

Esqueleto General de Lillith's Dark Incident

Descripción General:

Trata sobre una brujita del bosque llamada Lilith que vive con su maestro, pero un día comete un error que maldice el lugar a kilómetros a la redonda. Tendrá que arreglar el desastre enfrentándose a monstruos creados por la maldición.

El diseño de lillith está basado en las clásicas brujas de la ficción y del anime; tomando como referencia "little witch academia". El jefe árbol es una recreación de un árbol de cerezo inspirado de los colores del mismo objeto en Minecraft.

Genero del juego:

Es un juego Bullet Hell con niveles, lo que significa que el jugador deberá esquivar las balas y disparar al objetivo hasta morir o hasta vencerlo. Las mecánicas principales están inspiradas en Touhou, rescatando principalmente la dificultad del nivel y el sistema de puntuación. La historia da a entender un contexto fantástico y colorido, así que esta entrega contará con lore.

Estilo Artístico:

Para este juego lo que hicimos fue una implementación de dos estilos de arte que nos ayudarán a darle sentido al juego en general.

- Splash Art: Las imágenes de los splash arts son imágenes creadas con arte completo digital.
- Sprites: Las imágenes de los sprites fueron hechos con asprite, por lo que mantienen una calidad con estas características. Utilizando mayormente 64 bits.



Diseño de Personajes:

Como ya mencionamos antes, los diseños de los personajes son basados en lo que se tiene entendido como una joven bruja hechicera.

Los bocetos iniciales de la versión anterior estaban basados en una bruja “driada” lo cual cambiamos para la remasterización. La nueva versión, tiene una paleta de colores más colorida y contiene elementos más fantasiosos a comparación del proyecto anterior.



Lillith:

- Psicología – ¿Cómo piensa?
 - Es una chica risueña y descuidada.
- Edad- ¿Qué tan viejo o joven es?
 - Es una chica adolescente de entre 15 a 20 años.
- Género - ¿Hombre, mujer, quimera?
 - Mujer
- Forma - ¿Humano, cubo, animal, cosa?
 - Humano
- Medidas - ¿Tamaño y dimensiones dentro de su mundo?
 - Mide como una humana promedio de su edad
- Historia - ¿Qué le ha pasado antes de iniciar el juego?
 - Desde que nació le interesaron las artes mágicas, por lo que fue a entrenar

con un brujo sabio en medio del bosque.

- Metas - ¿Qué quiere hacer?
 - Quiere convertirse en la mejor bruja de la historia.

Brujo:

- Psicología – ¿Cómo piensa?
 - Es una persona metódica, sabia y calculadora.
- Edad- ¿Qué tan viejo o joven es?
 - Es mucho mayor, edad desconocida (inmortal (?))
- Género - ¿Hombre, mujer, quimera?
 - Hombre maduro
- Forma - ¿Humano, cubo, animal, cosa?
 - Humano
- Medidas - ¿Tamaño y dimensiones dentro de su mundo?
 - Mide como un humano promedio de su edad
- Historia - ¿Qué le ha pasado antes de iniciar el juego?
 - Desde que nació le interesaron las artes mágicas, por lo que fue a entrenar con un brujo sabio en medio del bosque.
- Metas - ¿Qué quiere hacer?
 - Quiere enseñarle a jóvenes promesas sus conocimientos.



Diseño de enemigos:

Para el enemigo de esta demo vamos a enfocarnos en el árbol malvado del bosque, llamado “Floera Sakr”. Desde el inicio se planteó ser un árbol de cerezo.

- Personalidad - ¿Qué actitud tiene?
 - Agresivo, quiere destruir todo.
- Movimientos - ¿Qué acciones realizará?
 - Se mueve de izquierda a derecha, de arriba a abajo (atacando al jugador) y también tendrá un ataque especial en el cual se queda quieto disparando.
- Apartado gráfico - ¿Cómo se ve el enemigo? ¿Cuántas animaciones tiene?
 - Es un árbol con cara maldecida, las animaciones que tiene son de izquierda a derecha, de derecha a izquierda y de movimiento de sus hojas.
- Sonidos - ¿Produce algún ruido?
 - Produce rugidos al atacar (enojarse)
- Zonas de existencia - ¿En dónde aparecerá?
 - Aparecerá únicamente en el nivel de bosque de cerezo.
- Estadísticas - ¿Cuánta vida, daño, defensa, velocidad, etc. tendrá?
 - Tiene 17000 de vida basándonos en la programación y en el daño de las balas del jugador. Velocidad de ataque moderada (ya que es el primer jefe).



Diseño de obstáculos:

Los obstáculos dentro de este juego son las balas (que en caso del primer jefe son semillas). Por lo que los obstáculos a esquivar son toda la lluvia de balas que produzcan los enemigos. Están programados de tal manera que sus balas tienen patrones matemáticos.

Diseño de escenarios:

Los escenarios que tenemos pensados para la demo son el bosque encantado. Dentro de la historia principal también podemos ver una pequeña cabaña en donde vive el mago junto con Lillith. Por lo que los escenarios son fundamentalmente un bosque de cerezo (maldito).



Diseño de interfaz de usuario:

Dentro de la interfaz para el usuario podemos encontrar diferentes pequeños menús y botones que implementamos.

Menú: Para el menú pusimos distintos botones con los cual el usuario puede interactuar, los cuales son; new game, load game, opciones y exit.

Como apartado estético del menú usamos los splasharts que hizo nuestra artista, la peculiaridad del menú es que las imágenes cambian dependiendo de la opción que esté seleccionada, lo que le da dinamismo.

Para el uso dentro del juego, hicimos arte tipo pixel art con sprites para el fondo, en donde creamos un pasto y árboles de cerezo para darle ambientación al nivel, también le dimos movimiento al fondo para crear un efecto de movimiento.



Diseño de menús:

Menú principal:

- New game: Pasa directamente al juego.
- Load Game: Carga el juego en el nivel en el que te quedaste (por ahora solo nivel 1)
- Opciones: Tenemos una opción para controlar el volumen y para entrar en modo pantalla completa.
- Exit: Sale del juego.

Menú dentro del juego:

- Reset: Para resetear el nivel en caso de querer.
- Exit menu: Para regresar al menú dentro del juego.



Características artísticas:

Splasharts: El uso principal de los splasharts es el de darle un apartado más estético al juego. Por lo que estas imágenes son usadas exclusivamente para el menú y para la historia (lore del juego). Están hechas a mano y parten de bocetos que acordamos como equipo.

Sprites: Todo el apartado dentro del juego se trabajó en pixel art, por lo que cada elemento dentro de lo “jugable” está hecho de esta manera. Desde el sprite de lillith hasta el sprite del jefe, con los orbes enemigos (semillas) y los aliados (balas de Lillith).

Mecánicas de juego principales:

La mecánica del juego trata de golpear la hitbox del jefe con las balas que salen desde el sprite de nuestra protagonista principal. El sistema de puntuación depende de qué tantas balas esquives y cuantas le des al jefe, por lo que al final del nivel el score será el dato más interesante.

Para matar al jefe tenemos que drenar su vida al mínimo, y cada que una bala golpea a Lillith se le resta una estrellita (corazón).

Público objetivo del juego:

Jugadores de bullet hells/ jugadores que buscan desafíos. Personas a las que les gusta poner a prueba sus habilidades.