el momento de su desaparición gracias a anotaciones en su diario. Lleno de ambición, se propone continuar las investigaciones de su padre y su equipo, con esperanzas de que esta aventura le vuelva más poderoso y así ganar el respeto del pueblo.

Objetivo: Ser fuerte, al igual que su padre, y poder así defender al pueblo.

o Argumento

Planteamiento:

CINEMÁTICA INICIAL VISTA DESDE LOS OJOS DE JAKOV:

- Familia feliz (comida/fuera del pueblo/entrenamiento jugando)
- Llegan los süreg
- Caos
- Padre cargando al prota
- Madre fuera de las barricadas
- Padre furioso, sujetado por los guardias
- Escena sad, en casa
- Padre con guardias
- Se va el padre hacia la mazmorra
- Enfocar a la abuela y jakov de chiquito
- "Papa, Papa, Papa..."

PANTALLA NEGRO

SONIDO (TOC TOC PUERTA)

"Papa, Papa, Papa..." - Yo

Me desperté en casa, la abuela Vhea me despertó, me dijo:

“Buenos días cariño, otra vez la misma pesadilla?”- Abuela

Respuesta 1 **“Si lo mismo de siempre, prefiero no hablar de ello”** - Yo

“Vale... hoy tienes entrenamiento verdad?”- Abuela

Decisión 1 **“Sí, debo ir al campamento, supongo que estarán todos esperando”** - Yo

Decisión 2 **“¿Cómo que al entrenamiento?”**- Yo

Respuesta 1 **“Perfecto, recuerda que están al norte del pueblo”**- Abuela

Respuesta 2 **“Sí, tienes que ir al campamento que está al norte del pueblo.”**-Abuela

Me dirigí al campamento pasando por la plaza central del pueblo. Donde se sitúa la estatua conmemorativa de mi Padre.

Placa Estatua: **“En memoria de Igorv, "Su valor será eternamente recordado en la historia de Roshard”.**

En los barracones me esperaban mis camaradas y el capitán, el cual me dijo que cogiera la espada y entrara a la arena. Me puse a entrenar pero me derrotaban con mucha facilidad, todos se reían de mí, no paraban de recordarme que no era como mi padre, que nunca podría levantar su espada.

“Llegas tarde Jakov, la disciplina es uno de los valores más importantes de Roshard, debes mejorar, ármate, entra a la arena y pelea.” - Capitán

(PROGRAMACION: FUNDIDO A NEGRO, APARECE DENTRO DE LA ARENA- MODO BATALLA ON/ LO DERROTAN/FUNDIDO A NEGRO/ MODO BATALLA OFF/ RODEADO DE CAPITAN Y 2 GUERREROS)

-Después de perder (scripted)

“Es demasiado débil para ser un guerrero, que se vaya con su abuela a cocinar.” - Guardia 2

“Necesitamos gente como su padre para ganar a los süreg” - Capitán

“No me puedo creer que sea hijo de Igorv.” - Guardia 1

“Vete a casa chico, no eres suficiente” - Capitán.

Volví a casa magullado y dispuesto a demostrarles lo equivocados que están.

"Hola Abuela, otro entrenamiento nefasto, tendría que ser más fuerte, como padre..." - Yo

"Eso fue justo lo que le mató, Jakov, no sabía cuando parar. Y tú no tienes que parecerle a él, seguro que se te dan bien otros trabajos." - Abuela

"Hmmmm, seguro que tenía algún secreto para ser tan fuerte... abuela, dónde guardas su equipo? Seguro hay algo que me sirva..." - Yo

"Ni se te ocurra, seguir sus pasos te va a llevar a un camino muy oscuro, no lo pienses más, come esto y descansa." - Abuela

(hud a media vida, al comer la comida de la yaya=full vida)

"Seguro que aquí hay algo interesante... ¡¡La espada de mi padre!! ¿y este diario?" -Yo

"Día 2: Nos han vuelto a atacar los süregs, se han llevado a Alma... No me creo que algo así te haya pasado... Debe haber alguna manera de traerte de vuelta... Prometo encontraré..." -Diario

"Día 5: Hemos descubierto que estos seres vienen de las antiguas ruinas cerca del pueblo, aunque estaban abandonadas ahora están llenas de... vida? Parece que los süreg se están multiplicando, no paran de salir." -Diario

"Día 7: Los guerreros más fuertes preparamos una expedición para adentrarnos a las ruinas. Antes de partir necesitaremos mejorar el equipo en la herrería y comprar las pociones en el alquimista" -Diario

"Día 11: Casi una semana más tarde conseguimos volver a casa, después de un arduo camino encontramos un artefacto que guarda una magia poderosa, es posible que nos ayude contra los süreg." -Diario

"¿Un artefacto? ¿Qué clase de magia esconderá? Tengo que investigar más sobre esto." -Yo

Nudo:

NIVEL 1- MÁSCARA 1 + Nota

“Quién es el que osa despertarnos, hace décadas que nadie nos molesta, aún estás a tiempo de salir corriendo y volver a casa, pero si sigues adelante nadie sabe lo que puede pasar.” - Máscara 1

“Día 16: Despues de descansar unos días en el pueblo, y aprovechando el poder de nuestra nueva máscara decidimos volver a las ruinas pero nos ha sorprendido un obstáculo inesperado, no sabemos que es pero es demasiado fuerte.” - Diario

NIVEL 2- NOTA DIA 20 “**Seguimos adentrandonos en las ruinas, notamos una presencia que nos sigue de cerca aunque ninguno de nosotros ha sido capaz de verla, todo este sitio parece que vigila nuestros pasos”** - Diario

NIVEL 3 - MÁSCARA 2 “**Eres más fuerte de lo que pensaba, nadie había llegado solo hasta aquí. Únete a mí y juntos seremos más que ellos.**” - Máscara

NOTA DIA 23- Huhan: “**Esta noche he notado que alguien me tiraba del pie, al despertarme solo estaba Igorv con la espada desenvainada gritando hacia la oscuridad, cuándo le pregunté me dijo que no podía describir lo que acababa de ver, parecía muy alterado**” - Diario

NIVEL 4- NOTA DIA 27 ”**Hemos descubierto el poder detrás de los süreg, estas máscaras, llevamos días usándolas contra ellos y son eficaces aunque Hemyl jura escuchar susurros al usarla.**” - Diario

NIVEL 5- MÁSCARA 3”**Carne fresca al fin, empezaba a estar cansado del otro cuerpo, seguro que tu me saciarás.**”Máscara 3

NIVEL 6- NOTA DIA 31” **Fukho: Cada dia que pasa nos llevamos peor, hemos perdido el camino de vuelta... Igorv sigue empeñado en llegar al final de todo esto... está fuera de sí, nunca debimos entrar en estas malditas ruinas, daría lo que fuera por volver a ver la luz del sol”**-Diario

NIVEL - MÁSCARA 4” **Gracias a nosotros te has vuelto más fuerte, recuerda que todas las acciones tienen sus consecuencias, esperamos que tomes la correcta.”**

NIVEL - NOTA DIA ??? ”**Igorv: No sé cuantos días llevo aquí abajo, estoy perdiendo la cabeza, a veces no recuerdo lo que hago y no soy capaz de controlarme, he encontrado el cadáver de Fukho y de Hemyl, esa cosa los ha matado, es mi turno.”**-Diario

Nivel Jefe Padre:

"Jakov?...¿Eres tú? Te has vuelto muy fuerte por el camino gracias a este poder, gracias a mí..."-Padre

"Padre!? Pero!? Has sido tú todo este tiempo?? ¿Qué has hecho con madre!? Porque!??"-Yo

"No importa Alma ahora, demuestra que estás preparado para llevar este poder."-Padre

MOMENTO LUCHA

Desenlace:

Llegué al final de la mazmorra, en ella esperaba encontrar al (monstruo de energía) pero me encontré a mi padre convertido en una de esas cosas.

BATALLA ÉPICA CONTRA EL PADRE. RAIDBOSS

DOBLE DECISIÓN

"Jakov?? Que haces aquí?? ¿Qué ha pasado?"-Padre

"¿Padre... ¿Qué has hecho?... Todos estos años, solo, ha sido tu culpa, desapareciste cuando más te necesitaba, me abandonaste..."-Yo

"Lo hice por nosotros, por recuperar nuestra familia, solo quería traer de vuelta a Alma."-Padre

"¿Traerla de vuelta? Ha acabado muerta, por ti."-Yo

"No es lo que te imaginas, madre no murió a mis manos, fue la negligencia del pueblo lo que acabó con ella, fue culpa suya.

"¿Y qué hay de tus compañeros?, murieron a tus manos."-Yo

"Eran demasiado débiles, no estaban preparados... murieron por un bien mayor..."-Padre(máscara)

"¿Cómo? Son mis más fieles guerreros, yo nunca les dejaría morir." -Padre

"... Y qué hay de la abuela? Ni te imaginas lo que ha sufrido por ti" -Yo

"Esa vieja entrometida... siempre metiendo su nariz en asuntos ajenos."-Padre(máscara)

"Serás...Sé que este no eres tú..."-Yo

"No sé que está pasando, todo esto nunca fue mi intención, daría lo que fuera por haberte visto crecer." -Padre.

"..."-Yo

"La máscara me ha hablado, me ha prometido devolverle la vida a Alma...solo necesitamos el poder de todas las máscaras... así podríamos honrar la memoria de madre, acabemos con aquellos que nos la arrebataron, aquellos que nunca confiaron en ti... es tan solo un pequeño sacrificio, únete a mí."-Padre

"1- Matar a padre

2- Unirme a padre"-Yo

Doble decisión:

Perdonar al pueblo (Aceptación) / Venganza

1. **Aceptación:** Si perdonas al pueblo luchas contra tu padre para librarlo del poder de la máscara.
-> *Últimos momentos del padre, usamos nuestra máscara para destruir la suya y acabar con estos artefactos corruptos de una vez (+escena final con la abuelita)*
2. **Venganza:** Te unes a tu padre para destruir al pueblo.
-> *Fusión de máscaras y explosión de magia que calcine el pueblo (incluida la abuela, con el plato de lentejas en la mesa esperándote.)*

o Decisiones

o Tipo de decisiones que el/la jugador/a toma durante el juego

Decisiones de texto: Decisiones de conversaciones con NPCs, no cambian la historia.

Decisión final: Decidir qué hacer con el padre, matarlo o unirte a él, esta decisión sí que cambia el final de la historia.

o Settings

o Descripción del lugar y el tiempo en el que ocurre la historia (elementos históricos, geográficos, sociales, culturales y éticos)

El contexto histórico del mundo del protagonista Roshard, es un contexto medieval, con elementos de fantasía como la magia. Este es un bien escaso en el mundo pero los personajes no se extrañan de su uso.

La presencia de las máscaras ha corrompido a mucha gente y regiones enteras se han visto devastadas por la guerra.

El pueblo, se sitúa alrededor de un bosque y con río (Casa de la abuela, ayuntamiento, herrería, tienda, casas varias, barracones, campo entrenamiento, estatua del padre, plaza, pozo)

Se encuentra situado en un extenso bosque de árboles gigantes, alrededor no se ve nada, alguna clariana. Se sitúa en un gran valle verde lleno de árboles, de fauna y flora y un gran río que cruza el valle.

La entrada de las ruinas se encuentra dentro del gran bosque el cual rodea gran parte de la ciudad.

Las ruinas de una antigua civilización con bastos conocimientos en los usos de la magia, en las ruinas hay unas imponentes escaleras que descienden a lo profundo de la tierra, nadie sabe que hay ahí y los pocos aldeanos que se atrevieron a descender nunca volvieron.

Máscaras: Fueron creadas por la antigua magia creando así a todos los süreg, cada una dando habilidades mágicas específicas a quien la poseyera.

El padre y su equipo: Igorv se trata de una figura histórica importante del pueblo, él y su equipo lograron combatir a los süreg y hacerlos retroceder en numerosas ocasiones. El equipo del padre se componía de 4 miembros, eran los guerreros más fuertes del pueblo. Después del secuestro de Alma por parte de los süreg, el padre y sus guerreros desaparecen.

Relación entre el protagonista y su padre: Jakov recuerda a su padre por las cosas que le cuentan en el pueblo, las anécdotas, las hazañas, la estatua y recuerdos de su infancia.

Süreg: población de criaturas antropomórficas subterráneas corrompidas por la magia, pálidos, secos, mudos.

Pueblo:

Ya que la aldea sufre ataques casi a diario de los süreg desde hace siglos, los aldeanos se han adaptado a un estilo de vida marcial y casi todos los aldeanos saben luchar de manera notable. Debido a que los süreg "sueltan objetos" al morir, los aldeanos viven del comercio de estos objetos, que son usados para la fabricación de pociones y armas/armaduras poderosas.

Los aldeanos viven todos en comunidad, raramente hay problemas entre ellos. Hay varios roles importantes dentro de la aldea, que se diferencian de los otros aldeanos. El alcalde, el Jefe de Milicia (el que se encarga de entrenar a los jóvenes), el Comerciante (le vendes los objetos), Herreros (les compras armaduras y armas), el Alquimista (le compras las pociones).

o Tema

o Concepto universal sobre el que trata la historia y punto de vista del protagonista.

El tema del juego es la venganza o la aceptación, la venganza en contra de aquellos te hicieron daño o la aceptación del mundo en el que vives. El tema de la historia se va tornando en un drama a medida que el protagonista va descubriendo la maldad de las máscaras y la masacre que sufrió su padre, este drama se ve en su apogeo al final del juego, cuando el protagonista descubre que el causante de muchos problemas del pueblo es su padre.

PERSONAJES

o Personaje principal

o **Nombre, edad y ocupación:** Jakov, 20 años, intento de guerrero.

o **Biografía (desde el nacimiento hasta el momento del juego):** la infancia de Jakov se vio marcada por la repentina desaparición de sus padres, a los cinco años, hasta ese momento había vivido felizmente con ellos. Es por esto que es criado por su abuela. En el pueblo, todos conocen a su padre por sus hazañas, y es gracias a esto que Jakov le "recuerda". Siguiendo el estilo de vida marcial del pueblo, Jakov entrena para conseguir estar a la altura de su padre. Sin embargo, no demuestra gran nivel, desembocando en una frustración personal y en el desprecio de sus compañeros.



o Rasgos físicos, psicológicos, sociológicos e ideológicos:

Rasgos físicos: hombre caucásico, 1 '70, 65kg. Pelo blanco, media melena (justo por encima de los hombros)

Rasgos psicológicos:

Valores - mira por su propio beneficio, no es altruista, te ayudaría solo por algo a cambio.

Ambiciones - ser poderoso y estar a la altura de su padre.

Frustraciones y complejos - falta de fuerza y poder. No ser suficiente.

Temperamento - se enfada fácil, por lo que se mete en problemas con frecuencia.

Actitud de vida - "huerfanito", pesimista y en ocasiones victimista.

Inteligencia - ingenioso, siente que durante los entrenamientos o combates, su cuerpo no es capaz de seguir a su mente.

Personalidad - Orgulloso, cabezota, solitario, impulsivo, infantil.

Rasgos sociológicos

Clase social: plebe con las ventajas familiares por su padre (guerrero)

Profesión: intento de guerrero

Educación: artes marciales

Familia: huérfano, muy cercano a su abuela.

Religión (magia): agnóstico -> creyente

Política: sistema feudal

Hobbies: cronista, toma muchas notas en su diario.

o Vestuario, armas y accesorios.

No lleva armadura, tampoco es un mago. Lleva una bolsa cruzada en la que guarda las máscaras, pociones y su diario.

Como arma principal usa la espada de su padre.

También lleva consigo las máscaras, que usa para combatir. (entre otras cosas)

o Estados, características y habilidades.

Idle

Andar

Dash

Curarse

Descubrir máscara (tantas como máscaras haya)

Morir

Golpeo con espada (combo?, ataque rápido? , ataque cargado?)

