

HELLGATE

1. Índice

1. Introducción

1. Concepto del juego
2. Características principales
3. Género
4. Propósito y público objetivo
5. Jugabilidad
6. Estilo visual
7. Alcance

2. Mecánicas de juego

1. Jugabilidad
2. Flujo de juego
3. Personajes
 1. Protagonista
 2. Aldeanos
 3. Fantasma
 4. Demonio
4. Movimiento y físicas
 1. Interacción entre elementos
 2. Controles

3. Interfaz

1. Diagrama de flujo
2. Menú principal
3. Juego
4. Menú Pausa
5. Menú Fin de Juego

4. Arte

1. Arte 2D
2. Audio

1. INTRODUCCIÓN

Este es el documento de diseño de HellGate . En el que se detallarán tanto los aspectos de diseño del juego como aspectos técnicos del mismo.

1.1. Concepto del Juego

HellGate es un videojuego en el que controlamos a un cazarecompensas que ha sido contratado en una aldea para acabar con un demonio que acecha en el cementerio y perturba a los aldeanos.

1.2. Características principales

El juego se basa en:

- **Historia Interesante:** La historia atraparà al jugador queriendo saber más de esta avanzando en el juego.
- **Nivel de dificultad:** HellGate va a ser un juego desafiante para el jugador, convirtiéndolo en un reto.
- **Mundo Extenso:** Como todo 'Metroidvania', HellGate tendrá lugar en un extenso mundo que el jugador podrá explorar a lo largo de la historia.

1.3. Género

HellGate pertenece al subgénero "Metroidvania", es un juego de acción-aventura con toques tanto de plataformas como de RPG, cuyo mundo es extenso y podrá ser explorado a medida que el jugador obtenga nuevas habilidades durante el transcurso de la historia.

1.4. Público objetivo

HellGate está dirigido a personas entre 16 y 30 años a la que le gusta jugar a juegos de acción-aventura con temática oscura que le ofrecen un reto de habilidad.

1.5. Jugabilidad

- **Movimiento:** El jugador tendrá el control del personaje para moverlo en 'scroll lateral', con la posibilidad de saltar, y de atacar para defenderse de los enemigos.
- **Habilidades:** Conforme el jugador avance en la historia y derrote a ciertos jefes, desbloqueará habilidades que le permitirán avanzar por zonas antes inaccesibles.

1.6. Estilo visual

El estilo visual de HellGate es medieval y oscuro, a base de pixelart. La principal inspiración para haber adoptado este estilo son los juegos de la saga Castlevania, como Symphony of the Night de PS1, o Dawn of Sorrow de NDS.

1.7. Alcance

En primera instancia el juego solo va a constar de la primera zona al completo, sirviendo como demo.

2. Mecánicas de juego

En este apartado se detallarán las mecánicas de HellGate, además de una lista de los distintos personajes que aparecerán en el mismo.

2.1. Flujo de juego

El jugador deberá avanzar por el primer escenario, por los tejados de las casas para poder llegar al siguiente escenario. Una vez en el siguiente escenario, deberá enfrentarse a diversos enemigos hasta llegar a un mini jefe que, una vez derrotado, permitirá al jugador obtener un deslizamiento rápido para poder atravesar espacios que no podría de otra manera. El jugador volverá al inicio de este escenario y podrá atravesar un obstáculo con el deslizamiento rápido, para llegar a un tercer escenario, y al final del este, estaría el jefe final.

2.2. Personajes

- **Garm:** Es un cazarrecompensas contratado en la aldea de Ara para matar al demonio que acecha el cementerio.



- **Aldeanos:** Son la gente de la aldea de Ara, viven desde hace un tiempo atemorizados por un demonio que merodea por el cementerio.



- **Corvus:** Es un fantasma que se le aparece a Garm para advertirle de que esta tarea que le han encomendado no es buena idea. Aparecerá a lo largo de la historia para aconsejar a Garm en su aventura.



