

LA VENGANZA DE TRASMOZ

Raven Studio

Elena Caridad Zingoni
Francisco Fernández Ferreiro
Jesús González Carrillo
Clara Sotillo Sotillo

La venganza de Trasmoz

"La venganza de Trasmoz" se trata de un proyecto para la asignatura "Desarrollo de videojuegos mediante tecnologías web" impartido por la Universidad Complutense de Madrid.

Grupo 1: Raven Studio

Integrantes:

- Clara Sotillo Sotillo
- Elena Caridad Zingoni
- Francisco Jose Fernández Ferreiro
- Jesús González Carrillo

Información básica

Link al juego: <https://jesuggc.github.io/trasmoz/>

Título : La venganza de Trasmoz

Género(s) : Acción, Oleadas, Arcade.

Plataforma(s): Navegador.

Target objetivo: Tanto jugador casual como jugador experimentado.

Descripción

"La venganza de Trasmoz" se trata de un juego de hordas en 2D para plataformas web. Explora un mundo como una joven bruja buscando vengar a su pueblo destruido por la Inquisición. Aumenta tu experiencia adentrándote en el bosque y combatiendo contra grupos de enemigos que intentarán frenar tus avances, y recoge flores que te permitirán obtener nuevos poderes. Una vez te sientas preparado, podrás enfrentarte a tu principal enemigo, el defensor del castillo, y cumplir así tu objetivo.

Ambientación

El juego está ambientado en el municipio aragonés de Trasmoz, Aragón, el cual tiene un pasado de brujas y aquelarres en torno a su imponente castillo; del que cuenta la leyenda que fue erigido por el mago Mutamin, que después de pactar

con el diablo, levantó el castillo en una sola noche. El castillo es citado como lugar de reunión de estas protagonistas de la Edad Media perseguidas por la Inquisición.

Este pueblo es conocido por ser el único pueblo de España excomulgado y maldito por la Iglesia, debido a este pasado de brujería, aquelarres y fiestas paganas. Esto se mantiene hasta día de hoy, puesto que ningún Papa ha redimido a este pueblo zaragozano ni a sus habitantes.

Incluso el reconocido escritor romántico Gustavo Adolfo Becquer escribió sobre los sucesos ocurridos en este imponente castillo. El poeta sevillano se recluyó en el monasterio de Veruela, desde donde escribió "Cartas desde mi celda". En este escrito deja las hermosas cartas que escribió a las brujas del pueblo: La Casca, la Galga y la Dorotea.

Estas brujas fueron en verdad curanderas, que poseían un gran conocimiento sobre las plantas medicinales. Eran temidas por sus poderes de curación, y por ello se las tacho de brujas.

Se cree que la Tía Casca fue la última bruja asesinada en el pueblo, pero la tradición sigue viva en esta pequeña aldea zaragozana el primer sábado de cada mes de julio se elige a la "Bruja del año" en la feria de "Brujería, magia y plantas medicinales", lo que se considera una insignia de honor.

Escenas

- **Menú principal**: se trata de la primera escena al cargar la página, en ella se permitirá comenzar el juego, ver los créditos de los creadores, silenciar el sonido o hacer la pantalla completa.
- **Boot**: una vez seleccionada la opción de empezar el juego desde el menú principal, aparecerá la escena de Boot. En ella se mostrará un breve resumen de la historia para introducir al jugador al mundo y dejar claro su objetivo. A continuación, aparecerá una nueva imagen antes de dar paso a la escena del bosque, donde se verán los controles para jugar.
- **Menú de pausa**: podremos acceder a esta escena desde la escena del bosque, castillo o casa de la bruja al hacer click en el botón de pausa que estará en la esquina inferior derecha de la pantalla. Desplegará una nueva escena donde se mostrará las flores recogidas y el nivel de las habilidades mejoradas hasta el momento. Además dará la opción de silenciar la música, reanudar el juego o mostrar los controles.