Recibir daño

o Conflicto

El punto de inflexión en la vida de Jakov se trata del descubrimiento del antiguo material de su padre, que le permite saber más sobre él y el momento de su desaparición gracias a anotaciones en su diario. Lleno de ambición, se propone continuar las investigaciones de su padre y su equipo, con esperanzas de que esta aventura le vuelva más poderoso y así ganar el respeto del pueblo.

o Objetivo

Salir a investigar la magia oscura y descubrir qué pasó con su padre.

o Antagonista

o **Nombre, edad y ocupación:** Igorv, 50 años, Missing in Action, el mejor guerrero de la comarca. Corrompido por la máscara enviar süreg a atacar el pueblo.

o **Objetivo (Doble):** Encontrar a Alma, su mujer. Corrompido por la máscara busca con el pueblo, ya que lo culpa por la muerte de su esposa.

o **Rasgos físicos, psicológicos, sociológicos e ideológicos:**

Rasgos físicos: Hombre caucásico, 1 '90, 90kg. Pelo blanco, melena larga (justo por debajo de los hombros)



Rasgos psicológicos:

(antes de ser portador de la máscara)

Valores - Respeto, Lealtad, gran sentimiento de Justicia.

Ambiciones - Proteger al pueblo y a su familia.

Frustraciones y complejos - Desaparición y posterior muerte de su esposa.

Temperamento - Serio y afable, impulsivo.

Inteligencia - Estratega, inteligente en combate.

Personalidad - Héroe, buen sentido de comunidad, motiva a la gente que le rodea.

(portando la máscara, es decir, corrompido)

Valores - Resentimiento, venganza, violencia.

Ambiciones - Obtener todo el poder de las máscaras y destruir el pueblo.

Frustraciones y complejos - La muerte de su esposa.

Temperamento - Altamente volátil e impulsivo, fácil de provocar.

Inteligencia - Estratega e inteligente (ordena los ataques de los sureg).

Personalidad - Héroe resentido contra el pueblo, busca desatar el caos.

o **Vestuario, armas y accesorios:**

Armadura y espada (corrompida por la magia).

o **Seguidores:** Süreg.

o Personajes secundarios

Madre:

Nombre: Alma.

Ocupación: Florista

Edad: 30.

Apariencia: joven, mona, pelo castaño, largo, ondulado y con trenzas. Complexión débil, vestimenta tradicional del pueblo.



o Función o arquetipo que tienen en la historia:

Se trata de la madre de Jakov. Se enamoró de Igorv, el guerrero más fuerte del pueblo, no por su popularidad sino por ser capaz de ver su lado más sensible. Alma era capaz de iluminar el rostro de Igorv, incluso en los momentos más difíciles, siempre conseguía devolverle a Igorv su característica vitalidad cuando más lo necesitaba.

Alma era muy buena madre, era muy cariñosa y atenta con su familia. Se aseguraba de que Jakov fuera feliz e intentaba inculcarle buenos valores.

Dentro del juego, aparece en la cinemática inicial, siendo secuestrada por los süregs, tragedia que ocurrió cuando Jakov tenía 5 años. También aparece en el final del juego, en la última sala, muerta en el suelo por culpa de los süreg.

Abuela:

Nombre: Abuela Vhea.

Edad: 78.

Apariencia: mayor, un poco chepuda, pelo blanco y largo (recogido en moño o trenza), con vestimenta de estar por casa (delantal porque cocina).



o Función o arquetipo que tienen en la historia:

Cría al protagonista, le cuenta cosas sobre su padre.

Dentro del juego se encarga de curar a Jakov mediante estofados, cocidos, pucheros, platos de lentejas etc.

o Enemigos

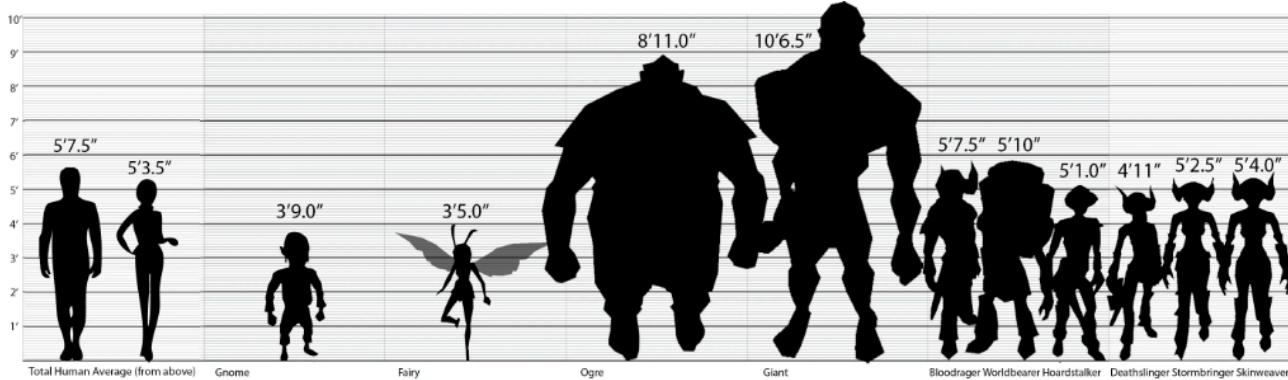
SÜREG, Enemigos humanoides, con distintas variedades



REFERENCIAS (todo es variable según el personaje, son solo de referencia):

Tamaño de referencia :

- Pequeño → 120cm (Ej: gnomo)
- Mediano → 175cm (Ej humano adulto)
- Grande → 200cm (Ej Ogro)
- Muy grande → 250cm (Ej Gigante)



https://static2.wikia.nocookie.net/_cb20130818012245/rsroleplay/images/3/3d/Human_height.png

Velocidad de referencia :

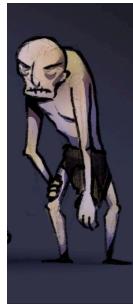
- Lentísimo → 2km/h (Tortuga?)
- Lento → 4km/h (Caminar humano)
- Normal → 8km/h (Trotar humano)
- Rápido → 15km/h (Correr humano)
- Muy Rápido → 30km/h (Bicicleta)

Vida de referencia:

- Muy bajo → Muere de cualquier ataque
- Bajo → Muere de 2 golpes
- Normal → Muere de 4 golpes
- Alto → Muere de 12 golpes (tanque)
- Muy alto → Muere de 30 golpes (Bosses → Segundo el boss aumenta)

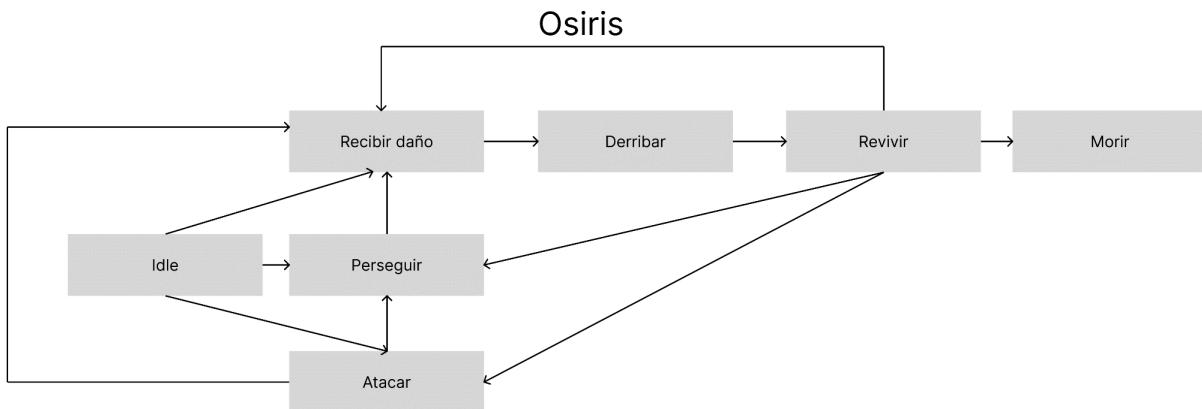
Diagramas de estado:

https://www.figma.com/file/v98ANuukDXQdGEUOgGb3AN/3hureq1-mask?type=design&node_id=22-34.modern&designer=taofdk1347d187ybg.0



Osiris:

- **Tipo:** Süreg básico
- **Aspecto:**
- **Habilidades:** Ataque, revivir.
 - **Ataque:** Ataque mediano a puño con daño mediano.
 - **Revivir:** Después de matarlo, Osiris quedará en el suelo con un aura durante unos segundos y se empezará a formar otra vez. Si el jugador le da un golpe antes de que reviva, Osiris será derrotado, si no Osiris revivirá.
- **Diagrama de estado:**



- **Tabla de animaciones:**

- **Atributos:**

- Velocidad: Mediano
- Velocidad Ataque: Mediana
- Vida: Mediana
- Dimensiones: Mediano
- Ataque: Mediano
- Alcance: Cercano

- **Descripción:**

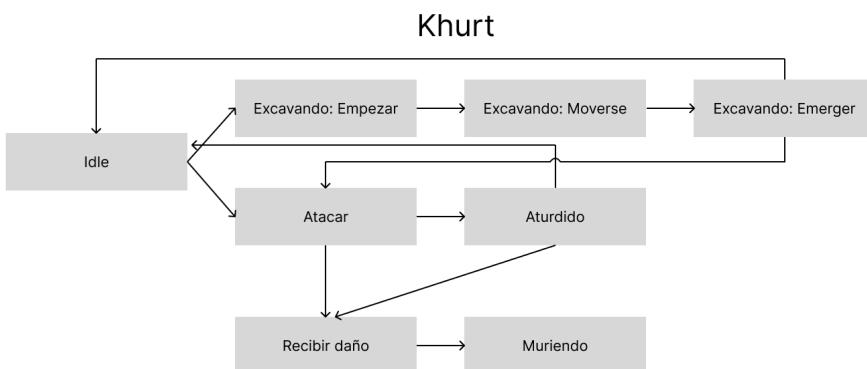
Los esqueletos de los guerreros que han muerto luchando en las mazmorras, son revividos gracias a una magia y utilizados como enemigos para atacar

- **Referencias:**

- Revivir + Estética + morir definitivo: https://www.youtube.com/watch?v=dq_1720ITdk&ab_channel=MikePengangster

Khurt:

- **Tipo de enemigo:** Süreg topo
- **Aspecto:** Parecido a un roedor, deformé a lo gollum, con grandes garras
- **Habilidades:**
 - Excavar: El enemigo empieza a excavar e introducirse bajo tierra, una vez bajo tierra se desplaza dejando un rastro de tierra, al cabo de 2s vuelve aemerger de la tierra, haciéndolo otra vez vulnerable.
 - Ataque en salto hacia delante: Si el jugador está suficientemente cerca, realiza un ataque en salto, preparándose y lanzándose hacia el jugador, al aterrizar, del golpe se queda medio lelo durante 3s, y después vuelve a reaccionar.
- **Diagrama de estado:**



- **Tabla de animaciones:**

- **Atributos:**

- Velocidad: Mediano
- Velocidad Ataque: Rápido
- Vida: Normal
- Dimensiones: Mediano
- Ataque: Normal
- Alcance: Normal

- **Descripción:**

Viven en sus pequeños agujeros hechos en el suelo de las mazmorras. Se desplazan por debajo del suelo dejando un rastro por donde pasan y cuando salen pueden realizar un ataque en salto hacia sus enemigos. Solo se les podrá atacar cuando salgan del suelo.

- **Referencias:**

- Movimiento(Shadow): <https://www.khwiki.com/Shadow>
- Movimiento(Shadow): <https://youtu.be/xV0x17bevvM?t=3470>
- Movimiento(Para-Bite): <https://bindingofisaacrebirth.fandom.com/wiki/Para-Bite>
- Ataque: https://www.youtube.com/watch?v=dI7a-SDb3eE&ab_channel=pyrojuice
- Rastro: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=b4l0id7li5k&ab_channel=MNCmascot

Boorok:

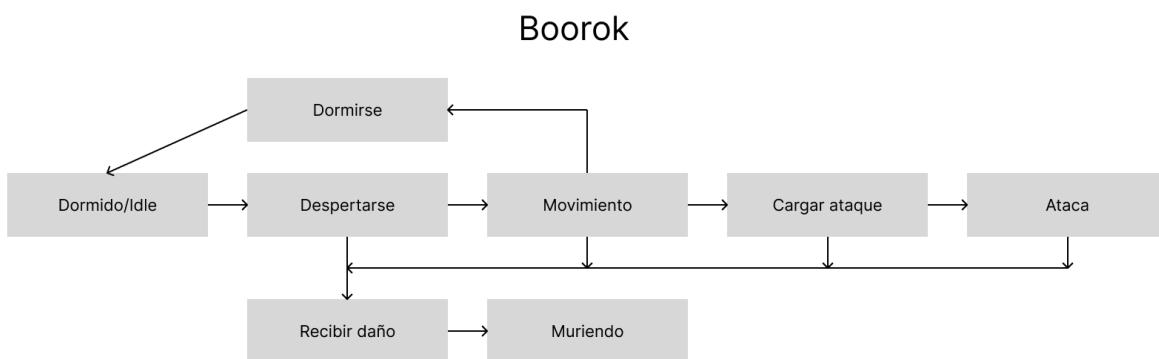
- **Tipo de enemigo:** Süreg tanque
- **Aspecto:** Grande, rudo, con pocas luces



- **Habilidades:**

- Dormir: Tras 10s de no cambiar de estado, se cansará y se pondrá a dormir. Restaurando su vida muy poco a poco.
- Golpeó al suelo: Realiza un golpe en el suelo con su maza, generando un ataque en área, tarda en realizarlo.

- **Diagrama de estado:**



- **Tabla de animaciones:**

- **Atributos:**

- Velocidad: Lentísimo
- Vida: Alta
- Dimensiones: Grande
- Ataque: Muy muy Fuerte
- Velocidad ataque: Lento
- Alcance Normal

- **Descripción:**

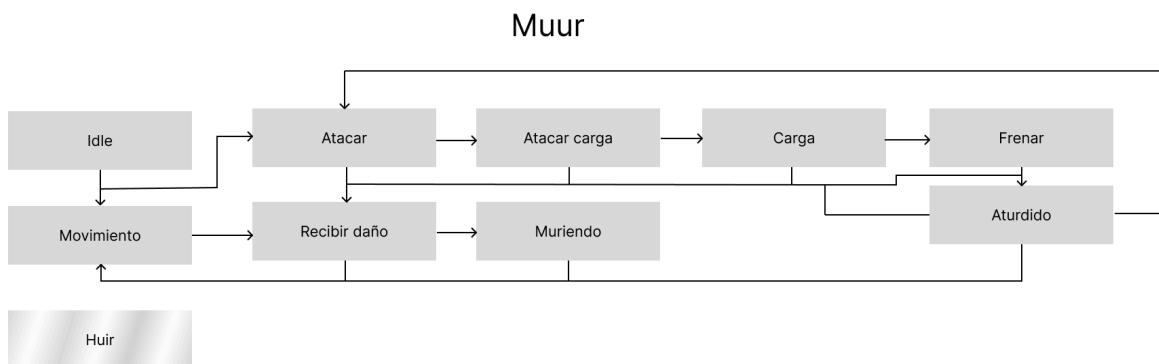
Está dormido, y golpearlo o pasar cerca de él lo despertará y hará que se enfade al haber sido despertado. Al despertar podrá moverse y usar sus ataques. Usa una gran arma (garrote, martillo, ...) Que usa golpeando el suelo y causando daño en el área. Para matarlo simplemente debes golpearlo cuando puedas como puedas hasta quitarle toda la vida. Si eres sigiloso lo podrás evitar, pero a veces no habrá más remedio que enfrentarte a él si quieres avanzar. Tras 10 segundos de movimiento, se pondrá a dormir para restablecer energía.

