

Project Ogmia

Game Design Document – Version 0.99

Kilonova Studios – Diciembre de 2020

Índice

1.	Introducción.....	5
1.1.	Elevator Pitch.....	5
1.2.	Concepto de juego.	5
2.	Género	5
3.	Plataformas	5
4.	Alcance del proyecto	6
5.	Experiencia de juego objetivo	6
6.	Narrativa y personajes	6
6.1.	Sinopsis.....	6
6.2.	Trasfondo general	7
6.3.	Personajes	7
6.4.	Historia y trama del juego.....	8
6.4.1.	Tutorial / Introducción.....	8
6.4.2.	Desarrollo de la trama durante el juego.....	8
6.4.3.	Desenlace de la historia / Finales del juego.....	9
7.	Interfaz.....	10
7.1.	Splash Screen	10
7.2.	Menú principal (Pantalla de Título).....	11
7.3.	Menú de opciones	12
7.4.	Menú de selección de dificultad	13
7.5.	In Game HUD	14
7.6.	Menú de pausa	16
7.7.	Pantalla de Game Over	17
7.8.	Pantalla de créditos	18
7.9.	Pantalla final	19
8.	Controles.....	20
8.1.	Controles en PC	20
8.1.1.	Mando y ratón.....	20
8.1.2.	Mando.....	20
8.2.	Controles en móvil.....	20
9.	Estilo visual	21
9.1.	Modelos y animaciones de personajes.....	21
9.2.	Modelado de escenarios y props	21
9.3.	Assets propios	22
10.	Mecánicas	22
10.1.	Mecánicas núcleo	22

10.1.1.	Recolección de trozos de amuleto.....	22
10.1.2.	Movimiento y exploración.....	23
10.1.3.	Combate	23
10.1.4.	Obstáculos y trampas	23
10.2.	Mecánicas auxiliares	24
10.2.1.	Desarrollo de personaje	24
10.2.2.	Interacción con el entorno / exploración narrativa	24
10.2.3.	Obtención de nuevas armas	25
10.2.4.	Guardado de partida.....	25
10.2.5.	Mecánica de muerte y pérdida de progreso	25
11.	Niveles.....	26
11.1.	Macroestructura de niveles.....	26
11.2.	Estructura individual de niveles	26
11.2.1.	Tutorial.....	26
11.2.2.	Sueño de Medianoche	28
11.2.3.	Estructura de las mazmorras	30
12.	Enemigos	34
12.1.	Enemigos ‘melee’.....	34
12.1.1.	Esqueleto maltrecho.....	34
12.1.2.	Esqueleto recluta.....	34
12.1.3.	Goblin común	35
12.1.4.	Goblin soldado.....	35
12.1.5.	Goblin pícaro	35
12.1.6.	Esqueleto soldado	36
12.1.7.	Esqueleto caballero	36
12.2.	Enemigos a distancia.....	36
12.2.1.	Esqueleto cobarde	36
12.2.2.	Goblin chamán.....	37
12.2.3.	Goblin bruja	37
12.2.4.	Espíritu vengativo	37
12.3.	Enemigos especiales / bosses	38
12.3.1.	Jefe de la primera mazmorra.....	38
12.3.2.	Jefe de la segunda mazmorra	38
12.3.3.	Jefe de la tercera mazmorra	38
13.	Flujo de juego	39
14.	Hoja de ruta del desarrollo.....	41
14.1.	PRIMER HITO: Prototipo Funcional (21 Diciembre).....	41

14.2.	SEGUNDO HITO: Alpha (30 Diciembre).....	41
14.3.	TERCER HITO: Beta (6 Enero)	41
14.4.	CUARTO HITO: Playtesting & prelanzamiento (10-12 Enero).....	41
14.5.	QUINTO HITO: Lanzamiento (11-13 Enero)	41
14.1.	HITO FINAL: Presentación (20 Enero).....	41
15.	Modelo de negocio a largo plazo.....	41
15.1.	Fidelización	41
15.2.	Freemium	42
16.	Canvas	42
17.	Monetización	43
17.1.	Microtransacciones.....	43
17.2.	DLCs / expansiones.....	43
17.3.	Publicidad integrada.....	43
18.	Marketing	44
18.1.	Lanzamientos audiovisuales.....	44
18.2.	Blogs y RRSS especializadas	44
18.3.	Autopromoción.....	44
18.4.	Word of mouth	44
19.	Referencias y anexos	45

1. Introducción

Éste es el documento de diseño de juego (GDD por sus siglas inglesas) para el juego desarrollado por *Kilonova Studios* para el proyecto de juego web Unity3D de la asignatura de ‘Juegos para Web y Redes Sociales’ del cuarto año de la carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, identificado como ‘Proyecto Tartarus’. A continuación, se describirán todos los aspectos del juego, desde su concepto hasta sus detalles de implementación. Téngase en mente que este es un documento en constante evolución, y, por lo tanto, todo lo aquí escrito está sujeto a cambios:

1.1. Elevator Pitch.

[*Moonraider*] es un dungeon crawler con un combate hack n’ slash compacto, una estética 3D low poly, una narrativa envolvente y un fuerte componente de exploración y descubrimiento donde el jugador deberá pelear para encontrar las piezas de un amuleto que le permitirán romper un sello antiguo y encontrar a la entidad que todo lo conoce.

1.2. Concepto de juego.

[*Moonraider*] es un dungeon crawler donde prima la exploración y el combate. El objetivo del jugador es explorar el mazmorras y encontrar en ellas las piezas que completarán el amuleto que porta el jugador. Podrá conseguirlas principalmente por exploración y por combate. Cada nivel contendrá dos piezas de dicho amuleto, obteniéndose una por combate y otra por exploración en cada mazmorra; tras encontrar ambas, el jugador podrá descender al siguiente nivel. Con dos piezas por nivel y tres niveles, obtenemos un total de seis piezas a recolectar para superar el juego.

