

Neon Rider

Documento de diseño de videojuego

Grupo 01: Juegos Asados

Alberto Muñoz, Oscar García, Daniel Illanes, Andrés Carnicero, Sergio Alfonso, Sergio Molinero

Sitio web o correo electrónico de contacto

Versión 2.0 - 8 de junio de 2020

Resumen	
Géneros: Acción, Hack & slash, Top-Down 2D	Modos: Un jugador
Público objetivo: Mayores de 12 años.	Plataformas: PC con teclado y ratón / Mando.
Cantidades: <i>Escenarios: 5</i> <i>Objetos: 5</i> <i>Armas: 1</i> <i>Personajes: 3</i> Palabras: <i>Grabaciones de voz: 0</i>	Hitos: <i>Fecha de propuesta del concepto (14/02/2020)</i> <i>Fechas de pre-producción (14/02/2020)</i> <i>Fechas de producción (19/02/2020 - 29/05/2020)</i> <i>Fecha de lanzamiento (12/06/2020)</i>

Descripción

Nos encontramos en un mundo gris y distópico, en el que los colores representan las emociones de las personas a través del Neón. Las calles están dominadas por bandas, que manejan el contrabando de este material esencial para la vida. El protagonista, Dyne, es un individuo con un poder especial, el cual usará, equipado con su espada, para abrirse paso entre sus enemigos y completar el objetivo de su banda.

Logotipo y portada del juego



Versiones del documento

1.0 - Preproducción

2.0 - Lanzamiento

Tabla de contenidos

1. Aspectos Generales
2. Menús y modos de juego
 1. Interfaz y Control
3. Jugabilidad
 1. Mecánica
 2. Dinámica
 3. Estética
4. Contenido
 1. Contexto y universo
 2. Historia
 3. Narrativa
 4. Niveles
 5. Personajes y bandas
 1. Bandas
 2. Personajes principales
 3. Antagonista
 4. Enemigos
 6. Objetos
 7. Sonido SFX
5. Relato breve y parcial de una partida típica
6. Referencias

1. Aspectos generales

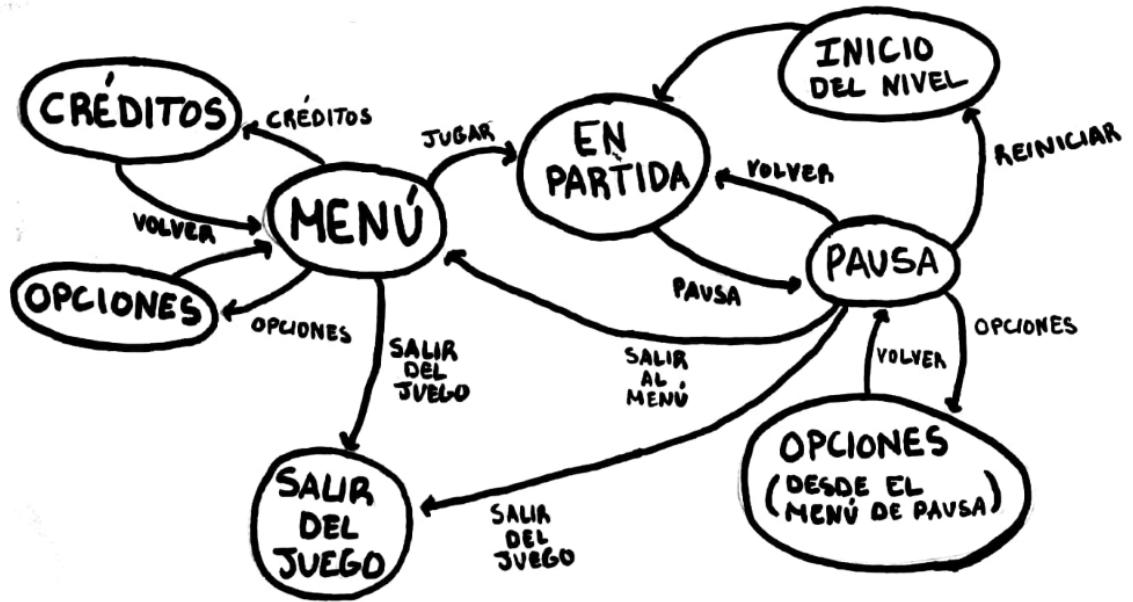
Se busca la acción constante, un estilo de juego frenético que requiera de la habilidad del jugador y que supondrá satisfacción para este. El jugador forma parte del desarrollo de una historia lineal que gira en torno al protagonista y su hermana. La historia está ambientada en una ciudad distópica, fraccionada y dirigida en su mayoría por las bandas en conflicto que se encuentran entre sus calles. El jugador forma parte de una de ellas teniendo el control de uno de sus miembros. El juego se trata de un hack & slash en el que deberás acabar eficientemente con los enemigos equipado con una espada, que no solo hace daño a corto alcance, sino que también es capaz de bloquear los proyectiles que se acerquen al jugador. Tienen gran importancia e influencia el uso de los potenciadores y la adaptación respecto a los hándicaps presentes durante la partida, representados por distintos colores que serán explicados más adelante. Debes tener gran cuidado en la ejecución de tu estrategia ya que los enemigos cuentan con distintas armas a distancia que pueden acabar con el jugador con gran facilidad.

2. Menús y modos de juego

El juego dispondrá de un solo modo de juego, “Historia”.

El menú de inicio será minimalista; se verá el logo del juego y las funciones principales, acompañado de la música que se explica en la sección de estética.
(Su funcionamiento se explica en el diagrama de estados)

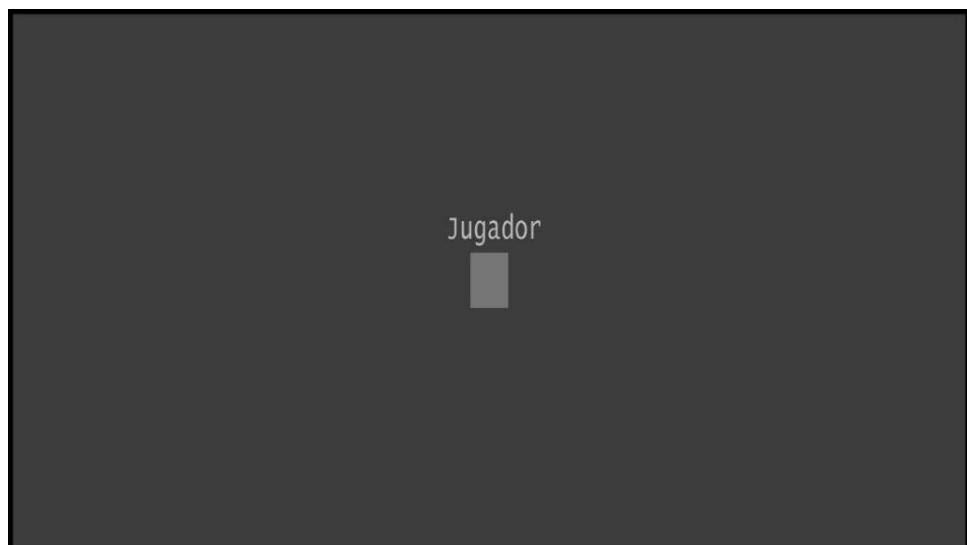




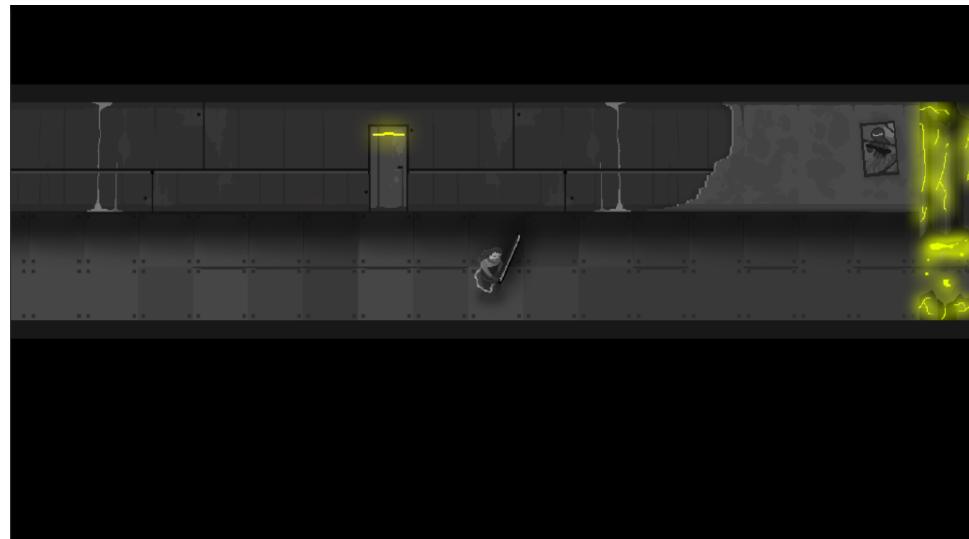
1. Interfaz y control

La interfaz tomará un modelo totalmente plano (sin ningún elemento) durante la mayor parte del juego.

v.1.0:



v.2.0:

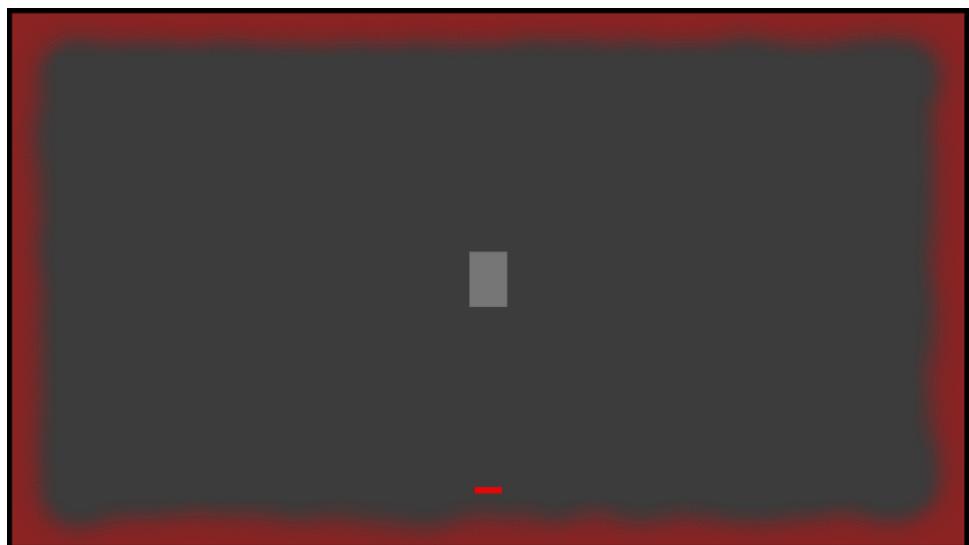
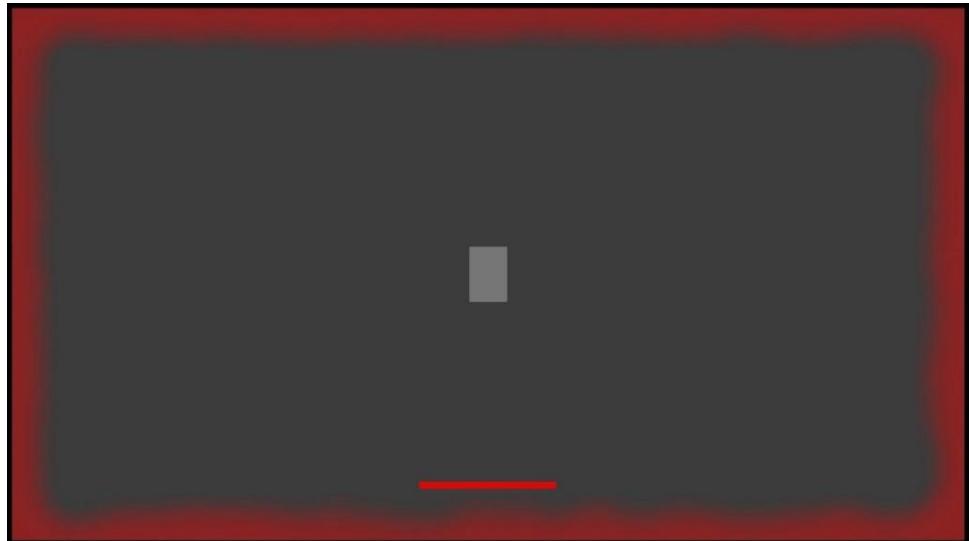


Sin embargo, al activar un POTENCIADOR O HANDICAP, aparecerán 2 elementos del color del modificador, indicando que éste está activado.