- **Aries:** Es un duro demonio que atemoriza a la aldea y con el que se enfrentará Garm en el cementerio.



- **Perros Infernales:** Enemigo común que Garm encontrará en su viaje.



- **Calaveras Infernales:** Enemigo común que aparecerá en el cementerio.



2.3. Movimiento y físicas

- **Interacción entre elementos**

A continuación se ve la lista de los elementos que colisionan entre sí.

- **Personaje - Escenario**

El personaje colisiona con el escenario de manera natural, dado que camina por el suelo.

- **Personaje - Enemigo**

El personaje al entrar en contacto con un enemigo, recibirá daño, en cambio, los enemigos solo recibirán daño en caso de que el jugador ataque.

- **Personaje - Hechizos**

El personaje recibirá daño al entrar en contacto con un hechizo, y el hechizo desaparecerá tras esto.

- **Enemigo - Escenario**

Los enemigos colisionan con el escenario de manera natural, dado que caminan por el suelo.

- **Hechizo - Escenario**

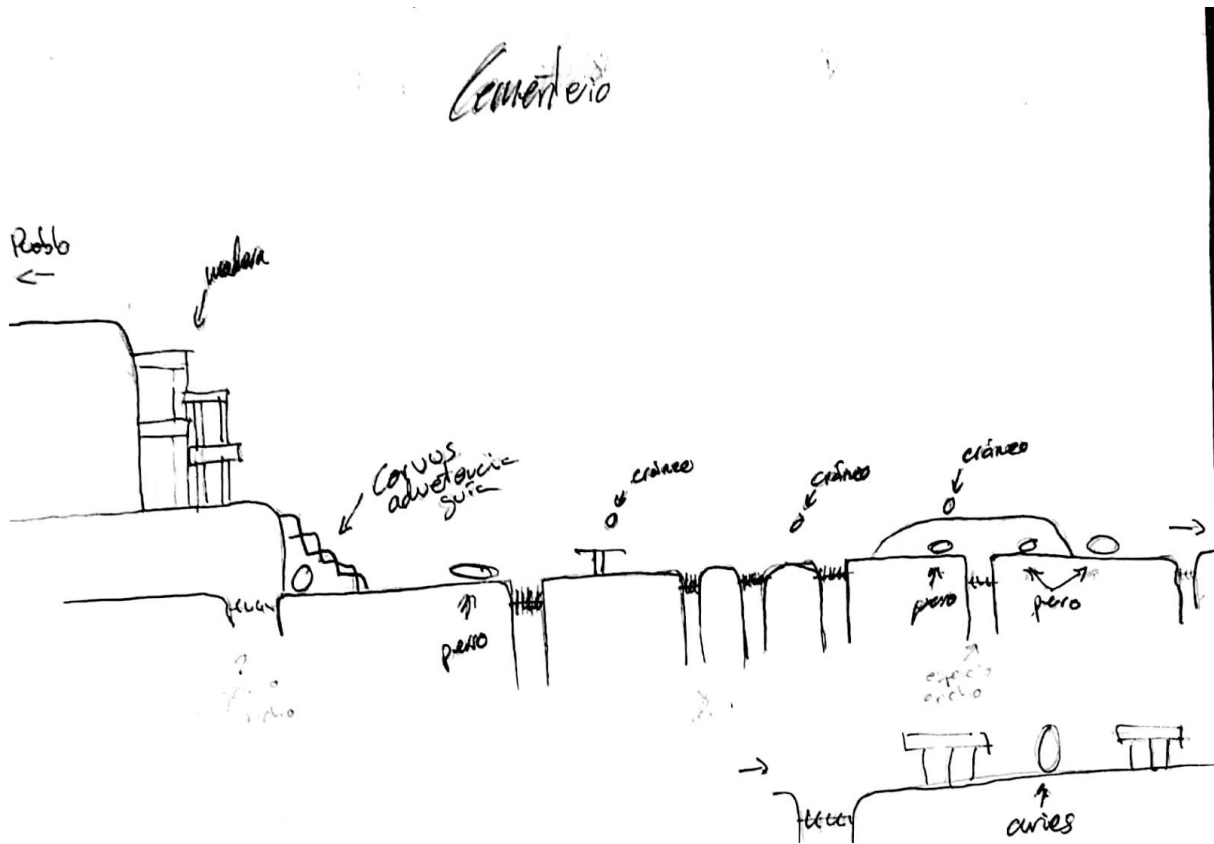
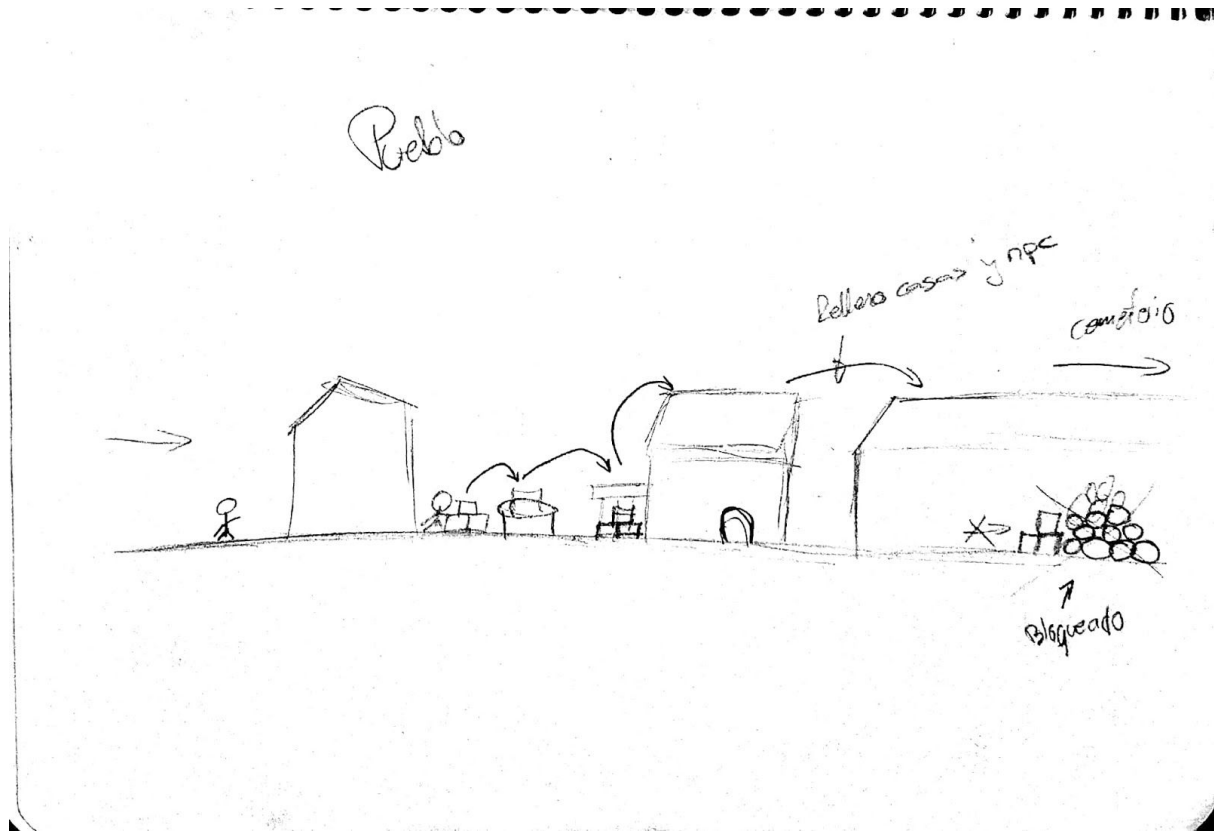
Al chocar con cualquier parte del escenario, el hechizo desaparecerá

