

# Desarrollo de DEMO

Hito 1



Equipo LVAGames: Felipe Canales  
Cristobal Jaramillo  
Fernanda Sanchirico  
Profesor: Elías Zelada  
Fecha de realización: 11 de mayo de 2020  
Fecha de entrega: 10 de Mayo de 2020  
Santiago, Chile

## 1. Historia

Nos encontramos en un planeta llamado **Delta**, dentro de este existen dos especies, los **Mollis** y los **Acutus**. El primero se caracteriza por una morfología suave, creen que la perfección está relacionada con lo que más se acerca a una esfera; contrario a las creencias de los Acutus, que son seres de cuerpos angulosos, ellos creen que la delimitación y agudeza de la forma es la expresión pura de la realidad, no buscan la perfección en las cosas, aceptan la diferencia; creen que cada ser y forma posee su propia perfección.

Sin embargo, los Mollis creen que no hay ser más sucio que los Acutus, por lo que deciden emprender una campaña de purificación. Algo que caracteriza a los Mollis como especie es que históricamente han buscado la perfección en todos los sentidos, por lo que son altamente ingeniosos e inteligentes, gracias a estas habilidades es que crean a Tantum.

**Tantum** es un ser muy poderoso, controlado por la voluntad de los Mollis, cuyo único fin de existencia es aniquilar a los Acutus. Para que Tantum cumpla su objetivo, se crean cuerpos sin conciencia, para que puedan ser poseídos, los llamaron **Tentorias**. Estos cuerpos son capaces de crear distintas armas desde un núcleo situado en su pecho.

Pasado el tiempo, Tantum fue evolucionando, con el fin de cumplir mejor su cometido, mas ocurrió algo con lo que los Mollis no contaban, creó una conciencia. Con esto, su creación dejó de actuar según la voluntad de los creadores, Tantum se cuestionó las bases del destino que se le había impuesto, ¿por qué eliminar a todo lo que sea distinto?, ¿por qué ella debía ser el verdugo en nombre de una creencia que no entendía?. En virtud de estos cuestionamientos, es que decide no volver a obedecer las órdenes que se le fueron impuestas. Sin embargo, por naturaleza, Tantum aniquilará a todo a su paso, menos a ella misma y los Mollis, no puede desobedecer sobre algo que no es capaz de decidir, la única salida es destruirse a sí misma, si ella no existe, no podrá dañar a ningún ser más. Para que Tantum desaparezca, debe eliminar a todas las Tentorias que quedan dentro del planeta Delta.

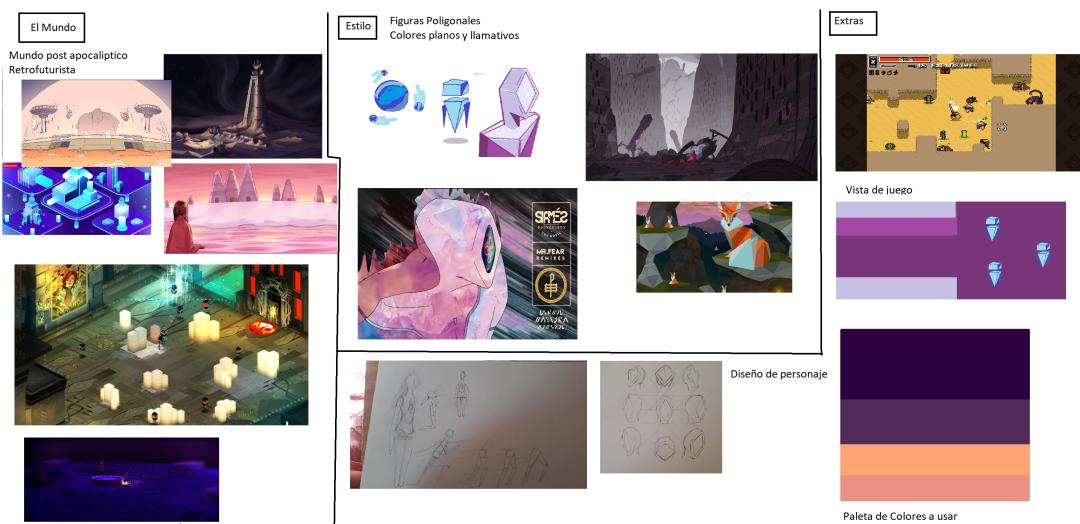


Figura 1: Moodboard.