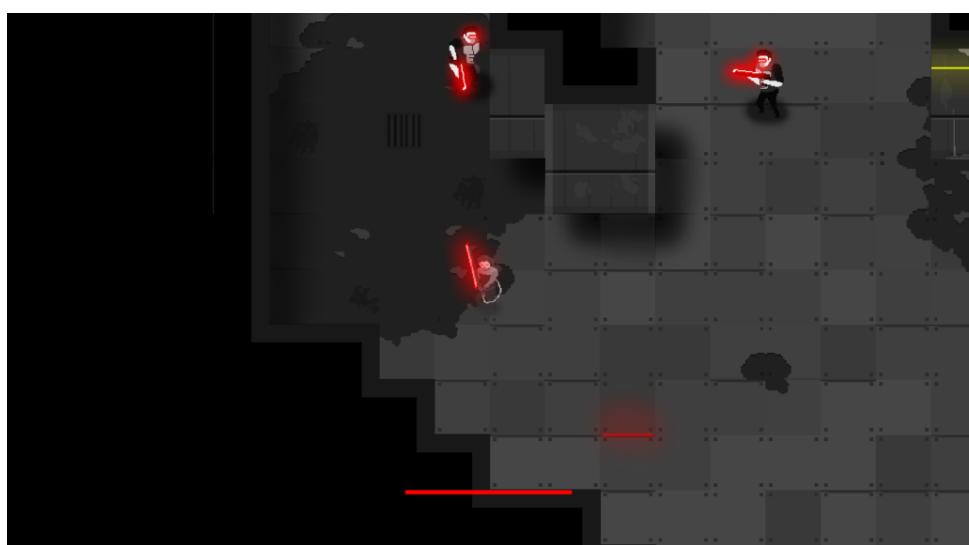
- Barra de duración de modificador: barra que indica el tiempo que dura cada modificador. Esta irá disminuyendo desde los laterales hasta el centro.
- Halo de modificador: simplemente un añadido estético que indica de mejor manera el modificador que está activo en ese momento. Este tiene una opacidad baja para que no sea molesta a la hora de jugar. Se encuentra en los bordes de la pantalla como se especifica en las imágenes posteriores.

v.1.0:



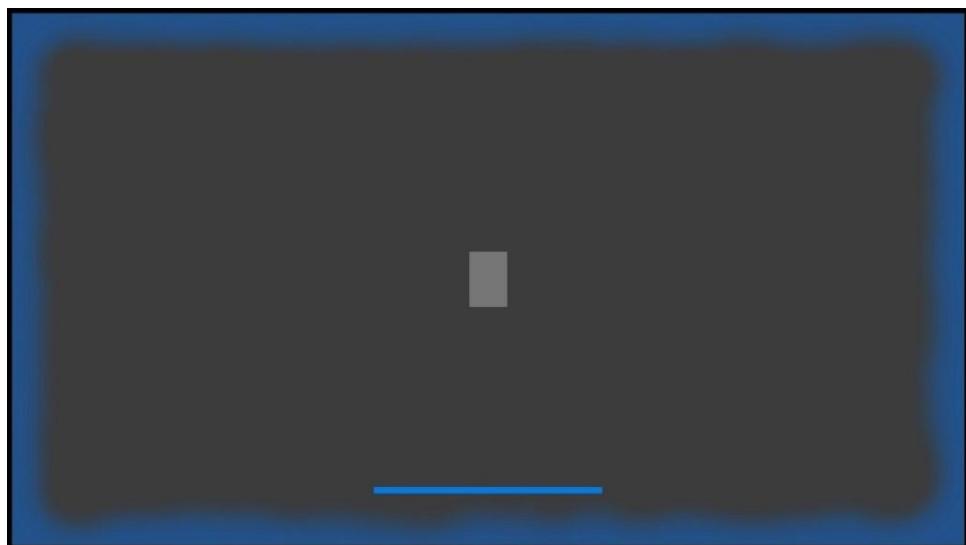


v.2.0:



Ejemplo al coger al activar el modificador azul. Funcionarán igual, como se ha visto para el rojo, el verde y el morado.

v.1.0:

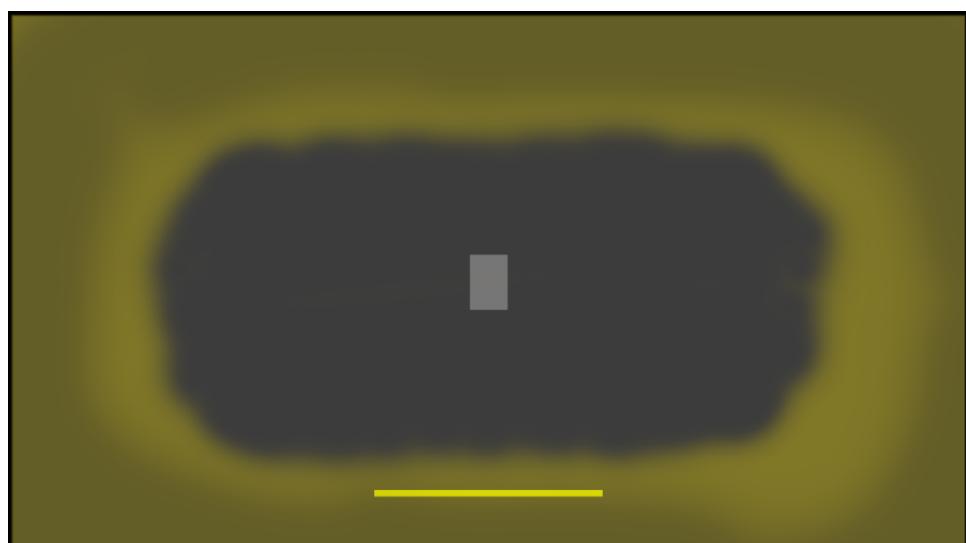


v.2.0:



*Caso especial del Modificador Amarillo, la zona Amarillo Oscuro no permita ver a través, pero el reborde claro funciona de la misma manera que los anteriores Halos.

v.1.0:



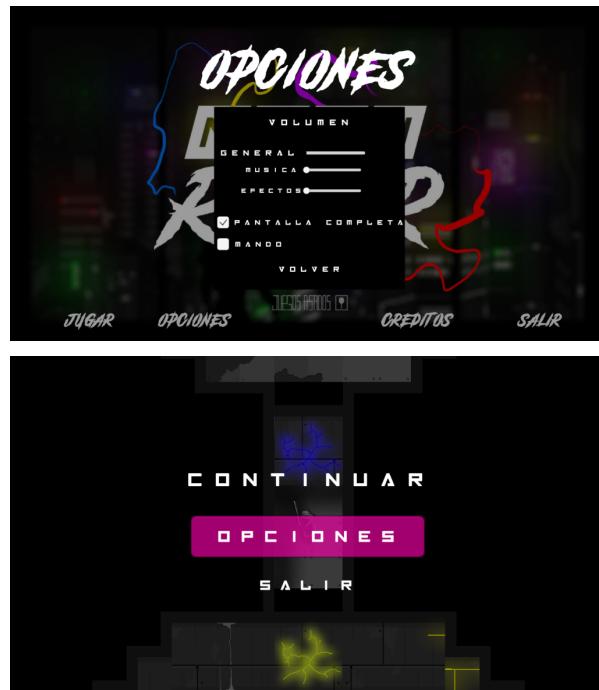
v.2.0:



v.1.0: Interfaz de Pausa: De derecha a izquierda aparece el menú gris oscuro, totalmente opaco y con una pequeña sombra. El juego paralizado se ve en la parte Izquierda con un efecto de distorsión.



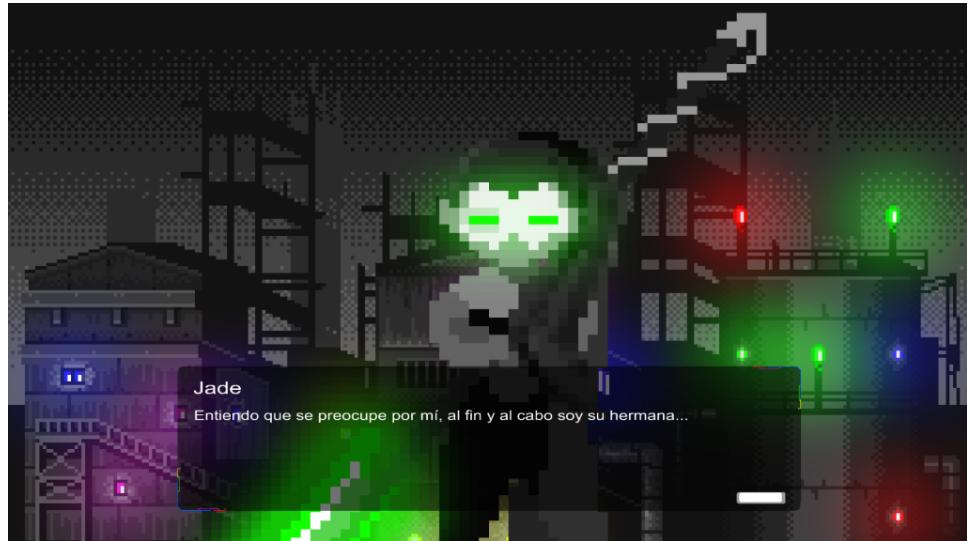
v.2.0: Interfaz de Pausa: En mitad de la pantalla aparece el menú semiopaco con varias opciones. Entre ellas se encuentra el control del volumen general y de música o efectos por separado, un botón que cambia el control de teclado a ratón y viceversa y uno que cambia de pantalla completa a modo ventana y viceversa.



v.1.0: INTERFAZ DE DIÁLOGO ENTRE PERSONAJES (Puntos de control con Jade, cinemáticas...)



v.2.0: INTERFAZ DE DIÁLOGO ENTRE PERSONAJES (entre niveles) (Animación de idle)



INTERFAZ DE DIÁLOGO ENTRE PERSONAJES (durante el nivel)



3. Jugabilidad

3.1 Mecánica

Para facilitar su comprensión global, se han explicado los aspectos mecánicos de enemigos y objetos en el apartado “Personajes” en Contenido (4).

