**Imagen que contiene Forma

Descripción generada automáticamente**

**Ruins Of Light**

Game Design Document

*October* *2020*

Fase 1: JER2021-MOS-08

**Equipo de Desarrollo:**

Sergio Montes Veredas.

Sara Fuente Águila.

Juan Jesús Rodríguez Sánchez.

María Hidalga de la Fuente.

Daniel Martí Casanova.

**Índice**

[**1.-INTRODUCCIÓN** 3](#_Toc54638475)

[1.1.-HISTORIAL DE VERSIONES 4](#_Toc54638476)

[1.2.-VISIÓN GENERAL DEL JUEGO 4](#_Toc54638477)

[**2.-MECÁNICAS DE JUEGO** 4](#_Toc54638478)

[2.1-JUGABILIDAD 4](#_Toc54638479)

[2.2.-FLUJO DE PANTALLAS Y ESTADOS DEL JUEGO 4](#_Toc54638480)

[2.3.-ESCENARIOS 5](#_Toc54638481)

[2.4.-PERSONAJES 6](#_Toc54638482)

[2.5.-ASSETS CLAVES 11](#_Toc54638483)

[**3.-INTERFAZ** 11](#_Toc54638484)

[3.1.-MENÚS 11](#_Toc54638485)

[3.2.-CRÉDITOS 12](#_Toc54638486)

[**4.-ARTE** 13](#_Toc54638487)

[4.1.- COLORES 13](#_Toc54638488)

[4.2.-SONIDO 13](#_Toc54638489)

[4.3.-ARTE CONCEPTUAL 13](#_Toc54638490)