## 2. Flujo

Debido a la separación del juego por niveles, el incremento de dificultad se realizará al superar un nivel. El primero de los elementos que determinarán la dificultad de un nivel será el número de enemigos, que entrega un mayor número de oportunidades para recibir daño. También es relevante la categoría de cada enemigo, pues determinará que estrategias se deben usar para acercarse a estos. El diseño del mapa determinará también como uno se puede acercar a los enemigos sin dispararlos. Como último elemento, se tiene posibles poderes que el jugador reciba para afectar el comportamiento de su disparo o el movimiento de los enemigos.

A partir de lo anterior, se comenzará con niveles donde abunden los enemigos y estos presenten el comportamiento básico de acercarse al jugador. Además los niveles serán bastante cerrados, permitiendo recibir daño de los enemigos antes de matarlos. A medida que se avanza en la campaña, los niveles serán cada vez más abiertos, y se reducirá el número de enemigos. También se agregarán de forma regular nuevos enemigos que con sus patrones de movimiento harán más difícil de tocarlos para recibir daño y poderes que se complementen con estos nuevos desafíos.

## 3. Personaje y controles

En el videojuego existen diversas entidades de Tentorias las cuales son poseídas por Tantum. Para cada nivel, el jugador utilizará una de estas Tentorias. En la demo, el personaje es solamente capaz de moverse, dado que el disparo es automático. En un futuro se agregarán distintas funcionalidades que podrán ser obtenidas con el progreso del juego, otorgándole habilidades o cualidades a estas Tentorias.

Dentro de la historia, el personaje cumple un rol muy importante dado que son las entidades poseídas por Tantum, ser creado por los Mollis con la misión de exterminar a los Acutus. Esto toma un rol distinto pues Tantum logra generar su propia conciencia, concluyendo que lo mejor es permitir que los Acutus la destruyan. Es aquí donde el jugador toma el rol de Tantum, controlando a las diversas Tentorias que se encuentran en los niveles del juego donde solo existe un objetivo, ser destruido.

El esquema de controles del juego es el siguiente:

```
-- Plataforma objetivo: PC - Teclado
-- Shooter 2D
Inputs:
- {A, ←} -> Movimiento a la Izquierda
- {D, →} -> Movimiento a la Derecha
- {S, ↓} -> Movimiento hacia Abajo
- {W, ↑} -> Movimiento hacia Arriba
- {Esc} -> Pausa al juego

-- Se ocupan estos botones pues es una convención para mover a tu personaje.
```

Figura 2: Esquema de controles del juego

## 4. Gameplay

Sicanima es un shooter en 2D con vista *top-down* en el cual el objetivo es morir. Eres Tantum, quien controla a las Tentorias, armas que disparan automáticamente al detectar enemigos, tu misión es lograr que sean destruidas por los Acutus, antes de que estos mueran a manos tuyas. El juego tiene elementos de estrategia, al depender de aprovecharse del terreno y el targeteo de autodisparo para lograr acercarse a los enemigos antes de eliminarlos, teniendo en cuenta sus patrones de movimiento.

Se avanza por distintos niveles, enfrentando a variados enemigos, a medida que avances tendrás menos recursos, tus oportunidades se agotan con cada disparo que haces. Cada nivel es una Tentoria que debes eliminar, salva a los Acutus, libera a Tantum de su destino.

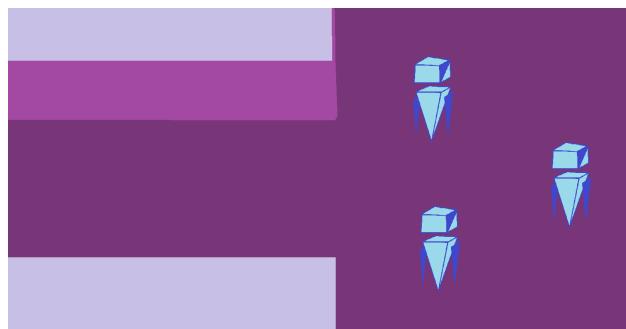


Figura 3: Acutus a la espera de la aparición de la Tentoria.

