



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Grado en Ingeniería Informática

Computación y Sistemas Inteligentes

La Torre de los Errantes

Game Design Document

Autor

Baldwin David Rodríguez Ponce

BORRADOR

2022

Tabla de contenidos

1. Control de versiones	1
2. Visión	2
2.1. Logline del juego	2
2.2. Sinopsis del gameplay	2
3. Audiencia, Plataforma y Marketing	3
3.1. Público objetivo	3
3.2. Plataformas	3
3.3. Competidores	4
3.3.1. Ultimate Chicken Horse	4
3.3.2. Jackbox Party Packs	4
3.3.3. Pummel Party	5
3.4. Comparación de características	6
3.4.1. Ultimate Chicken Horse	6
3.4.2. Jackbox Party Packs	6
3.4.3. Pummel Party	7
4. Gameplay	8
4.1. Resumen	8
4.2. Descripción del gameplay	8
4.2.1. Modelo de interacción	9
4.2.2. Objetivos del jugador	9
4.2.3. Retos del jugador	9
4.3. Modos y otras funcionalidades	10
4.3.1. Modos	10
4.3.2. Recursos	11
4.4. Controles	11
4.4.1. Acciones	11
4.4.2. Interacciones	13
4.4.3. Condiciones de victoria/puntuación	13
4.4.4. Reglas	14
4.5. Niveles	14

5. Personajes de juego	15
5.1. Tipos	15
5.1.1. PCs	15
5.1.2. NPCs	15
5.2. Descripción de personajes	16
5.2.1. Personajes	16
5.2.2. Monstruos	18
5.2.3. Jefes	19
5.2.4. Vendedores	20
5.2.5. Visualizador	20
6. Otros elementos de juego	21
6.1. Tipos	21
6.1.1. Objetos mágicos	21
6.1.2. Objetos recursos	21
6.1.3. Plataformas	21
6.1.4. Trampas	21
6.2. Descripción de elementos	21
7. Historia	22
7.1. Sinopsis	22
7.2. Historia completa	22
7.2.1. Transfondo	22
7.2.2. Herramientas narrativas	22
7.2.3. Subtramas	23
Referencias	25

CAPÍTULO 1

Control de versiones

Versión	Descripción
v0.0	Iniciado el documento y generadas las secciones y capítulos
v0.1	Especificado el público objetivo
v0.2	Redactado el primer game logline
v0.3	Cambios en la maquetación del informe
v0.4	Especificadas las plataformas del juego
v0.5	Generada la sinopsis del gameplay
v0.6	Redactado el apartado de competidores
v0.7	Cambios en la maquetación del informe
v0.8	Redactada la perspectiva/vista del jugador
v0.9	Añadida la lista de modos del juego
v1.0	Añadido el apartado de recursos del gameplay
v1.1	Añadidos apartado sobre descripción de entidades del gameplay
v1.2	Añadido el apartado de acciones del gameplay
v1.3	Añadidas las interfaces de los modos sin sus descripciones
v1.4	Añadidas condiciones básicas de victoria y puntuación
v1.5	Añadido capítulo de referencias
v1.6	Añadida la explicación de los elementos de las interfaces
v1.7	Añadida información sobre personajes y entidades
v1.8	Terminada la redacción de los modos de juego
v1.9	Expandida la redacción de la descripción de entidades
v2.0	Añadida información sobre historia del juego
v2.1	Expandida y finalizada la definición básica del estilo visual del juego
v2.2	Finalizada la definición de los personajes jugables

Tabla 1.1: Historial de cambios del informe

CAPÍTULO 2

Visión

2.1. Logline del juego

Un rey mago ancestral y demente te maldice dejándote atrapado dentro de su laberíntica torre arcana, lo cual te forzará a competir contra otros para hacerte antes que nadie con la única cura y conseguir escapar o quedarte encerrado para siempre.

2.2. Sinopsis del gameplay

La Torre de los Errantes es un juego festivo de acción y plataformas 2D en el que tú y tus amigos competís para ser el primero en llegar a la cima de la torre maldita y destruir al malvado y demente rey mago con el fin de liberarte de la maldición que éste te ha lanzado.

Deberás evitar caer en las manos de los múltiples monstruos, trampas y ataques de tus contrincantes mientras tú mismo te aseguras de avanzar rápidamente por los niveles y eradicar el progreso de los demás usando magia olvidada y artefactos antiguos.

La ambientación estará inspirada en diferentes eras antiguas como lo son el medievo y la Antigua Grecia, pero aparecerán elementos y conceptos modernos relacionados al teatro a lo largo del juego. Siempre dejando bien sabido que se desconoce el momento exacto en el que transcurren los eventos del juego y generando una sensación de incertidumbre.