- **Referencias:**

- Aspecto movimiento: https://www.youtube.com/watch?v=0FfVBqlcx14&ab_channel=JonathanMC3A9ndez
- Ataque en area: <https://youtu.be/u-W28ZDcXJc?t=101>

Muur:

- **Tipo de enemigo:** Pequeño molesto
- **Aspecto:** Súreg parecido a ratas o un animal o bicho roedor
- **Habilidades:**
 - Ataque: Los bichos hacen pequeñas mordeduras con poco alcance.
 - Ataque en carga: Los bichos hacen una pequeña carga, al frenar se desestabiliza y cae, dejándolo expuesto.
- **Diagrama de estado:**



- **Tabla de animaciones:**

- **Atributos:**

- Velocidad: Rápido
- Vida: Muy baja
- Dimensiones: Pequeño
- Ataque: Débil
- Velocidad ataque: Rápido
- Alcance: Normal

- **Descripción:**

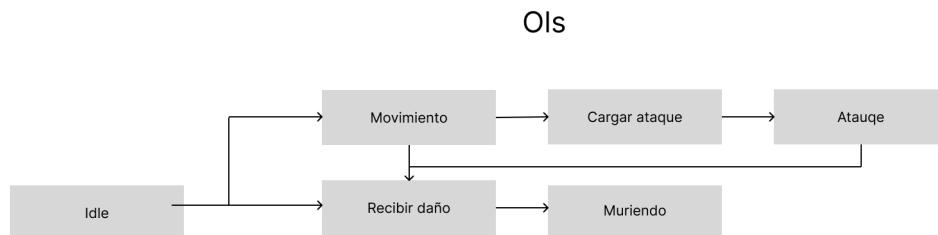
Unos bichos carnívoros que habitan en las mazmorras oscuras en pequeños grupos. Son ciegos pero se guían por el olor y atacan a su presa en grupo para morderla y comerla. Detestan el olor del (ajo o lo que sea, pero si usas una poción o lo que sea de "x" olor, no se acercaran a ti.

- **Referencias:**

- Ataque en carga: Mosquito-<https://youtu.be/gWgKkmJG65o?t=1640>
- Aspecto y movimiento: Tarantula-<https://youtu.be/n5Ez-qB9Wtg?t=58>

Ols:

- **Tipo de enemigo:** A distancia
- **Aspecto:** Süreg estándar con una boca grande con la cual te escupe
- **Habilidades:**
 - Ataque: Los bichos te escupen con la magia a distancia
- **Diagrama de estado:**



- **Tabla de animaciones:**

- **Atributos:**

- Velocidad: Lento
- Velocidad ataque: Lento
- Vida: Normal
- Dimensiones: Normal
- Ataque: Fuerte
- Alcance: Lejos

- **Descripción:**

Unos süreg's que te escupen con la magia oscura muy despacio pero con mucho daño.

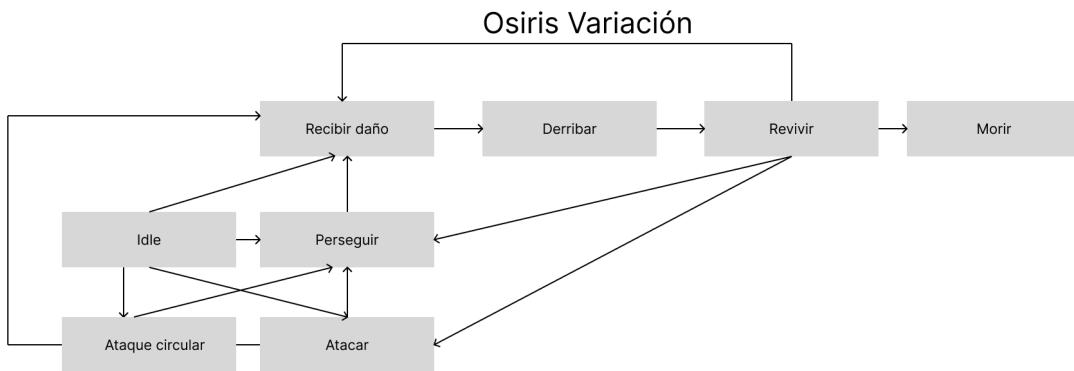
Variaciones Enemigos:

Osiris:



- **Tipo:** Süreg básico con alguna variación estética
- **Aspecto:**
- **Habilidades:** Ataque, revivir.
 - Ataque: Ataque mediano a puño con daño mediano. Nuevo ataque, gira sobre sí mismo hacia ti.
 - Revivir: Después de matarlo, Osiris quedará en el suelo con un aura durante unos segundos y se empezará a formar otra vez. Si el jugador le da un golpe antes de que reviva, Osiris será derrotado, si no Osiris revivirá.

- **Diagrama de estado:**



- **Tabla de animaciones:**

- **Atributos:**

- Velocidad: Mediano
- Velocidad Ataque: Mediana
- Vida: Mediana
- Dimensiones: Mediano
- Ataque: Mediano
- Alcance: Cercano
- Velocidad Ataque 2: Mediana
- Ataque 2: Mediano

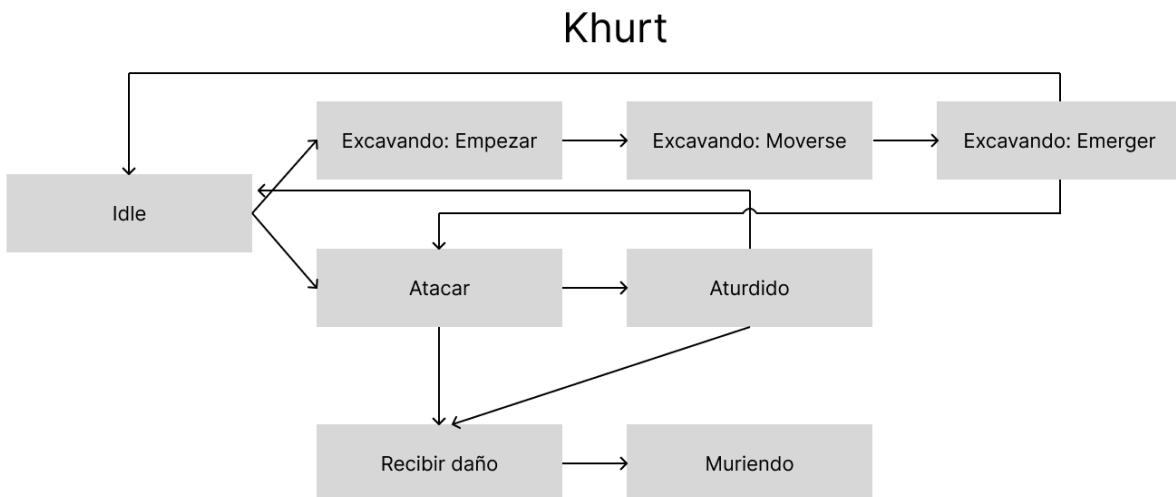
- **Descripción:**

Los esqueletos de los guerreros que han muerto luchando en las mazmorras, son revividos gracias a una magia y utilizados como enemigos para atacar

Esta variación cuenta con un nuevo ataque giratorio.

Khurt:

- **Tipo de enemigo:** Süreg topo
- **Aspecto:** Roedor, deformé a lo gollum, con grandes garras, con alguna modificación estética, ejemplo: pinchos en la espalda).
- **Habilidades:**
 - Excavar: El enemigo empieza a excavar e introducirse bajo tierra, una vez bajo tierra se desplaza dejando un rastro de magia, este rastro hará daño al jugador si pasa por encima, al cabo de 2s vuelve aemerger de la tierra, haciéndolo otra vez vulnerable.
 - Ataque en salto hacia delante: Si el jugador está suficientemente cerca, realiza un ataque en salto, preparándose y lanzándose hacia el jugador, al aterrizar, del golpe se queda medio lelo durante 3s, y después vuelve a reaccionar.
- **Diagrama de estado:**



- **Tabla de animaciones:**

- **Atributos:**

- Velocidad: Mediano
- Velocidad Ataque: Rápido
- Vida: Poca
- Dimensiones: Mediano
- Ataque: Normal
- Alcance: Normal

- **Descripción:**

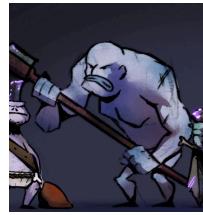
Viven en sus pequeños agujeros hechos en el suelo de las mazmorras. Se desplazan por debajo del suelo dejando un rastro por donde pasan con la magia y cuando salen pueden realizar un ataque en salto hacia sus enemigos. Solo se les podrá atacar cuando salgan del suelo.

- **Referencias:**

- Movimiento(Shadow): <https://www.khwiki.com/Shadow>
- Movimiento(Shadow): <https://youtu.be/xV0x17bevvM?t=3470>
- Movimiento(Para-Bite): <https://bindingofisaacrebirth.fandom.com/wiki/Para-Bite>
- Ataque: https://www.youtube.com/watch?v=dI7a-SDb3eF&ab_channel=pyrojuice
- Rastro: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=b4l0id7i5k&ab_channel=MNCmascot

Boorok:

- **Tipo de enemigo:** Süreg tanque
- **Aspecto:** Grande, rudo, con pocas luces, pequeño cambio estético

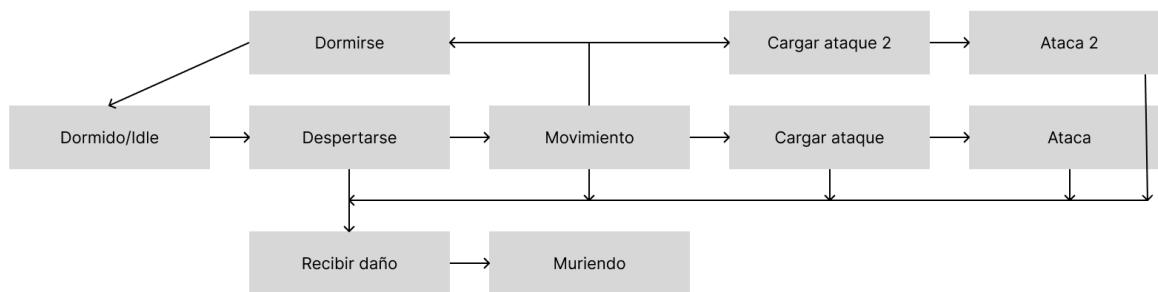


- **Habilidades:**

- Dormir: Tras 10s de no cambiar de estado, se cansará y se pondrá a dormir. Restaurando su vida muy poco a poco.
- Golpe al suelo: Realiza un golpe en el suelo con su maza, generando un ataque en área, tarda en realizarlo.
- Ataque cargado, carga y embiste contra ti con mucha fuerza

- **Diagrama de estado:**

Boorok Variación



- **Tabla de animaciones:**

- **Atributos:**

- Velocidad: Lentísimo
- Vida: Alta
- Dimensiones: Grande
- Ataque: Muy muy Fuerte
- Velocidad ataque: Lento
- Alcance Normal
- Velocidad ataque cargado: Rápido
- Ataque cargado: Muy Fuerte

- **Descripción:**

Está dormido, y golpearlo o pasar cerca de él lo despertará y hará que se enfade al haber sido despertado. Al despertar podrá moverse y usar sus ataques. Usa una gran arma (garrote, martillo, ...) Que usa golpeando el suelo y causando daño en el área. Para matarlo simplemente debes golpearlo cuando puedas como puedas hasta quitarle toda la vida. Si eres sigiloso lo podrás evitar, pero a veces no habrá más remedio que enfrentarte a él siquieres avanzar. Tras 10 segundos de movimiento, se pondrá a dormir para restablecer energía.

Esta variación tiene otro ataque cargado, el cual te embestirá con fuerza.

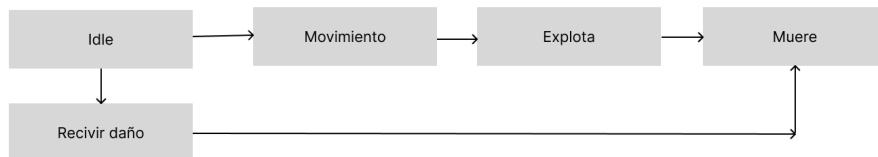
- **Referencias:**

- Aspecto movimiento: https://www.youtube.com/watch?v=0FfVBqlcx14&ab_channel=JonathanMC3A9ndez
- Ataque en area: <https://youtu.be/u-W28ZDcXJc?t=101>

Muur:

- **Tipo de enemigo:** Pequeño molesto
- **Aspecto:** Súreg parecido a ratas o un animal o bicho roedor, con una modificación estética en sus tripas
- **Habilidades:**
 - Ataque: Corre hacia ti y se inmola
- **Diagrama de estado:**

Muur Variacion



- **Tabla de animaciones:**

- **Atributos:**

- Velocidad: rápido
- Vida: Baja
- Dimensiones: Pequeño
- Ataque: Fuerte
- Velocidad ataque: rápido
- Alcance: Normal

- **Descripción:**

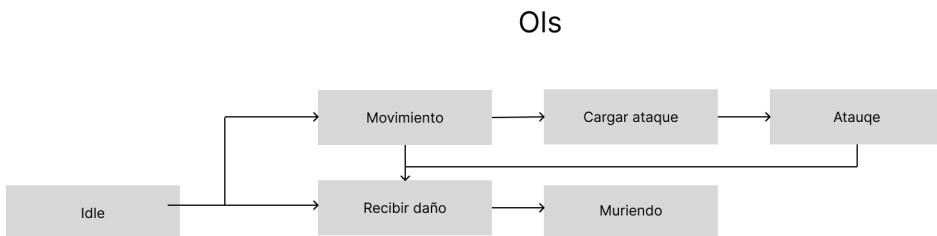
Esta variación de los ratinicos cuentan con una sustancia en sus tripas que hace una bomba de magia al contacto, correrán hacia ti para inmolarse y hacerte mucho daño.

- **Referencias:**

- Ataque en carga: Mosquito-<https://youtu.be/aWqKkmJG65o?t=1640>
- Aspecto y movimiento: Tarantula-<https://youtu.be/n5Ez-gB9Wtg?t=58>

Ols:

- **Tipo de enemigo:** A distancia
- **Aspecto:** Süreg estándar con una boca grande con la cual te escupe y una variación estética
- **Habilidades:**
 - Ataque: Los bichos te escupen con la magia a distancia, este proyectil se dividirá en varios
- **Diagrama de estado:**



- **Tabla de animaciones:**

- **Atributos:**

- Velocidad: Lento
- Velocidad ataque: Lento
- Vida: Normal
- Dimensiones: Normal
- Ataque: Fuerte
- Alcance: Lejos

- **Descripción:**

Unos süreg's que te escupen con la magia oscura muy despacio pero con mucho daño.
Esta variación hace que los proyectiles se dividan.

o Bosses

Habrá 4 bosses, estéticamente los Bosses serán grandes, parecidos a un espectro y llevarán puesta una máscara.



PRIMER BOSS

Aspecto:

Espectro grande con una espada de magia oscura

Combate:

- Primera Fase:
 - Ataque básico a espada combo, cuerpo a cuerpo
 - Ataque básico a distancia, tira la espada, boomerang

- Segunda fase (se clava la espada en el pecho y se la quita, generando un "aura" color X)
 - Ataque básico a espada combo, cuerpo a cuerpo

- Habilidades máscara:
 - 1- Golpe mágico contra el suelo:
Carga una bola mágica en la mano y la lanza contra el suelo, generando una onda expansiva que daña al jugador si lo alcanza.
 - 2- Estampida hacia el jugador:
Cuando el jugador está lejos del boss, éste cargará contra él dejándolo si lo alcanza, la única forma de esquivarlo es con el dash.

Diagrama de estado:

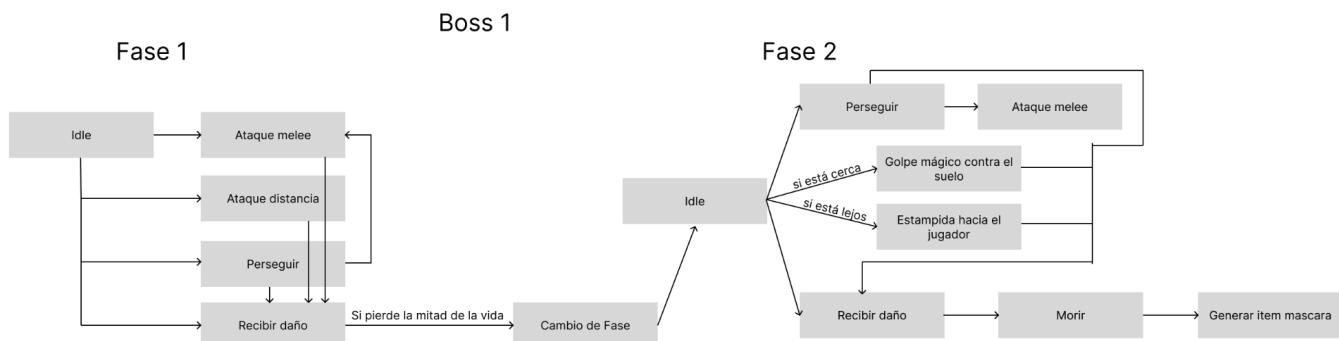


Tabla de animaciones:

Atributos:

- Velocidad: Normal
- Velocidad Ataque: Normal
- Vida: Muy alto
- Dimensiones: Muy grande
- Ataque: Normal
- Alcance: Cercano y lejos

Descripción: Espectro con máscara y espada de magia oscura, tipo guerrero espadachín. Es robusto y muy agresivo.