## 

|  |  |
| --- | --- |
| **1.-INTRODUCCIÓN** | |
| TÍTULO | Ruins Of Light! |
| ESTUDIO | Grupo 8. |
| GÉNERO | Acción: Es un juego de acción con continuos combates contra enemigos durante todo el desarrollo del juego. Hay variedad de enemigos culminando con combates más intensos contra enemigos muy poderosos.  Plataformas 2D: Nuestra cámara se sitúa de forma lateral dando la posibilidad a los jugadores de moverse por el escenario. |
| PLATAFORMA | Navegador de PC. |
| VERSIÓN | 0.0 |
| SINOPSIS DEL JUEGO | Dos hermanos tratan de encontrar las ruinas de una antigua civilización. Tras varios años de investigación encuentran un templo antiguo en el que quedan atrapados y las defensas de la antigua civilización tratarán de no dejarles escapar con vida. |
| CATEGORÍA | El juego se inspira en juegos como Risk of Rain, Dead Cells, entre otros. Se trata de un juego de acción cooperativo en red de plataformas 2D, estilo píxel art. Ambientado en las ruinas de una antigua civilización, en concreto un templo. En este nos enfrentaremos a distintos enemigos que irán apareciendo a medida que avanzamos en las tareas de forma procedural. Ambos jugadores cooperarán para superar los distintos escenarios. |
| DINÁMICAS | Cooperación de dos jugadores en red con distintas armas, que combinadas les permitirán escapar de un templo lleno de enemigos. |
| LICENCIA | CC BY-NC-ND. Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada |
| PÚBLICO | Joven-Adulto-Amantes del Arcade. Se trata de una trama sencilla. Es un juego que permite jugar tanto sesiones largas por su rejugabilidad como de forma esporádica. Está destinado tanto al público que consume habitualmente videojuegos como para quienes tienen un contacto más esporádico. |
| STORYBOARD |  |
| 1.1.-HISTORIAL DE VERSIONES | |
| 0.0 -Elaboración del GDD. | |
| 1.2.-VISIÓN GENERAL DEL JUEGO | |
| Ruins Of Light! es un juego que toma referencias de las leyendas que mencionan que una antigua civilización dejó templos repartidos por toda la tierra: la Atlántida, las pirámides egipcias, las piedras de Stonehenge…  **Propósito:** Ruins Of Light! busca la cooperación en red entre dos jugadores, proporcionándoles distintos retos a los que enfrentarse para poder escapar de uno de estos templos antiguos que los protagonistas han hallado. Las mecánicas de los enemigos y escenarios están diseñadas precisamente para lograr ese objetivo. | |
| **2.-MECÁNICAS DE JUEGO** | |
| 2.1-JUGABILIDAD | |
| El jugador podrá moverse en un plano 2D a través de distintos escenarios, con un avance lineal pasando por cada uno de los jefes. No dispondrá de sistema de derrota, la forma de perder sería volver a rehacer un estado anterior del nivel. | |
| Cámara | 2D siguiendo lateral y verticalmente a los protagonistas. |
| Periféricos | Teclado y ratón. |
| Controles | Ratón:  Click izquierdo: Ataque.  Click derecho: Interacción.  Teclado:  A: Desplazarse hacia la izquierda.  D: Desplazarse hacia la derecha.  W / SpaceBar: Saltar.  Esc: Menú. |
| Puntuación | Se dispone de un contador de misiones y bosses que muestran el avance que llevas en el juego. |
| Guardar/cargar | No se dispone de sistema de guardado. |
| 2.2.-FLUJO DE PANTALLAS Y ESTADOS DEL JUEGO | |
| Descripción | Los jugadores comienzan en la pantalla del menú principal, compuesta por el título del juego y el botón de inicio.  Cuando se pulsa el botón de inicio, se muestran una secuencia de imágenes que sitúan al jugador en el contexto del juego.  A continuación, aparecen los dos jugadores en una sala del templo donde cada uno elige su arma. Acto seguido los jugadores tendrán libertad para explorar el templo y completar así las misiones en las que se generarán combinaciones aleatorias de enemigos, regresando al Gran Salón para enfrentarse a los jefes tras cada misión. |
| Diagrama |  |
| 2.3.-ESCENARIOS | |
| TEMPLO | |
| El templo está formado por piedra y algunos grabados luminosos principalmente. El juego se trata de una única escena que abarca todas las salas del templo interconectadas entre sí de manera que el jugador puede desplazarse libremente por todo el mapa. Entre ellas distinguimos algunas más importantes, que destacamos a continuación. | |
| SALA 1 | |
| Título de la sala | Altares |
| Posición | Primera escena jugable tras pulsar el inicio del juego. |