- **Controles**

- Desplazamiento Lateral: Flechas Izquierda y Derecha
 - Saltar: Tecla Z
 - Agacharse: Flecha Abajo
 - Atacar: Tecla X
 - Dash: Tecla C
 - Menú Pausa: Tecla ESC
 - Interactuar/Hablar: Flecha Arriba

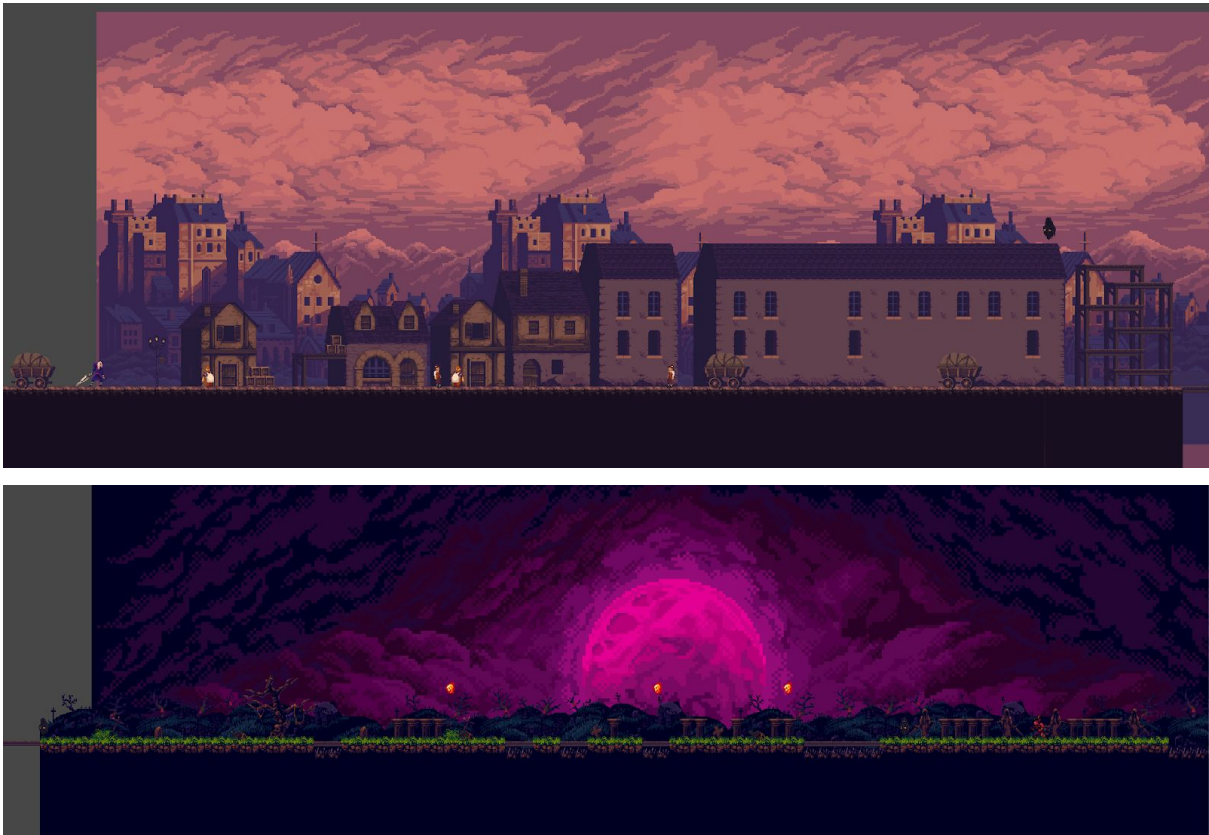
2.4. Diseño De Nivel

- Primer Concepto



Esta fue la idea original de ambos escenarios.