Por otro lado, el punto central de la experiencia y desarrollo de juego será el espacio conocido como [Sueño de Medianoche], un nexo desde donde el jugador puede partir a las distintas mazmorras y al que siempre volverá. Una vez haya reunido todas las piezas y entre una vez más en comunión con la luna en el Sueño de Medianoche, podrá encontrarse con la hechicera cuyo cabello y ojos son del color de la manzana... y así alcanzar el final del juego.

Sería posible y recomendable introducir una toma de decisión secreta justo en el momento anterior al encuentro con la hechicera, o durante éste, que permita tener dos finales, sin que quede claro cuál de ellos es el final ‘bueno’ o el final ‘canon’

2. Género

[*Moonraider*] es un dungeon crawler con tintes ‘souls-like’ en su combate, estética low poly y ambientación de fantasía oscura/mitológica.

3. Plataformas

[*Moonraider*] es un juego web, disponible para jugar en:

- Chrome.
- Firefox.
- Móvil (Android).

4. Alcance del proyecto

El alcance de este juego es, primordialmente, el del contexto de la asignatura ‘Juegos para Web y Redes Sociales’, pero no está limitado éste. Nuestro objetivo como equipo es crear el mejor juego posible; un producto de calidad que llame la atención del jurado profesional y nos permita empezar a darnos a conocer como profesionales en la industria. Queremos que nuestro producto hable por nosotros mismos en el mercado.

En lo referente al beneficio económico, no esperamos percibir remuneración alguna por este proyecto, más allá de alguna donación voluntaria de los jugadores que así lo deseen. Por otro lado, sí que estamos dispuestos a invertir dinero en el desarrollo, comprando assets, invirtiendo en publicidad, o invirtiendo dinero en la marca del estudio (camisetas, tarjetas de negocios, etc).

5. Experiencia de juego objetivo

La experiencia de juego objetivo es la siguiente:

El jugador se enfrentará a solas a un entorno tan misterioso como hostil, progresando en una búsqueda infatigable del conocimiento que le acabará llevando a la lucidez y la locura al mismo tiempo... pagando un precio muy alto sin saberlo.

La experiencia de combate intrépido y la exploración de un mundo intrigante absorberán al jugador en esta experiencia de juego a través de la consolidada fórmula del dungeon crawler que establecieron juegos como ‘The Binding of Isaac’, pintándolo con tintes de la saga souls en el combate y exploración del lore del mundo. De esta manera, los temas principales que explora este juego son:

*“Conocer la verdad absoluta conlleva un precio”
“Saberlo todo equivale a no ser nada”*

A través de esta narrativa, se espera dejar al jugador el siguiente mensaje final:

“Hallar la verdad y el conocimiento no tiene sentido si uno se olvida de todo lo demás”

6. Narrativa y personajes

6.1. Sinopsis

‘En una tierra lejana, un viajero errante encuentra la llave del conocimiento. Con ella, podrá encontrar a la hechicera cuyo cabello y ojos son del color de la manzana y obtener de ella todo el conocimiento de este mundo. Sin embargo, esta llave no está completa, y sólo adentrándose en el [Abismo] podrá encontrar las piezas que le faltan para completarla y romper el sello de la hechicera.

Encandilado por la idea del conocimiento absoluto, el viajero deja atrás todo lo que conoce y se adentra en el [Abismo] en busca de respuestas’.

6.2. Trásfondo general

Los acontecimientos de [Moonraider] toman lugar en un mundo de fantasía oscura sin nombre, donde todo lo que importa son los acontecimientos que le suceden al protagonista: un viajero harapiento que viaja por el mundo en busca de conocimiento un día se encuentra un amuleto especial en el interior de unas ruinas; en cuanto lo ve, nota su llamada, y el amuleto le atrae como el fuego a la polilla. El aventurero se cuelga la reliquia al cuello, y a partir de ese momento pasa a ser “El buscador de conocimiento”.

El resto de la historia se desarrolla entorno al “Sueño de Medianoche”, un espacio entre la mente y la materia que representa el viaje de un individuo (el protagonista) hacia el conocimiento absoluto, evolucionando a la vez que se exploran mazmorras (cada una con fragmentos de historias relacionadas con el tema del juego, generando un ‘lore emergente’) y se obtienen esquirlas del amuleto.

Las mazmorras exploradas por el jugador en su búsqueda de las esquirlas serán ruinas abandonadas de estética medievo-fantástica infestadas de trampas y monstruos hostiles (orcos, esqueletos vivientes, fantasmas, etc). Su conexión con el resto del mundo no será relevante, pero sí lo serán para el trasfondo y establecimiento del tema del juego la exploración y las pequeñas historias que contendrá cada mazmorra.

6.3. Personajes

A continuación, se describen los personajes del juego:

- **‘El viajero’:**

El protagonista de la historia, y el avatar del jugador dentro de ésta. No se sabe mucho de su pasado; de hecho, lo único que se sabe de él es que es un viajero que ha vagado por el mundo en busca de conocimiento. Una vez encuentra el Amuleto de Ogmia, su sueño se encuentra dentro del alcance de su mano, pero en el proceso es posible que descubra que el conocimiento absoluto no es lo que él realmente pensaba que era.

- **‘La hechicera de cabello y ojos rojos como la manzana’:**

La hechicera conocida como “Ogmia”, que hace un contrato con el viajero en el momento en que toca el Amuleto de Ogmia. Su figura es también misteriosa, y sólo se sabe de ella que es la encarnación del ‘conocimiento absoluto’, lo que le da un estatus omnipotente. Sus ojos y su cabello son rojizos como los de una manzana, y siempre viste un vestido ceremonial de color negro.

Al final de la historia se podrá descubrir que en realidad, “Ogmia” es un ente superior que representa el conocimiento colectivo de toda la humanidad... pero la pobre chica pelirroja que lo posee no es más que una prisionera de su propio cuerpo, al que hace mucho tiempo ya se le negó la libertad del individualismo humano.