| Descripción | En esta sala los dos jugadores quedan atrapados dentro del templo y ante ellos aparecen dos altares en los que reposan las dos armas principales del juego, una espada y un arco pertenecientes a la antigua civilización.  Cada jugador elige una de las armas y pasan al salón principal del templo, que es la siguiente sala |
| Objetivos | El objetivo de esta sala es elegir el arma que el jugador desea emplear. |
| Progreso | Cambia de escena cuando los jugadores eligen un arma y abandonan la sala. |
| Enemigos | En este nivel no hay enemigos. |
| Items | Nos encontramos las dos armas principales del juego. La espada y el arco. |
| Personajes | En este nivel aparecen ambos protagonistas. |
| SALA 2 | |
| Título de la sala | Gran Salón. |
| Posición | Se encuentra después de la sala de los altares. Se trata de una sala recurrente en la que los jugadores tendrán que volver para los enfrentamientos con los bosses. |
| Descripción | Se trata de un gran salón en el que vemos una serie de estatuas antiguas que simbolizan los bosses de esa antigua civilización. Tras lograr cumplir un objetivo/misión, el boss asociado a esa misión nos esperará en este salón donde tendrá lugar la batalla.  Cuando derrotemos a todos se abrirán las puertas del templo y los jugadores podrán escapar. |
| Objetivos | Derrotar a cada uno de los bosses. |
| Progreso | Tras derrotar a los bosses permite nuevamente abandonar esta sala y progresar con la exploración. |
| Enemigos | En esta sala se enfrentan a los enemigos principales del juego que son los bosses. El boss con el que se lucha dependerá de la misión que se supere, la cual está asociada a un único boss. |
| Items | Estatuas simbólicas de cada boss. |
| Personajes | En este nivel aparecen ambos protagonistas. |
| 2.4.-PERSONAJES | |
| PERSONAJE 1 - PROTAGONISTA | |
| Nombre | Player 0 |
| Descripción | Uno de los jóvenes hermanos exploradores. Se caracteriza por ser un espíritu aventurero, más animado e impulsivo que su hermano. Su propósito es explorar y escapar del templo con la ayuda de su hermano para descubrir sus misterios. |
| Imagen |  |
| Concepto | Personaje principal. Es uno de los dos protagonistas. Se enfrenta a los enemigos que aparecen en el templo para sobrevivir y escapar hasta llegar al final. |
| Momento | Al ser uno de los personajes principales, aparece durante todo el juego. |
| Habilidades | Es capaz de luchar contra los enemigos con la espada de forma directa y con el arco a distancia. |
| Armas | Espada o Arco según elección. |
| Objetos | No tiene |
| Personaje no-jugable | No. |
| PERSONAJE 2 - PROTAGONISTA | |
| Nombre | Player 1 |
| Descripción | Hermano menor de los exploradores. Se caracteriza por ser más cauto, sereno y tranquilo. Acompaña a su hermano en su lucha por conocer los rincones del templo en el que se encuentran. |
| Imagen |  |
| Concepto | Personaje principal. Es uno de los dos protagonistas. Se enfrenta a los enemigos que aparecen en el templo para sobrevivir y llegar al final. |
| Momento | Al ser uno de los personajes principales, aparece durante todo el juego. |
| Habilidades | Es capaz de luchar contra los enemigos con la espada de forma directa y con el arco a distancia. |
| Armas | Espada o Arco según elección. |
| Objetos | No tiene. |
| Personaje no-jugable | No. |
| ENEMIGOS | |
| Descripción | Seres hechos de roca y energía que se encontraban desactivados hasta la llegada de ambos protagonistas. Sus cuerpos tienen grabados de la antigua civilización y son capaces de manifestar movimiento gracias a la energía interna que poseen. |
| PERSONAJE 3 - ENEMIGO TERRESTRE | |
| Nombre | Guardian Rodante. |
| Descripción | Enemigo con forma de roca. Rueda en dirección de sus enemigos y explota si colisiona con ellos produciendo un gran daño. Solo es vulnerable a los ataques instantes antes de colisionar con el enemigo. |
| Imagen |  |
| Concepto | Personaje secundario. Estos enemigos tienen el propósito de impedirles el paso a los dos jugadores. |
| Momento | Durante todo el transcurso del juego, generados de forma procedural. |
| Habilidades | Explosión al colisionar con un enemigo. |
| Armas | - |
| Objetos | No tiene. |
| Personaje no-jugable | Son los enemigos básicos, no son jugables. |
| PERSONAJE 4 -ENEMIGO COMÚN | |
| Nombre | Guardián Roto. |
| Descripción | Se trata de un enemigo a modo de soldado que defiende el templo. Es un enemigo que carece de piernas y se arrastra por el suelo acercándose a su enemigo al que atacará con sus propias manos. |
