

GAME DESIGN DOCUMENT



El Buen Mártir

Inspirado por la obra de Miguel de Unamuno:

San Manuel Bueno, mártir

Escrito por:

Juan Diego Mendoza Reyes
Iván Prado Echegary
Ángel López Benítez
Jose Daniel Rave Robayo

Última vez actualizado:

17/10/20

Tabla de Contenidos

<u>SINOPSIS</u>	<u>1</u>
<u>CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES</u>	<u>1</u>
<u>GÉNERO</u>	<u>1</u>
<u>PLATAFORMAS</u>	<u>1</u>
<u>PÚBLICO OBJETIVO</u>	<u>1</u>
<u>HISTORIA PERSONAJES</u>	<u>2</u>
<u>PERSONAJES</u>	<u>3</u>
<u>JUGABILIDAD</u>	<u>4</u>
EXPERIENCIA DEL JUGADOR	4
MECÁNICAS	4
ATRIBUTOS DE PERSONAJES	5
OBJETIVOS Y RECOMPENSAS	5
SISTEMA DE GUARDADO	5
DISEÑO DE NIVELES	6
<u>ESTÉTICA E INTERFAZ DE USUARIO</u>	<u>7</u>
CATEGORÍA	7
ESQUEMA DE CONTROLES	7
LICENCIA	7
<u>ESTRUCTURA DE CLASES</u>	<u>8</u>
<u>MÚSICA</u>	<u>9</u>

Sinopsis

Nuestro protagonista no es otro que Miguel de Unamuno en el proceso de crear la obra de San Manuel Bueno Mártir, todo a través de sus conflictos internos que tendrá que resolver como si de puzles se tratasen. Con la ayuda de su pluma y de su libro, intentará encontrar una solución a su lucha ideológica gracias a la trama.

Características principales

El juego se desarrolla en un mundo 2D de scroll lateral, donde el jugador resuelve diversos rompecabezas, basados en la literatura consecuente, todo lo que haga, afectará directamente a medida que avanza en la historia para así llegar a su clímax.

<i>Género</i> Aventura,histórico, lógica y rompecabezas	<i>Plataformas</i> El juego se podrá jugar en los navegadores Google Chrome y Mozilla FireFox.
<i>Público Objetivo</i> Apto para todos los públicos que posean acceso a internet, es un juego asequible y entretenido, pero lo suficientemente desafiante como para que cualquiera lo disfrute.	

Historia

Primera parte: Se empieza con el descenso emocional de Unamuno al llegar a la conclusión de que Dios es un invento del hombre para no afrontar la muerte y poder vivir su vida sin preocupaciones por un fin inevitable de su existencia.





Segunda parte: Ante la revelación seguida de una decaída emocional, la idea de un cura que no cree en Dios como personaje principal de su novela, empieza a cobrar sentido y termina de acabar con sus esperanzas de creer en Dios.

Tercera parte: En el interludio, Unamuno lucha con sus miedos y su desesperación representados por los que serán protagonistas de su historia. Sumado al inevitable paso del tiempo que lo acecha incansablemente.

Cuarta parte: Una profunda depresión (comienzo del libro) empieza a apoderarse de sus ideas y lo lleva escribir la obra que mostrará su ideología, ocultándose en una memoria ajena .

Última parte: Vuelta a la realidad y la tristeza tras una última reflexión sobre la teología, la iglesia y la verdad literaria que crea con sus novelas.

Personajes

Personaje	Description	Characteristics
Unamuno 	Encarnado como el personaje principal.	Capaz de guardar letras en el cuaderno para usarlas más tarde.
San Manuel Bueno 	El cura del pueblo que pierde la fe pero finge mantenerla para que sus feligreses no sufran al igual que él.	Inflige daño con su voz.
Lázaro 	Lázaro, hermano de Ángela, y escéptico de la fe, es quien representa la continua pelea entre la ciencia y la iglesia.	Inflige daño con sus conocimientos sobre el mundo científico y moderno.
Ángela 	Ángela representa el dolor que siente durante toda la novela.	Inflige daño con sus lágrimas, las cuales producen charcos.

Jugabilidad

El objetivo del juego es acabar la obra San Manuel Bueno Mártir completando los rompecabezas que se presentan. Cada uno representará una parte del libro y se resolverá con mecánicas que giran entorno a la narrativa y los juegos de palabras como anagramas.

Experiencia del Jugador

A lo largo de la trama, Unamuno encontrará obstáculos que le entorpecen a la hora de completar su obra y tendrá que afrontar la falta de fe, la desesperanza y el conflicto que le lleva a ser deshonesto consigo mismo, representados por personajes del libro a los que tendrá que desafiar. Para sobreponerse a estas adversidades, Unamuno tendrá que enfrentarse a sus demonios borrando todas las ideas que le bloquean el camino hacia la autorrealización.