El estilo visual final del juego estará generado a través de *Pixel-Art* de 16-bits o 32-bits con el fin de dar una ambientación más retro similar a videojuegos de antes del 2000. Se utilizarán, sin embargo, técnicas de efectos especiales modernas con el fin de darle un estilo más contemporáneo y marcar una dicotomía entre lo nuevo y lo viejo.

CAPÍTULO 3

Audiencia, Plataforma y Marketing

3.1. Público objetivo

El público objetivo de este videojuego está conformado por aquellas personas que tienen preferencia por los juegos de plataformas y desean jugar partidas rápidas casuales con amigos sin necesidad de mucha configuración previa. Algunas características adicionales de las personas de esta audiencia son:

- No desean jugar algo demasiado técnico o complejo.
- Tendrán una edad igual o mayor a 7 años, tomando en cuenta que el juego contendrá violencia caricaturesca e insultos no vulgares. Se espera que el juego cumpla con los requisitos necesarios para ser valorado como un juego PEGI-7.
- No se espera que se identifiquen con ningún género en específico. No se considera que el género vaya a ser un factor importante a la hora de seleccionar el juego.
- Serán de habla hispana. El juego será principalmente desarrollado en castellano, por lo que el público principal serán personas de habla hispana.

3.2. Plataformas

El juego será desarrollado por decisión del desarrollador específicamente para ordenadores cuyos sistemas operativos sean Windows 10 y Linux. Se han escogido estas plataformas debido a que:

- Para lanzar el juego en consolas se requiere de el SDK específico para consola, cuya obtención se considera fuera del alcance del proyecto.
- Para lanzar el juego en móviles se requiere generar un diseño pensado para resoluciones más pequeñas y mucho más variables, lo cual se considera fuera del alcance del proyecto.

3.3. Competidores

3.3.1. Ultimate Chicken Horse

Ultimate Chicken Horse, desarrollado y publicado por *Clever Endeavour Games* en el 2016, es un videojuego festivo de plataformas en el que el jugador debe hacerse de trampas y obstáculos para colocarlas en el nivel y así evitar que los compañeros de juego consigan llegar a la meta. Sin embargo, el propio jugador no es inmune a sus trampas y, por tanto, debe evitar caer también en ellas.

El juego está disponible para PC, Nintendo Switch, XBOX One y PS4 y su modelo de negocio es Buy-to-Play con DLCs. Se estima que ha realizado unas ganancias de 6,1 millones de dólares [3].



(a) Pantalla principal del juego



(b) Algunos jugadores (animales) y obstáculos



(c) Un jugador cayendo hacia al vacío y otro saltando

Figura 3.1: Capturas de Ultimate Chicken Horse

3.3.2. Jackbox Party Packs

Jackbox Party Packs, desarrollados y publicados por *Jackbox Games, Inc.* desde el 2014, son una serie de videojuegos cada uno compuesto por una serie de minijuegos distintos que se pueden jugar online sin necesidad de que todos los participantes hayan comprado el juego.

El juego está disponible para PC, Nintendo Switch, XBOX One, PS4, iOS y Stadia. Su modelo de negocio es Buy-to-Play. Se estima que la séptima instancia del juego ha llegado a generar unas ganancias de aproximadamente 1,5 millones de dólares [2].

3.3 Competidores



(a) Un minijuego de uno de los packs



(b) Pantalla de inicio de otro minijuego



(c) Otro minijuego de uno de los packs

Figura 3.2: Capturas de varios juegos de los Jackbox Party Packs

3.3.3. Pummel Party

Pummel Party, desarrollado y publicado por *Rebuilt Games* en el 2018, es un juego festivo multijugador usando en la que se destruye a tus compañeros con una variedad de objetos y se compite por puntos en una colección de minijuegos distintos.

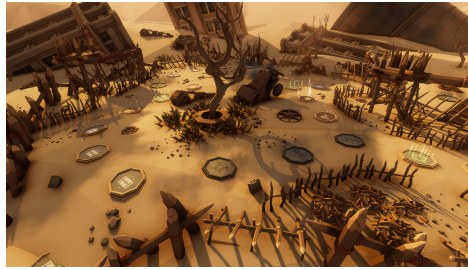
Este videojuego está disponible sólo para PC, y más específicamente para sistemas Windows. Se estima que ha generado una ganancia de aproximadamente 8,2 millones de dólares [1].



(a) El modo tablero de Pummel Party



(b) Un minijuego de tipo shooter



(a) Uno de los paisajes de un tablero

Figura 3.4: Capturas de Pummel Party

3.4. Comparación de características

3.4.1. Ultimate Chicken Horse

La similitud que tiene el producto con este juego recae en el hecho de que ambos son de los géneros *festivo* y *plataformas*, se fomenta la competición entre jugadores y ambos permiten al jugador hacer uso de objetos especiales para impedir el progreso de los demás competidores.