SISTEMA DE MOVIMIENTO /CONTROL

1. Movimiento Octodireccional (controlado por las teclas WASD o el joystick izquierdo del mando) sobre el plano a una velocidad (x) moderadamente rápida, mayor que la de todos los enemigos, pero menor que la de todo tipo de proyectil. El sprite del jugador estará orientado en la dirección en la que se esté moviendo o, si está quieto, en la dirección en la que se haya movido por última vez.

SISTEMA DE COMBATE

Consta de 2 submecánicas, el ataque y el bloqueo.

- Ataque con espada (clic izquierdo, botón RB/R1):
 - Se realiza en la dirección en la que esté mirando el jugador.
 - Al accionarse, comenzará una animación de duración (x), en la que el personaje dará un espadazo con un alcance (x-no muy largo), que golpeará al enemigo u objeto contra el que se use. El ataque se podrá volver a usar al acabar esa animación (dependiendo de cómo se sienta el juego se planteará añadir un minúsculo retardo entre espadazo y espadazo). **v.1.0:** [este sistema funcionará hasta el tercer accionamiento consecutivo (habiendo 3 animaciones), una vez dado el tercero habrá otro pequeño retardo de duración (x-poco). Si el jugador acciona el espadazo 1 vez y espera a pasar el margen temporal del encadenamiento de ataques, en lugar de hacer la animación 2 en el siguiente espadazo, se volverá a la 1.] **v.2.0:** [no existe el sistema de varios espadazos.]
 - Si el espadazo impacta a cualquier ENEMIGO, RALENTIZADOR o PUERTA, lo destruirá/matará al primer golpe a excepción del Flasher, que, como se indicará más adelante, necesitará 2.
- Bloqueo (clic derecho, botón LB/L1):
 - Sirve para bloquear proyectiles de diferentes enemigos (a excepción de los láseres de los Flashers que no se podrán bloquear).
 - Si al accionarlo, la cinemática colisiona con una bala (si está apuntando en la dirección correcta), lo destruye y anula el daño.
 - Al accionarse, el personaje hará una animación de bloqueo que durará (x-poco), el jugador podrá volver a accionar el bloqueo al acabar la animación (dependiendo de cómo se sienta el juego se planteará añadir un minúsculo retardo entre bloqueo y bloqueo).
 - **v.1.0:** [Si se encadena un bloqueo con otro en un periodo de (x-más o menos corto) el segundo bloqueo tendrá otro sonido y el tercero otro. Si se pasa ese margen temporal, se vuelve al sonido 1 en el siguiente bloqueo.] **v.2.0:** [Hace el mismo sonido siempre]

SISTEMA DE MODIFICADORES:

Son elementos que afectan al JUGADOR durante un periodo corto de tiempo (5s), que se indicará en pantalla con varios elementos de interfaz (especificados anteriormente) y el color del personaje y de su arma. Se activan cuando el jugador realiza determinadas acciones durante el nivel.

Se diferencian 2 tipos, Potenciadores y Hándicaps.

- Potenciadores:

Hay tres diferentes, que no podrán activarse simultáneamente y desactivan el hándicap activo si lo hay.

- Rojo
 - Se obtiene al bloquear 3 disparos de matones en un corto periodo de tiempo. Para indicar que se está logrando, el sonido cambia según el número de consecutivos logrados. Se tendrán que escuchar los 3 de forma sucesiva.
 - Otorga invencibilidad durante el tiempo determinado **V.2.0:** [5s]
- Azul
 - Se activa destruyendo con la espada un Ralentizador antes de que pase su tiempo de detonación **v.2.0:** [3,5s] y explote.
 - Ralentiza todo el escenario excepto al jugador **v.2.0:** [un 30%] durante el tiempo determinado. **V.2.0:** [5s]
- Morado
 - Se activa al usar el Bloqueo en un proyectil de prestidigitador(bala).
 - Durante el periodo de tiempo determinado **V.2.0:** [5s], permite devolver proyectiles **v.1.0:** [matones y propios prestidigitadores] **v.2.0:** [también torreta], en la misma dirección y ángulo en la que se han recibido, pero en sentido contrario. **v.1.0:** [Su velocidad en principio será también la misma (dependiendo de cómo se sienta el juego se planteará subir la velocidad)]. **v.2.0:** [Va más rápido, el doble de rápido.]

- Hándicaps:

Hay dos diferentes, que al igual que los potenciadores, no podrán activarse simultáneamente.

- Verde
 - **v.1.0:** [Se aplica al jugador cuando es alcanzado por el área de efecto de un Ralentizador.] **v.2.0:** [Se aplica al jugador cuando el ralentizador se activa antes de ser destruido por el jugador independientemente de donde se encuentre.]
 - Reduce su velocidad de movimiento un gran porcentaje (50%) **v.1.0:** [durante un corto periodo de tiempo.] **v.2.0:** [durante el tiempo estándar 5s.]
- Amarillo
 - Se aplica al jugador cuando es alcanzado por el láser de un *flasher*.
 - Se reduce el área de visión del jugador durante un corto periodo de tiempo **V.2.0:** [5s].

SISTEMA DE MUERTE:

- El jugador no podrá recibir ningún disparo ni de matones ni de prestidigitadores. En el momento en que una bala de estos enemigos toque al personaje, éste morirá v.1.0: [mensaje de muerte] v.2.0: [No hay mensaje de muerte, eres enviado al último punto de control tras morir, tras una breve animación de muerte] y volverá al último punto de control casi instantáneamente.

3.2 Dinámica

La dinámica general del juego será avanzar por los niveles encadenando los diferentes combos y activando los potenciadores de forma rápida/frenética.

El objetivo principal de cada nivel es llegar hasta el final. No hará falta matar a todos los enemigos del nivel en la mayoría de las ocasiones, v.1.0: [aunque habrá zonas ocasionales en las que será obligatorio.] v.2.0: [no hay zonas obligatorias, sólo el Boss]

Si el jugador recibe un golpe, este muere, e instantáneamente reaparece en el anterior punto de control. Está pensado para llevar un juego rápido, que además facilite el uso de variaciones estratégicas, pero sin rozar la frustración de un prueba y error, pues el objetivo del juego no es la dificultad, sino que el jugador acabe dominando el uso de los potenciadores para controlar el frenetismo del nivel. Además, el diseño de los niveles estará planteado para FAVORECER constantemente al jugador, es decir, patrones de enemigos encadenados, relativo incitamiento a los Potenciadores más que a los Hándicaps...

Los niveles estarán distribuidos en zonas o salas de no mucha extensión entre las que habrá puntos de control, pues se pretende distribuir el desafío del nivel completo en pequeños desafíos en los que se deberán usar tácticas algo distintas dependiendo de su diseño espacial.

La tónica general para la distribución y diseño de los mismos será la siguiente:

v.1.0: [Cada nivel consta de una serie de plantas (en torno a 3)]

v.2.0: [Cada nivel será una planta], en las que habrá una serie de salas conectadas de forma SUCESIVA mediante puertas destructibles. Entre las salas normalmente habrá puntos de control, para, como se ha mencionado antes, distribuir el desafío. Se pretende que el frenetismo del juego aumente en cada planta. Además, se irá incrementando la complejidad en EJE de las salas.

Ejemplo: en el primer nivel cada planta está planteada en un eje, 1^a horizontal, 2^º vertical, pero la 3^a en ambos.

TÁCTICAS DE USO Y OBTENCIÓN DE LOS POTENCIADORES

ROJO

- Obtención: se pretende que sea el Potenciador más común, pues es el más fácil de obtener, al fin y al cabo, está basado en una de las mecánicas esenciales que el jugador realizará constantemente. Los enemigos que lo proporcionan estarán normalmente en posiciones consecutivas (agrupados) para poder parar disparos encadenados.
- Uso: este Potenciador hace que el jugador no tenga que estar pendiente de los elementos hostiles, este solo se centrará en eliminar a los enemigos más próximos y asequibles.

AZUL

- Obtención: los Ralentizadores que permitirán al jugador obtener este potenciador estarán situados junto a varios enemigos, obligando al jugador a intentar destruirlos para no tener que lidiar con ellos bajo los efectos del hándicap verde, normalmente, para que el jugador sea más propenso a obtenerlo, los Ralentizadores no estarán demasiado lejos una vez vistos.
- Uso: se pretende que el jugador aproveche la ventaja de velocidad sobre los enemigos y sus proyectiles para poder avanzar con mayor facilidad.
-

MORADO

- Obtención: los *prestidigitadores* siempre estarán junto a un grupo de *matones*, para que el jugador pueda aprovechar el efecto del potenciador. La mayor velocidad de los proyectiles de los prestidigitadores hará que sea algo más complicado obtener este Potenciador, pero sin llegar a ser ni mucho menos difícil.
- Uso: esta es la única manera posible que tendrá el jugador para eliminar enemigos a distancia, pero deberá evaluar si le conviene más intentar obtenerlo o si prefiere atacar cuerpo a cuerpo.

TÁCTICAS CONTRA EL JUGADOR Y USO DE HANDICAPS

AMARILLO

- Obtención: el recibir un golpe directo de un Flasher lo activa, reduciendo en gran medida el campo visual del jugador, y causándole una mayor dificultad a la hora de esquivar o bloquear proyectiles.
- Uso: la habilidad inofensiva de este enemigo (no daña al jugador) le obliga a aparecer acompañado de al menos otro tipo distinto de enemigo en aras de presentar un desafío al jugador. Su gran alcance y área de efecto le permite situarse detrás de sus compañeros y poder emplear su habilidad de manera más efectiva al antagonizar al jugador.

VERDE

- Obtención: fallar en desactivar un ralentizador trae como consecuencia una severa ralentización del personaje fácilmente aprovechable por los enemigos.
- Uso: Similar al enemigo Flasher, los ralentizadores aparecen en torno a grupos de enemigos debido al mismo motivo (ausencia de daño). Su sola presencia supondrá alterar la estrategia del jugador en torno a él, pues obligará al jugador a decidir rápidamente entre esconderse antes de que ésta explote, acabar con los enemigos a mayor velocidad o a tratar de desactivarla antes de enfrentarse a los enemigos.

3.3 Estética

Estilo artístico

El arte se basará en un estilo pixel art que cuide las formas y haga que sean reconocibles pero que no caiga en ser excesivamente detallado. Se usará para todos los elementos con paleta gris, ya sea fondos, escenarios y composición de personajes. Sin embargo, la iluminación y elementos relacionados (neones) no usarán pixel art sino luz dinámica o similares (dependiendo de los medios que se dispongan) para causar contraste y resaltar los neones.

Uso del color

El color es el componente estético más importante, pues además de ser un indicativo mecánico, vincula la historia con la ambientación y el estilo artístico. Al representar las emociones de los personajes con colores, se apela al significado psicológico de los mismos. Por ello cada mecánica está asociada a uno:

- Rojo: ira
- Azul y Verde: calma y tranquilidad
- Amarillo: confusión
- Morado: elegancia y precisión

Por otro lado, el color gris representa los elementos inertes y vacíos, tal como la ciudad decadente de Phora.