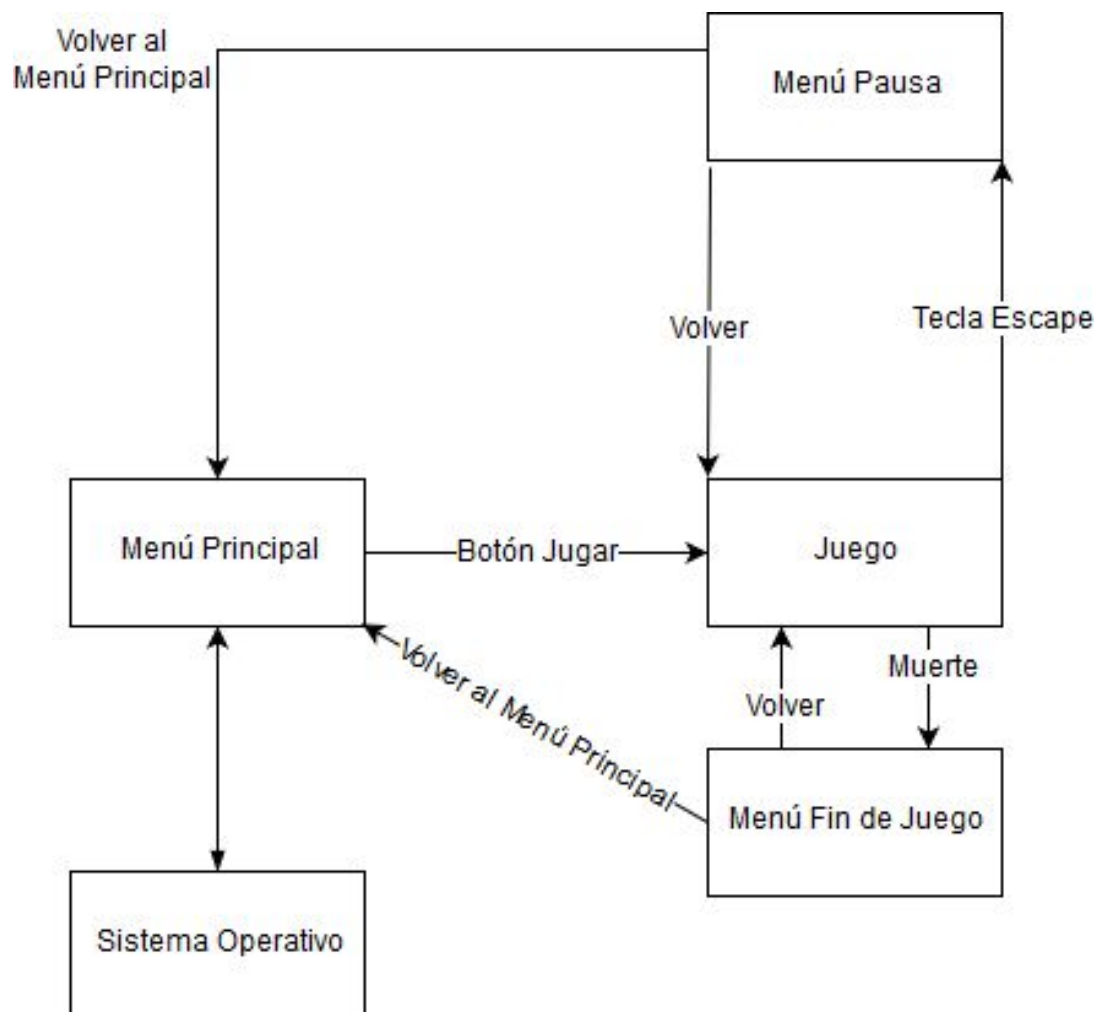
- **Diseño Final**



Este es el diseño final de ambos escenarios. No son iguales a la idea original porque los assets escogidos han supuesto algunas limitaciones a la hora de construir los escenarios.