Sin embargo, podemos observar las siguientes diferencias entre el juego a desarrollar y *Ultimate Chicken Horse*:

- *Ultimate Chicken Horse* permite partidas multijugador local de hasta 4 jugadores; mientras que *La Torre de los Errantes* se espera que pueda permitir partidas multijugador local de más de 4 personajes.
- *Ultimate Chicken Horse* fomenta la competición, pero tiene un flujo de juego con cuellos de botella con respecto a la velocidad de reacción que se espera de los jugadores. Se espera que *La Torre de los Errantes* mantenga un ritmo de juego constantemente rápido en todo momento de una partida.
- *Ultimate Chicken Horse* tiene una lista de niveles cuyos entornos individuales se mantienen siempre iguales internamente. Se espera que *La Torre de los Errantes* implemente generación procedural para dar más variabilidad a los niveles de juego.
- Los personajes seleccionables en *Ultimate Chicken Horse* no tienen diferencias a nivel de mecánicas de juego o habilidades; mientras que se espera que los personajes de *La Torre de los Errantes* sí las tengan.
- Las partidas de *Ultimate Chicken Horse* pueden hacerse largas debido a los cuellos de botella mencionados anteriormente; mientras que se espera que las partidas de *La Torre de los Errantes* sean rápidas y ágiles.

3.4.2. Jackbox Party Packs

La similitud que tiene el producto con estos juegos recae en el hecho de que son todos del género *festivo*, se fomenta la competición entre jugadores y las partidas suelen ser cortas y

3.4 Comparación de características

rápidas.

Sin embargo, podemos observar las siguientes diferencias entre el juego a desarrollar y los *Jackbox Party Packs*:

- Es necesario comprar distintos juegos/paquetes de *Jackbox Party Pack* para ampliar el repertorio de juegos que se pueden experimentar; mientras que la compra de *La Torre de los Errantes* será única y contendrá todo el contenido en su totalidad.
- En los *Jackbox Party Packs* los juegos tienen una fase de votación para decidir quién es el ganador; mientras que en *La Torre de los Errantes* el ganador se decide puramente en base a la habilidad del jugador.
- En los *Jackbox Party Packs* no se dispone de objetos especiales para progresar o ralentizar el progreso ajeno; mientras que en *La Torre de los Errantes* estos serán parte fundamental de cada partida.
- Los *Jackbox Party Packs* sólo están disponibles en inglés y han sido desarrollados para un público anglosajón, lo cual excluye a gran parte del público objetivo de *La Torre de los Errantes*.
- Las partidas de *Jackbox Party Packs* son siempre por turnos, lo cual hace que la velocidad de reacción no deba ser muy rápida; mientras que en *Jackbox Party Packs* se espera una velocidad de reacción rápida en todas las partidas.
- Muchos minijuegos de los *Jackbox Party Packs* suelen ser aburridos para un público cuyo origen cultural no es anglosajón y suele haber más cantidad que calidad; mientras que en *La Torre de los Errantes* contendrá un humor menos acoplado al origen cultural del público objetivo y contendrá modos de juego mejor preparados.

3.4.3. Pummel Party

La similitud que tiene el producto con estos juegos recae en el hecho de que ambos son del género *festivo*, se fomenta la competición entre jugadores y se hace uso de distintos objetos para progresar en cada partida.

Sin embargo, podemos observar las siguientes diferencias entre el juego a desarrollar y *Pummel Party*:

- En *Pummel Party*, algunos videojuegos sí que contienen elementos de acción, pero el modo principal de juego es por turnos, lo cual genera un cuello de botella para la velocidad de reacción que se espera del jugador. En *La Torre de los Errantes* se espera una velocidad de juego constantemente rápida cada partida.
- Los personajes seleccionables en *Pummel Party* no tienen diferencias a nivel de mecánicas de juego o habilidades; mientras que se espera que los personajes de *La Torre de los Errantes* sí las tengan.
- *Pummel Party* puede llegar a sufrir problemas de balance en muchas partidas. Se espera que los elementos y objetos de *La Torre de los Errantes* sean adecuadamente balanceados.

CAPÍTULO 4

Gameplay

4.1. Resumen

This is where you describe the core gameplay. This should tie directly into your physical or software prototype. Use your prototype as the model, and give an overview of how it functions.

TERMINAR TERMINAR TERMINAR

TERMINAR TERMINAR TERMINAR

TERMINAR TERMINAR TERMINAR

Para poder terminar este apartado primero se necesita tener un prototipo de juego hecho

4.2. Descripción del gameplay

Provide a detailed description of how the game functions.