- **Bosque:** esta será la escena principal donde tendrá lugar el juego. Constará de distintas secciones:
 - **Lago:** Zona del bosque donde se encontrará la flor de hielo. Esta zona está compuesta por distintas islas sobre el lago unidas entre sí por puentes que el jugador podrá ir explorando.
 - **Bosque de árboles rojos:** Bosque compuesto por árboles rojizos donde el jugador podrá encontrar la flor de fuego.
 - **Bosque de árboles amarillos:** Bosque formado por arboles de color amarillo donde se encuentra localizada la flor de rayo.
 - **Cementerio:** Zona del pueblo donde se encuentra la flor venenosa.
 - **Casa de la bruja:** Zona cercana al pueblo donde aparece el jugador al comenzar la partida.
 - **Pueblo:** Lugar compuesto por casas por donde pasa la bruja en su camino en busca de las flores y el castillo.

Todas ellas entrelazadas por distintos caminos claramente marcados, para guiar al jugador a seguir un rumbo fijado, aunque es libre de salirse de ellos. Contará con distintas secciones diferenciadas por su decorado donde se encontrarán las flores.

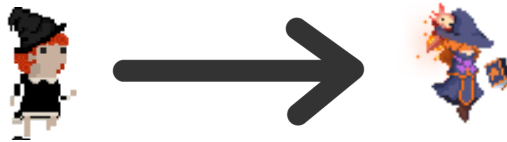
Por otro lado, entre las montañas podrá encontrarse un acceso al castillo, lo que dará lugar a una escena distinta cuando la bruja entre en contacto con la puerta.

- **Castillo:** será la escena final para poder superar el juego. Sólo podrá accederse desde la escena del bosque. El nivel de experiencia o la cantidad de flores conseguidas por el jugador es indiferente para poder llegar a este punto. Estará compuesto por un estrecho pasillo que guiará a la bruja a una habitación más amplia, donde el jugador quedará encerrado, y dará pie al combate contra el jefe final, Torquemada.
- **Subida de nivel:** esta escena se ejecuta cada vez que nuestro personaje sube de nivel, cuando se lanza, se nos permitirá escoger entre tres habilidades aleatorias que potenciarán al personaje principal.
- **Intro:** es la escena inicial antes del bosque, nos mostrará tanto los controles como una pequeña introducción a la historia de nuestro personaje.
- **Mensaje de Derrota:** escena que aparecerá por encima de la escena donde se lance, es decir, si el nivel de vida de la bruja llega a 0, ya sea en el bosque o en el castillo, se pausará dicha escena y se mostrará un pergamino donde podrá leerse "Derrota".
- **Mensaje de Victoria:** a diferencia del mensaje de derrota, esta solo se lanzará desde la escena del castillo, pues solo se podrá superar el juego venciendo a Torquemada. En este caso, también se pausará la escena del castillo, y se mostrará un pergamino en el que se leerá "Victoria".

Bruja

Nuestra protagonista se trata de una joven bruja, a la cual hemos apodado Alexia. El jugador podrá controlar el movimiento de esta, y decidirá hacia donde dirigirla pudiendo elegir entres los 8 movimientos posibles. Lo hará haciendo uso de las teclas: W, A, S, D del teclado, siendo W hacia arriba, A hacia la izquierda, S hacia abajo, D hacia la derecha. De esta forma, el jugador esquivará a los enemigo, recogerá su experiencia, y recorrerá el mapa libremente.

En un inicio, nuestra bruja tendrá una vida de 500, un ataque básico de 20, velocidad de 70. Además tendrá un tiempo entre ataques de 2000 milisegundos.



Experiencia

La experiencia es aquella que los enemigos sueltan al morir y que la bruja podrá recoger para subir de nivel. Se irá acumulando en una barra azul siempre presente en la pantalla de juego, hasta alcanzar el nivel máximo que será 15, a partir del cual no seguirá subiendo, de esta forma, queremos indicar al jugador que debería dirigirse al castillo y enfrentar al boss.