- **Personajes enemigos**

Los habitantes de las mazmorras que explorará el jugador son criaturas hostiles que matarán a todo el que invada los territorios del abismo. Representan los obstáculos en el camino a la obtención del conocimiento, y entre éstos hay orcos, esqueletos, fantasmas... etc.

6.4. Historia y trama del juego

A continuación, se describirá la trama completa del juego siguiendo la estructura clásica de planteamiento, nudo y desenlace, partiendo de la información presentada en el apartado de ‘trasfondo general’:

6.4.1. Tutorial / Introducción

Como ya se estableció en la sección de ‘trasfondo general’, la historia comienza cuando un harapiento viajero encuentra el [Amuleto de Ogmia¹] y a través de éste el protagonista hace un juramento tácito para buscar el conocimiento y completar el amuleto.

En ese mismo momento, el amuleto le transporta a un espacio entre la mente y la materia conocido como “El Sueño de la Medianoche”, donde la ‘hechicera de color y ojos rojos como la manzana’ aparece ante él; ella misma se identifica a sí misma como “el conocimiento del mundo entero”, como si se tratase de un ente colectivo superior a la comprensión de lo que un solo ser humano puede llegar a entender. La mujer tienta al protagonista con la idea de perseguir el conocimiento que ella posee, y le dice que, si desea obtener la respuesta a todas las preguntas, debe buscar y pelear por obtener el conocimiento absoluto completando el amuleto fracturado que lleva colgado al cuello.

El protagonista, encandilado por la idea de conocer todo aquello que hay en el mundo, acepta el contrato. A partir de ese momento, se le encomienda la misión de ‘descender’ a los abismos para buscar el conocimiento, que se canaliza en las esquirlas que se necesitan para completar el [Amuleto de Ogmia].

6.4.2. Desarrollo de la trama durante el juego

Mediante conexiones esotéricas entre el Sueño de Medianoche y los “abismos”, el protagonista viaja hasta mazmorras infestadas de peligros que debe superar para encontrar las esquirlas del conocimiento. Durante su periplo por estas mazmorras, encontrará retazos de historias de otras personas que vivieron y murieron allí, todas relacionadas de alguna manera con la historia del conocimiento humano y el tema del juego.

Cada vez que el protagonista encuentra una esquirla, ésta se integra en el Amuleto de Ogmia, completándolo poco a poco; de hecho, con cada nueva esquirla devuelta al amuleto, el Sueño de Medianoche crece y evoluciona, a la vez que el propio protagonista, que se hace más fuerte y obtiene nuevas habilidades con cada nueva esquirla encontrada.

La evolución del Sueño de Medianoche (que podría introducir nuevos personajes dentro de sí para aportar a este desarrollo) vendrá medida por las fases de la luna del sueño, que comenzará en luna nueva al principio del juego y se completará con la luna llena al encontrar todas las esquirlas. Esta metáfora del conocimiento y la aproximación a lo divino, junto a las pequeñas historias y conocimiento encontrados en las mazmorras del abismo, irán creando una historia “emergente” que hablará sobre cómo la búsqueda del conocimiento es un enigma tan antiguo como el propio mundo, y sobre todo, un enigma que un ser humano nunca será capaz de solucionar por sí sólo... sólo algo que supera la individualidad puede sostener la omnipresencia necesaria para sostener todo el conocimiento del mundo.

¹ Dios primordial de la mitología celta que unía a los seres humanos con los dioses a través del conocimiento

6.4.3. Desenlace de la historia / Finales del juego

Una vez el jugador encuentre la última esquirra del conocimiento, el Amuleto de Ogmia estará completo, de manera que cuando regrese por última vez al Sueño de Medianoche se enfrentará al desenlace final del juego:

En el Sueño de Medianoche completo, el Amuleto de Ogmia ascenderá al cielo, y desde la luna llena roja y resplandeciente descenderá una vez más la hechicera de cabello y ojos rojos como la manzana, que esta vez se presentará como “Ogmia”. Entonces, la hechicera le ofrece por fin el conocimiento absoluto al protagonista, invitándole a “dejar atrás las cadenas del individuo para convertirse en el receptáculo del saber”, dejando entrever que, si el protagonista acepta la oferta, se unirá al conocimiento colectivo del mundo, perdiendo su “yo” en la espesura de la omnisciencia.

En este momento final, frente a la luna llena y la hechicera “Ogmia”, el jugador/protagonista se enfrenta a la decisión final:

“¿Abandonarás tu identidad como individuo para obtener el conocimiento absoluto?”

- Si el jugador escoge que **sí**, entonces se verá en una cutscene como el protagonista asciende hasta donde está la hechicera, que le abraza con una expresión de alivio... para cerrar los ojos y dejar que su cuerpo inerte caiga al vacío. Entonces, el protagonista se quita la venda, y en sus ojos aparece el mismo resplandor rojizo que tenían los de la hechicera, dando a tender que su voluntad ya no existe, y ahora él es el siguiente “Ogmia”, el recipiente divino del conocimiento absoluto.
- Si el jugador escoge que **no**, entonces el rostro de la hechicera se torna en ira, gritándole al protagonista que “debe cumplir con el contrato para liberarla de su carga” de una vez por todas, dando a entender que la hechicera no soporta más, como individuo, sostener el conocimiento absoluto del mundo.