TERMINAR TERMINAR TERMINAR

TERMINAR TERMINAR TERMINAR

TERMINAR TERMINAR TERMINAR

Para poder terminar este apartado primero se necesita tener un prototipo de juego hecho

NO OLVIDES REDACTAR ESTE APARTADO. NO TE BASTA CON LA VISTA DEL JUGADOR

Igual toca cambiar esto luego si lo de la cámara no resulta ser viable

Al ser un juego 2D, la vista a la cual tendrá acceso al jugador será aquella que muestre una cámara que sigue al personaje seleccionado por éste en la partida. Por lo tanto, podemos decir que el jugador será capaz de ver un área alrededor del personaje y que a medida que éste se mueve, la cámara también lo seguirá.

4.2 Descripción del gameplay

4.2.1. Modelo de interacción

Consideraremos como “modelo de interacción” al conjunto de acciones que puede realizar el jugador con el fin de interactuar con el juego. La lista de estas acciones para este proyecto sería:

- El jugador es un actor que interactúa con el entorno de una partida a través de un personaje.
- El jugador tiene un perfil asignado con el cual puede empezar una partida y seleccionar un personaje para jugar.
- El jugador puede mover el personaje dentro de una partida.
- El jugador puede colisionar con las plataformas de una partida.
- El jugador puede atacar a los enemigos de la partida a través del personaje.
- El jugador puede usar las habilidades especiales asociadas al personaje.
- El jugador puede recolectar objetos especiales usando el personaje.
- El jugador puede hacer uso de botones para usar objetos mágicos.
- El jugador puede hacer uso de un botón de menú para configurar el juego.

4.2.2. Objetivos del jugador

El objetivo principal del jugador dentro de una partida es conseguir llegar a la cima de la torre antes que nadie, asegurándose de destruir a los enemigos y jefes necesarios para ello con el fin de liberarse de la maldición del rey mago y escapar.

Sin embargo, podemos listar otros subobjetivos adicionales:

- Derrotar el mayor número de enemigos y jefes.
- Recolectar objetos especiales para fastidiar el progreso de los demás jugadores.
- Encontrar todos los secretos y objetos del juego.

4.2.3. Retos del jugador

Los retos a los que tiene que someterse el jugador están todos relacionados con los objetivos del juego:

- Evitar perder toda la vida durante la partida
- Evitar que los demás jugadores fastidien su progreso con los objetos mágicos que han recolectado y usado
- Evitar quedarse atascado en las plataformas del nivel
- Planificar cuándo y cómo moverse por las plataformas del nivel para avanzar rápidamente

- Evitar que se agote el tiempo que tiene para llegar a la cima de la torre
- Planificar cuándo usar los objetos mágicos recolectados
- Planificar cuándo usar las habilidades especiales del personaje
- Planificar cuándo y cómo usar el dinero ganado en la partida

4.3. Modos y otras funcionalidades

4.3.1. Modos

Modos de juego

Los modos de juego del proyecto se definen en función del tipo de entidad contra la cual quiere competir el jugador. Se tienen entonces dos:

- **Singleplayer:** El modo de juego de un sólo jugador será idéntico al modo de juego multijugador, pero los contrincantes de la partida serán todos bots. Además, es en este modo que se puede encontrar el final secreto del juego.
- **Multiplayer:** El modo de juego multijugador contendrá el gameplay descrito hasta ahora. Se competirá contra otros jugadores, se utilizarán los objetos mágicos y las habilidades para fastidiar a los contrincantes, etc.

Grupos de interacción

A la hora de implementar, sin embargo, se tendrá una serie de modos o grupos de interacción que definirán el flujo de eventos de la aplicación de cara a empezar la partida. Estos modos están definidos según la principal funcionalidad que cumplen y la lista de éstos es:

- **Modo menú principal:** Al iniciar el juego se mostrará la pantalla de inicio que contendrá el menú principal y desde la cual se podrá acceder al selector de perfil.
- **Modo selección de perfil:** Dentro del menú de selección de perfil, el jugador podrá escoger su perfil para empezar una partida, eliminar un perfil ya creado o añadir uno nuevo. Desde este modo se puede acceder de nuevo al menú principal y al menú de configuración de perfil.
- **Modo perfil:** Este modo le permitirá al jugador ver información de su perfil, configurar elementos como el nombre del perfil o acceder al menú de configuración de nueva partida.
- **Modo configuración de partida:** Al seleccionar el perfil, el jugador podrá escoger empezar una nueva partida en la cual jugará contra bots u contra otros jugadores según su preferencia. Además, podrá configurar la información de la partida desde aquí antes de empezar. Se podrá acceder al menú de selección de personaje o volver al modo perfil.
- **Modo selección de personaje:** Después de crear una partida, pero antes de empezarla, el jugador deberá escoger un personaje con el cual jugar. Desde este modo se podrán

4.4 Controles

ver los distintos personajes, sus habilidades y otras características. Además, desde éste se podrá acceder al modo de partida o volver al modo de configuración de partida.