SEGUNDO BOSS

Aspecto:

Es el espectro más pequeño, lleva un arco de magia oscura y una capucha.

Combate:

(Siempre intentará sacarte rango, puede dashear)

- Primera Fase:

- Ataque básico a distancia, flechas rápidas
- Ataque básico cuerpo a cuerpo, te empuja hacia atrás y dashea hacia el lado opuesto.

- Segunda fase (se quita la capucha)

- Ataque básico a distancia, flechas rápidas
- Ataque básico cuerpo a cuerpo, te empuja hacia atrás y dashea hacia el lado opuesto.

- Habilidades máscara:

- 1- Flecha cargada

Carga una flecha potenciada la cual al dispararse deja durante unos segundos un aura mágica que hace daño (ulti de Hanzo)

- 2- Dash invisible

Cuando dashea , se volverá invisible durante unos segundos

Diagrama de estado:

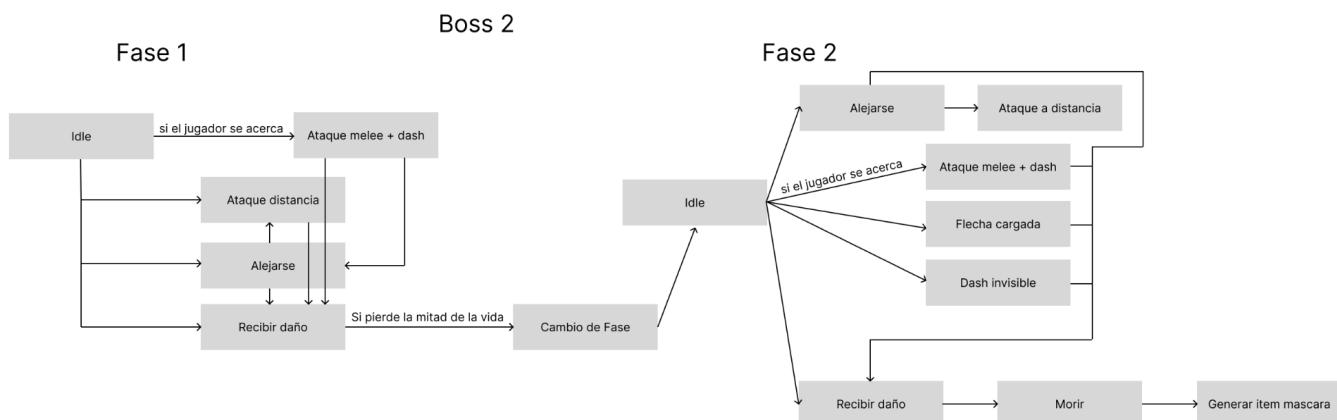


Tabla de animaciones:

Atributos:

- Velocidad: Rápido (ágil)
- Velocidad Ataque: Normal
- Vida: Bastante alto (Menos que Muy alto, pero más que Alto)
- Dimensiones: Muy grande (no tan grande como lo demás ya que es ágil)
- Ataque: Fuerte
- Alcance: Muy lejos

Descripción: Espectro con máscara y arco de magia rúnica. Es muy ágil e intentará utilizar su ventaja de alcance para tal de dejarte fuera de rango, pero te seguirá atacando. Lleva una capucha la cual se la quitará en la segunda fase.

Referencias:

<https://www.youtube.com/watch?v=kEsMBfVKwTQ>

TERCER BOSS

Aspecto:

El espectro más grande, con máscara y una maza mágica.

Combate:

- Primera Fase:
 - Ataque básico cuerpo a cuerpo, ataque combo rápido maza
 - Ataque básico cuerpo a cuerpo, ataque cargado maza
- Segunda fase (se enfada y se hace más grande tipo hulk)
 - Ataque básico cuerpo a cuerpo, ataque combo rápido maza
 - Ataque básico cuerpo a cuerpo, ataque cargado maza
 - Habilidades máscara:
 - 1- Ataque Explosión, carga y explota con una aura inesquivable, puedes cancelar el ataque si le haces suficiente daño mientras carga.
<https://www.youtube.com/watch?v=niRERC1k9yM>
 - 2- Ataque a distancia, stun
Lanza una bola mágica que si te da , te atrapa (deja stuneado) durante X segundos.
Hace poco daño

Diagrama de estado:

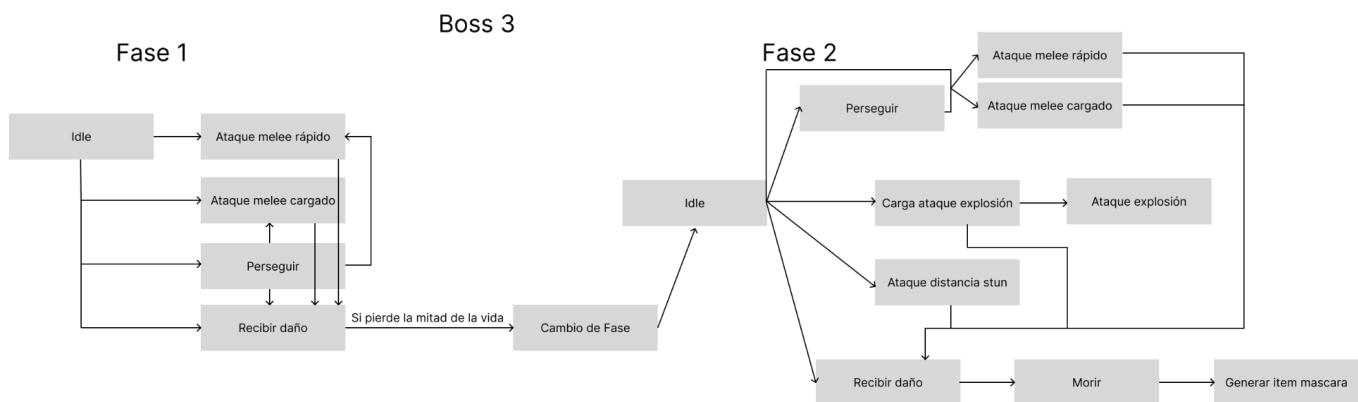


Tabla de animaciones:

Atributos:

- Velocidad: Lento
- Velocidad Ataque: Lento
- Vida: Muy muy alto (tanque)
- Dimensiones: Muy grande ($\pm 330\text{cm}$)
- Ataque: Muy fuerte
- Alcance: Cercano

Descripción: Espectro con máscara y una maza mágica. Es lento y pesado, pero tiene un gran daño con su maza. En la segunda fase se hará más grande y hará el ataque 1 al cambiar de fase.

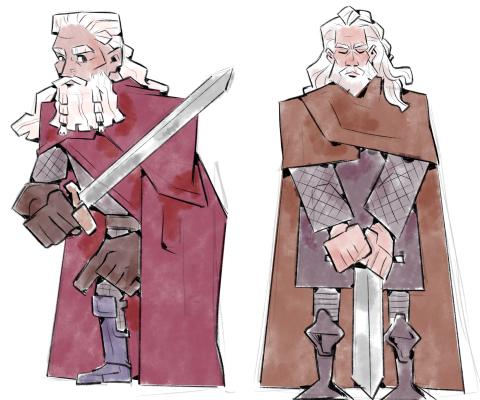
Referencias:

Ataque 2 <https://youtu.be/9n97hMnjhbA?t=81> LoL → W de Senna

PADRE BOSS

Aspecto:

Al principio de la pelea el aspecto del padre será como este diseño pero ya corrompido por la magia, con la máscara, al ir avanzando en las fases el aspecto será el mismo pero le aparecerá una aura.



Combate:

- Primera Fase:

- Ataque básico cuerpo a cuerpo, combo espada
- Habilidades máscara:
 - 1- Genera Süreg's cada cierto tiempo hasta un máximo de X (un tipo de sureg sencillo)

- Segunda fase (se enfada y se genera un aura color x alrededor de él)

- Ataque básico cuerpo a cuerpo, combo espada.
- Ataque cargado cuerpo a cuerpo, dashea hacia el jugador cuando este está lejos y te hace una estocada)
- Habilidades máscara:
 - 1- Genera Süreg's cada cierto tiempo hasta un máximo de X (un süreg diferente al de la primera fase)
 - 2- El aura que tiene alrededor de él le sirve como escudo contra proyectiles (es immune a ataques a distancia en esta fase)

- Tercera fase (el aura se vuelve color principal máscaras)

- Ataque básico cuerpo a cuerpo, combo espada.
- Ataque cargado cuerpo a cuerpo, dashea hacia el jugador cuando este está lejos y te hace una estocada)
- Habilidades máscara:
 - 2.5- Escudo aura
El aura azul le sirve como un escudo hacia cualquier ataque y tienes que romperlo para hacerle daño. Cada X tiempo después de romperlo se regenera (o cada % de vida se regenera)
 - 3- Lanza rayos mágicos
Lanza rayos mágicos cada cierto tiempo que si te alcanzan te hacen daño y te stunea durante X segundos
 - 4- Se cura
Cada cierto tiempo se cura un % de vida

Diagrama de estado:

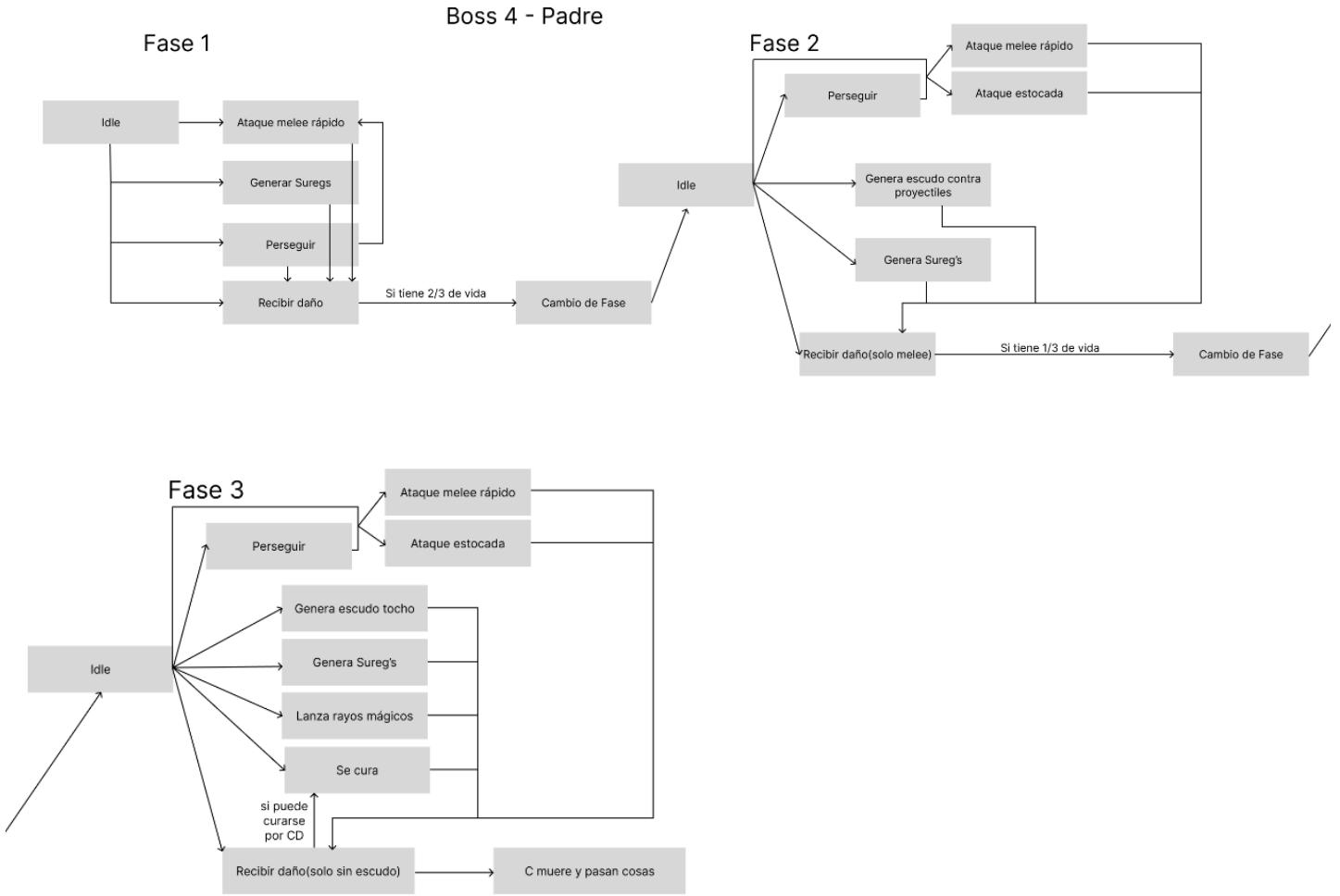


Tabla de animaciones:

Atributos:

- Velocidad: Rápido
- Velocidad Ataque: Rápido
- Vida: Muy muy alto (tanque)
- Dimensiones: Grande (± 200 cm)
- Ataque: Muy fuerte
- Alcance: Cercano

Descripción: El padre corrompido por la magia, con una espada y al ir avanzando le aparece una aura que le protegerá de ciertos ataques.

Referencias:

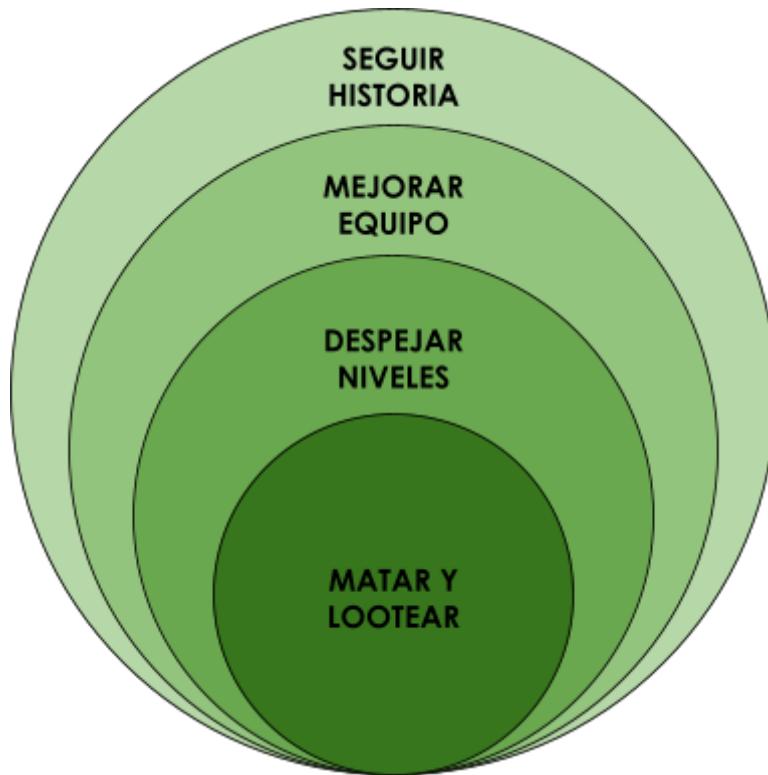
Ataque 3 → <https://youtu.be/4QU6JzUdR0?t=43> (W de Xerath → LoL)

GAMEPLAY

- o Game pillars

- o SÜREGS MASK - LUCHA - MAZMORREO - COMERCIO - NARRATIVA -

- o Core game loop



- o Aesthetics

- o **Fantasy:** Game as make-believe.

- o **Narrative:** Game as unfolding story.