Es en este escenario donde tiene sentido introducir una batalla de ‘final boss’, si el tiempo de desarrollo lo permite, donde la hechicera intenta ‘obligar’ al protagonista a quitarle la vida, transmitiendo la “maldición” del conocimiento a un nuevo receptáculo. Si el jugador pierde, se puede recargar el último checkpoint, pero si gana, se alcanza la cutscene de este final alternativo:

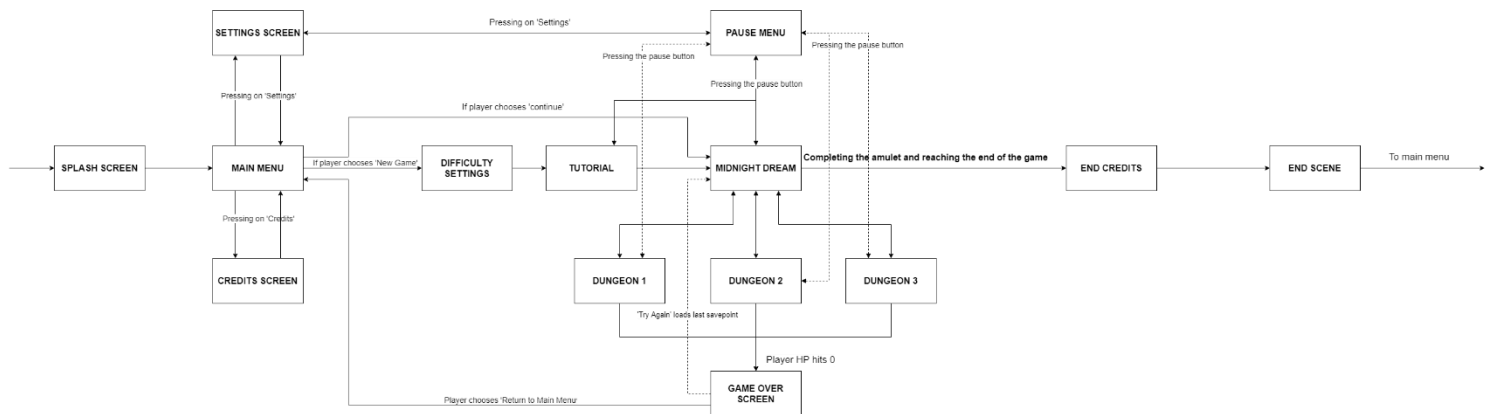
Al ganar la batalla, el cuerpo inerte de la hechicera cae al suelo con una sonrisa de alivio en su rostro. El Amuleto de Ogmia se destruye por completo y el conocimiento ‘se pierde’ en la luz de la luna de medianoche. Con la ruptura del contrato, el Sueño de Medianoche se desmorona mientras el protagonista, aún con la venda puesta, ‘sigue su camino’ en la vida como individuo, rechazando la idea de abandonar su identidad, y haciendo reflexiones finales acerca de cómo la verdadera libertad no es la omnipotencia, sino la elección que hace cada ser humano al elegir su sueño, o dicho de otra manera... la libertad de cada ser humano para escoger sus propias cadenas.

Finalmente, tras la última cutscene de cada final respectivo, se muestran los créditos y el informe de batalla final, si se desea incorporar uno (poco prioritario). Sería oportuno dar una ilustración representativa del final escogido tras los créditos.

No se han dado etiquetas de “final bueno” o “final malo” en este caso, porque se desea dar cierta ambigüedad a los finales, de manera que ambos sean válidos, y cuál sea el bueno y cuál sea el malo resida en la reflexión que haga el jugador respecto a la historia.

7. Interfaz

En esta sección se presentarán, pantalla por pantalla, los esquemas de diseño y funcionalidad de las distintas interfaces de [Moonraider]. Como base para guiar toda la experiencia de usuario, se usará el siguiente **diagrama de flujo**:



Se recomienda consultar su versión online en este [link](#).

7.1. Splash Screen



La ‘splash screen’ introducirá el logo del estudio al jugador, antes de iniciar el juego. Se aprovechará esta pantalla, además, como pantalla de carga si esto fuera necesario.

Una vez presentado el nombre del estudio, y cualquier otra información que se quiera dar de forma inmediata al jugador, se transita de forma automática a la pantalla de menú principal.

7.2. Menú principal (Pantalla de Título)



La pantalla de menú principal de [Moonraider]. Su objetivo no sólo es dar los accesos al juego, al menú de opciones o a los créditos, ya que más importante todavía es que **cause una buena primera impresión en el jugador**, ya que esta pantalla de título es lo primero que va a ver un jugador nuevo. Por lo tanto, esta pantalla de menú debe servir como **gancho** para la experiencia de juego.

Para conseguirlo, se plantea crear un menú con fondo en tres dimensiones que muestre a la hechicera de cabello y ojos rojos sentada en su trono, o en alguna posición similar, con la luna llena de fondo. Esto introduce aspectos importantes de la narrativa y genera intriga en el jugador, ya que se trataría de una iconografía bastante fuerte.

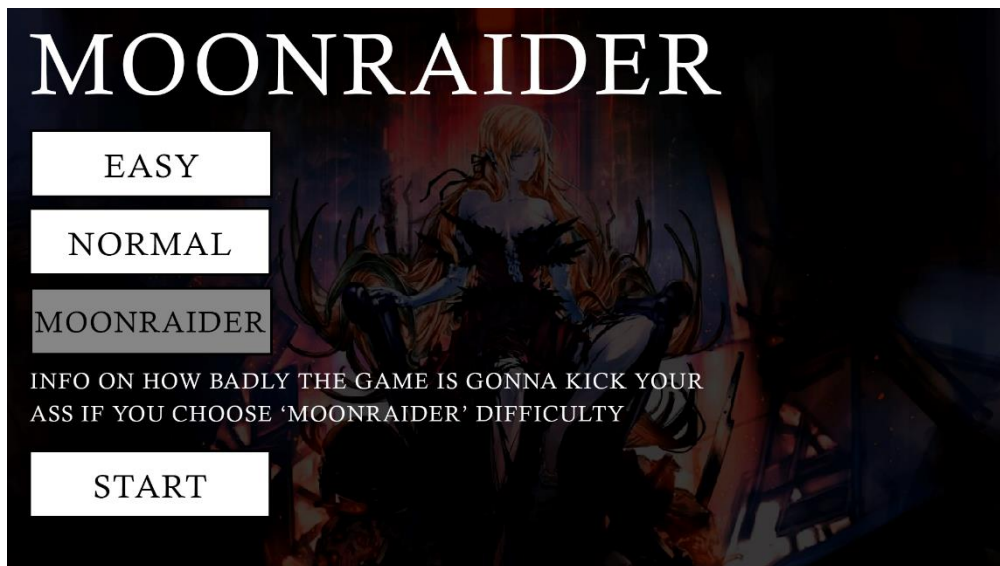
Alternativamente, se puede ofrecer un fondo de menú más o menos discreto, pero que refleje el punto del juego donde se encuentra el jugador. Esto no sirve tanto como gancho, sino como ‘customización’ de la experiencia del jugador. Un buen ejemplo de esta práctica es el famoso videojuego ‘Half-life 2’