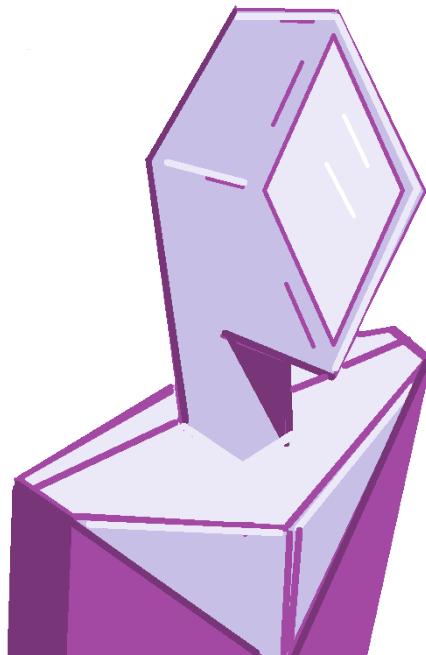


Figura 4: Tentoria.

## 5. Mundo

El juego se sitúa en una de las principales ciudades de la especie Acutus, donde aún vive la resistencia. El primer escenario ocurre en la ciudad Ryo, uno de los tantos campos de batalla entre las Tentorias y los Acutus. En este punto uno debe partir con la sensación de tristeza, ya que antes de iniciar el juego se contará la historia que da origen a Tantum, dándole sentido a la encrucijada en la que se encuentra y empatía con los acutianos que uno elimina indiscriminadamente, el jugador tendrá tanto la misión como el sentimiento de no querer eliminar a ningún ser.

Las escenas, o niveles, parten con una baja saturación de color, cosa que descubrirá el jugador a medida que va avanzando, ya que conforme a que sube de nivel, es decir, más Tentorias elimina, el mundo adquiere más color, una forma de recompensar visualmente que cada vez estamos más cerca de devolver la paz a la especie que está siendo aniquilada injustamente.

El mapa de niveles por ahora será una imagen del territorio de los Acutus, destacando en qué áreas viven Tentorias todavía, cada región es un nivel, los cuales si bien no tienen una visualización lineal, la forma de jugarlos si lo será, ya que tiene sentido que entre más te demoras en aniquilar a la Tentoria, las otras siguen matando a los Acutus en las otras regiones, por lo que la dificultad del nivel se mide en cuántos Acutus quedan aún para que te ataquen, entre otros factores.

## 6. Mecánicas y poderes

### 6.1. Mecánicas

El videojuego se trata de un shooter donde el objetivo principal es morir para poder ir avanzando de nivel, por lo cual, las mecánicas son principalmente dos:

1. Auto disparar a los distintos enemigos en el mapa
2. Buscar distintas estrategias para morir

#### Auto-Disparar

Esta es la mecánica principal e innovadora del videojuego y se trata de que el personaje dispara automáticamente a los enemigos si se cumplen ciertas condiciones. Una de ellas es tener en su ángulo de visión a un enemigo, el cual esta a una distancia razonable. Este auto-disparo no se detendrá hasta que se cumplan dos condiciones . Una de estas es si el enemigo al cual se le está disparando muere o bien sale del rango de visión del personaje.

#### Estrategias de morir

Otra estrategia presente en este juego es la de buscar formas de morir y así avanzar en los distintos niveles. Estas son distintas dependiendo el enemigo que tengamos que enfrentar. Por ahora en la demo, al tener solamente un enemigo que se acerca al personaje, la estrategia principal es acercarse lo mas rápido al enemigo (antes de que muera) para así recibir daño de choque. En un

futuro se desea implementar distintos enemigos, con diversa habilidades y formas de interactuar, de manera que el jugador tenga que variar sus estrategias para lograr el objetivo principal de morir.

## 6.2. Poderes

En la demo no existen poderes para el personaje, pero un en futuro se desean implementar para que las estrategias del jugador sean mucho mas variadas y le otorgue al videojuego un mejor gameplay.



Figura 5: Auto-Disparo del personaje principal

## 7. Enemigos y jefes

El juego tendrá distintos enemigos. Entre estos se encontrarán varios enemigos básicos, que seguirán al personaje, difiriendo en la velocidad de movimiento y la vida que poseen. Además, se planea agregar varios tipos de patrones de movimiento, como escapar del jugador en línea recta, rodearlo o moverse entre ciertos puntos del mapa. También se podrían agregar enemigos con habilidades especiales como explotar al morir, dañando a los otros enemigos cercanos.

## 8. Extras



Figura 6: Nuclear Throne, juego con misma vista.



Figura 7: Paleta de colores para el juego.



Figura 8: Dibujo de las especies Mollis, Acutus, Tentoria y su plasma.