- o **Challenge:** Game as obstacle course.

o Sistema de control básico

Controles:

Movimiento principal: WASD/Left Joystick

Interactuar: E/A

Abrir Inventario: TAB/START

Menú de Pausa: ESC/OPTIONS

Movimiento por los menús: WASD + E/Left Joystick + A + D-PAD

Información:

El sistema de movimiento del jugador permite una navegación fluida a través del entorno del juego. El jugador puede moverse utilizando la entrada del teclado o el joystick en el control, mientras que la interacción con objetos y personajes se realiza mediante una acción específica. Además, el acceso rápido al inventario y al menú de pausa está disponible a través de comandos designados. Dentro de los menús, el jugador puede desplazarse y confirmar selecciones, utilizando la misma entrada que en el juego principal, asegurando una experiencia coherente y sin problemas tanto en la exploración del mundo del juego como en la gestión de opciones y objetos.

Los inputs se recibirán de manera instantánea, al pulsar la tecla/botón o al mantenerlo.

Los inputs de movimiento principal serán mantenidos para realizar el movimiento.

Los demás inputs solo se activarán al activar la tecla/botón correspondiente.

Al jugador no le afectará la gravedad, un movimiento directo con el input, sin aceleración ni desaceleración.

o Sistema de combate

Controles:

Ataque principal: J/B

Rodar/Equivocarse: ESPACIO/X

Habilidad principal de la máscara activa: K/L1

Habilidad secundaria de la máscara activa: L/R1

Utilizar poción activada: R/R2

Rotar entre pociones: Q/L2

Información:

El sistema de combate es manual y sigue un estilo clásico, permitiendo que el jugador se mueva y ataque libremente en cuatro direcciones.

Para equivocarse de ataques enemigos, el jugador puede rodar o equivocarse con la tecla ESPACIO en el teclado o el botón X en el control.

Además, el jugador puede desbloquear y activar habilidades especiales asociadas con la máscara que lleva equipada. La habilidad principal se activa con la tecla K en el teclado o el botón L1 en el control, mientras que la habilidad secundaria se activa con la tecla L en el teclado o el botón R1 en el control. Estas habilidades añaden una capa adicional de profundidad estratégica al combate, permitiendo al jugador adaptarse a diferentes situaciones y desafíos que se presentan a lo largo del juego.

A su vez, la máscara que no esté activa te otorga una ventaja pasiva.

o Sistema de mazmorreo

Los niveles no se generarán proceduralmente, pero sí cofres y recompensas aleatorias a lo largo del nivel, incitando a la exploración. Dichas recompensas pueden ser desde un simple puñado de monedas, hasta mejoras pasivas que sólo perdurarán durante esa run. En cada sala se generará un número limitado de enemigos (salvo salas específicas que los enemigos serán ilimitados), que te darán como recompensa recursos para posteriormente poder comerciar con ellos.

o Máscaras

Controles:

Cambiar rápidamente de máscaras: Q/Y

Información:

Cada máscara te añade habilidades que puedes utilizar libremente, en el juego se dispondrán de varias máscaras, pero una vez adentrado en la mazmorra solo podrás llevar contigo 2 de ellas. Las cuales sólo puedes tener una activa, otorgando sus habilidades para poderlas usar a tu gusto, mientras que la otra te otorga su habilidad pasiva. Estas dos son intercambiables durante el combate, para poder ir alternando de habilidades según convenga la situación. Esta acción se realiza pulsando la tecla R o el botón Y del control.

Cada máscara dispondrá de su propio nivel de progresión y de su árbol de habilidades, así como estadísticas, habrá máscaras que te hagan ser más ágil y rápido, pero débil, mientras otras que te hagan ser más lento y pesado, pero con más defensa, vida, etc.

Progresión:

Al vencer enemigos, las máscaras ganan puntos de experiencia que sirven para mejorar las habilidades de estas. El árbol de habilidades de cada máscara contará con distintos caminos que mejorarán diferentes aspectos de esta. La idea es escoger un único camino de mejora, con la posibilidad de deshacerlo para escoger otro. Los aspectos que se pueden mejorar es el tiempo de cooldown, el área de efecto, duración de la habilidad, daño...

Base de las máscaras:

Las máscaras deberán generar ataques que no sean dirigibles. (alrededor del jugador, hacia donde el jugador mira, en el eje X/Y, al enemigo con más vida...)

A su vez, las máscaras no deberían ser demasiado complejas, no es cómodo leer como funciona una máscara, debería ser bastante visual lo que hace y fácil de comprender.

Cada máscara deberá servir para diferentes propósitos, de esta manera el jugador deberá emplear cada una para una cosa distinta.

o Máscara base #00

Lanza un rayo de magia oscura al enemigo más fuerte disponible.

Método de uso:

Al pulsar la tecla de la máscara se activa la habilidad, realiza el ataque e inmediatamente entra en cooldown.

ÁRBOL #01: cantidad de ataques. (se podrán aumentar la cantidad de ataques potenciados)

ÁRBOL #02: daño de los ataques. (aumenta el daño de los ataques cargados)

ÁRBOL #03: cooldown. (los ataques básicos reducen el CD de esta máscara)

ÁRBOL #04: habilidades. (los ataques tienen más rango, ralentizan al rival, impactan 2 veces...)

Pasiva:

Aumenta el daño de los ataques básicos.

o Máscara Boss #01

La habilidad es la bola de magia que hace daño alrededor del personaje al impactar contra el suelo.

Método de uso:

Al pulsar la tecla de la máscara se activa la habilidad, realiza el ataque e inmediatamente entra en cooldown.

ÁRBOL #01: área de efecto. (aumenta el área)

ÁRBOL #02: efectos de la bola. (veneno, quemado, slow...)

ÁRBOL #03: daño. (daño porcentual a la vida enemigo, daño base...)

ÁRBOL #04: cooldown. (puede reducirse al matar enemigos, CD base, lanzarse 2 veces seguidas...)

Pasiva:

Cada autoataque genera una mini onda expansiva alrededor del enemigo que daña a enemigos cercanos.

o Máscara Boss #02

La habilidad es el dash que hace daño por impacto y vuelve invisible al jugador por un breve momento, cuando el jugador es invisible todos los enemigos se quedarán quietos y el jugador será invulnerable a cualquier daño.

Método de uso:

Al pulsar la tecla de la máscara se activa la habilidad, realiza el dash y se vuelve invisible por un breve periodo de tiempo, el jugador no se volverá visible de nuevo hasta que realice un ataque o termine el tiempo, cuando el jugador vuelva a ser visible comienza de nuevo el CD de la máscara.

ÁRBOL #01: distancia. (la distancia del dash aumenta, puede servir para explorar zonas de las mazmorras)

ÁRBOL #02: efectos del dash. (el dash inhabilita a los enemigos alcanzados por este por un breve período de tiempo)

ÁRBOL #03: daño. (aumenta el daño que hará el dash)

ÁRBOL #04: tiempo de invisibilidad. (el jugador se vuelve invisible por más tiempo)

Pasiva:

Cada dash del jugador le vuelve invisible por un breve período de tiempo.

o Máscara Boss #03

Al usar la máscara el jugador obtendrá más velocidad, cadencia de ataque, daño y vida por unos segundos. Cuando termine el tiempo de la máscara estas estadísticas se reducirán por un breve momento.

Vida base: 100

Usando la máscara: 150

Después de la máscara: 80

Método de uso:

Al pulsar la tecla de la máscara empezará una cuenta regresiva del tiempo de uso, cuando termine el jugador perderá algunas estadísticas por un breve periodo de tiempo. Cuando termine este tiempo la máscara entrará en cooldown.

ÁRBOL #01: estadísticas. (aumentan las estadísticas mejoradas)

ÁRBOL #02: tiempo de mejora. (las mejoras duran más tiempo)

ÁRBOL #03: tiempo de debilitamiento. (reduce el tiempo y cantidad de debilitamiento)

ÁRBOL #04: cooldown. (reduce el tiempo de espera de esta habilidad)

Pasiva:

Cuando la vida del jugador se reduce, este gana estadísticas extra.

o Máscara Boss #04

No es una máscara jugable, es la máscara del boss final, el padre. Tiene la habilidad de controlar los Süreg.

o Comercio

Controles:

Moverse por el menú: WASD/Left Joystick + D-PAD

Interactuar: E/A

Información:

El pueblo cuenta con un sistema de comercio. Necesitas encontrar al NPC comerciante y hablar con él para intercambiar los objetos que caen de los monstruos en las mazmorras, así como los peces pescados, por monedas de oro. Con estas monedas, podrás mejorar tus armas, comprar equipamiento y así mejorar tus estadísticas.

Con los puntos de experiencia obtenidos en cada máscara, utilizando el árbol mágico, podrás mejorar las máscaras utilizando estos puntos. Estas mejoras te proporcionan habilidades nuevas y estadísticas mejoradas para cada máscara.

o Pociones

Controles:

Moverse por el menú: WASD/Left Joystick + D-PAD

Interactuar: E/A

Información:

En el HUD aparecerá un círculo con la poción dentro. Con una tecla vas a poder usarla, y con otra vas a poder ir alternando entre las pociones que tengas para usar la que deseas.

Para mejorar las estadísticas se usarán pociones. Éstas se adquieren en uno de los comercios de la ciudad a cambio de monedas de oro. Con ellas podrás obtener por tiempo limitado algunos boost/power ups como más fuerza, vida, velocidad...

o Pesca

Controles:

Mover: WASD/Left Joystick + D-PAD

Interactuar: E/A

Empieza pesca:E/A

Interacción entre jugador y peces : E/A

Información:

Para pescar, debes hablar con el NPC en el muelle. En la primera conversación, recibirás una caña de pescar y otros objetos, desbloqueando así la función de pesca. La primera vez, debido al tutorial de pesca, no se cobra entrada, pero después debes hablar con el NPC y pagar una cierta cantidad para acceder al área de pesca.

Una vez en la zona acuática, presiona la tecla "E" para empezar a pescar. Después de esperar un tiempo, pescamos un pez. Si esperas demasiado, el pez se escapará.

Para recoger la caña, presiona "E". Luego se mostrará el nivel del pez. Después de eso, comienza un desafío en el que debes presionar "E" ciertas veces en X cantidad de tiempo. Si no logras el objetivo, el pez se escapará; de lo contrario, obtendrás la pesca. Puedes comerciar la pesca con el comerciante por monedas o materiales. Al salir del área de pesca, deberás pagar nuevamente para volver a entrar.

Los peces se dividen aproximadamente en tres niveles:

Gran pez: 15 veces presionando "E" en 3 segundos (temporal).

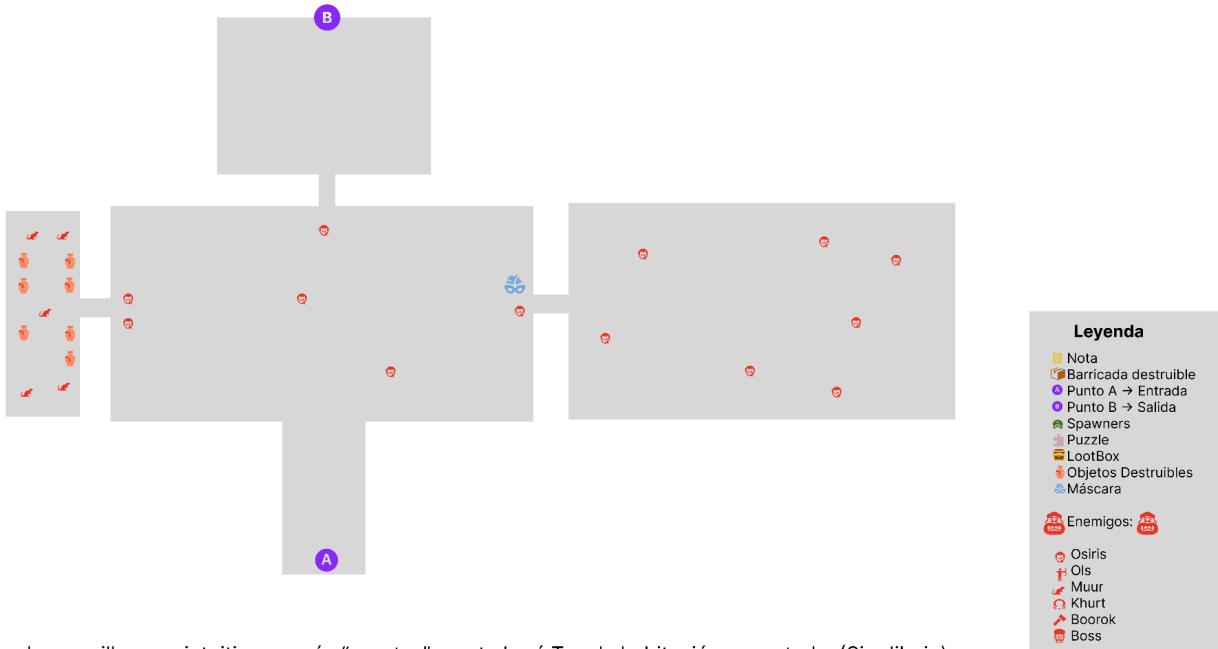
Pez mediano: 10 veces presionando "E" en 3 segundos (temporal).

Pez pequeño: 10 veces presionando "E" en 5 segundos (temporal).

LEVELS

o Nivel 0

Concepto Nivel 0



Este nivel introduce las principales mecánicas de combate al jugador, tales como: el ataque, el dash y el uso de la máscara. Al ser un nivel introductorio, solamente aparecerán los enemigos más básicos, los Osis y los Muur.

Este nivel se accede desde el exterior a través de un agujero. La entrada, es una pequeña sala la cual da directamente a la sala principal (sin tp).

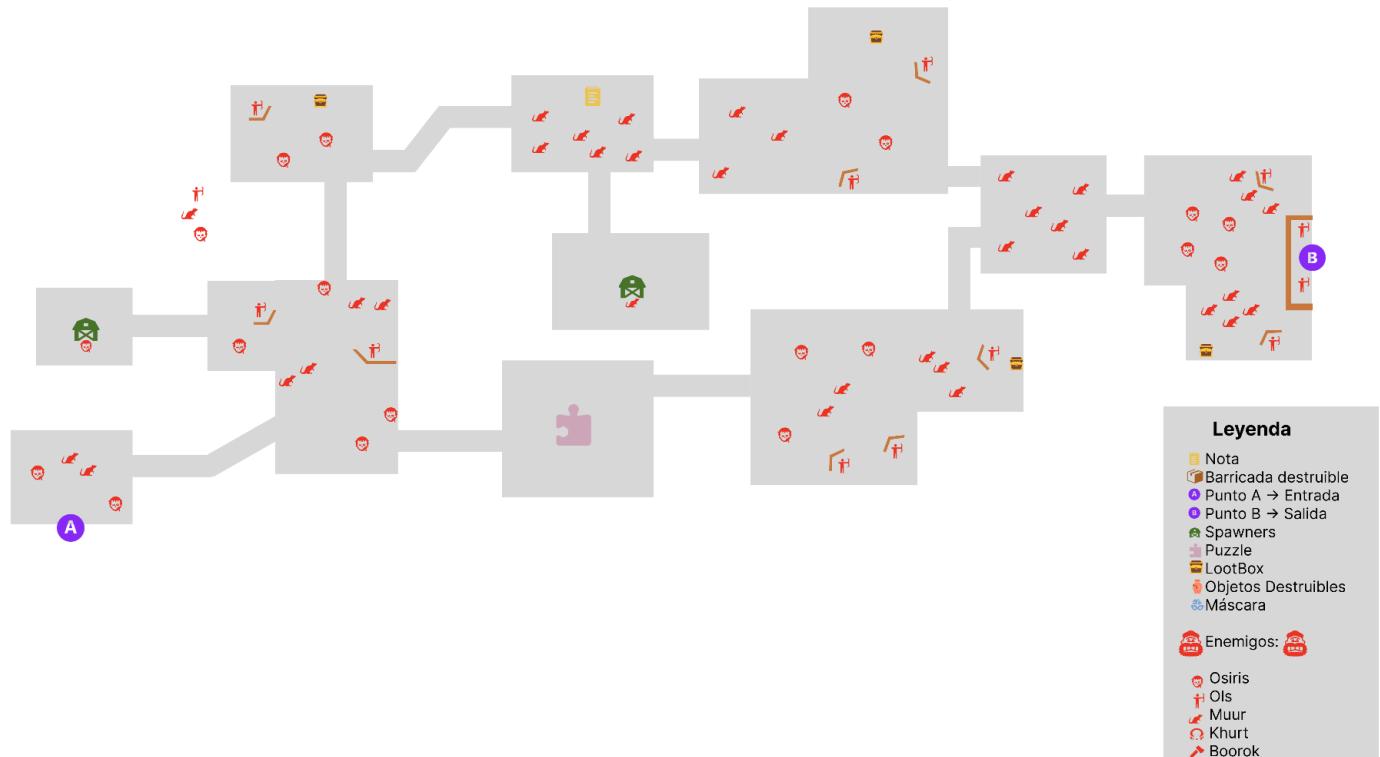
Para este nivel, hay 3 paths diferentes que el jugador puede hacer. El principal, es completar la sala principal e ir directamente a la salida. Los otros dos paths secundarios, son de exploración y son completamenteopcionales.

