



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	8
4.2.2. Objetivos del jugador	9
4.2.3. Retos del jugador	9
4.3. Modos y otras funcionalidades	9
4.3.1. Modos	9
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	13
4.5. Niveles	13

5. Personajes de juego	14
5.1. Tipos	14
5.1.1. PCs (Player Characters)	14
5.1.2. NPCs (Non-Player Characters)	14
5.2. Diseño de personajes	14
5.2.1. Personajes	14
5.2.2. Monstruos	15
5.2.3. Jefes	16
5.2.4. Vendedores	18
5.2.5. Otros	19
6. Historia	20
6.1. Sinopsis	20
6.2. Historia completa	20
6.2.1. Transfondo	20
6.2.2. Herramientas narrativas	21
6.2.3. Subtramas	21
7. El mundo del juego	22
7.1. Resumen	22
7.2. Sitios importantes	22
7.3. Métodos de viaje	22
7.4. Mapa	22
7.5. Escala	22
7.6. Objetos físicos	23
7.7. Condiciones climáticas	23
7.8. Día y noche	23
7.9. Tiempo	23
7.10. Físicas	23
7.11. Sociedad/cultura	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

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 juego tendrá un estilo visual *Pixel-Art* relativamente simple para simplificar el alcance del proyecto.

SE CONSIDERA QUE IGUAL ES MEJOR ESCOGER UN ESTILO VISUAL DIFERENTE PARA REDUCIR LA DIFICULTAD DEL PROYECTO

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.

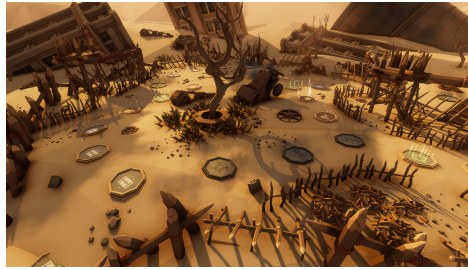
Este videojuego está disponible sólo para PC, y más específicamente para sistemas Windows. Se estima que ha generado una ganancia de aproximadamente 8,2 millones de dólares [1].



(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.

4.2. Descripción del gameplay

Provide a detailed description of how the game functions.

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

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.

4.2.1. Modelo de interacción

- 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

4.3 Modos y otras funcionalidades

- El jugador puede hacer uso de un botón de menú para configurar el juego

Aquí faltan cosas

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

Aquí faltan cosas

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 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.

4.4 Controles

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

4.5 Niveles

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

4.5. Niveles

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

Personajes de juego

5.1. Tipos

If your game involves character types, you will need to treat each one as an object, defining its properties and functionality.

5.1.1. PCs (Player Characters)

- **Personaje:**

5.1.2. NPCs (Non-Player Characters)

- **Enemigo:**
 - **Jefe:**
 - **Monstruo:**
- **Vendedor:**
- **Cámara:**

5.2. Diseño de personajes

This is where you describe any game characters and their attributes.

5.2.1. Personajes

- **Mago**
 - **Descripción:** Un mago celoso del gran mago, debido a la... ¿bella dama que lo acompaña? Para conquistar a la "bella dama", mostrará que es más poderoso que el gran mago derrotándolo.

- **Habilidad de movimiento:** El mago es capaz de teletransportarse a una corta distancia, esquivando trampas o enemigos.
- **Habilidad de joder:** Se forma un portal en el nivel del contrincante donde se spawnen nuevos enemigos. La cantidad varía en cada uso, sacando de 3 a 6 enemigos.

■ Ladrón

- **Descripción:** Un gran ladrón de guante blanco que deduce que como la torre es alta, esta guarda muchos tesoros.
- **Habilidad de movimiento:** El ladrón se vuelve invisible durante 5 segundos, haciendo que los enemigos no puedan atacarle.
- **Habilidad de joder:** El ladrón es capaz de robar un objeto random de uno de sus contrincantes.

■ Druida

- **Descripción:** Un druida amante del bosque que está en contra de la torre que han construido en medio del bosque contaminando este.
- **Habilidad de movimiento:** El druida es capaz de realizar doble salto, saltando sobre una rama que crea (animación).
- **Habilidad de joder:** El nivel de contrincante se llena de enredaderas y lodo, haciendo que su velocidad baje. No afecta a los enemigos.

■ Bárbaro

- **Descripción:** Un simple bárbaro al que le gusta destruir cosas y meterse en líos, se mete en la torre en busca de bronca.
- **Habilidad de movimiento:** El bárbaro se vuelve rojo de rabia y hace más daño a sus enemigos.
- **Habilidad de joder:** Ruge y grita como una bestia, haciendo que los enemigos del nivel del contrincante se enfurezcan por los *insultos* profanados por el bárbaro y su ataque aumenta.