Otras alternativas más sencillas que estas primeras incluyen utilizar el Amuleto de Ogmia como fondo, o alguna composición donde se muestre a la hechicera, pero de forma más sencilla.

En términos funcionales, el menú principal tiene los siguientes botones:

- **CONTINUE:** esta opción aparece **sólo** si el juego detecta una partida guardada en el terminal. Si el jugador escoge esta opción, el juego cargará su último punto de guardado.
- **NEW GAME:** la opción de empezar una nueva partida, borrando la que estuviera guardada en el proceso (se debería avisar de esto al usuario). Si existe una selección de dificultad, esta opción lleva a ella antes de empezar la partida, en caso contrario, comienza directamente la partida desde el tutorial.
- **SETTINGS:** esta opción lleva al usuario al menú de opciones, para personalizar el juego a su gusto antes de comenzar a jugar.
- **CREDITS:** esta opción lleva al jugador a la pantalla de créditos, en caso de que quiera conocer al equipo detrás del desarrollo del juego.

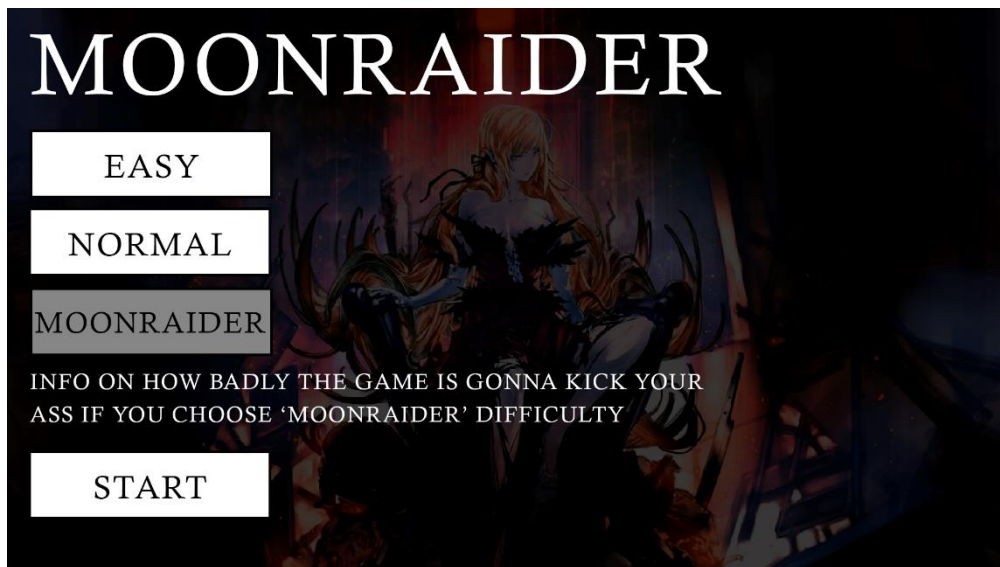
7.3. Menú de opciones



La pantalla de opciones de [Moonraider], accesible tanto desde el menú principal, como desde el menú de pausa, en medio de la experiencia de juego. En esta pantalla el jugador puede personalizar a su gusto distintas opciones de juego, entre ellas:

- **VOLUMEN DE BGM**
Volumen relacionado a la banda sonora. Se implementará con un slider.
- **VOLUMEN DE SFX**
Volumen relacionado a los efectos de sonido. Se implementará con un slider.
- **OPCIONES GRÁFICAS**
Si el tiempo de desarrollo permitiera habilitar una configuración de opciones gráficas, como control de sombras, iluminación, o efectos post-procesado, sería accesible desde el menú de opciones.
- **CONFIGURACIÓN DE CONTROLES**
Si el tiempo de desarrollo lo permite, sería positivo para la experiencia de usuario habilitar una zona donde se puedan cambiar los atajos de los controles al gusto del usuario. Si no se pudiera hacer esto, se recomienda encarecidamente ofrecer una imagen ilustrativa de los controles en su lugar.

7.4. Menú de selección de dificultad



Si se incluyesen distintos modos de dificultad en el juego (una opción muy atractiva, para apelar a distintos tipos de jugadores), sería necesario implementar una pantalla de selección de modo de dificultad que preceda al inicio de una partida. En esta pantalla, tendríamos:

- **Las opciones de dificultad disponibles.** El jugador puede seleccionar cualquiera de ellas para obtener más información acerca de cómo de fácil o difícil es el modo de juego en cuestión, ya que la selección escogida no se hará definitiva hasta que el jugador no presione el botón 'start'.
- **Botón 'Start'.** Este botón representa la confirmación de que el jugador está satisfecho con el modo de dificultad seleccionado. Cuando el jugador presione este botón, el modo de dificultad se 'cerrará' para el resto de la partida, y esta comenzará desde el tutorial.