En la sala principal es donde el jugador se encontrará la primera máscara, que solo podrá coger al derrotar a todos los enemigos de esa sala.

La salida, es la sala “ascensor” que en un futuro dará la opción al jugador de ir a los diferentes niveles sin la necesidad de recorrerlos todos otra vez. La puerta a esta sala se abrirá cuando el jugador acerque la máscara (solo por primera vez).

o Nivel 1

Los pasillos son intuitivos, serán "puertas" que te hará TP a la habitación conectada. (Sin dibujo) ""



En el primer nivel, el jugador se encontrará con 3 enemigos distintos, siendo estos Osiris, Ols y Muur. Además habrán 2 salas donde se generarán infinitamente ciertos enemigos a modo de "Spawner" para tal del farmeo requerido por el jugador.

El nivel se puede recorrer por dos caminos distintos, en uno de ellos te encontrarás una nota, y en el otro te encontrarás un puzzle sencillo utilizando la máscara 0, el cual tendrás que completar para poder seguir avanzando por ese camino.

Además, en todas las salas habrá enemigos variados, barricadas destruibles y loot boxes.

Finalmente, en la última habitación, el jugador tendrá que derrotar a todos los enemigos de cierta sala para poder completar el nivel.

ART

Los personajes tienen un diseño muy estilizado, alejándose de las proporciones reales del cuerpo humano. Jugamos con siluetas interesantes y la exageración de formas, ya sean de la anatomía del personaje o de sus props (armas, vestimenta, etc). Las poses deben ser igual de exageradas que las formas y describir la personalidad del personaje.

Se verán los personajes de dos maneras distintas: de manera animada durante el juego y un close-up durante los diálogos. Para cada formato se usarán estilos diferenciados, la primera cuenta con un estilo "chibi" con unas proporciones mucho más exageradas y con un acabado muy simplificado y sintetizado. Para el segundo formato, las proporciones serían un poco más naturalistas y con un grado mayor de detalles, aún así siendo unas ilustraciones muy estilizadas.

Para los personajes principales se les ha atribuido una forma y un color que represente su manera de ser, por ejemplo:

- Jakov está basado en formas triangulares, para representar su personalidad arisca y diferente. Y el color azul marino para representar su carácter frío y solitario.
- Igorv está basado en formas rectangulares para representar su carácter fuerte y físico robusto. Su color es el granate para mostrar su rol maligno y sangriento en el juego.
- El diseño de Vhea se basa en formas redondeadas y colores rosados que complementan su papel cariñoso, cálido y entrañable.

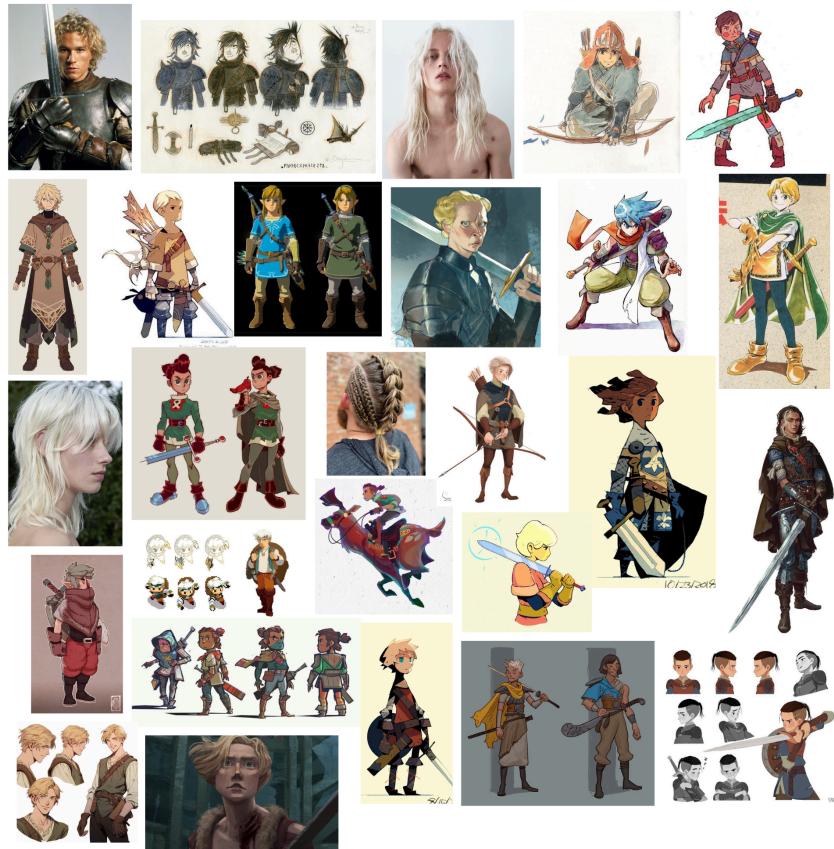
El resto de personajes cuentan con diseños menos distinguidos y más neutrales para que no resalten tanto como los protagonistas.

El acabado de los personajes será con colores planos, un delineado negro grueso y con unas sombras duras. Todo esto les hará resaltar por encima de los fondos sin línea con un acabado un poco más pintoresco.

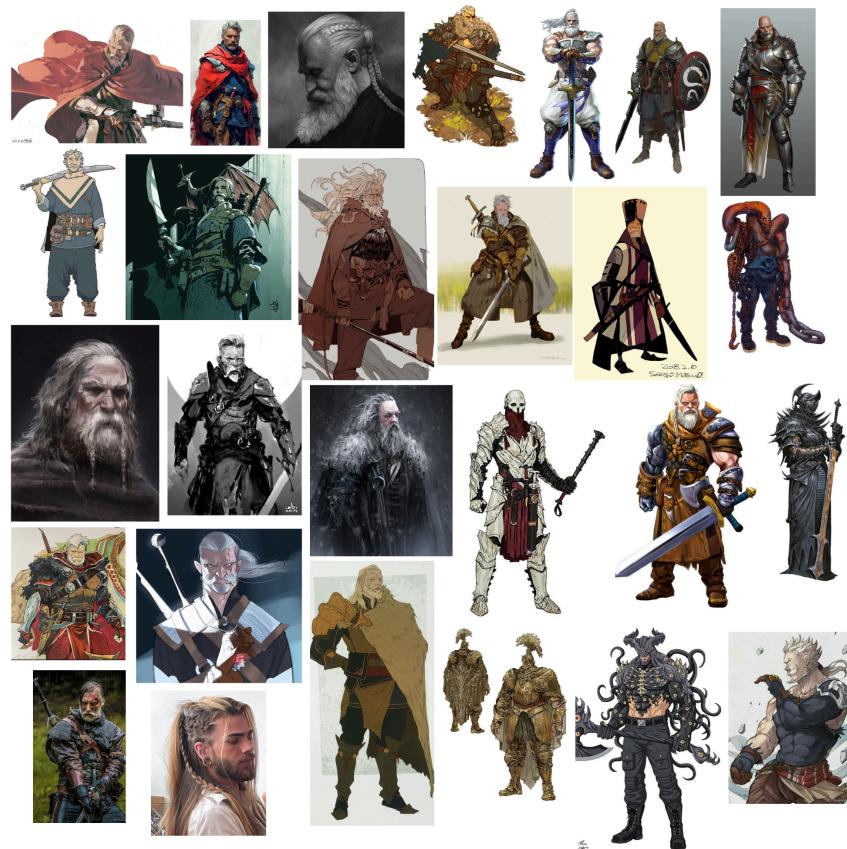
La perspectiva que utilizaremos es conocida como angled top-down. La cámara se posiciona de manera cenital, es decir, que el mundo se ve desde arriba. Sin embargo, los personajes aparecen en una vista lateral, o con un poco de ángulo, pero no se corresponden con la realidad (esto quiere decir que no solo le vemos la cabeza al personaje, sino el cuerpo entero). Juegos como Stardew Valley se ven desde arriba, pero en ángulo; algunas personas dirían "en ángulo de arriba hacia abajo".



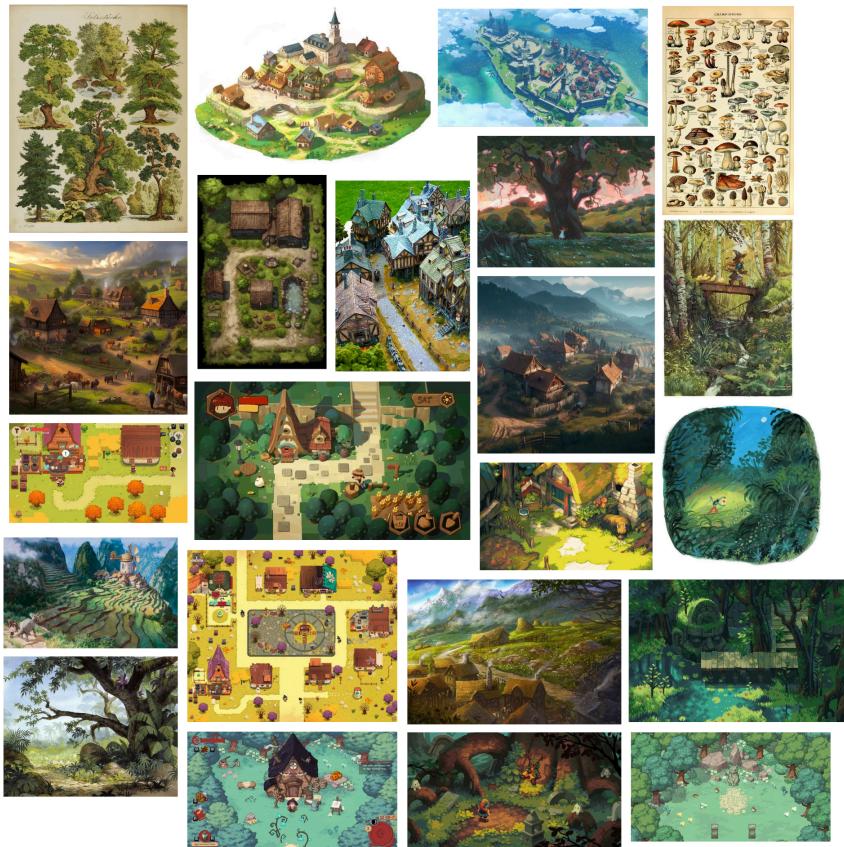
o Moodboards
Jakov (protagonista):



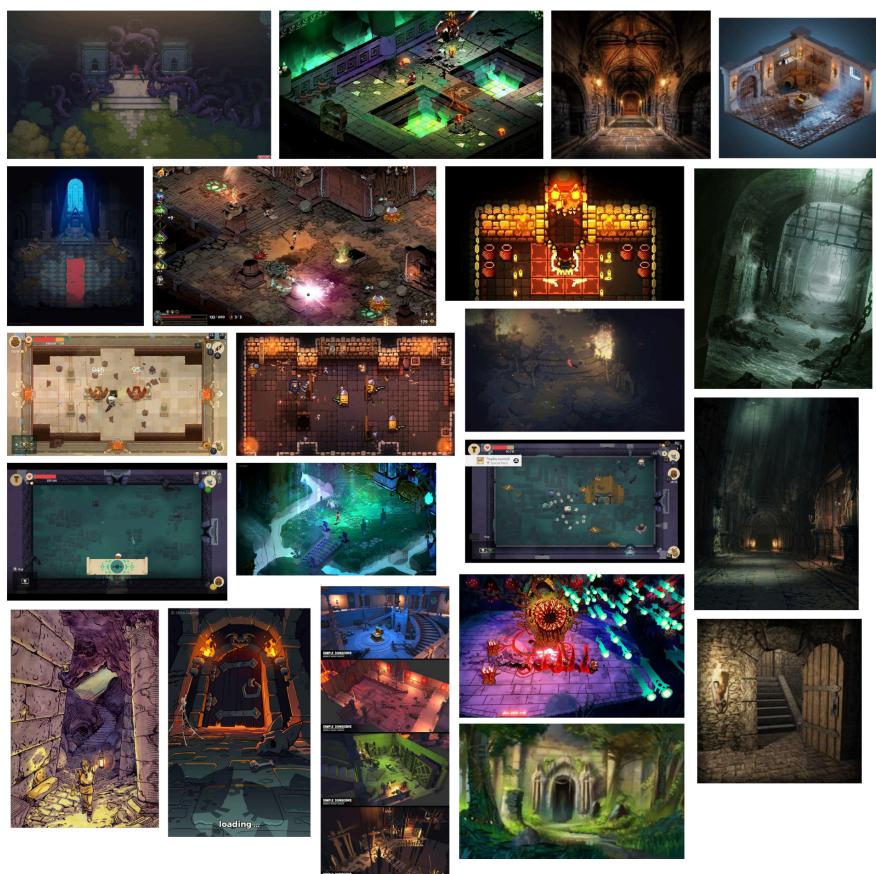
Igorv (antagonista):



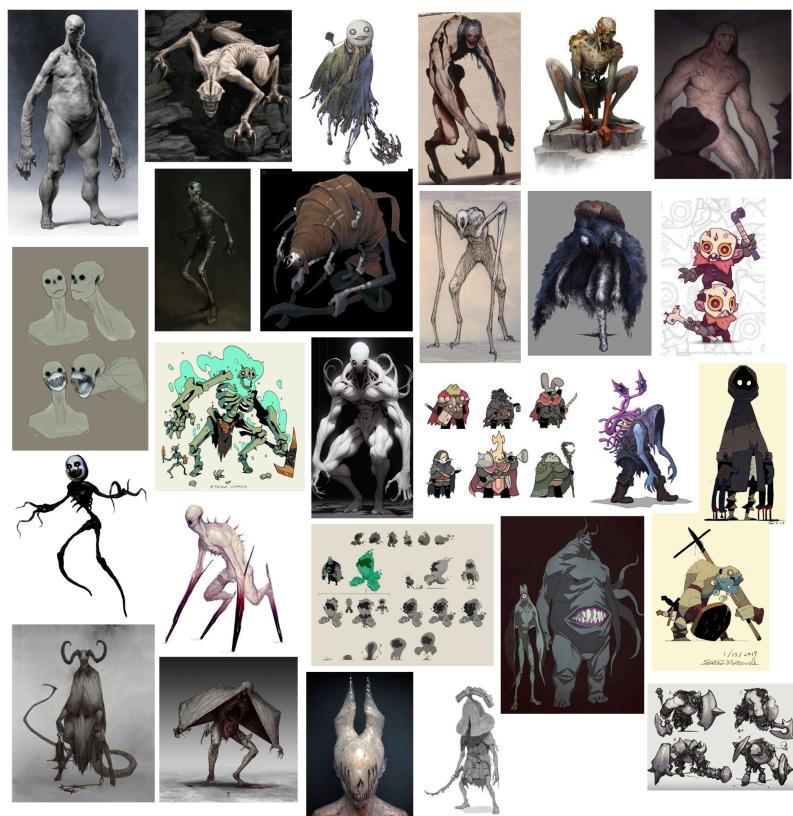
Pueblo (entorno de partida):