Con cada subida de nivel, aparecerán en pantalla 3 opciones de habilidades de la bruja a mejorar, donde el jugador tendrá que elegir solo una.







Vida

La vida de la bruja se verá representada como una barra roja siempre presente en la pantalla de juego. Empezará con el valor inicial 500. Disminuye con cada ataque de los enemigos, pero a su vez se regenera de forma automática cada x segundos de juego una cantidad y hasta alcanzar un máximo.


Mejoras





A medida que la bruja recoja la experiencia que suelten los enemigos al morir, su nivel de experiencia aumentará. Cada vez que alcance un nuevo nivel aparecerán

en pantalla 3 posibles opciones de habilidades a mejorar donde el jugador podrá elegir solo una. Una misma habilidad se podrá mejorar únicamente cuatro veces, una vez alcanzado ese máximo desaparecerá de las posibles opciones mostradas en pantalla. El jugador podrá comprobar el nivel de las mejoras en cualquier momento del juego accediendo a la escena de pausa. Las posibles habilidades son:

IMAGEN	HABILIDAD	VALOR INICIAL	MEJORA POR NIVEL
	Velocidad de movimiento	70	+7
	Vida inicial	500	+80
	Daño de ataque	10	+5
	Escudo	0%	+5%
	Regeneración de vida	+0.05 Vida / Segundo	+0.04 Vida / Segundo
	Velocidad de ataque	1 Ataques / 0.8 Segundo	-0.1 Segundo

Ataques

NOMBRE	SPRITE	DESCRIPCIÓN	CUANDO SE OBTIENE	DAÑO	TIEMPO DE ESPERA
Fuego		Círculo de fuego que aparece alrededor de la bruja y causa	Cuando se recoge la flor de fuego	40	4 s

		daño a todos los enemigos que entren en contacto con el			
Rayo		Rayo que cae sobre el enemigo más cercano causándole daño	Cuando se recoge la Margarita	80	2 s
Hielo		Se dispara al enemigo más cercano y lo ralentiza durante unos segundos	Cuando se recoge una flor de lavanda	2 s congelado	1.9 s
Veneno		Se dispara al enemigo más cercano causándole (x daño) daño durante (x segundos)	Cuando se recoge una Petunia	5/tick 8ticks	2 s
Básico		Se dispara al enemigo más cercano y causa daño, que aumentará con las mejoras.	Ataque básico de la bruja, lo tiene al comenzar el juego	10	0.8 s

Flores

NOMBRE	SPRITE	ATAQUE	APARECE
Habisco		Fuego	Donde se encuentran los árboles rojos en la parte superior del mapa

Margarita		Rayo	Donde se encuentran los árboles amarillos
Lavanda		Hielo	En una isla del lago tras cruzar los puentes
Petunia		Veneno	En el cementerio

Enemigos

Los enemigos tienen un objetivo común, detener a nuestra bruja. Es por eso que todos serán implementados a partir de una clase padre que denominaremos Enemy.

Una vez comience el juego, aparecerán un total de 9 enemigos, y según el número de flores desbloqueadas, esta cantidad aumentará, tres por cada flor conseguida. Asimismo, la dificultad para vencer a estos enemigos aumentará con cada subida de nivel, pues se modificará tanto su cantidad de daño como su vida inicial, estos cambios variarán según el tipo de enemigo.

Tipos de enemigos:

- **Lobos**: aparecerán en el bosque, tendrán un daño de 1 y una vida total de 20. Con cada nivel que mejore la bruja, el nivel de daño aumentará en 0.3 y su vida inicial en 8.



- **Caballeros de inquisición**: aparecerán en el bosque, tendrán un daño de 2 y una vida inicial de 60. Con cada nivel que mejore la bruja, el nivel de daño aumentará en 0.3 y su vida inicial en 10.



- **Esqueletos**: aparecerán únicamente en el castillo, una vez iniciado el combate con Torquemada y este haya perdido un cuarto de su vida total. Estos se dirigirán hacia la bruja, para frenar sus ataques hacia el inquisidor. Tendrán un daño de 2 y una vida inicial de 120.