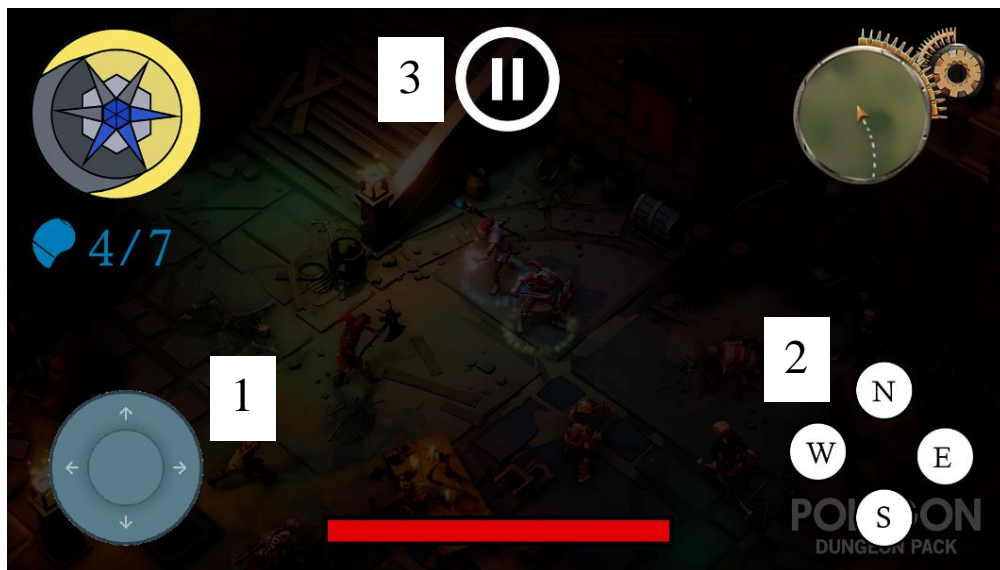
7.5. In Game HUD



Durante las sesiones de juego, la interfaz de juego representará en todo momento la siguiente información, en el caso de PC:

1. **AMULETO:** en todo momento, el 'Amuleto de Ogmia' será visible en la esquina superior izquierda de la pantalla. Este elemento informará al jugador en todo momento de cuál es su objetivo en el juego, y cuánto le queda para conseguirlo.
2. **CONTADOR DE FRAGMENTOS:** las mecánicas de exploración implican reunir fragmentos de 'esquirla de amuleto' en cada mazmorra para juntarlos y crear una esquirla completa cuando se tengan todos. Para ayudar a establecer este objetivo y dar un feedback visual del progreso de la tarea, se habilitará un contador en la pantalla que indique al jugador cuántos fragmentos ha encontrado y cuántos más debe encontrar.
3. **BARRA DE VIDA:** esta barra representa la cantidad de vida total del jugador, y cuánta le queda respecto a eso. Dará un feedback directo sobre si el jugador recibe daño, y en todo momento el jugador podrá visualizar fácilmente esta información.
4. **MINIMAPA:** el minimapa es el encargado de guiar al jugador dentro del espacio de juego. Representa un mapa simplificado del espacio de la mazmorra y al jugador dentro de él. Adicionalmente, si se interacciona con el minimapa, debería ser posible **ampliarlo** a tamaño completo para que el jugador pueda observar todo su entorno.

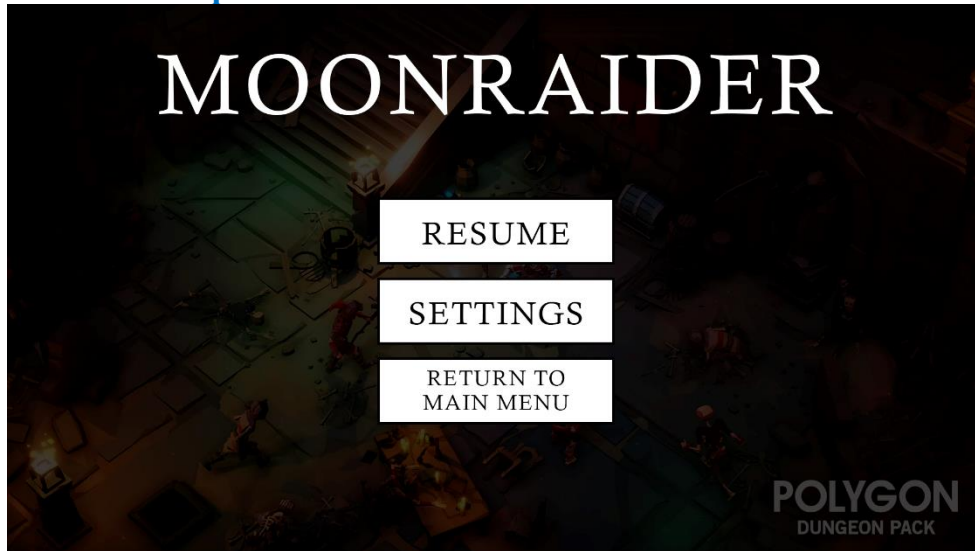
Por otro lado, es necesario introducir también el HUD ingame en la versión de **móvil**, ya que los controles táctiles integrados en la pantalla añaden algunos elementos:



En la versión móvil del juego, se introducen los siguientes elementos nuevos en el HUD:

1. **JOYSTICK VIRTUAL:** se introducirá un joystick virtual en la pantalla para habilitar la locomoción y el movimiento por el escenario para los jugadores.
2. **PAD DE BOTONES:** simulando los controles de mando, se añadirán cuatro botones a la esquina inferior derecha de la pantalla. Cada uno tendrá una acción distinta relacionada, e incluso comportamientos distintos en función de cuánto tiempo son apretados (por ejemplo, mantener el botón de ataque presionado produce un ataque circular, en lugar de uno simple)
3. **BOTÓN DE PAUSA:** dadas las características del hardware en móviles, no se puede habilitar un botón físico como atajo al menú de pausa. En su lugar, existirá un botón táctil en la pantalla que dará acceso a este menú en su lugar.