- **Modo partida:** El modo principal del juego en el cual ocurrirá todo el gameplay como tal. En éste el jugador podrá controlar su personaje, utilizar objetos, derrotar enemigos, competir contra otros jugadores, entre otros. Desde éste se puede acceder al modo victoria, modo derrota y modo pausa.
- **Modo pausa:** Para que el jugador pueda abandonar una partida o entrar al modo de configuración general, deberá primero entrar al modo pausa. A pesar de su nombre, este modo no congelará la partida, simplemente le permitirá al jugador acceder a las funcionalidades mencionadas anteriormente. Desde él se puede abandonar la partida (haciendo que el juego considere la partida como perdida) o entrar en el modo de configuración general.
- **Modo victoria:** Si el jugador cumple las condiciones de victoria dentro del modo partida, se le llevará al modo de victoria. Desde éste podrá volver al modo configuración de perfil.
- **Modo derrota:** Si el jugador no cumple con las condiciones de victoria, se le llevará al modo derrota. Desde éste podrá volver al modo configuración de perfil.
- **Modo configuración general:** También considerado como el menú de configuración general, en éste se podrá configurar el volumen de los sonidos y la música, además de otras configuraciones. Se podrá acceder a él desde los demás modos.

4.3.2. Recursos

- **Monedas:** Durante una partida, el jugador podrá ganar monedas ya sea recolectándolas en los niveles o derrotando enemigos y jefes. Éstas permitirán comprar objetos mágicos a los distintos vendedores que se podrá encontrar en el juego, pero dicho recurso será independiente entre partidas y se reiniciará cada vez que se inicie una nueva.
- **Vida:** El personaje del jugador tendrá una vida asignada que deberá procurar no perder completamente. Una vez que la vida se reduzca a cero, el jugador perderá la partida.
- **Maná:** El personaje del jugador tendrá una cantidad de maná asignado que se recuperará con el tiempo. Este recurso será usado para activar las habilidades del personaje seleccionado.

4.4. Controles

Map out the game procedures and controls. Use visualizations like control tables and flowcharts, along with descriptions.

4.4.1. Acciones

Las acciones son aquellas cosas que puede hacer el jugador dentro del juego. Se agruparán según a qué modo pertenecen.

La acción que podrá realizar el jugador en la mayoría de modos es:

- Acceder a la configuración general

El único modo en el que no puede realizar esta acción es el modo partida.

Modo menú principal

- Acceder al menú de selección de perfiles
- Salir del juego

Modo selección de perfil

- Borrar perfil
- Crear perfil
- Entrar al perfil
- Volver al menú principal

Modo perfil

- Crear nueva partida
- Cambiar configuración de perfil
- Volver al menú de selección de perfil

Modo configuración de partida

- Configurar datos de la partida
- Entrar al menú de selección de personaje (Crear partida)
- Volver al perfil

Modo selección de personaje

- Cambiar de personaje
- Seleccionar personaje (Necesario para empezar partida)
- Volver al menú de configuración de partida

Modo partida

No se puede acceder al menú de configuración general desde aquí directamente

- Moverse

4.4 Controles

- Atacar
- Usar habilidad
- Usar objeto
- Recolectar objeto
- Descartar objeto
- Interactuar con NPC
- Recolectar monedas
- Comprar objeto
- Pausar
- Avanzar de nivel

Modo pausa

- Abandonar partida
- Volver a la partida

Modo victoria

- Salir de la partida

Modo derrota

- Salir de la partida

Modo configuración

- Cambiar el volumen del audio

4.4.2. Interacciones

4.4.3. Condiciones de victoria/puntuación

Describe the scoring system and win conditions. These might be different for single player versus multiplayer or if you have several modes of competition.

- Llegar a la cima de la torre primero (condición de victoria)
- Derrotar enemigos
- Derrotar jefes
- Impedir el progreso de otro jugador

4.4.4. Reglas

If you have created a prototype, describing the rules of your game will be much easier. You will need to define all the game objects, concepts, their behaviors, and how they relate to one another in this section

NO OLVIDES DESCOMENTAR EL APARTADO DE INTERFACES (5.5.5.tex en 5.5.tex)

4.5. Niveles

The designs for each level should be laid out here. The more detailed the better.

TERMINAR TERMINAR TERMINAR

TERMINAR TERMINAR TERMINAR

TERMINAR TERMINAR TERMINAR

Para poder terminar este apartado primero se necesita tener un prototipo de juego hecho

Personajes de juego

5.1. Tipos

Una vez que se ha empezado una partida y se entra al modo de juego principal, se podrán clasificar los tipos de personajes en dos grandes categorías: personajes jugables o *PCs* (del inglés *Playable Characters*); y personajes no jugables o *NPCs* (del inglés *Non-Playable Characters*).