Mecánicas

Es un juego 2D de scroll lateral, en el que el jugador se mueve libremente tanto en el eje vertical como horizontal utilizando el teclado y haciendo uso del libro y la pluma con el ratón para resolver los diferentes puzzles y contados enemigos que hay a lo largo del juego.

El objetivo es simple, completar la historia avanzando por los niveles que irán incrementando la dificultad y derrotando a los enemigos que se encuentre sin morir.

Atributos de personajes	
Personaje	Acciones Disponibles
Miguel de Unamuno	- Movimiento en 2 dimensiones mediante la fechas direccionales del teclado o con WASD. - Salto usando la barra espaciadora. - Interacción con el libro(inventario), tachando letras con su pluma, y ordenando estas arrastrándolas.
San Manuel Bueno	-Atacar con su voz infligiendo daño a Unamuno desde la distancia.
Lázaro	Protegerse con un escudo que lo rodea y le hace invulnerable. -Atacar con ondas expansivas que salen de su posición.
Ángela	-Llora y crea charcos con sus lágrimas que ejercen daño si Unamuno se encuentra encima de ellos. Habrá un intervalo en el que dejará de llorar que se irá reduciendo a medida que sufra daño.

Objetivos y Recompensas

Objetivo: Terminar el libro completando los diferentes puzzles que encontramos a lo largo del juego.

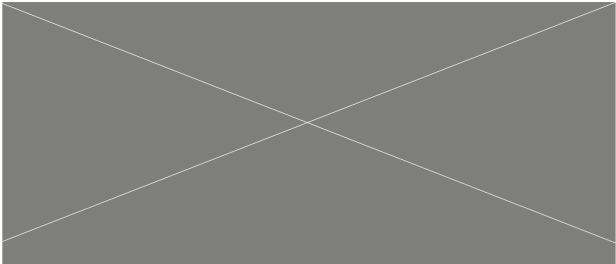
Recompensas	Castigos	Dificultad de Niveles
El avance en la trama y la satisfacción de completar puzzles por sí mismos.	La ralentización del avance del juego	Avanzará a medida que el jugador vaya superando cada prueba y/o combate

Sistema de Guardado de Partida

El sistema de guardado estará basado en puntos de control dispersos por cada nivel (al inicio y durante). En caso de los niveles de combate, éstos estarán localizados únicamente al comienzo de cada combate para agregarle un mayor toque de dificultad.

Level Design

*Este apartado se rellenará cuando tengamos los niveles diseñados

Levels	
Level name and/or pic of it 	List or describe the level's look, difficulty, hazards, and objectives.

Estética e Interfaz de Usuario

Temática caricaturesca en 2D. Con un tono melancólico que transmite al jugador las emociones de Unamuno escribiendo esta historia.

Categoría

Fuertemente inspirado por los juegos *Baba is you* y *That Level Again 2*, ambos centrados en la resolución de puzzles utilizando las palabras y su significado en los niveles como mecánica principal.

Esquema de controles

Los controles se basan en el uso del teclado y del ratón.

Button/ Touch Input	Action it Performs
W, D	Movimiento a la izquierda y derecha respectivamente.
Barra espaciadora	Salto.
E	Abrir el inventario.
Ratón	Selección e interacción con el inventario.

Licencia

Historia basada en la obra del propio protagonista y autor, Miguel de Unamuno, San Manuel Bueno Mártir.

Estructura de Clases

- Puzzle. que se encargue de comprobar cuando un puzzle está completo, comprobando la palabra que se busca con la que se recibe del input del jugador.
- Palabra. sería otra clase (Dentro de Puzzle o como clase individual) que se encarga de añadir o eliminar caracteres.
- Player. Que se encargue del control, de la vida a la hora de las peleas de los bosses. Contiene una lista de letras que almacena las letras que colecciona el jugador.
- Game Manager. Que controle la vida, el nivel en el que se encuentra el jugador, y la función de guardar y cargar partida.
- Enemigo. Controla de forma autónoma al enemigo que interacciona con el jugador haciéndole un daño específico. Es capaz de disparar proyectiles (letras) que infligen daño.
- UIManager. Que se encargue de actualizar el inventario, la vida y el botón menú.

Música

***Este apartado se rellenará cuando tengamos el juego en un estado más avanzado**

Chiptunes con BoscaCeoil y holy music sin copyright.

<https://www.youtube.com/watch?v=Q4kynE8W21I>

<https://www.youtube.com/watch?v=SW10hGxbz9Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=wJ5f0ltwnSU>

<https://www.youtube.com/watch?v=TSpejSoiZ6c>