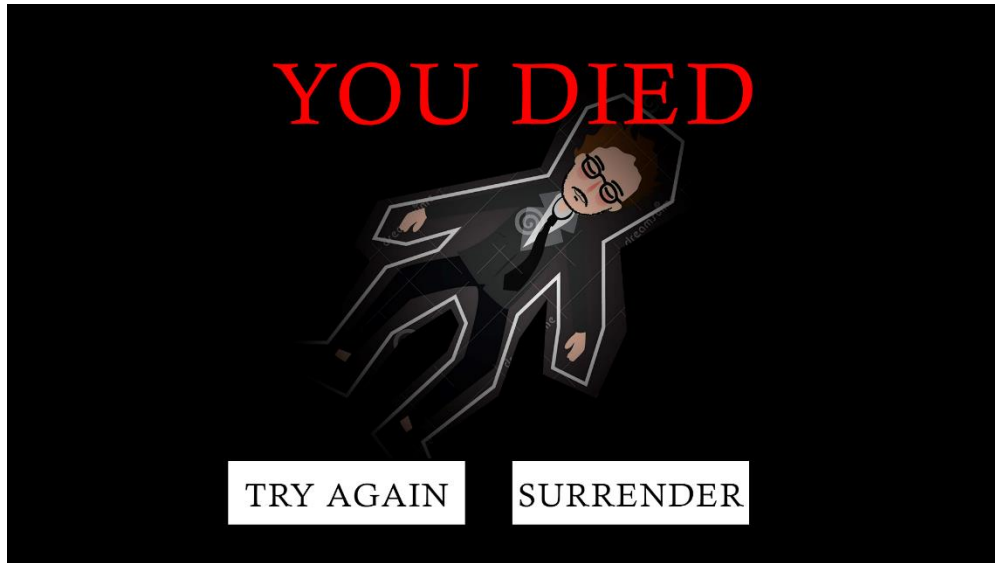
7.6. Menú de pausa



El menú de pausa cumplirá con la función de dar la opción al jugador de parar la sesión de juego, pudiendo volver a ella cuando lo desee y retomarla desde donde la dejó. Visualmente, este menú se superpondrá a una versión oscurecida del gameplay del juego en el momento en que se pausó, haciendo aparecer sobre éste el título del juego y las siguientes opciones:

1. **RESUME:** botón de reanudar la partida. Al presionarlo, el jugador sale del menú principal y vuelve al juego.
2. **SETTINGS:** da acceso al menú de opciones, que se superpondrá con el juego de la misma manera que lo hace esta pantalla. Es posible que algunas opciones gráficas, si las hay, no estén disponibles para cambiar durante la partida.
3. **RETURN TO MAIN MENU:** presionar este botón llevará al jugador de vuelta al menú principal, interrumpiendo la sesión de juego y perdiendo el progreso no guardado en el proceso. Por este motivo, es **altamente aconsejable** pedir confirmación al jugador antes de realizar esta acción.

7.7. Pantalla de Game Over



La pantalla de ‘game over’ es una parte muy importante de la experiencia de usuario, ya que su objetivo no sólo es comunicarle al jugador que ha ‘perdido’, sino también presentarle las opciones que tiene y motivarle para seguir jugando e ‘intentarlo otra vez’.

La propuesta visual para esta pantalla consiste en, sin cortar en ningún momento la cámara desde el gameplay, acercar la cámara al jugador ‘inerte’ tras morir en el propio espacio de juego. Si es posible, se aplicará mediante efectos de post-procesado un efecto ‘viñeta’ y un cambio de los colores de la escena para transmitir una sensación de derrota. En ese momento, aparecerá un letrero de ‘Game Over’ o ‘You died’, y las siguientes opciones para el jugador:

- **TRY AGAIN:** si el jugador escoge esta opción, se cargará el último punto de guardado (que normalmente siempre será dentro del Sueño de Medianoche), y el jugador seguirá jugando a partir de ese punto ‘para intentarlo otra vez’.
- **SURRENDER:** representa la opción de ‘abandonar’ el juego y volver al menú principal. Se le da una connotación negativa utilizando la expresión ‘rendirse’ para incentivar al jugador a escoger la opción de ‘intentarlo otra vez’ para seguir ‘luchando’.

7.8. Pantalla de créditos



La pantalla de créditos tiene el objetivo de presentar al equipo de desarrollo y las tareas que ha desempeñado cada uno de sus componentes dentro del desarrollo. Esta pantalla será accesible de dos maneras distintas:

- **Por elección del jugador a través del menú principal**, caso en el que el jugador tendrá el control sobre cuándo salir de la pantalla de créditos, y podrá desplazarse por ella a libertad (en caso de que los créditos no quepan dentro de una pantalla, se habilitará un slider para poder representar la información de manera correcta en distintos apartados).
- **Como conclusión a la experiencia tras alcanzar el final**. En este caso, los créditos aparecerán tras alcanzar el final del juego, mostrándose de manera automática. Si se presentan de forma estática, permanecerán un tiempo en pantalla y luego desaparecerán. Por otro lado, si se trata de una ‘cortina’ de créditos, estos se irán deslizando por la pantalla hasta que se hayan mostrado todos. Después de esto, y sin que el jugador tenga que hacer nada, se transitará a la ‘Pantalla Final’.

7.9. Pantalla final

La ‘pantalla final’ no es otra cosa más que una conclusión ilustrativa a todo el recorrido que ha hecho el jugador para alcanzar el final del juego. Visualmente, debe mostrarse una escena que case con el final obtenido por el jugador, y de un lazo satisfactorio a la historia y a la experiencia de juego.

En cuanto a la información representada en pantalla, a parte de la ilustración, se podría incluir aquí un ‘informe de batalla’ aportando datos sobre los logros del jugador e incluso una puntuación relacionada, pero dada la naturaleza de [Moonrider], eso no aportaría nada a la experiencia de juego, ya que no se ha diseñado entorno a una ‘puntuación’ que superar, sino entorno a una experiencia jugable que se disfruta por sí sola, y se revisita para obtener el otro final, o por el simple hecho de seguir jugando.