- **Final Boss:** será inspirado en el gran inquisidor **Torquemada**, y sólo aparecerá en el castillo. Será mucho más lento que los enemigos anteriores, pues atacará a distancia, pero si se hace contacto con él, el daño también será mucho mayor, . Empezará atacando mandando proyectiles de uno a uno, cuando pierde un cuarto de vida empieza a respawnear minions, y a mitad de vida empezará a spamear los proyectiles iniciales durante el resto del combate. Tiene una vida inicial de 3000, si el jugador choca contra Torquemada recibe 5 de daño y su ataque produce 93 de daño.



Referencias

Se han usado de referencia juegos como Vampire Survivors, Survivor.io y Tank.io, tanto por la posibilidad de mejorar habilidades del personaje, como la aparición en oleadas de enemigos.

La principal referencia ha sido el Vampire Survivors. En este juego deberemos sobrevivir oleadas continuas durante 30 minutos mientras mejoramos a nuestro personaje con distintas habilidades que se nos ofrecen al conseguir una cierta cantidad de experiencia, por otro lado el juego no está diseñado para seguir cierto recorrido o crear una historia de forma lineal. Esto difiere con el concepto de nuestro juego ya que para que la “venganza” se cumpla deberemos acabar con el enemigo final, además de atravesar el mapa.

Dinámicas

“Speedrun” directo al final boss. Será difícil de vencer sin conseguir las 4 flores.

Luchar contra todos los enemigos posibles y después dirigirse directamente al final boss.

Ir en busca de las 4 flores, luchando contra los enemigos que se encuentre en el camino hasta alcanzar el nivel suficiente para enfrentarse al final boss.

Mejorar una habilidad al máximo posible.

Recoger plantas: El jugador podrá recoger algunas plantas del juego que le proporcionarán distintos poderes.

Mecánicas

- **Desplazamiento**: El jugador podrá desplazarse usando las teclas de movimiento, WASD, en 8 direcciones distintas, sin tener un camino fijo. De esta forma podrá recorrer todo el mapa, combatiendo y recogiendo objetos.
- **Ataques**: La bruja atacará a los enemigos de forma automática, pero será el jugador el que elija qué ataques podrá desbloquear, dirigiendo a la bruja a la sección del mapa donde se encuentran las flores, y mejorando los ataques con la experiencia recogida.
- **Recogida de experiencia y flores**: El jugador podrá recoger experiencia y flores para mejorar habilidades y ganar ataques. Esto lo conseguirá pasando por encima de las flores o de las bolas de experiencia soltadas por los enemigos al matarlos.
- **Seleccionar tarjetas de habilidad**: Cuando el jugador recoja la cantidad de experiencia necesaria en ese nivel, aparecerán en la pantalla tres tarjetas de habilidad entre las que podrás escoger.

Mapa

Nuestro mapa de Trasmoz podrá recorrerse en su totalidad, incluida la llamada “zona segura” donde podrán verse criaturas místicas inventadas por los desarrolladores.

El mapa cuenta con varias secciones. El juego empezará siempre en la sección de la casa de la bruja, que contará con una humilde caseta, similar a las del pueblo, pero separada de éste, pues la bruja Alexia viviría apartada de ellos para protegerles, pues si la Inquisición descubría que eran simpatizantes de la brujería, irían a por ellos, y así fue.

Siguiendo el camino principal que sale desde la casa, se alcanzará el pueblo que contará con casas similares a las de la bruja pero con un aspecto destruido.