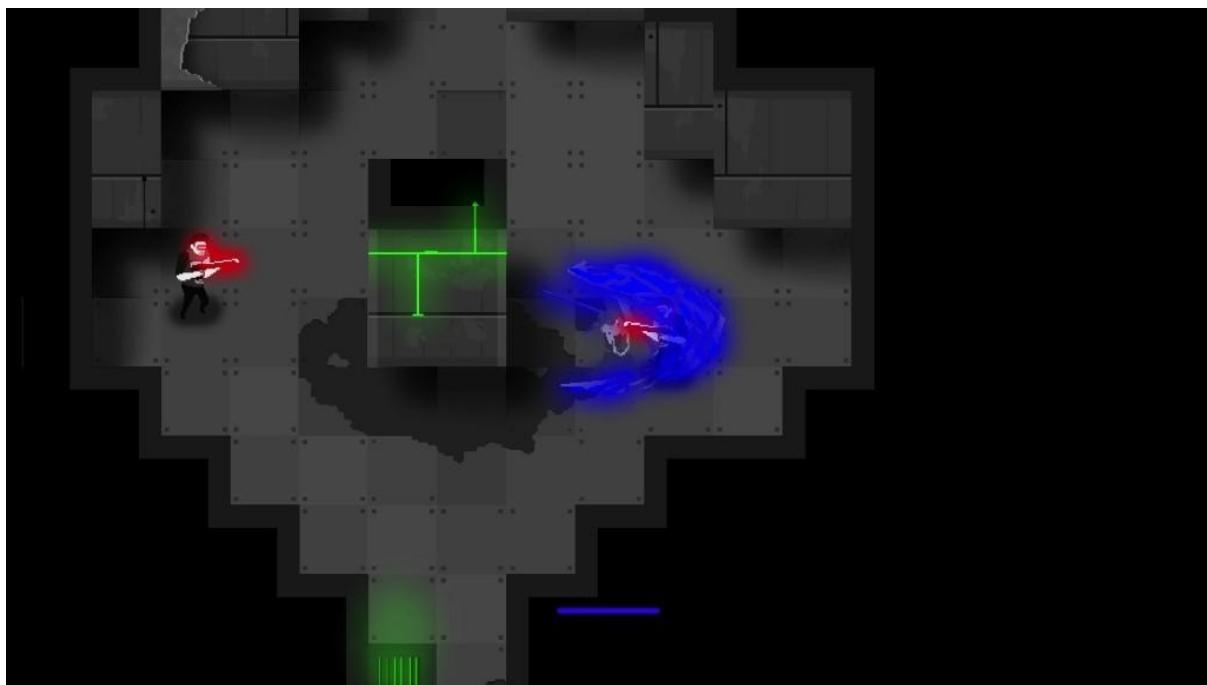
La combinación de la paleta de colores grises y negros que se usará, con todos los elementos de colores de neón resultarán en situaciones espectaculares con muchos contrastes.

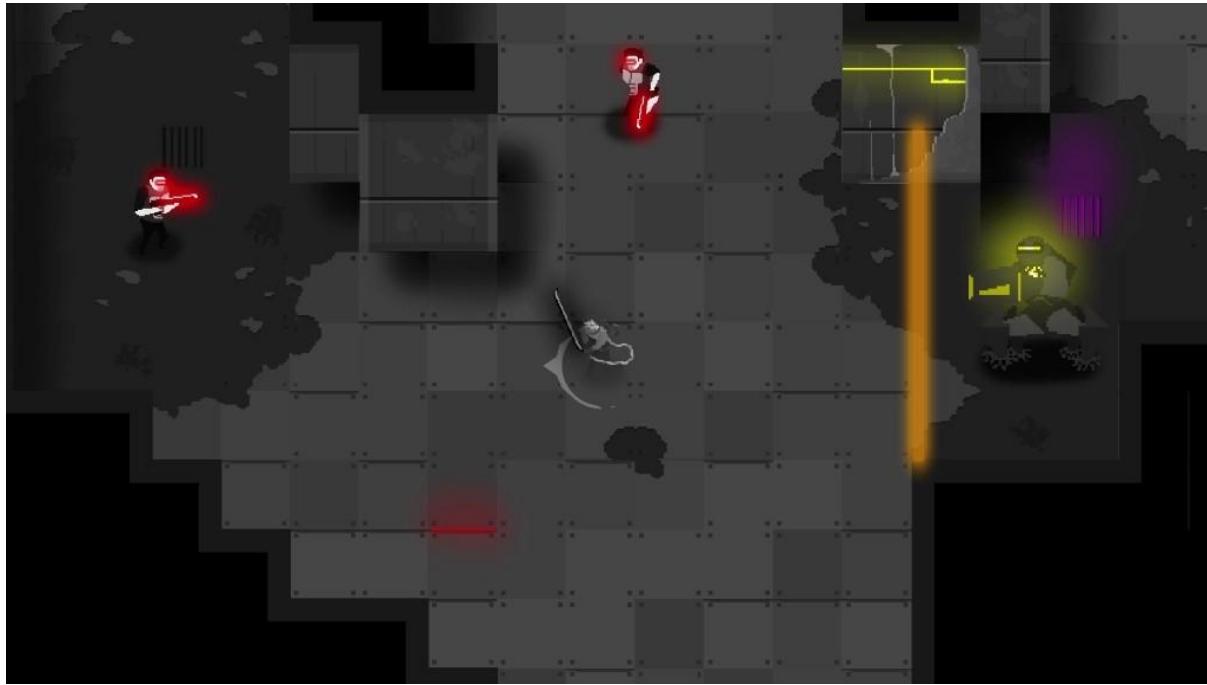
v.1.0: concepto de cómo se podría ver el juego, basado en fotogramas editados sacados de Children of Morta (2019)



v.2.0: Capturas del resultado del producto en esta versión.







Música

Destaca el género *darksynth*, que acompaña muy bien a juegos con temática *cyberpunk*. Este es un tipo música con mucha intensidad, pero que al mismo tiempo ayuda al jugador a estar concentrado y no bajar la guardia en ningún momento, evitando el estado de nerviosismo. En las zonas al principio y al final del nivel y los puntos de control, para dar sensación de vuelta a la calma, la música tomará mucha profundidad, dándole el control de la melodía a los bajos, produciendo esa sensación de tranquilidad después de un momento intenso y preparando al jugador para el siguiente.

4. Contenido

4.1 Contexto y universo

Nos encontramos en Phora, una ciudad en un mundo distópico-futurista en el que nada tiene color, excepto el Neón, el cual es fuente de vida de todo ser vivo. Este Neón se ve físicamente en el cuerpo de las personas y no solo representa que están vivos (pues al morir se apaga) también muestra la personalidad y emociones de cada uno, es por esto que no hay ningún color igual que otro.

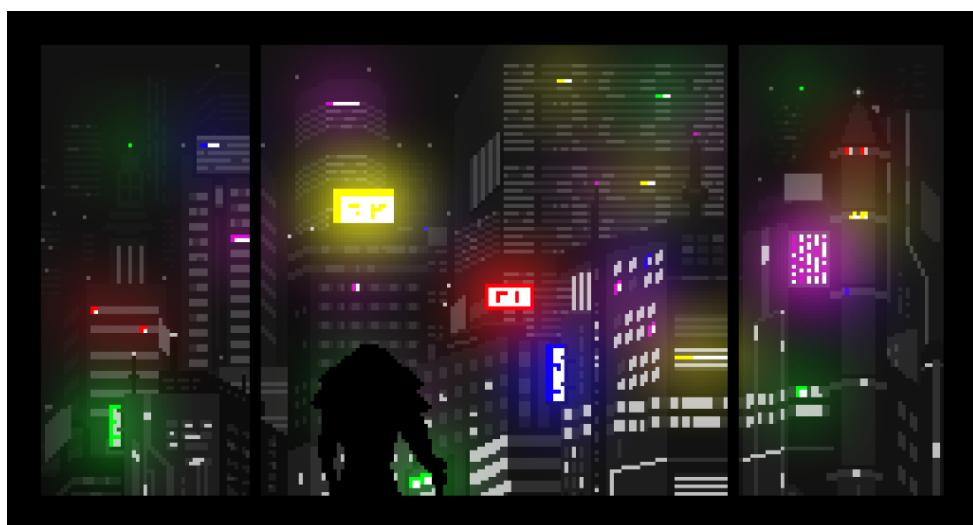
Como se puede entrever, Phora es una ciudad regida por el Neón, tanto en las zonas más ricas y metropolitanas como en los suburbios, lugar en el que se desarrolla nuestra historia. En la zona rica no solo hay Neón en las personas, sus calles tienen focos y luces de Neón por todos lados, y se respira un ambiente más pacífico, sin embargo se nota un aura de control de la población, pues Phora está regida por corporaciones que de forma indirecta pretenden controlar la sus habitantes y sus pensamientos, viéndose los ya controlados con tonos de color muy similares.

En los suburbios, la gente no está tan controlada y hay mucha más diversidad de colores en las personas pero la lucha no es por el poder y el control, sino por sobrevivir, el Neón escasea y las luchas entre bandas son muy sangrientas. Como en todos los lugares hay bandas más y menos poderosas con diferentes objetivos.

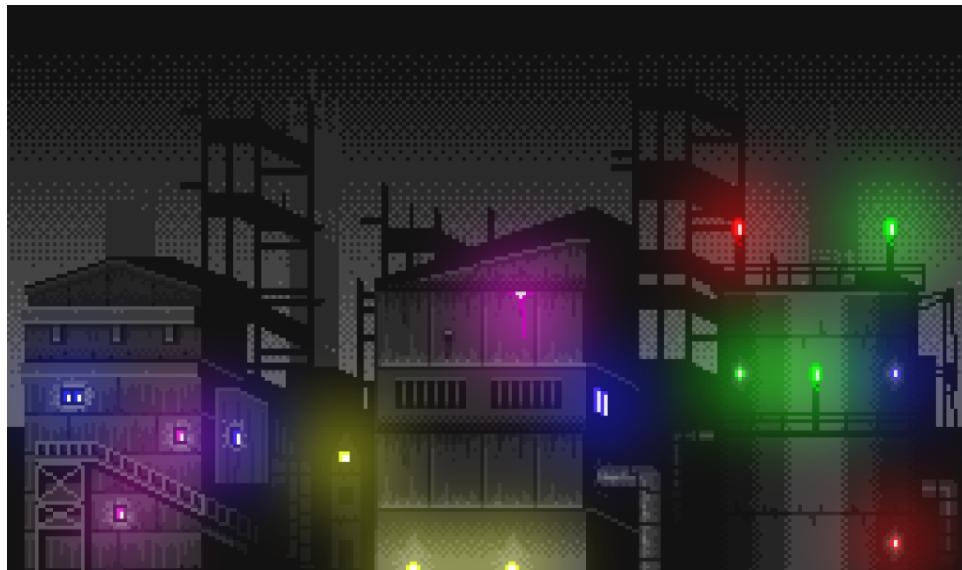
Dentro de este universo existen unos individuos especiales, los **Conductores Cromáticos**, denominados así por su capacidad para controlar los Neones y colores, esto se debe a que son personas con problemas mentales relacionados con la inestabilidad emocional y la bipolaridad. Asimismo, a pesar de ser personas complicadas son muy poderosas, pues tienen poderes sobrehumanos, dominando cada uno los colores de forma única desarrollando habilidades propias. Las bandas que tienen entre sus miembros a uno de ellos se hacen también muy poderosas.



Ref: Phora es una referencia al Esporozoo Plistophora, transmisor de la enfermedad del Neón, haciendo alusión al énfasis de gran parte de los ciudadanos por obtener dicho elemento.