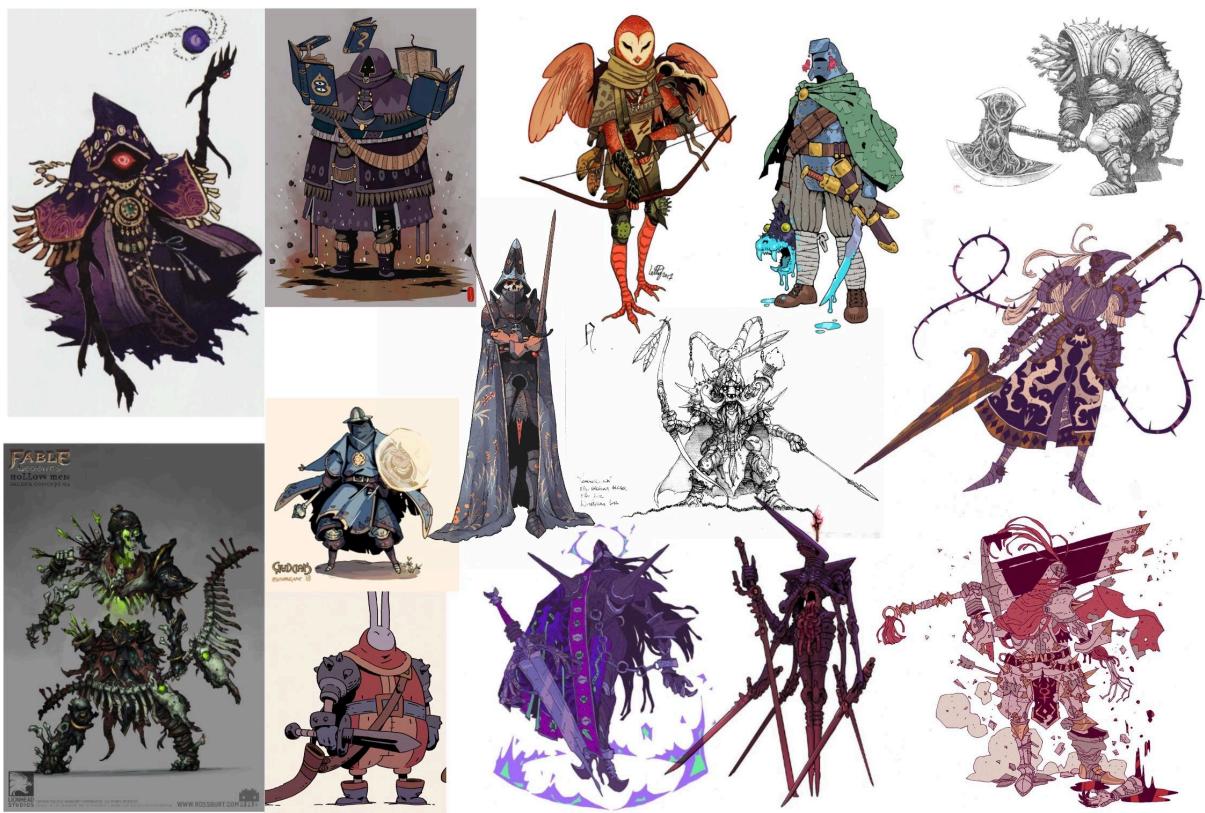
Mazmorras:



Süregs (enemigos):

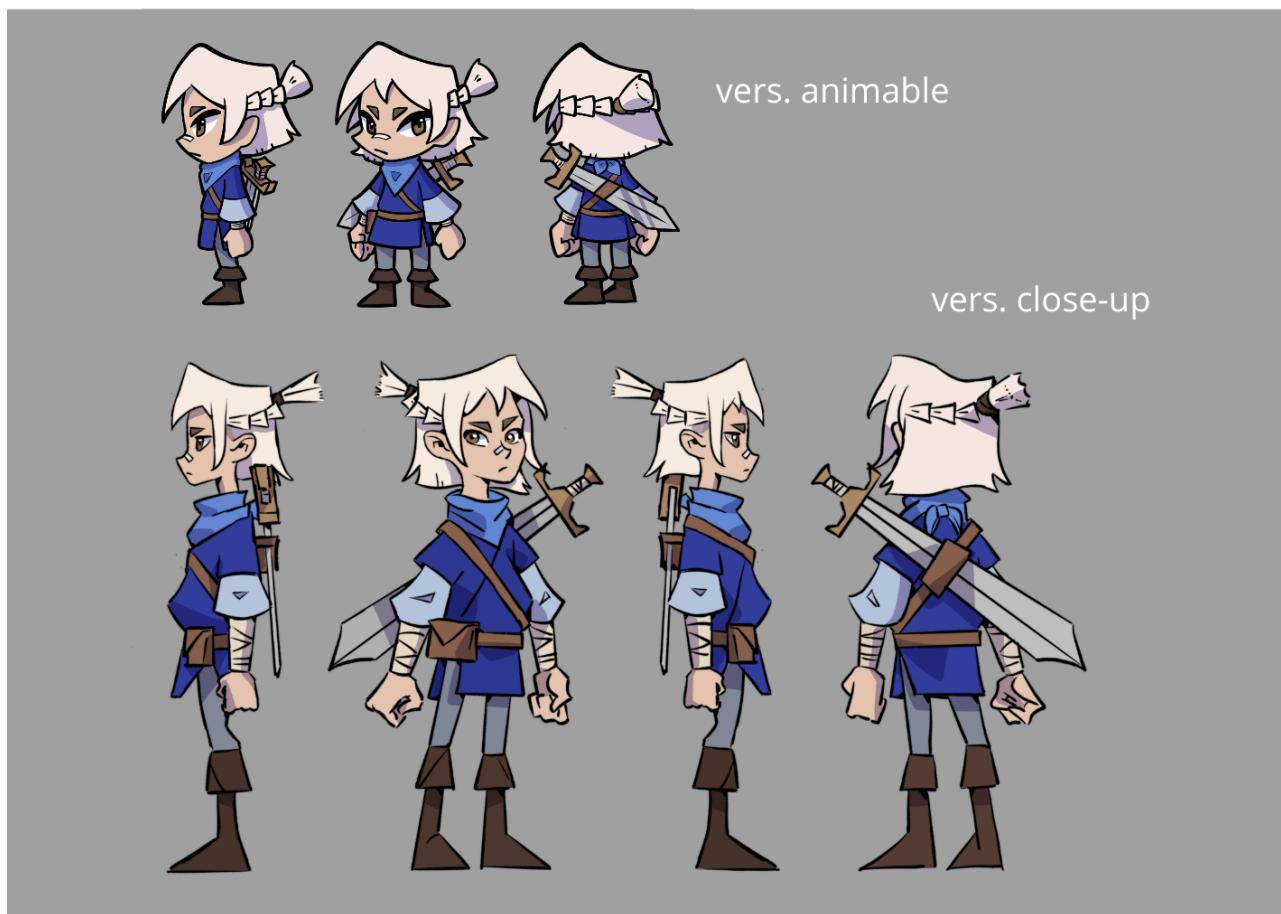
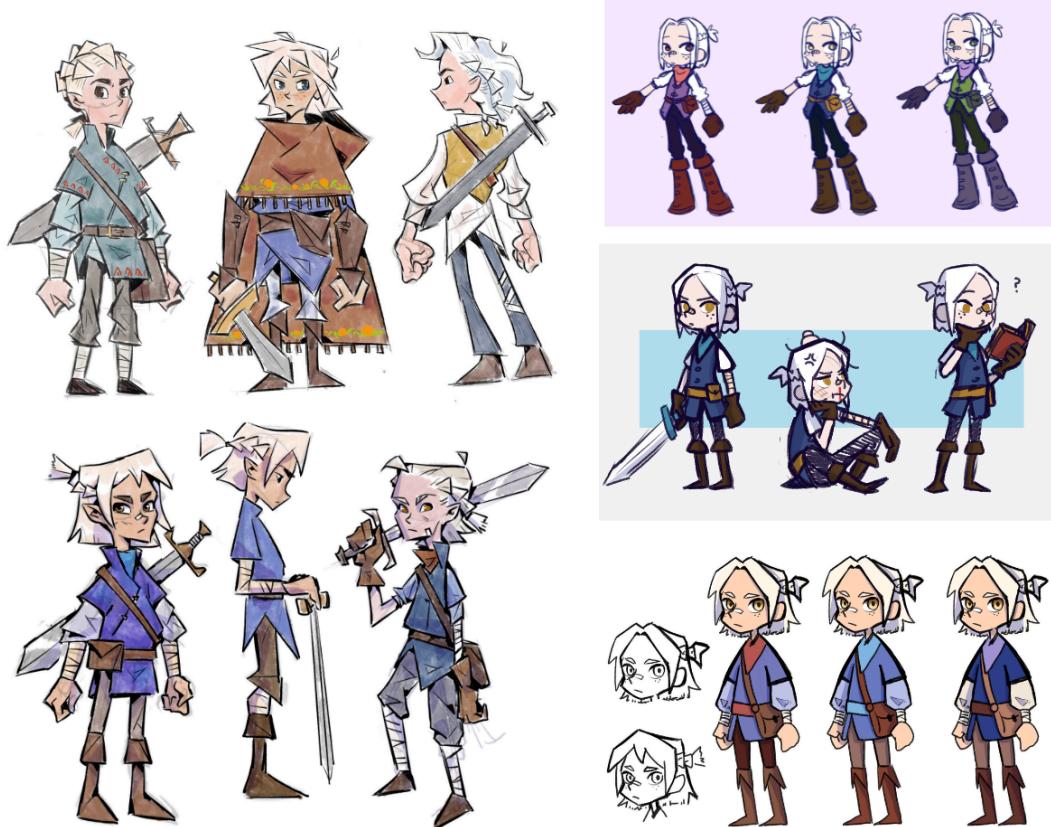


Minibosses:



o Concept art

Jakov:



Igorv:



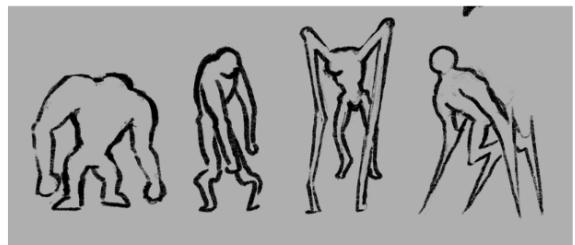
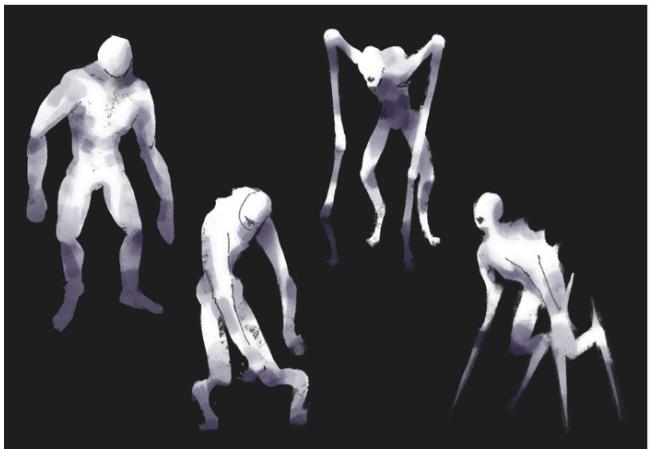
Familiares (madre y abuela):



Minibosses:



Enemigos y guardianes:



Entornos:



INTERFACE

o Pantalla de inicio



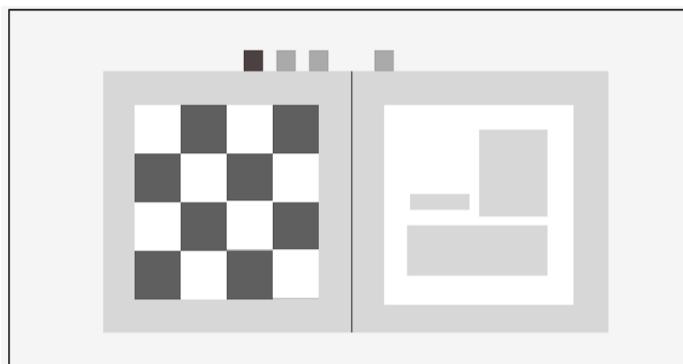
Pantalla principal con ilustración y logo + nombre del juego, opciones principales:

- continuar
- cargar partida
 - 3 opciones
- nueva partida
 - estás seguro?
- ajustes
 - video
 - audio
 - controles
 - .
- créditos
- salir
 - estás seguro?

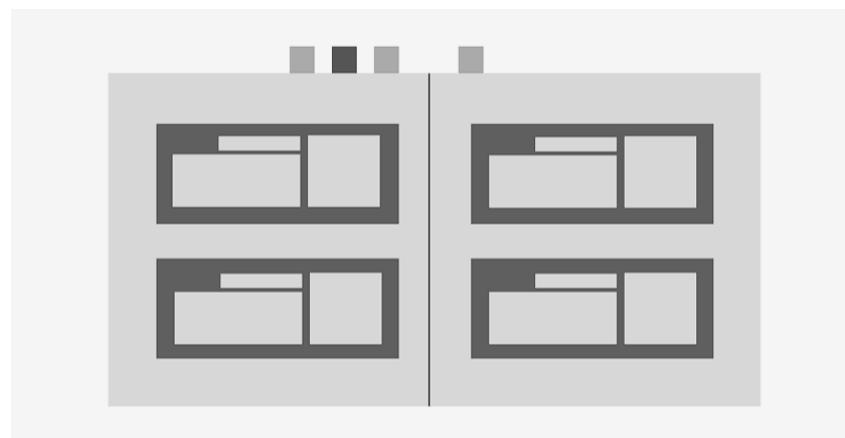
o Menú de juego

Éste será un libro/diario que aparecerá en mitad de la pantalla, pausándose de este modo el juego y quedando el fondo del juego en un peso visual completamente secundario. El menú se compondrá de diferentes secciones separadas por pestañas:

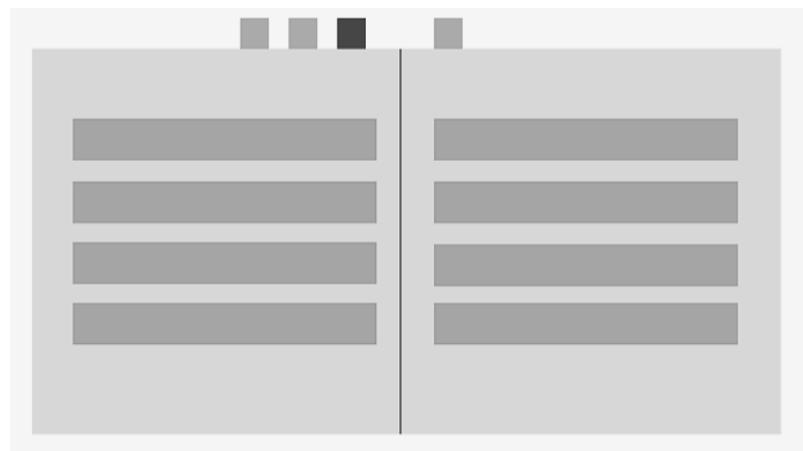
- Inventario (objetos y consumibles)



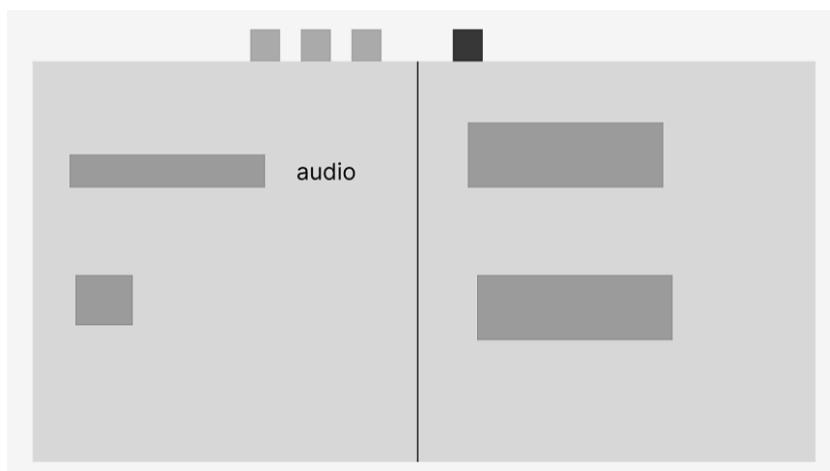
- Equipo y máscaras (aquí se podrá editar la selección de máscaras y escoger cuál nos dará poder.)
 - cada máscara tendrá su espacio y se activarán seleccionándolas



- Diario (aquí se podrán leer las entradas del diario y las notas conforme se vayan recogiendo por la mazmorra)



- Ajustes
 - audio
 - video
 - controles
 - volver pantalla título



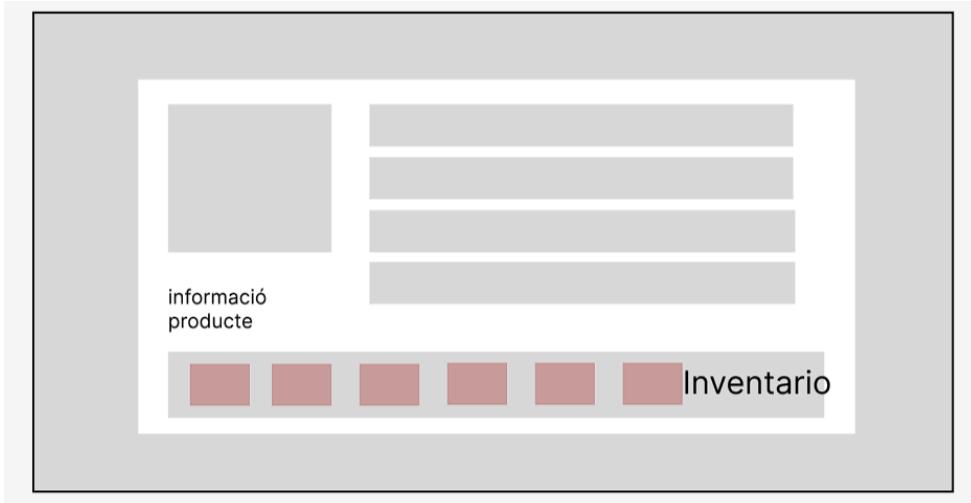
o Menú de comercio

Las tiendas que aparecen en el juego son las siguientes: herrería, tienda de poción y tienda con productos de mazmorra.