5.2.2. Monstruos

- **Isquilo:** De las tinieblas de la historia aparece el legendario Isquilo un burro con cabeza de liebre y cuerpo de liebre.
- **Espectador molesto:** Un espectador al que no le está gustando la obra y decide atacar a los actores.
- **Rana:** Se dice que el mago tiene el poder de convertir humanos en ranas y que todas las ranas que hay en la torre son aventureros que no han logrado superarla.
- **Slime:** Creo que no hay ningún juego de rol que no tenga un enemigo de este estilo, por lo que este juego no iba a ser menos.

- **Ardilla:** Muchas ardillas entran en la torre en busca de bellotas y se pierden en ésta.
- **Robot:** El mago tiene algo de ingeniero y como hobby construye robots.
- **Mago en prácticas:** El mago se aprovecha de los pobres estudiantes de magos que acaban de terminar la carrera y no encuentran trabajo ofreciéndoles trabajo a cambio de ".^{ex}periencia".
- **Alpinista:** Tan alta es la torre que vienen incluso alpinistas a escalarla.
- **Repartidores de comida:** El mago pide comida a domicilio pero nunca llega. ¿Por qué?, debido a la alta torre por supuesto.
- **Nubes:** Tan alta es la torre y tanta es la magia acumulada en ella que las nubes cobran vida.

5.2.3. Jefes

- **El Rey Mago:**
- **El Minotauro:** Como en todos los laberintos debe haber un Minotauro y este laberinto no iba a ser menos. Es fácil describir a un Minotauro todos tenemos la misma idea de este animal, cabeza de hombre y cuerpo de vaca. Con las increíbles habilidades de una vaca y un hombre, tales como: mugir, pastar, ser ordeñado, mantenerse sobre dos patas y por supuesto, mantenerse sobre cuatro patas.

Ataques:

- Expulsa tanta leche por sus ubres que el jugador tiene que nadar y su velocidad baja y se envenena.
 - Su mugido (¡olé!) es tan estridente y sonoro, que forma ondas visibles en el aire y ataca a distancia.
 - Cuando se cansa de estar a dos patas, se pone a cuatro, pero como está obeso, ya que una vaca no pesa poco precisamente, crea un terremoto que hace caer rocas del techo sobre el jugador.
 - A veces el Minotauro se cansa y tiene hambre, por lo que se pone a pastar. Pero en la torre no hay hierba, así que ataca al jugador con sus mordiscos intentando robarle comida.
- **El viajero:** Un viajero que entro en la torre queriendo ir al baño pero se quedo perdido en esta, debido a sus características laberínticas. No es un Boss debido a su increíble poder, sino porque marco su territorio y el resto de monstruos del piso respetan eso. ¿Como marco su territorio frente a tantos temibles monstruos? La respuesta es simple, no encontró el baño a tiempo. Y como todos los Bosses tiene increíbles habilidades, tales como: no moverse de su esquina por miedo, llorar en su esquina debido a que esta cautivo y por supuesto marcar su territorio.

Ataques:

- Como buen viajero, tiene una mochila con todos sus objetos dentro, pero ningún arma. Tiene tanto miedo de ti que te lanza objetos random para que te alejes.
 - 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.
- **El guerrero enchufado:** Como pasa con todos los grandes magos siempre hay una gran mujer detrás, este caso no es distinto. Quien corta el bacalao es ella y desafortunadamente tiene un primo tonto que se cree un gran guerrero, como éste no encontraba trabajo la mujer del mago le enchufó para que trabajara en la torre. Principalmente limpia la torre, pero para que este se sienta realizado le han dado el nombre de guerrero y título de Boss. Y sus increíbles habilidades son: dejarse manchas por todos lados, gritar "¡Que no me pises lo fregado!", pisar lo fregado y llorarle a su prima porque los otros monstruos son malos con él.

(En vez de espada lleva una fregona)

Ataques:

- De vez en cuando, ve una mancha en el suelo y friega toda la superficie, barriendo al jugador en el proceso y dejando charcos de agua con las que te puedes resbalar (y la mancha inicial).
 - Si el jugador pisa un charco de agua, el guerrero se enfada y le intenta pegar con la fregona mientras grita "¡Que no me pises lo fregado!".
 - A veces, cuando le infringes daño, llora y llama a su prima, haciendo que esta se moleste por lo pesado y llorica que es y tira basura al nivel donde está el Boss para que tenga que limpiar. La basura es dañina para el jugador.
 -
- **Las escaleras:** Puede que tenga propiedades laberínticas pero sigue siendo una torre y como toda buena torre ésta tiene escaleras. ¿Y a quién le gusta subir escaleras? Sin duda, entre todos los Bosses éste es el más terrible, no porque el resto de Bosses den pena, sino por sus terribles habilidades, tales como: Ser siempre escaleras de subida, tener peldaños altos y tener una increíble cantidad de peldaños.