Thumbnail de la parte arte rica de la ciudad de Phora.



Thumbnail de los suburbios de la ciudad de Phora.

4.2 Historia

v.1.0:

Al inicio del juego el protagonista, Dyne, se encuentra en la base de Iris, banda a la que pertenece, en una simulación de entrenamiento asistido por su compañera Jade antes de afrontar su próxima misión. Al acabar el entrenamiento, Dyne sale de la simulación y habla con Jade que le comunica la misión que deberá completar, la cual consiste en adentrarse en el almacén de la banda Lèsè y hacerse con un cargamento de Neón. Además, le recuerda que irá contactando con él a lo largo de la misión. El escaso poder de la banda provoca que Dyne se confíe de la facilidad de su misión, aunque uno de sus compañeros le avisa de que algunas bandas actúan bajo el comando de otras más grandes y puede ser peligroso.

Dyne consigue infiltrarse en la guarida enemiga sin problemas, se abre paso a lo largo de las plantas de su base eliminando guardias en busca del cargamento, aunque, cuando lo encuentra, se percata de la gravedad de la situación por la gran cantidad de Neón que una banda tan pequeña posee. Intenta contactar con Jade, pero surgen problemas en los sistemas de comunicación y preocupado corre de vuelta a la base encontrando un panorama asolador. Sus compañeros habían sido arrasados y la base tomada por Luster, incluyendo a Jade. Bright Luster, director de operaciones de los secuaces de la banda Luster, se comunicará con el protagonista haciéndose cargo de lo que ocurrido y retando a Dyne, que perderá el control y tratará de vengarse de él. Tras librarse de todos sus secuaces se enfrentará a Bright en la batalla final, derrotándolo y vengando a sus compañeros. Tras derrotar al antagonista, volverá junto al cuerpo inerte de Jade y tendrá un pequeño momento de reflexión antes de dar paso a la pantalla de créditos dejando al personaje desolado.

v.2.0:

Mientras Bright Luster planea movimientos con su banda para poder controlar gran parte de la ciudad, Dyne se adentra en la base de la banda Bright Luster, en busca de unos cargamentos de Neón, necesarios para hacer prosperar a su propia banda.

Acompañando a Dyne está su hermana, Jade, quien le ayuda comunicándose de forma telemática, avisándole de los peligros de la misión.

Durante la misión, Dyne y Jade comentarán lo que está pasando, pero cuanto más adentro del almacén esté Dyne, más se irán tensando las cosas entre los 2. Dyne no quiere seguir con la banda, pues cree que sólo les quieren por ser Corredores Cromáticos, cree que son herramientas, máquinas de matar para la banda, sin embargo, Jade no opina lo mismo y además cree que permanecer con la banda es la clave para sobrevivir en Phora.

Tras una gran discusión dejan de hablar pero posteriormente Dyne se intenta reconciliar con Jade pero sigue sin contestar, Dyne pensando que es porque se ha cortado la comunicación sigue con la misión, hasta finalizarla y conseguir el neón.

Cuando Dyne vuelve a la banda, se da cuenta de la terrible realidad. Bright Luster ha invadido su base y ha matado a todo el mundo, incluyendo a Jade.

Dyne enfurecido hablará se enfrenta a Bright, pierde el control y tratará de vengarse de él. Tras una lucha encarnizada contra sus secuaces, Dyne matará a Bright, acabando él sólo en una sala repleta de cadáveres.

Fundido a negro y final, aparecen los créditos.

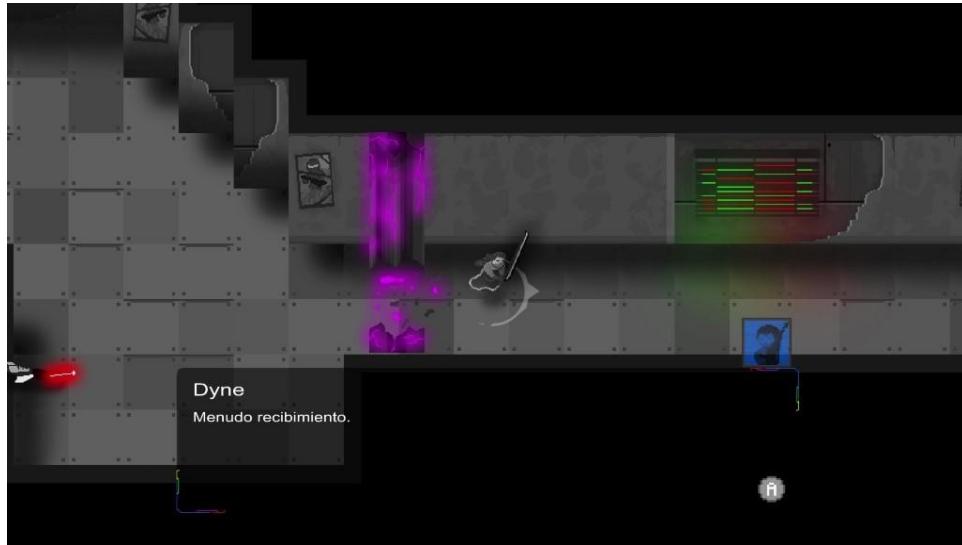
4.3 Narrativa

La historia se contará de dos maneras:

1. Mediante conversaciones formadas por una caja de texto, un fondo y la silueta de uno de los personajes implicados en la conversación en medio.
2. **V.1.0:** Mediante conversaciones formadas por una caja de texto, la partida pausada de fondo y el nombre de los personajes implicados en la conversación en la parte superior de la caja.

v.2.0: Mediante conversaciones ingame (el jugador se puede seguir movimiento) que se accionan en los checkpoints. Cuando el jugador pase por uno de los checkpoint de los pasillos, se desplegará una caja de texto con un holograma de Jade, de esta forma se irá contando la mayor parte de la historia y servirá como tutorial diegético.

La primera manera se utilizará entre niveles, por otro lado, la segunda se utilizará durante los mismos.



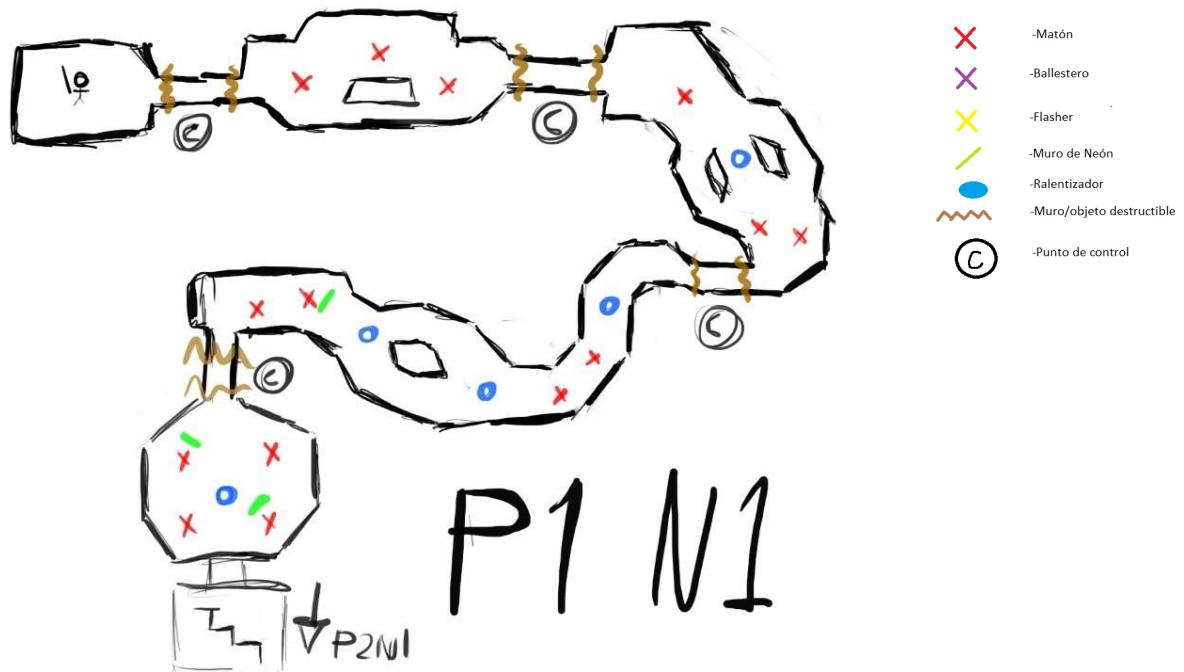
Conversaciones: [Pulse aquí](#)

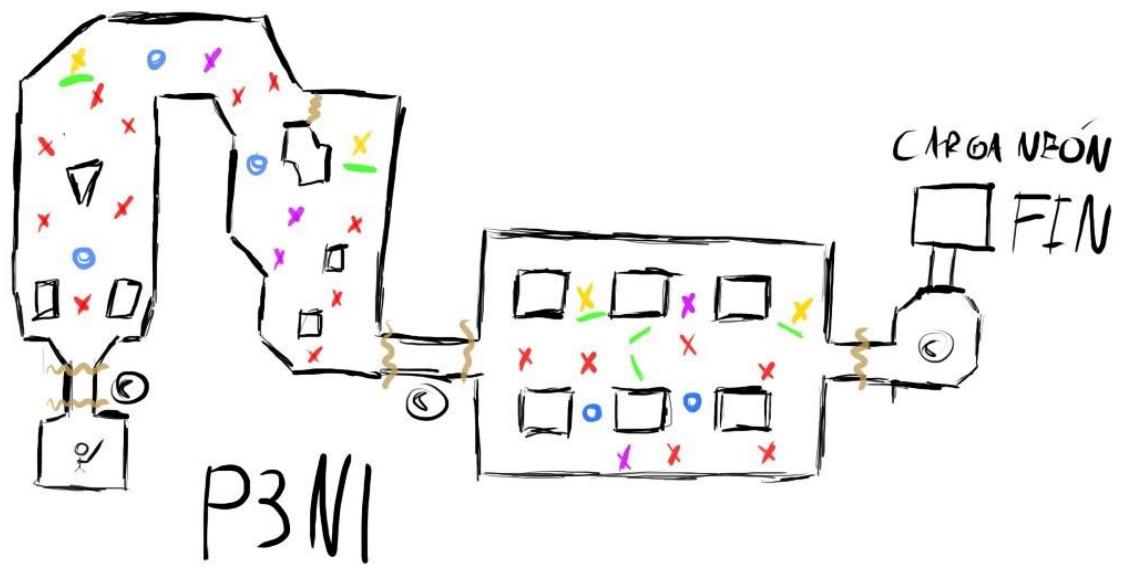
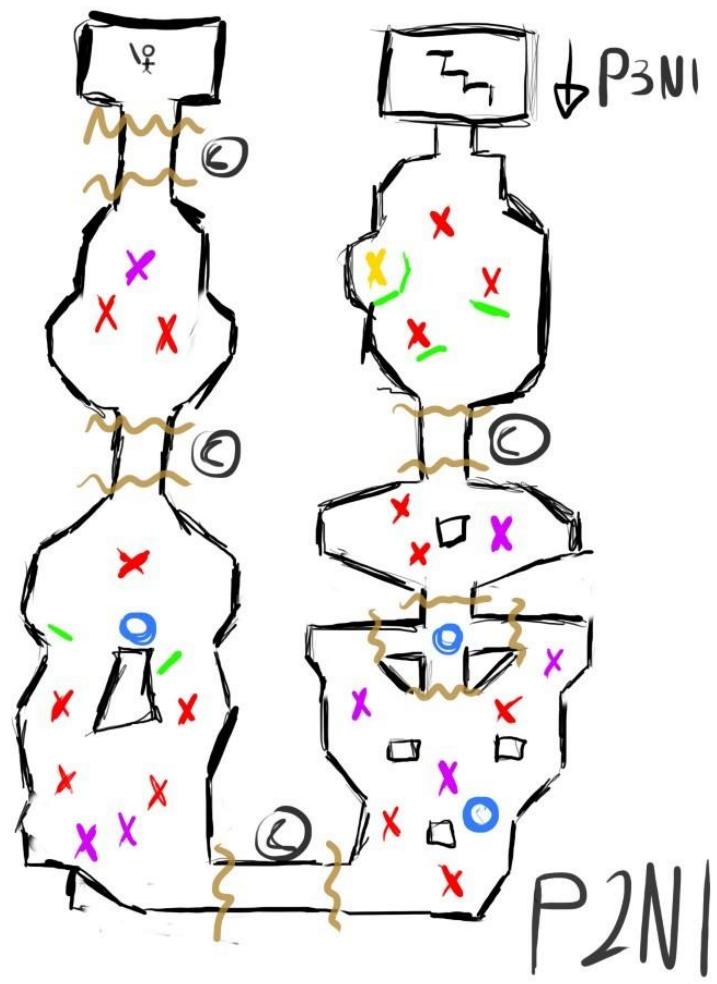
4.4 Niveles

v.1.0:

- **Nivel 1**

- Se desarrollará en el almacén de la banda Lèsè, formado por tres pisos. En cada piso se introducirá una mecánica nueva. El objetivo es alcanzar el cargamento de neón que se encontrará al final del nivel.





- **Nivel 2**

- Se desarrollará en la sede de la banda Luster. Será algo más corto, pero más complejo, pues el jugador ya debería ser capaz de dominar todas las mecánicas. Concluirá en la batalla contra el jefe final, que se encontrará al completar el nivel.

v.2.0:

Los cuatro niveles se desarrollan en el almacén de la base de Luster, adentrándose cada vez más en el sótano en el que almacenan el neón. El jugador deberá completar los cuatro pisos y a medida que avances las salas se volverán más complejas e implicarán más enemigos distintos y más mecánicas. La salida de la última sala te llevará al jefe final, con el que luchas en tu base.

Aclarar que entre sala y sala siempre hay un checkpoint, uno a la entrada del pasillo, que activa el diálogo correspondiente, y uno al final del mismo pasillo para que el jugador no tenga que volver a recorrer el pasillo entero.

NIVEL 1

Concept de nivel:



Nivel final:

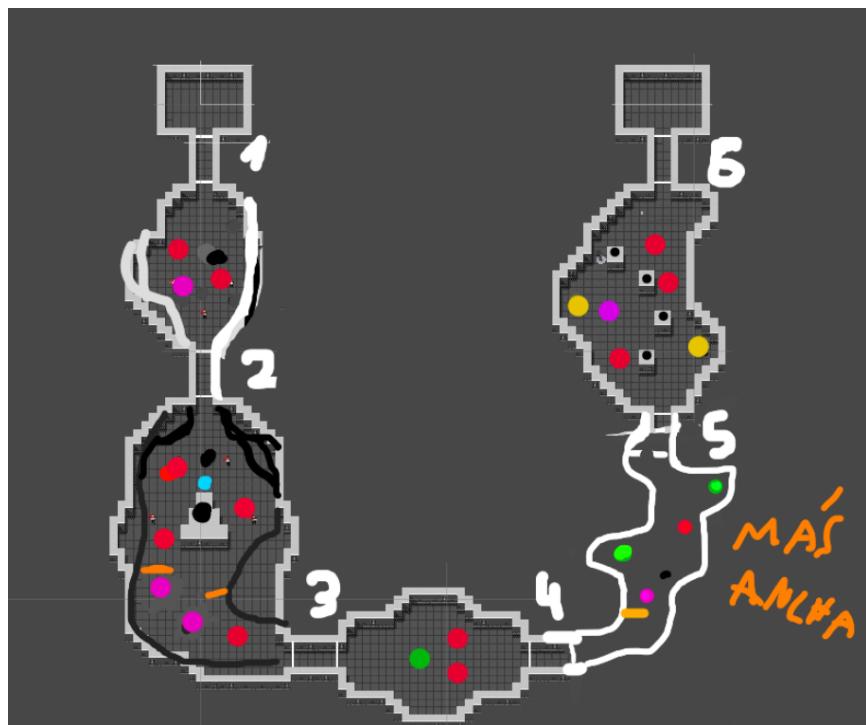


Piso 1:

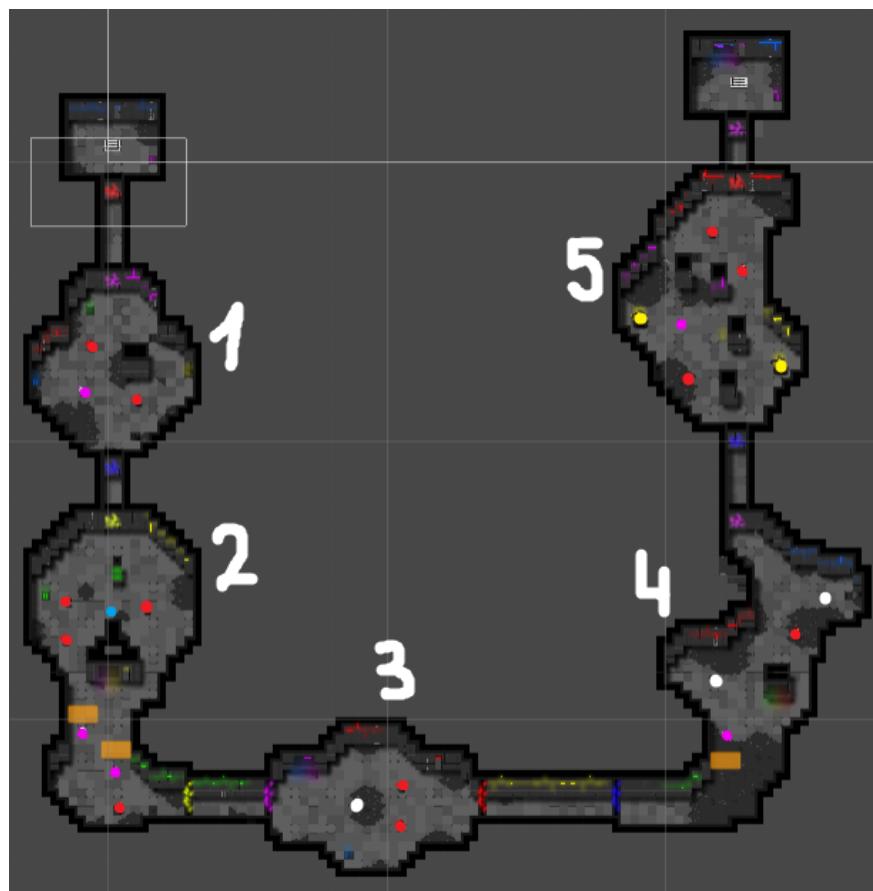
- En sala 1-2 se espera que el jugador tenga un primer vistazo al ataque, el bloqueo y el primer enemigo del juego, el matón. La visión principal es que no se centre en un principio en conseguir power-ups, sino que compruebe el funcionamiento de las mecánicas principales y se vaya haciendo a los controles. En la siguiente sala, la 2-3, se introduce al ralentizador. Se espera que en un principio desconozca su mecánica principal y reciba el hándicap verde. Aunque no se cumpla esa expectativa y lo destruya antes de que explote, obteniendo el potenciador azul, los niveles venideros están pensados para hacer esa misma función, y también le ayuda a entender cómo funciona.

NIVEL 2

Concept de nivel:



Nivel Final:

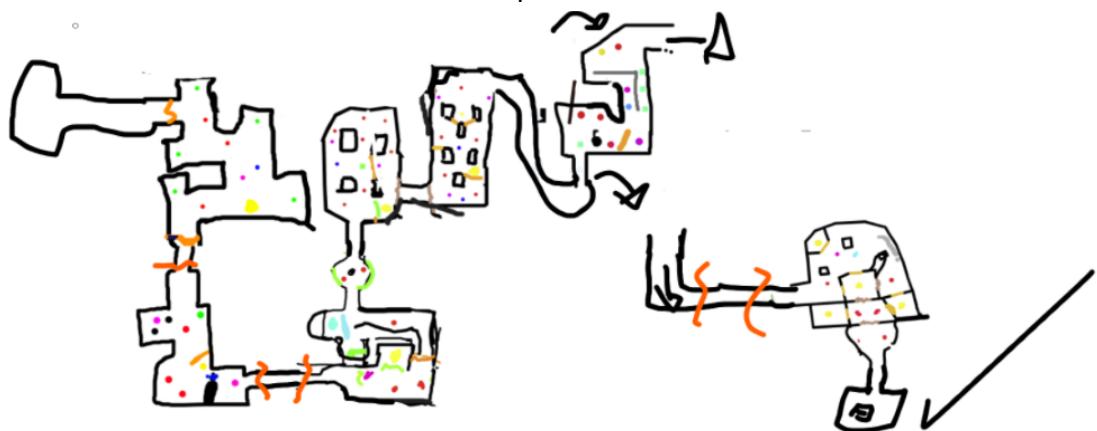


Piso 2:

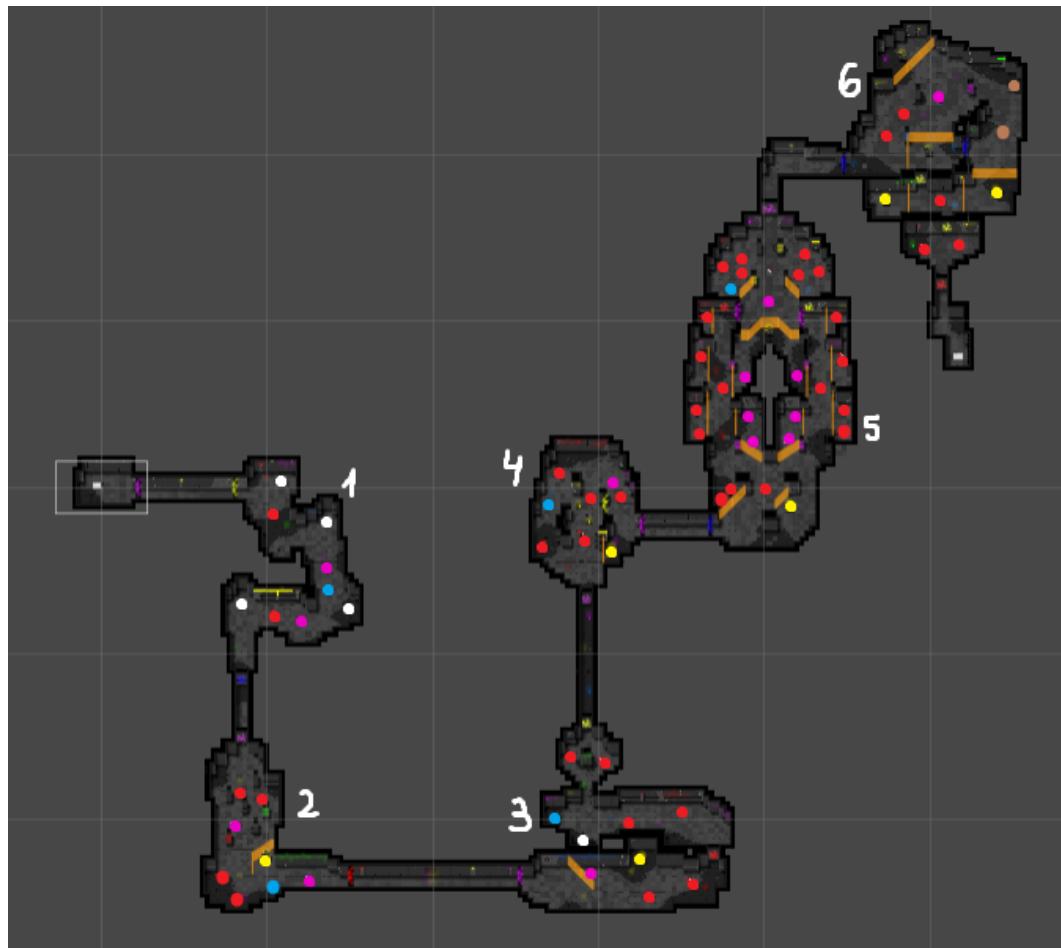
- En sala 1 se introduce al prestidigitador. Se encuentra defendido por un matón para que le dé tiempo a disparar al jugador y éste entienda su forma de disparar, así como que es un nuevo potenciador obtenible con bloqueo. Tras obtenerlo, será informado por el hilo de la historia más delante de su funcionamiento, en caso de que no lo descubriera probando por su cuenta.
- En sala 2 se ven por primera vez los muros de neón. Está pensado de tal manera que los prestidigitadores te disparen a través de él. Posteriormente también lo menciona el propio personaje.
- En sala 3 aparece un dron. El punto es que muera contra él al descubrir que es inmortal y lo evite en el siguiente intento.
- En sala 5 se presenta de manera inofensiva al flasher que, tras golpearte con su enorme rayo de luz de neón amarillo, es fácil de entender en lo que afecta al jugador. Tras enfrentarse a varios comprenderá que su existencia es pura molestia y no suponen un peligro mortal por sí solos, así como que, a diferencia del resto de enemigos, requieren de dos golpes para morir.

NIVEL 3

Concept Nivel:



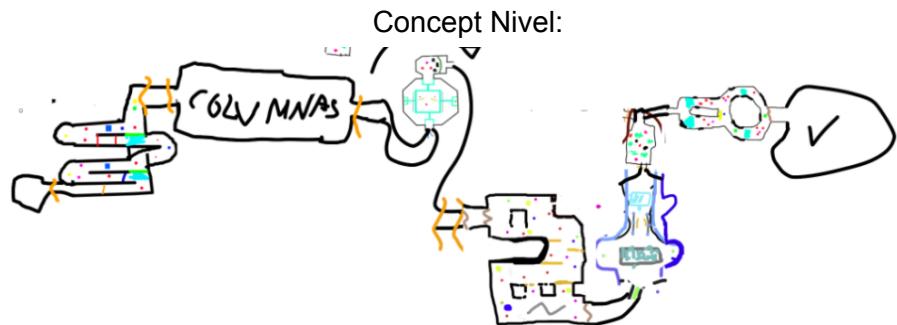
Nivel Final:



Piso 3: (Cambia la música y aumenta la dificultad de los niveles, con estrategias más complicadas)

- En la sala 6 se ven dos torretas juntas para entender completamente su comportamiento. De cualquier manera, el personaje lo explica en la intersección.

NIVEL 4



Nivel Final:



Piso 4:

- En la sala 1 se aprecia directamente una trampa en el suelo, y hay una zona habilitada para forzar al jugador a comprobar el funcionamiento de las misma, de tocar y ver el feedback visual mientras se activan. El peligro se aprecia con facilidad, pero si muere lo comprobará también. Por ese motivo está cerca del checkpoint. Esto pasa con ambas trampas.

4.5 Personajes y bandas

4.5.1 BANDAS

- **IRIS**

Pequeña banda de los suburbios de Phora. Parte de sus miembros son conductores cromáticos. Actualmente se encuentran en una situación precaria, están muy escasos de Neón y por lo tanto muy débiles. Buscan desesperadamente una solución. Lamentablemente, la solución que encuentran resulta no ser ni mucho menos la mejor.

Una de las características de la banda es que todos sus miembros usan máscaras.

Ref: Iris significa objeto o representación que muestra los colores del espectro visible.

- **LUSTER**

Banda liderada por una familia con gran poder e influencia en los suburbios. Su objetivo es obtener prestigio y control sobre toda la ciudad. Manejan “grandes” cantidades de Neón y utilizan su influencia sobre las organizaciones más pequeñas para enriquecerse.

Ref: Luster significa Lustre en inglés, que significa brillo, y a su vez prestigio social. Ambas hacen referencia al poder de la banda.

- **LÈSÈ**

v.1.0: Banda pequeña controlada por Luster, que sirve de tapadera para su contrabando de Neón. Debido a ello, sus instalaciones están altamente vigiladas, pero inteligentemente camufladas para pasar desapercibidas en medio de los suburbios.

Ref: Lèsè es la escritura en nuestro alfabeto de la traducción de “basura” al chino tradicional

v.2.0: Suprimimos la aparición de esta banda en la historia.

4.5.2 PERSONAJES PRINCIPALES

- **Dyne (/dʌɪn/):** El protagonista de la historia, de naturaleza valiente, que enfrenta a sus enemigos con su espada de neón. Es un conductor cromático, por lo que cuenta con habilidades especiales relacionadas con el color del neón que absorbe, lo que le ayudará o perjudicará en la batalla (potenciadores y hándicaps). Emocionalmente es un personaje bastante inestable, su relación de amor-amistad con Jade le llevará a ser más impulsivo e incluso desestabilizarle en algunos momentos llegando a hacerle perder totalmente el control de sus emociones.

Su nombre viene de Dyne (tinte en inglés), que representa sus cambios de color.

Dyne, porta un espada que conecta a su cuerpo para poder usar sus poderes de conductor, esta será de color negro, pues es la unión de los 3 colores que lleva de forma determinada en su cuerpo, rojo, azul y amarillo.

Como curiosidad, llegado un punto del desarrollo, Dyne empezó a ser denominado por los integrantes del equipo como “Dany”, en honor a uno de los desarrolladores, Daniel Illanes Morillas. Aunque de cara al público, seguirá siendo Dyne.



Concept Animaciones:



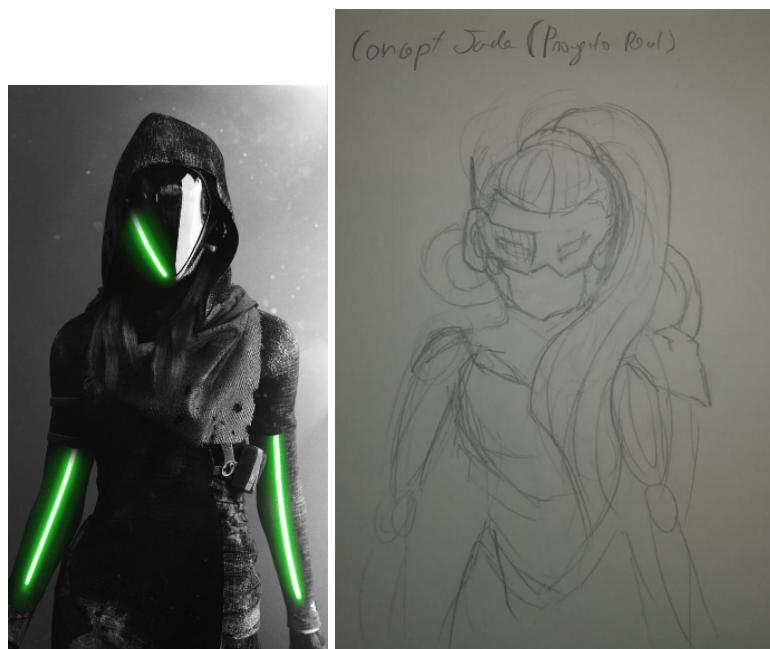
Diseño final:



(Concept art de Dyne)

- **Jade (/'xa.de/):** Es la **v.1.0:** [compañera cercana] **v.2.0:** [hermana] del protagonista. Será quien guíe al jugador a través de **v.1.0:** [el tutorial] **v.2.0:** [los niveles dándote información sobre los enemigos], además de luego jugar un papel importante en la narrativa de la historia. **v.1.0:** [Ella es la hija de los líderes de la banda Iris] **v.2.0:** [Ella es huérfana] y, al igual que Dyne, es una conductora cromática. **v.2.0:** [Desarrolla un sentimiento de lealtad hacia la banda por haberles salvado y protegido.] Sus habilidades le permiten comunicarse a través del color y detectar anomalías relacionadas con él. Durante las misiones de Dyne hablará con él explicándole o aclarándole la situación.

Como curiosidad, llegado un punto del desarrollo, Jade empezó a ser denominada por los integrantes del equipo como “Paula”, en honor a la terrible capacidad para acordarse de los nombres de uno de los desarrolladores Daniel Illanes Morillas. Aunque de cara al público, seguirá siendo Jade.



(Concept art de Jade)

4.5.3 ANTAGONISTA

- **Bright Luster (/bræt̬ 'lʌstə(r)/):** Es el futuro sucesor de la banda de Luster; un hombre que nunca ha conocido la pobreza ni el hambre. Es un joven conductor cromático, arrogante y ambicioso, que abusa de su poder de manera constante. No dudará en pisotear incluso a sus aliados si así lo considera oportuno. Esta problemática personalidad es la causa de muchos problemas del protagonista.



(Concept art de Bright Luster)

4.5.4 ENEMIGOS

NOMBRE	Movimiento	Cadencia de disparo	Vida	Modo de ataque	Proyectiles
<i>Matón (Rojo)</i>	<p>v.1.0: Si entras en su rango de visión, se moverán levemente dentro de un área circular muy cerrada (para dar sensación de movimiento pero que no afecte a la dinámica y estrategia del jugador de forma drástica).</p> <p>v.2.0: Si entras en su rango de visión, se moverá a la izquierda o a la derecha rodeando al jugador y, cada 2,5 segundos, decidirá aleatoriamente si continúa en la misma dirección o cambia.</p> 	Media.	golpe para morir.	Pistola con disparo de bala básico (línea recta)	Se puede detener con el bloqueo del personaje. Velocidad media Más rápido que el movimiento del jugador)
<i>Prestidigitador (Morado)</i>	<p>v.1.0: Igual que el matón, nombre: Ballesteros</p> <p>v.2.0: Permanece parado mientras ataca. Si estás en su rango de visión cuando termina su ataque, se mueve rápidamente en dirección contraria a la posición del jugador durante 0,25 segundos, hasta que vuelva a realizar su ataque.</p> 	Media-baja	golpe para morir.	No tiene arma propia, pero es capaz de crear con su energía de Neón 2 proyectiles a la vez. Disparo de proyectil básico en línea recta a distancia, cuando dispara el primero espera un tiempo x corto) para disparar el segundo. Favorece la activación del potenciador),	Se puede detener con el bloqueo del personaje. Velocidad alta.