5.1.1. PCs

Se define como personaje jugable a todos aquellos personajes que pueden ser controlados por un jugador. La lista de estos personajes se dará en la subsección [5.2.1](#).

5.1.2. NPCs

Se define como personaje no jugable a todo aquel personaje que no pueda ser controlado por el jugador en ningún momento y que, por tanto, deberá ser controlado por el juego a través de inteligencia artificial y algoritmos. Esta categoría se divide en los siguientes grupos:

- **Enemigo:** Un enemigo es todo aquel personaje cuyo comportamiento por defecto para con el jugador es hostil. Dichos personajes serán los que intentarán reducir la vida de los personajes jugables a 0 y, como consecuencia, hacer que el jugador pierda la partida. Los enemigos se dividen en dos subgrupos:
 - **Jefe:** Un jefe es un tipo de enemigo especial que representará un reto mucho mayor para los jugadores al llegar a un determinado nivel. Derrotar al jefe será necesario para poder continuar a diferencia del otro tipo de enemigo.
 - **Monstruo:** Un monstruo es un enemigo que puede ser encontrado a lo largo de los niveles del juego mientras se avanza. No es necesario derrotarlos para poder avanzar, pero hacerlo recompensará al jugador con monedas a coste de poder perder puntos de vida si no se tiene cuidado.

- **Vendedor:** Un vendedor es todo aquel personaje cuyo comportamiento por defecto para con el jugador es neutro y cuya finalidad es la de permitir al jugador hacerse con objetos a cambio de monedas. Podrán aparecer en los niveles con una determinada probabilidad.
- **Visualizadores:** Un visualizador es todo aquel personaje cuyo comportamiento por defecto para con el jugador es pacífico. Estos personajes serán decorativos y no otorgarán recursos, pero servirán como nexos con el transcurso e historia del juego.

5.2. Descripción de personajes

Conociendo ya las diferentes categorías de personajes que existen en el juego, se procede a dar un listado de aquellos que deberán ser implementados para considerar el juego como completado.

5.2.1. Personajes

La descripción de los personajes jugables requerirá explicar una serie de puntos básicos para acotar correctamente la implementación. Se tiene, por tanto, que cada personaje deberá definir:

- **Descripción:** Un resumen sencillo del estilo del personaje y cómo justificar la temática de sus ataques y habilidades.
- **Ataque básico:** El ataque simple del personaje que se hará al utilizar el botón de ataque.
- **Habilidad de movimiento:** Una de las habilidades de las dos habilidades del personaje. Esta habilidad le deberá otorgar una ventaja de movilidad al personaje. Ejemplos de esto sería: poder desplazarse más rápido, permitir llegar a más sitios, evitar más fácilmente a los enemigos, entre otros.
- **Habilidad de disrupción:** La otra de las dos habilidades del personaje. Esta habilidad le permitirá al personaje interrumpir el progreso de los demás contrincantes. Ejemplos de esto sería: aumentar el número de enemigos que lo ataque, hacer aparecer más trampas, hacer que alguno de sus recursos desaparezca, entre otros.

Tomando esto en cuenta, la lista de personajes jugables del proyecto sería:

- **Mago**
 - **Descripción:** Así como su nombre indica, el mago es un personaje con habilidades provenientes de sus intensivos estudios e investigaciones arcanas. Sus habilidades y ataques seguirán la misma temática mágica.
 - **Ataque básico:** El mago lanzará un rayo mágico desde su bastón. Debido a que este personaje es maestro de este hechizo, no hará uso de maná cuando lo use.
 - **Habilidad de movimiento:** El mago es capaz de teletransportarse a una corta distancia, esquivando trampas o enemigos.

- Habilidad de interrupción: Se forma un portal en el nivel del contrincante desde el cual aparecen nuevos enemigos. La cantidad varía en cada uso, sacando de 3 a 6 enemigos que irán directos a atacar al contrincante.

■ Ladrón

- Descripción: El ladrón es un personaje con habilidades provenientes de su extensa experiencia en el sigilo y la vida ciudadana nocturna. Sus habilidades y ataques seguirán la misma temática por esa misma razón.
- Ataque básico: El ladrón hará uso de su navaja rápidamente para poder realizar múltiples ataques.
- Habilidad de movimiento: El ladrón se vuelve invisible durante 5 segundos, haciendo que los enemigos no puedan atacarle.
- Habilidad de interrupción: El ladrón es capaz de robar un objeto aleatorio de uno de sus contrincantes.