3. Interfaz

3.1. Diagrama de flujo



3.2. Menú principal



- **Jugar:** Se comienza una nueva partida.
- **Salir del Juego:** Se cierra el juego y se vuelve al escritorio.

3.3. Juego



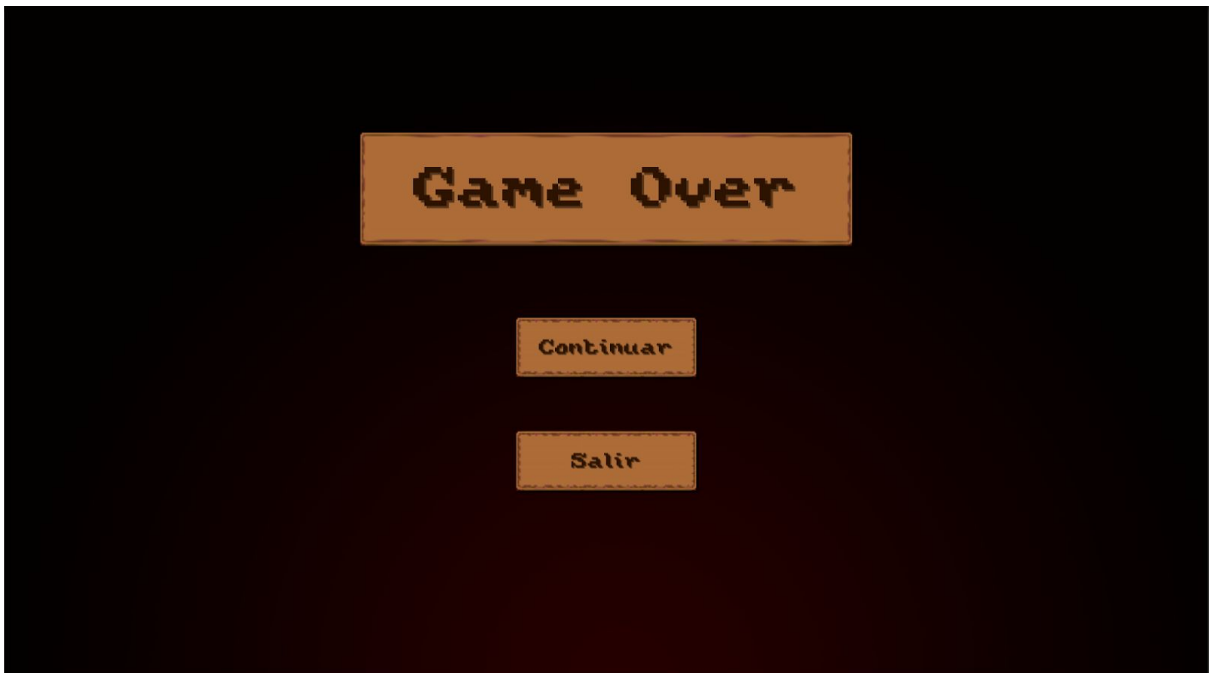
- **Interfaz:** Se ve la vida del personaje, y el dinero que va acumulando.

3.4. Menú Pausa



- **Reanudar:** Se reanuda el juego.
- **Salir al Menú:** Se sale de la partida y se vuelve al menú principal.

3.5. Menú Fin de Juego



- **Continuar:** El juego continuará desde el último guardado.
- **Salir:** Se saldrá al menú principal.

4. Arte

4.1. Arte 2D

- [Gothicvania Collection by Ansimuz](#)
- [Gothicvania Town by Ansimuz](#)
- [Gothicvania Cemetery by Anismuz](#)
- [Golden Coin, Rotate Sequence](#)
- [7Soul's RPG Graphics – UI Pack](#)
- [Pixel Font Pack](#)

4.2. Audio

- [8bit Tunes 8-pack by CactusBear](#)