<i>Flasher (Amarillo)</i>	 Estático.	Muy baja.	golpes para morir, el primero rompe su armadura y el segundo lo mata.	rayo láser en nea recta que marca el recorrido antes de disparar. Dirigida directamente al jugador.	No se puede detener el rayo láser, aunque este no hace daño, sino que ilumina el potenciador amarillo y produce un sonido agudo que indica que el jugador ha sido deslumbrado. Velocidad muy alta.
<i>Torreta (Sin Color)</i>	 Camino predefinido con paradas. El movimiento entre paradas es lento.	Alta	golpe para morir. Solo puede ser golpeada cuando está en movimiento, en caso contrario dispondrá de un escudo protector que la hará invulnerable	Cuando llega a una parada de su ruta dispara una serie de proyectiles al jugador si este se encuentra en su campo de visión. Cuando está en movimiento, no dispara.	Similares a los matones. De color negro con un contorno blanco.
<i>Dron (Sin Color)</i>	 Hacia el jugador en cuanto éste entra en su campo de visión.	Nula	golpe para morir.	Cuando se coloca al lado del jugador, explota tras un corto periodo de tiempo. De esta manera el jugador puede actuar y derrotarlo antes.	Julos

- Jefe final: Bright Luster (Sujeto a cambios para ajustar dificultad)

Bright Luster es un conductor cromático con el poder de controlar a las personas, aunque tiene la debilidad de tener que estar estático mientras lo utiliza. Además, genera muros de neón que le sirven de protección hasta que derrotas a todos sus secuaces. Al final de las primeras dos fases, genera Ralentizadores en el escenario.

La pelea contra Bright se dividirá en tres fases, que acabarán cuando reciba un golpe del jugador:

v.1.0: [

1º Fase: Cuatro matones aparecen en pantalla alrededor de él (animación de transformar a soldados sin color en matones) y se escuda en muros de neón, de manera hasta que el

jugador no acaba con los matones, no pueda ser atacado. Una vez eliminados los matones, los muros caen y permiten al jugador golpear a Bright.

2º Fase: Dos prestidigitadores y tres matones aparecen, repitiendo la fórmula de la fase anterior.

3º Fase: Aparece un flasher a cada lado de Bright y 3 prestidigitadores al frente, repitiendo la fórmula de la fase anterior.]

v.2.0: [

1º Fase: Siete matones aparecen en pantalla alrededor de él y se escuda en muros de neón, de manera que hasta que el jugador no acaba con los matones, no pueda ser atacado. Una vez eliminados los matones, uno de los cristales (izquierda) se ilumina y se queda a la espera de ser destruido. Una vez destruido inicia la siguiente fase.

2º Fase: Dos flasher y cuatro prestidigitadores aparecen, repitiendo la fórmula de la fase anterior (cristal derecho).

3º Fase: Aparece dos flasher, dos prestidigitadores y dos matones, repitiendo la fórmula de la fase anterior (cristal superior). En este caso, al golpear el cristal caen los muros de neón y se hace vulnerable BL]

Tras ser golpeado en la última fase, cae derrotado y se inicia una secuencia de historia.

4.6 Objetos

OBJETO	Tipo	¿Se puede destruir?	Uso	Imagen Provisional
Ralentizador (Azul y verde)	Explosivo.	Sí (1 golpe).	Al aparecer en el campo de visión del jugador inicia una cuenta atrás. Si el jugador lo golpea antes de que acabe el tiempo, lo destruye y activa el potenciador azul. Si el tiempo se acaba sin que esto ocurra, explota y activa el handicap verde con.	

<i>pared destructible</i>	Obstáculo.	Sí (1 golpe).	<p>.1.0: Bloquean el camino. Pueden estar reforzados con una barrera que deberá ser desactivada previamente para poder destruirlo eliminando a todos los enemigos de esa sala.</p> <p>.2.0: Bloquean el camino. Pueden ser destruidos para permitir el paso.</p>	
<i>Muro de neón</i>	Barrera.	No.	<p>Tanto las balas de los enemigos como las levadas por el jugador pueden atravesarlas. Ni el jugador ni los enemigos pueden hacerlo.</p>	
<i>Espada</i>	Arma.	No.	<p>Es el arma del protagonista. Puede utilizarla para atacar a los enemigos o para bloquear sus disparos.</p> <p>Al activar un Modificador, la espada pasará a tomar el color del mismo. Esto tiene un valor puramente estético.</p> <p>Se conecta a su cuerpo para usar sus habilidades de "control de color"</p>	<p>Concept Sketch Arma Proyecto 1</p> <p>Un primer concepto en el que se planteaba la espada de color rojo en vez de negro.</p>

4.7 Sonido SFX

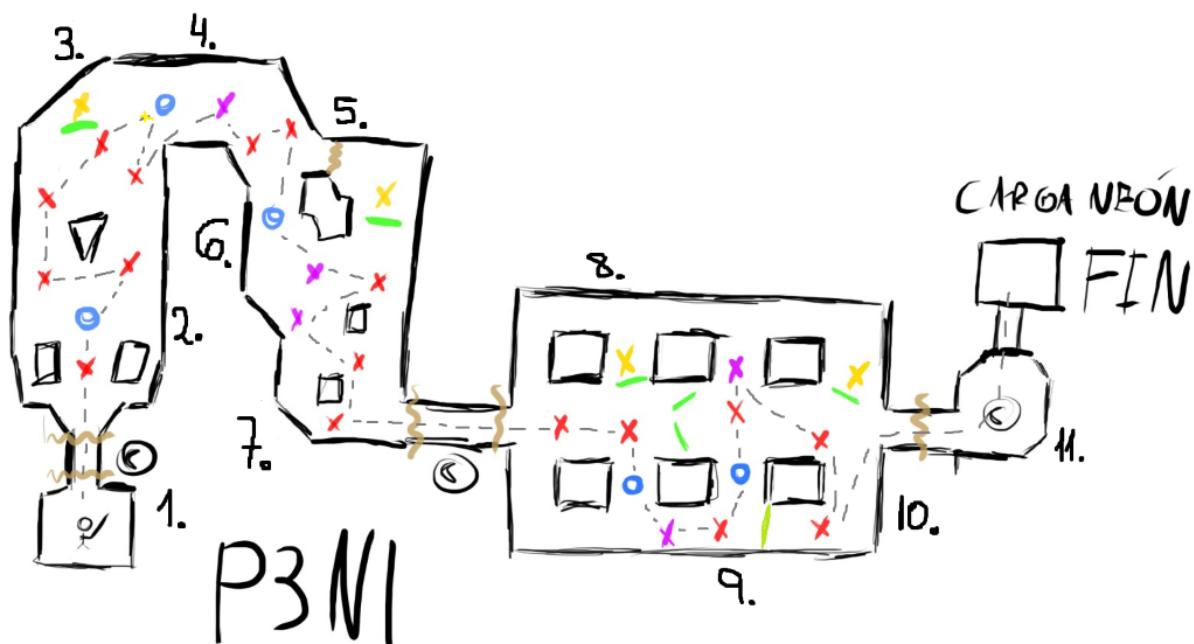
v.1.0: [

- **Ralentizador:** Activación(Pip-pip), explosión y desactivación.
- **Escenario:** Puertas cerrándose y objetos destructibles rompiéndose.
- **Enemigo:** Disparos, caminar y muerte.
- **Personaje:** Sonido de hablar, obtener potenciador, caminar, pitido de oídos (en contacto con láser de flasher), disparo, bloqueo y muerte.]

v.2.0: [

- **Ralentizador:** Activación(Pip-pip), explosión y destrucción.
- **Escenario:** Muros destructibles rompiéndose.
- **Matón, prestidigitador y flasher:** Disparos y muerte.
- **Torreta:** Disparos, movimiento y destrucción.
- **Dron:** Explosión.
- **Boss:** Golpe con bastón al suelo y rotura de cristal.
- **Personaje:** Disparo, ataque, golpeo y bloqueo.]

5. Relato breve y parcial de una partida típica (5 minutos)



Este sería un nivel de ejemplo (no incluido en la versión final del juego, aunque la dinámica funciona igual):

1. El jugador aparece y tendrá que tomar la única acción posible, romper la puerta que separa su sala de la siguiente (en estas zonas siempre se encuentra un punto de control).
2. Al entrar en la sala, llamará la atención del matón más cercano y se activará el ralentizador que se encuentra en pantalla. Tendrá que derrotar rápido al primer enemigo (bloqueando los proyectiles para no ser derrotado) para poder desactivarlo y obtener el potenciador azul para eliminar a los dos siguientes.

3. En esta parte, podrá activar el potenciador rojo con los proyectiles de los matones y derrotar a los tres evitando los rayos del flasher o eliminándolo para que no moleste.
4. Si el jugador ha decidido destruir al flasher, se verá obligado a destruir el ralentizador si no quiere verse rodeado, en caso contrario deberá tener cuidado con sus disparos cuando se acerque al prestidigitador.
5. En esta posición, el jugador tendrá varias opciones. O bien puede derrotar al prestidigitador y los enemigos siguientes con el potenciador azul previamente obtenido, o bien podrá utilizar el potenciador morado (obtenido del ballestero) para derrotar a los siguientes enemigos bloqueando sus proyectiles.
6. El jugador deberá desactivar el ralentizador y utilizar su potenciador para derrotar a los enemigos de delante, evitando los ataques del flasher o, en su defecto, destruir el obstáculo y derrotar al flasher para luego eliminar a los enemigos de delante (posiblemente con el potenciador morado).
7. El jugador podrá utilizar las columnas para eliminar a los matones sin ser alcanzado u obtener su potenciador y derrotarlos rápido. Acto seguido, se encontrará el siguiente punto de control tras una puerta destructible.
8. El jugador puede o bien destruir al flasher, o bien activar el potenciador rojo y avanzar hasta el ralentizador esquivando sus rayos láser.
9. Al enfrentarse al prestidigitador puede activar el potenciador morado y repeler las balas de los siguientes para avanzar hasta el ralentizador rápidamente o detenerse a cargar el rojo para eliminarlos con la espada. Con el potenciador azul puede cargar el rojo o morado o evitar las balas y acercarse directamente.
10. Para el enemigo que queda delante de la salida, el jugador deberá esquivar los rayos del flasher (o si prefiere ir a eliminarlo) y repeliendo sus disparos, derrotarlo y salir destruyendo la puerta, cogiendo el punto de control y activando la cinemática sobre la historia.

6. Referencias

1. *Nuclear Throne* (Vlambeer, 2013) sistema de movimiento y cámara
2. *Enter the gungeon* (Dodge Roll, 2016) diseño de salas
3. *Hyperlight Drifter* (Heart Machine, 2016) sistema de combate
4. *Children of Morta* (Dead Mage, 2019) arte y cámara
5. Editado de: <https://www.artstation.com/artwork/qKA1z>
6. <https://www.artstation.com/artwork/qJdPy>
7. [Tipografía “Neón” Logo, Inversionz](#)
8. [Tipografía “Rider” Logo, GrindAndDeath](#)
9. Estilo de música basado en: <https://www.youtube.com/watch?v=Fi-tO27joa4> y <https://www.youtube.com/watch?v=Fi-tO27joa4>
10. Música original por: David Carmona Fauste, colaboración con Proyecto Informática Musical

https://www.youtube.com/watch?v=YniF_j9VtRQ&list=PLf4AtB88RZnPKGSXHqXnXkdNEKf10Qem7