■ Druida

- Descripción: El druida es un personaje con habilidades provenientes de su extenso conocimiento de la naturaleza y sus múltiples años viviendo en el bosque e interactuando con animales y plantas. Sus habilidades y ataques seguirán la misma temática.
- Ataque básico: El druida lanzará un hechizo de mal de ojo que será muy similar al ataque del mago. Una vez impacte con el enemigo simplemente le hará daño.
- Habilidad de movimiento: El druida es capaz de realizar un doble salto al crear una planta debajo de sus pies a modo de soporte que se desvanece al instante.
- Habilidad de interrupción: El nivel de contrincante se llena de enredaderas y lodo, haciendo que su velocidad baje. Dichas trampas no afectarán a los enemigos.

■ Bárbaro

- Descripción: El bárbaro es un personaje con habilidades provenientes de su extenso transcurso de esfuerzo físico y batallas. Sus habilidades y ataques seguirán una temática que le darán aires de mercenario.
- Ataque básico: El bárbaro utilizará su gran espada montante, haciendo más daño contundente que cortante.
- Habilidad de movimiento: El bárbaro se vuelve rojo de rabia, moviéndose rápidamente hacia adelante por unos segundos y haciendo daño a los enemigos que estén en su camino.
- Habilidad de interrupción: Ruge y grita como una bestia, aumentando su ataque base y haciendo que los enemigos del nivel del contrincante se enfurezcan por los *insultos* profanados por el bárbaro.

5.2.2. Monstruos

La explicación de los monstruos del juego se realizará dividiéndolos por sus principales tipos de inteligencia artificial para aprovecharse de las similitudes de comportamiento.

Atacante volador

Los enemigos con este tipo de inteligencia artificial no se verá afectados por la gravedad ya que son capaces de volar. Dejando eso de lado, el comportamiento que tendrán como entidades hostiles es el de patrullar, detectar al jugador y atacar.

- **Ojo volador:** Un gran monstruo nacido de un ojo que fue mutado por la magia de la torre. Al detectar al jugador, volará en su dirección y cada cierto tiempo se lanzará hacia él para atacarle.
- **Nubes mágicas:** La manifestación de la magia de la torre. Estas nubes se forman cuando la concentración de magia en un punto es excesiva, tomando vida y volviéndose hostil. Al detectar al jugador, volará en su dirección y cada cierto tiempo se lanzará hacia él para atacarle. Mientras no esté atacando al jugador, la nube será invulnerable a cualquier tipo de daño.

Atacante de contacto directo

Este tipo de entidades, a diferencia de los atacantes voladores, sí se ven afectados por la gravedad. Dejando eso de lado, el comportamiento esperado de estos será el mismo: patrullar, detectar y atacar. La diferencia, sin embargo, recae en el hecho de que los ataques realizados por estos consistirán en que el cuerpo del propio monstruo haga contacto con el jugador para hacer daño.

- **Animal salvaje:** Un animal que se ha vuelto loco por la influencia mágica de la torre. Al detectar al jugador, se moverá en su dirección y cargará contra él haciendo daño al colisionar con éste.

Atacante de contacto cercano

El comportamiento de estos monstruos será el mismo que los atacantes de contacto directo. La diferencia recae en el hecho de que para poder hacer daño, deberán acercarse al jugador, pero el ataque no consistirá en una colisión cuerpo a cuerpo con el jugador, sino que en una colisión entre un arma o extensión y el cuerpo del jugador.

- **Entidad mágica:** Un monstruo nacido de la mutación y mezcla de fluidos y materia residual que se ha quedado en la torre con el tiempo. Al detectar al jugador, se moverá en su dirección y una vez esté lo suficientemente cerca, lo atacará con sus garras.
- **Soldado no-muerto:** Un soldado revivido gracias a la magia de la torre. Al detectar al jugador, se moverá en su dirección y una vez esté lo suficientemente cerca, lo atacará con su espada.

Atacante de rango

El comportamiento de estos monstruos será el mismo que los atacantes de contacto cercano. La diferencia recae en el hecho de que para poder hacer daño, procurarán alejarse del jugador para poder posicionarse de tal forma que se pueda realizar un ataque a larga distancia con un proyectil. El daño ocurrirá cuando dicho proyectil haga contacto con el cuerpo del jugador.

- **Arquero no-muerto:** Un arquero revivido gracias a la magia de la torre. Al detectar al jugador desde una distancia considerable, se posicionará para atacarlo con su arco. Si el jugador se acerca demasiado, intentará alejarse.
- **Mago no-muerto:** Un mago revivido gracias a la magia de la torre. Al detectar al jugador desde una distancia considerable, se posicionará para atacarlo con su bastón mágico. Si el jugador se acerca demasiado, intentará alejarse.