Ataques:

- La escalera momentáneamente se convierte en una rampa, haciendo que el jugador ruede hasta el suelo, haciéndose daño y teniendo que subir de nuevo.
- La barandilla de la escalera se convierte en un látigo.
- Cuando estás cerca de la salida (el punto más alto de la escalera), la escalera se ríe en tu cara y se da la vuelta, haciendo que el jugador vuelva al inicio.

-
- **La señora del rey mago:** Los buenos teatros de marionetas tienen titiriteros, nuestro teatro tiene a la señora del mago, que como bien todos sabemos es quien mueve los hilos. Con los poderes que tendría un titiritero omnisciente, tales como: manipular a todos los seres de la torre, enchufar a su primo tonto y hacer que su marido se sienta mal por literalmente cualquier cosa que haga.

Ataques:

- La señora de la torre no se ensucia las manos por un ser insignificante como el jugador, así que llama a una horda de monstruos para que luchen en su lugar.
 - A veces su primo le llama para quejarse, molesta, lo convoca al nivel y le obliga a pegar al jugador con su fregona.
 - Como es la persona que lleva los pantalones en su relación, hace que su marido lance rayos desde lo alto de la torre contra el jugador y así ahorra su propio maná.
 - Para demostrar que no es la señora de la torre solo por su cara bonita, lanza hechizos contra el jugador. (Estos hechizos ocupan mucho en la pantalla por lo grandes y poderosos que son, por lo que son complicados de esquivar).
- **El narrador:** Hace falta alguien que cuente las épicas aventuras que suceden en esta torre, alguien que las exagere para que nadie se de cuenta que en realidad es una simple torre, con una vaca, una persona con problemas de vejiga, un nini y una matrimonio aburrido y un bully que entra en la torre a atacar al pobre matrimonio. Sus habilidades son las siguientes: Exagerar una historia, tergiversar la historia para que el malo sea el bueno y el bueno sea el malo, llevarse el crédito por una historia que no ha escrito y meterse donde no le llaman.

Ataques:

- Ataques relacionados con los Bosses anteriores. Ej.: hace que el guerrero enchufado convierta su fregona en espada y ataque al jugador.
 - El narrador hace creer a los espectadores de que el jugador es mala persona, por lo que los espectadores abuchean al jugador mientras le lanzan tomates.
-

5.2.4. Vendedores

- **Vendedor de perritos:** Todo buen espectáculo debe ser acompañado por comida, para sacar ganancia de los hambrientos espectadores tenemos a este vendedor. Este vendedor vende comida basura a un precio desorbitado, pero qué vas a hacer si no te dejan entrar con comida.
- **Vendedor del mapa:** Un vendedor que lleva años perdido en el laberinto, entro para hacer un mapa del laberinto y conseguir una fortuna perdiéndose en el intento. Pero

5.2 Diseño de personajes

eso no quiere decir que haya abandonado su profesión. Trata de venderte cualquier cosa que se encuentre en la torre.

- **Vendedor de armas:** Un herrero que fuera a donde fuera nadie le compraba armas, debido a que era un muy mal herrero y siempre había uno mejor disponible. Sin embargo, en la torre no hay nadie que venda armas, ahí es donde el guerrero vió su oportunidad de negocio. Este herrero te venderá armas de dudosa calidad.

5.2.5. Otros

- **Camarógrafos:** Camarógrafos que cobran por grabar la épica aventura.
- **Espectadores:** Espectadores de la obra.

CAPÍTULO 6

Historia

6.1. Sinopsis

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

6.2. 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.

Hace tiempo un anciano jubilado fue echado de su casa por el estado, ya que con la pensión no le daba para pagar la hipoteca. Enfadado con el estado decidió construir una torre en mitad del bosque para no tener que pagar la hipoteca. Muchos funcionarios iban a su torre a decirle que no podía construir una torre en mitad del bosque. Para evitar que los funcionarios lo molestaran decidió construir un laberinto dentro de la torre. Pero seguían llegando, así que puso una maldición a la torre para que todo el mundo que entrará en la torre olvidase su propósito.

Pero un día le llegó un aviso de desahucio, el mago asustado aprendió magia poderosa y contrato esbirros. Ahora nadie podrá irrumpir en lo alto de la torre.

Años más tarde por ese mismo lugar pasaban cuatro aventureros cada uno por su cuenta pues no tenían nada que ver entre ellos.

6.2.1. 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.

6.2 Historia completa

6.2.2. 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?

6.2.3. 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?

Subplot 2

¿Qué pasa aquí?

CAPÍTULO 7

El mundo del juego

If your game involves the creation of a world, you may want to go into detail on all aspects of that world.

7.1. Resumen

Resumen del juego

7.2. Sitios importantes

Sitios importantes

7.3. Métodos de viaje

¿Cómo se viaja?

7.4. Mapa

Mapa (?)

7.5. Escala

Escala (?)

7.6 Objetos físicos

7.6. Objetos físicos

7.7. Condiciones climáticas

7.8. Día y noche

7.9. Tiempo

7.10. Físicas

7.11. Sociedad/cultura

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).