Todas las tiendas tienen:

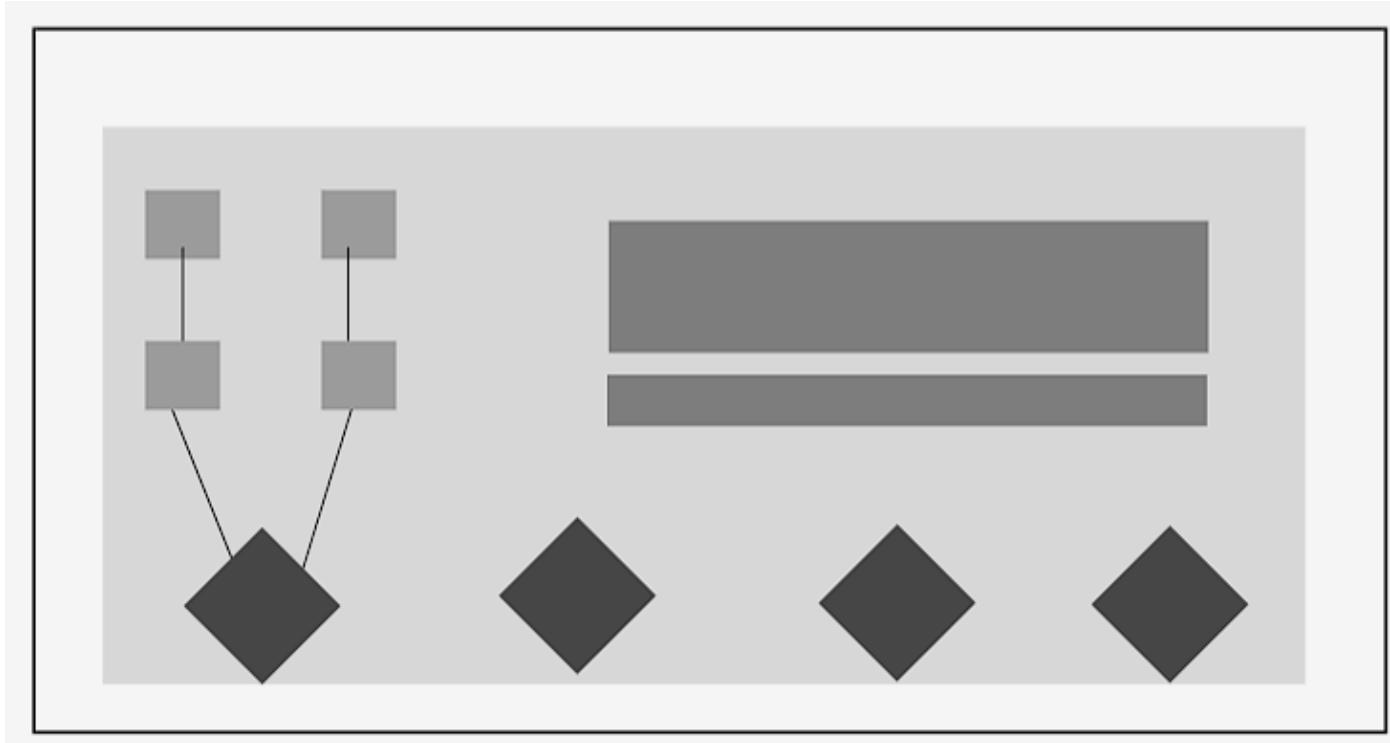
- lista de items + cantidad + precio (pej. tienda pokemon, beedle BOTW)

Para comprar se selecciona, se escoge la cantidad y paga (solo con monedas).



o Árbol de habilidades

Las máscaras tienen 4 habilidades y cada una de ellas tiene un camino de hasta 4 mejoras. Las mejoras se adquieren con puntos de experiencia de los monstruos.



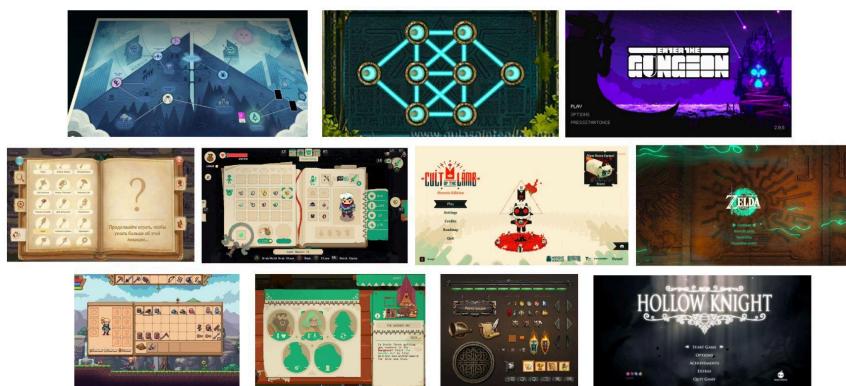
o HUD

La información que aparecerá en todo momento en el juego son:

- 1 barra de vida
- 2 botón pociones
- 3 botón cambio mascara
- 4 botón habilidad primera
- 5 botón habilidad secundaria
- 6 inventario
- 7 indicación de dinero disponible
- 8 obtención objeto (temporal)



Moodboard



AUDIO

o Soundtrack

Para crear el audio de nuestro videojuego nos basaremos en dos conceptos principales que se verán reflejados a lo largo de toda la soundtrack:

- Medieval
- Acción

Algunos aspectos a tener en cuenta para la música del juego son los sentimientos que queremos transmitir en cada zona y la experiencia que queremos que tenga el jugador. Queremos de alguna forma también influir en el ritmo en el que se jugará, es decir, en zonas en las que el jugador se encontrará con enemigos, constantemente queremos incitar a este a que avance y mantenga un buen ritmo sin aburrir al jugador ni abrumarlo. En cambio, en zonas más tranquilas como la zona de poblado, mantener un ritmo tranquilo en el que el jugador esté abierto a investigar la zona sin ninguna presión o prisa.

Hemos pensado en las zonas en las que nos gustaría incorporar música, hecha por nosotros a ser posible, y lo que queremos transmitir en cada zona:

- Menú principal: Partiremos de la música del pueblo con algún pequeño cambio con la idea de dar **personalidad** al videojuego con un estribillo sencillo y pegadizo, fácil de recordar.
- Pueblo: Con intención de mostrar **tranquilidad**, pero, al mismo tiempo, con ligeros toques de **inestabilidad** que nos darán a entender el contexto de la historia y la situación en la que se encuentra el jugador.
- Mazmorras: Partiremos de una misma base e irá variando ligeramente según el personaje se vaya adentrando en sus profundidades. A medida que la dificultad y/o profundidad aumente, la música variará con un efecto más pronunciado de **tensión**. Queremos una música de “**acción**” con un toque **misterioso** que incite al jugador a seguir combatiendo y adentrarse en la historia para conocer los detalles de esta. Intención de crear una melodía “adictiva”.
- Minibosses: Planteamos una música con un componente más “**épico**” y que transmita la importancia de la batalla al jugador. Según las mecánicas de cada miniboss, incluiremos variaciones a la melodía (patrón de ataques más lento, velocidad alta, etc.).
- Boss final: Al estar enfrentando a tu propio padre, la música tendrá un componente importante de **tristeza e incertidumbre**. (ej: boss final Dark Souls 1).

Intentaremos crear una melodía común para las distintas animaciones que incorporará el videojuego.

o Sound effects

Buscaremos efectos de sonido estilo “**cartoon**”, buscando sonidos “**agradables**” y “**adictivos**” para los efectos que vayan a ser más utilizados, dando así ganas al jugador de seguir farmeando.

***Referencias:** Tenemos referencias de distintos estilos, lo cuál no significa que vayamos a implementar distintos estilos en la música del videojuego. Hemos recopilado diferentes melodías y ritmos que representan las emociones que queremos transmitir en cada momento / etapa del juego.

o Technical guidelines

Para las canciones de mucha duración, como la música de los jefes, de la mazmorra, etc. se utilizaran archivos de audio .ogg o .mp3 para comprimir los archivos y evitar ocupar demasiado espacio de almacenamiento. Para los efectos de sonido utilizaremos archivos de audio .wav, ya que son archivos pequeños y no es necesario comprimirlos y así evitamos pérdidas de calidad en los audios.

o Audio list

SFX		Música
Acciones del personaje	Cambiar máscara	Intro
Esquivar	Enemigos	Pueblo
Curarse	Ataque	Dungeon (primeros niveles)
Morir	Movimiento	Dungeon (últimos niveles)
Recibir daño	Muerte	Minibosses
Ataques cuerpo a cuerpo	Recibir daño	Boss final
Ataque de espada	Ambiente y entorno	
Ataque de espada mejorada	Caminar sobre hierba	
Habilidades de las máscaras	Caminar sobre tierra	
Rayo de magia oscura	Caminar sobre piedra	
Bola mágica que impacta contra el suelo	Correr sobre hierba	
Invisibilidad	Correr sobre tierra	
Boost de vida, daño y velocidad	Correr sobre piedra	
Interfaz de usuario	Viento	
Sonido del logo	Agua	
Sonidos del menú (botones)	Animales	
¿Sonido de mazmorra completada?		
Cooldown de habilidades		
¿Poca salud?		
Diálogos		
Interacciones con objetos		
Puerta abriéndose		
Puerta cerrándose		
Comprar / Vender		

o Bibliografía de los audios

Efectos de sonido:

[Moonlighter Golem Dungeon Sound Effects Rework](#) (caminar, dash y ataque enemigo)

[Moonlighter-Perfect Golem King Trophy-Made Easy](#) (inventario y ataques del boss)

[Hollow Knight - Sisters of Battle \(Radiant Difficulty, Nail Only, No Damage\)](#) (dash y ataque)

[Stardew Valley Mod - New Sound Effects v2](#) (caminar sobre distintos materiales y ambiente)

[Hades - First encounter to god Chaos](#) (recibir daño)

[All Hades Weapons](#) (ataques y habilidades)

[Hades - Artemis "thank u, next" to Dionysus](#) (sonidos del menú)

[Enter The Gungeon Part 1 - Full Gameplay Walkthrough Longplay No Commentary](#) (abrir/cerrar puerta)

[Enter The Gungeon - sell creep special dialogue](#) (diálogo)

<https://drive.google.com/drive/folders/1N0duVVLQsFD44G-Q0Cb2Y8cK8apavZEb?usp=sharing>
(audios de referencia)

Inicio:

[Tales Of Phantasia - Arche SNES version](#)

Pueblo:

[136 - In the Morning Sun - \(Pokémon Mystery Dungeon - Explorers of Sky\)](#)

[OMORI OST: 017 Forest chillin'](#)

[OMORI OST - 061 See You Tomorrow](#)

[Tales Of Phantasia - Cave Of Illusion SNES version](#)

[Killer \(Yoshikage Kira's Theme\) - Jojo's Bizarre Adventure Part 4: Diamond Is Unbreakable](#)

[Deltarune OST: 11 - Empty Town](#)

[Deltarune OST: 15 - Lantern](#)

Dungeon (inicio - fácil):

[Impostor Factory Soundtrack - First Murder](#)

[EARGASM GOD - EXCUSE ME](#)

[Pokémon Blanco y Negro OST - 03 - Bienvenido al Mundo Pokémon](#)

Dungeon (final - medio - difícil):GoldenSun Soundtrack: 25 - Venus Lighthouse.059 - Hidden Highland - (Pokémon Mystery Dungeon - Explorers of Sky)034 steam cave (pokemon mystery dungeon - explore of sky)018 - Mt. Bristle (pokemon mystery dungeon)**Minibosses:**017 - oh no (pokemon mystery dungeon)Love Parade (DJ Phish Remix)the power of darkness mystery dungeonAtlantisOMORI OST - 023 THE VENGEANCE OF THOSE FORGOTTEN IN DARKNESSMedabots RPG Soundtrack 8: Battle theme 1EARGASM GOD - TONIGHTHilight Tribe - Esperanza**Boss final:**Battle tendency OSTPokemon ESPADA Y ESCUDO OST Presidente RoseCult of the lamb - The one who waitsMutilator - Psychedelics (Official Video) (estribillo)Gwyn, Lord of Cinder - Dark Souls SoundtrackGuts theme Berserk**Cinemáticas:**020 - Time Gear Remix (Pokémon mystery dungeon)Undertale OST: 012 HomeOMORI OST: 012 Trees...OMORI OST: 017 Poems in the fogFinding Paradise OST - SerenityFinding Paradise OST - Neil's Machine (Vibraphone)

MIEMBROS

Miembro	Contribución
Francesc Xavier Romeu	Propuesta Interfaz Recopilación de referencias Narrativa
Arnau Vilet	Recopilación de referencias Pruebas fondo Narrativa
Núria Puente	Recopilación de referencias Diseño UI
Ana Sánchez	Dirección de Arte Diseño de Personajes Recopilación de referencias Tabla de Animaciones Moodboards Narrativa
Iván Mejías	Tabla de Animaciones Primeras pruebas sonido Recopilación de referencias Biblia de Audio
Jan Urrutia	Moodboards Diseño de Personajes Pruebas de fondo Recopilación de referencias
Agustí Del Río	Tabla de Animaciones Primeras pruebas sonido Recopilación de referencias Biblia de Audio
Cecilia Mansilla	Exploración de props del pueblo Recopilación de referencias Diseño UI
Cristina Parra	Diseño de Personajes Primeras pruebas sonido Biblia de Audio Recopilación de referencias

Raül Sánchez	Main designer Narrativa Diseño y creación mapa del pueblo Diseño niveles Diseño y conversaciones NPCs Diseño y creación de las máscaras
Martí Sabaté	Product Sheet Enemigos Gameplay - Básico, Combate, Mazmorra, Máscaras, Pociones TDD
Jiajie Lin	Diagrama-UML Diseño de enemigo GamePlay-Comercio y pesca PaginaWeb
Guillem Montes	Dirección de diseño Narrativa Diseño de personajes Enemigos Bosses GamePlay-Core game loops, aesthetics Máscaras Diseño de niveles Organización Production Plan Maquetar GDD
Aleix Botella	UI Enemigos TDD
Núria Casé	Narrativa Estándares de diseño Pauta de documentación
Albert Cifuentes	Enemigos Propuestas Narrativa Comercio
Eduardo Bergillos	Biblia de audio Lista de efectos de sonido Recopilación de referencias
Eduard Garcia	Settings/tema Diseño de niveles
Alejandro Ibáñez	Bosses Enemigos Diseño de niveles TDD