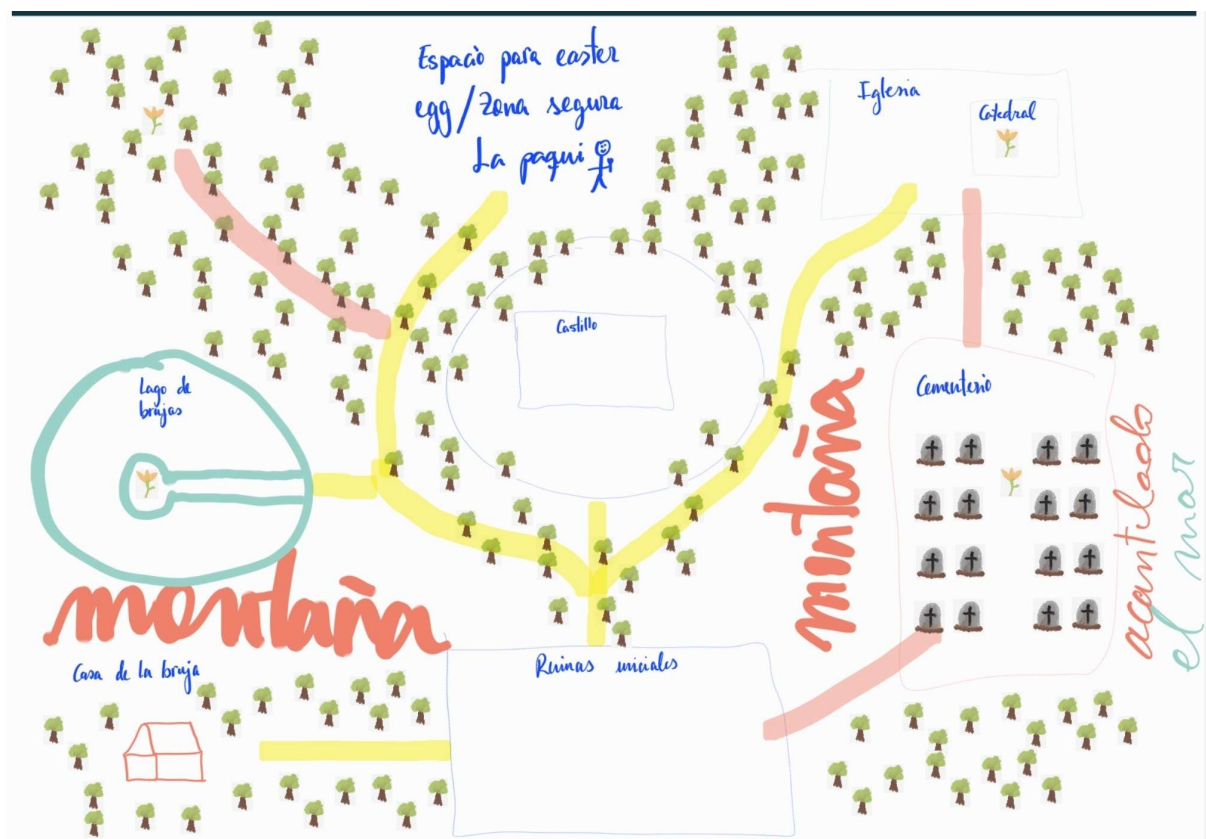
A partir del pueblo, se podrán ver distintos caminos, de los cuales el jugador es libre de seguir cualquiera de ellos o incluso salirse, pues tiene libre movimiento.

De izquierda a derecha encontramos una zona con lagos e islas interconectadas con puentes colgantes de madera, donde encontramos la primera flor de hielo.

A continuación un bosque de árboles rojos entre los cuales podrá encontrar la flor de fuego.

Seguidamente encontramos la montaña con el acceso secreto al castillo. Encima de esta montaña está la sección más pacífica y decorada, donde pasearán las criaturas bautizadas como “nonames” que no dañarán a la bruja. Esto es un pequeño guiño de los creadores, los cuales crearon estos seres para practicar con los sprites..

A la izquierda tenemos un bosque de árboles amarillos, en el que se encuentra escondida la flor de rayo. Por último, podemos ver el cementerio, el cual no tendrá un acceso claro, pues el jugador tendrá que esquivar los árboles del frondoso bosque para poder entrar.



Diagramas UML