5.2.3. Jefes

El Rey Mago

(The Host) Oxymandias

Ataques:

- _____
 - _____
 - _____
- Golpe con los huesos/extremidades

Proyectiles mágicos

Fuego mágico

El Minotauro

Ataques:

- Cargar contra el jugador
- Usar la mega hacha para atacar
- Lanzar una onda mágica con el hacha

El Viajero

Ataques:

- Como buen viajero, tiene una mochila con todos sus objetos dentro, pero ningún arma. Lanza objetos aleatorios al jugador para hacerle daño y forzarlo a alejarse.
- Lloro tanto por estar encerrado, que dispara chorros de agua que impactan contra ti.
- Lleva tanto tiempo encerrado que en su locura a veces piensa que eres un aliado e intenta abrazarte, estrangulándote.
- Te teme e intenta alejarse de ti, yendo hasta la pared más cercana, pero sin querer aprieta un botón y enciende una trampa.

Las Escaleras

Ataques:

- Las escaleras se convierten en una rampa momentáneamente, haciendo que el jugador se deslice hasta el suelo, causándole daño y forzándole a subir de nuevo a por la puerta.
- La barandilla de la escalera se desprende y transforma su material a uno más flexible, convirtiéndose en un látigo y dándole golpes al jugador.
- Cuando el jugador se acerca a la puerta de salida en el punto más alto la escalera, ésta se ríe en su cara y se desplaza para alejarse de la salida y hacerle daño al jugador.

5.2.4. Vendedores

- **Vendedor de comida:** El vendedor de perritos está al tanto del verdadero plan del Rey Mago y sabe que todo buen espectáculo debe ser acompañado por comida, para sacar ganancia de los hambrientos espectadores tenemos a este vendedor. Este vendedor vende comida para recuperar puntos de vida o el maná.
- **Vendedor ambulante:** Un vendedor que lleva años perdido en la torre, entro para hacer un mapa de ésta y conseguir una fortuna, pero terminó perdiéndose en el intento. Sin embargo, esto no quiere decir que haya abandonado su profesión. Trata de vender objetos mágicos que se ha encontrado por la torre.

5.2.5. Visualizador

- **Ojos mágicos:** Los ojos mágicos son entidades creadas por el Rey Mago para observar a los jugadores mientras avanzan por la torre. Por tanto, estos mismos ojos sirven a modo de cámara.

CAPÍTULO 6

Otros elementos de juego

6.1. Tipos

6.1.1. Objetos mágicos

6.1.2. Objetos recursos

6.1.3. Plataformas

6.1.4. Trampas

6.2. Descripción de elementos

CAPÍTULO 7

Historia

7.1. Sinopsis

If your game includes a story, summarize it here. Keep it down to one or two paragraphs.

7.2. Historia completa

This is your chance to outline the entire story. Do so in a way that mirrors the gameplay. Do not just tell your story, but structure it so that it unfolds as the game progresses.

7.2.1. Transfondo

Describe any important elements of your story that do not tie directly into the gameplay. Much of this might not actually make it into the game, but it might be good to have it for reference.

7.2.2. Herramientas narrativas

Describe the various ways in which you plan to reveal the story. What are the devices you plan to use to tell the story?

- Los vendedores (NPCs) harán comentarios sobre la información que saben
- El propio rey mago dirá cosas relacionadas a cómo funciona todo
- Se descubrirá que se puede escapar la torre sin derrotar al rey mago
- El final principal (derrotar al rey mago) permitirá escapar de la torre
- Algunos jefes también darán información
- La estética del juego debería ser un indicativo

7.2 Historia completa

7.2.3. Subtramas

Because games are not linear like books and movies, there might be numerous smaller stories interwoven into the main story. Describe each of these subplots and explain how they tie into the game-play and the master plot.

Subplot 1

¿Qué pasa aquí?

La principal: te quedas atrapado, derrotas primero al rey mago y “escapas”. Los demás se quedan atrapados

Subplot 2

¿Qué pasa aquí?

Final secreto. Se puede escapar de la torre sin derrotar al rey mago encontrando la salida secreta y evitando caer en la retórica del rey mago (que usará para evitar que te vayas de la torre. Si decides quedarte, cuenta como derrota).

Relación: El final de “El show de Truman”

Referencias

- [1] *Pummel Party game revenue and stats on Steam - Steam Marketing Tool*. dirección: <https://games-stats.com/steam/game/pummel-party/> (visitado 08-04-2022).
- [2] *The Jackbox Party Pack 7 game revenue and stats on Steam - Steam Marketing Tool*. dirección: <https://games-stats.com/steam/game/the-jackbox-party-pack-7/> (visitado 08-04-2022).
- [3] *Ultimate Chicken Horse game revenue and stats on Steam - Steam Marketing Tool*. dirección: <https://games-stats.com/steam/game/ultimate-chicken-horse/> (visitado 08-04-2022).