| Imagen |  |
| Concepto | Personaje secundario. Estos enemigos tienen el propósito de impedirles el paso a los dos jugadores. |
| Momento | Durante todo el transcurso del juego, generados de forma procedural. |
| Habilidades | Ataque con sus manos de piedra. |
| Armas | - |
| Objetos | No tiene. |
| Personaje no-jugable | Son los enemigos básicos, no son jugables. |
| PERSONAJE 5 - ENEMIGO VOLADOR | |
| Nombre | Guardian volador. |
| Descripción | Se trata de un enemigo en forma de tostadora que vuela por una energía desconocida. Cuando aparece se aleja lo máximo posible de los jugadores y les ataca desde lejos, evitando así ser alcanzado. |
| Imagen |  |
| Concepto | Personaje secundario. Estos enemigos tienen el propósito de impedirles el paso a los dos jugadores. |
| Momento | Durante todo el transcurso del juego, generados de forma procedural. |
| Habilidades | Ataque Aéreo mediante rayo de energía. |
| Armas | - |
| Objetos | No tiene. |
| Personaje no-jugable | Son los enemigos básicos, no son jugables. |
| PERSONAJE 6 - BOSS FINAL | |
| Nombre | Gorila. |
| Descripción | Enemigo principal. Es un líder de la antigua civilización. Tiene una vida superior al resto de enemigos. Sus puños son poderosos e intenta machacar con ellos a sus enemigos. |
| Imagen |  |
| Concepto | Jefe Final. Estos enemigos son más difíciles de derrotar, una vez derrotados, te permiten seguir avanzando. |
| Momento | Cada vez que los jugadores completan una o varias misiones, son generados siempre en el Gran Salón. |
| Habilidades | Golpe de Puños. |
| Armas | - |
| Objetos | Posee una armadura que le protege del daño. |
| Personaje no-jugable | Son los enemigos principales del juego o jefes, no son jugables. |
| 2.5.-ASSETS CLAVES | |
| Altares | Pedestales o soportes donde reposan ambas armas. |
| Imagen |  |
| Espada | Arma que permite atacar a los enemigos terrestres. Su portador podrá elegir la dirección del ataque. |
| Imagen |  |
| Arco | Arma que permite atacar a los enemigos voladores. Su portador podrá elegir la dirección del ataque. |
| Imagen |  |
| **3.-INTERFAZ** | |
| Esta sección abarca los elementos visibles que componen la pantalla de juego. Inicialmente se mostrarán los bocetos y el equipo de diseño se encargará de su actualización dentro del presente documento.  También se describen los conceptos relacionados con la apariencia del juego, paleta de colores, ambientación... | |
| 3.1.-MENÚS | |
| Nombre de la pantalla | Menú principal. |
| Descripción de la pantalla | Muestra un fondo con la pared del templo en el que a cada lado se encuentra cada jugador, y en el centro, en la parte superior el título del juego, y por debajo el botón de iniciar el juego, controles y créditos. |
| Imagen |  |
| Nombre de la pantalla | Menú pausa. |
| Descripción de la pantalla | Aparece al pulsar el botón de salir del juego y te muestra un fondo con un tono más oscuro de la sala en la que te encuentras en la que te da la opción de continuar o salir. |
| Imagen |  |
| 3.2.-CRÉDITOS | |
| Nombre de la pantalla | Créditos. |
| Descripción de la pantalla | Aparece una pantalla en negro con los nombres de todos los desarrolladores del juego y sus distintas funciones. |
| Imagen |  |
| **4.-ARTE** | |
| 4.1.- COLORES | |
| Paleta de colores |  |
| Saturación | La saturación será media, con colores llamativos, pero no estridentes. |
| 4.2.-SONIDO | |
| Música | Altares: Música pausada y relajada constante.  Gran Salón: Música relajada y pausada hasta que ocurra un enfrentamiento.  Resto de zonas: Música pausada hasta enfrentamiento. |
| Efectos | Pisadas. Ataque Espada. Ataques enemigos. Ataque Arco. Puertas. |
| 4.3.-ARTE CONCEPTUAL | |
| Guía de estilo | Todos los personajes están definidos por un estilo píxel art y tendrán sus correspondientes animaciones de movimiento o lucha. Los escenarios toman inspiración de antiguas civilizaciones, concretamente siguen un estilo que mezcla la piedra con toques de colores llamativos a modo de energía. |
| Personajes |  |
| Entornos |  |
| Armas |  |
| Pantalla Inicio | Imagen que contiene juguete, lego  Descripción generada automáticamente |
| Referencias | Risk of Rain, Journey.    ArtStation. Shadow of the Colossus.    Templo Maya.    Mapa con Ruinas de Antigua Civilización. |