Por otro lado, si se llegasen a implementar distintos modos de dificultad, sí que sería beneficioso indicar en qué modo de dificultad se ha superado el juego en esta pantalla, para ‘premiar’ o ‘endecorar’ a los jugadores que superen el juego en las máximas dificultades, para darles una prueba de que lo han conseguido.

La única opción disponible en pantalla para el jugador será la de ‘volver al menú principal’, pulsando un botón. El jugador escogerá cuando regresar al menú principal, y a partir de ahí, su partida terminará.

Si el jugador cargase su último punto de guardado desde el menú principal, este le llevaría al último punto de guardado antes del final del juego, no a la ‘pantalla final’ directamente.

8. Controles

Los controles, según plataforma, son los siguientes:

8.1. Controles en PC

Los jugadores de PC podrán jugar utilizando uno de dos periféricos: mando y ratón o mando. A continuación, se describe el mapa de controles básico para cada uno de ellos:

8.1.1. Mando y ratón

- **Movimiento:** Teclas WASD o teclas direccionales.
- **Ataque:** Click izquierdo
- **Bloqueo:** Click derecho
- **Voltereta o dash:** Shift
- **Interacción:** Tecla F
- **Ataque giratorio:** Mantener pulsado y soltar click izquierdo
- **Menú de pausa:** Tecla Escape
- **Abrir minimapa:** Tecla M
- **Pasar diálogo:** Click en botón 'continuar'
- **Navegación por menús:** Ratón o teclas direccionales/WASD + Enter

8.1.2. Mando

- **Movimiento:** Joystick izquierdo
- **Ataque:** Botón oeste
- **Bloqueo:** Botón este
- **Voltereta o dash:** Gatillo derecho o gatillo izquierdo
- **Interacción:** Botón sur
- **Ataque giratorio:** Mantener pulsado botón oeste.
- **Menú de pausa:** Botón START
- **Abrir minimapa:** Hombro izquierdo/derecho
- **Pasar diálogo:** Botón sur
- **Navegación por menús:** Joystick izquierdo + botón este (cancelar) + botón sur (confirmar)

Dadas las facilidades que da Unity para remapear los controles, debería darse la opción al jugador de hacerlo

8.2. Controles en móvil

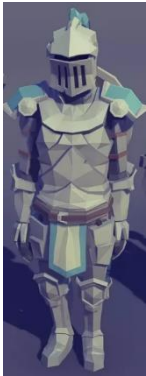
Para los controles de móvil se habilitarán unos controles similares a mando, pero virtualmente representados en la pantalla del móvil:

- **Movimiento:** Joystick virtual
- **Ataque:** Botón sur
- **Bloqueo:** Botón este
- **Voltereta o dash:** Botón oeste
- **Interacción:** Reemplaza al botón sur cuando se pueda interactuar con algo.
- **Ataque giratorio:** Botón norte
- **Menú de pausa:** Tocar botón PAUSA
- **Abrir minimapa:** Tocar el minimapa
- **Pasar diálogo:** Tocar botón 'continuar'
- **Navegación por menús:** Desplazamiento e interacción táctil.

9. Estilo visual

Dado que el videojuego en desarrollo está enfocado a plataformas web, dentro de las que se incluye la plataforma móvil, se debe hacer una propuesta visual que consuma pocos recursos, pero siga siendo atractiva y explote adecuadamente las tres dimensiones. El equipo consideró la mejor opción utilizar gráficos de estilo **'low poly'** en este caso: modelos de bajo poligonaje y texturizado muy sencillo, que simplifican la optimización de recursos y pueden seguir siendo atractivos gracias a su sencillez y uso de los colores.

9.1. Modelos y animaciones de personajes

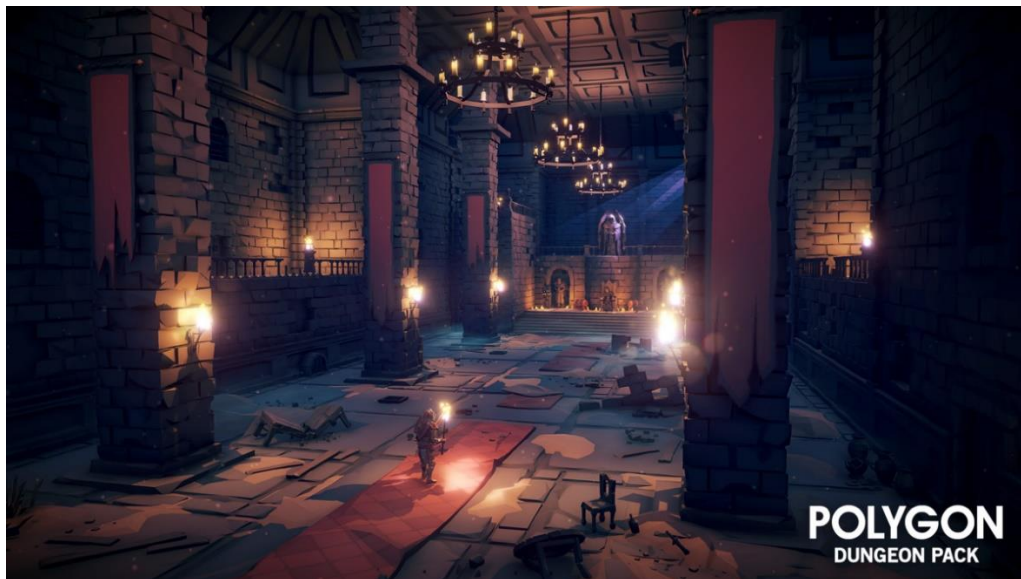


Los modelos seguirán la misma estética **'low poly'**, siendo la mayoría de ellos humanoides para simplificar el proceso de animación, ya que cumpliendo este requisito se pueden compartir animaciones fácilmente entre ellos, y más importante todavía, se pueden aplicar animaciones de **mixamo**², lo que acelerará enormemente el proceso de animación de los personajes y ahorrará mucho tiempo de desarrollo.

Muchos de los modelos utilizados en el desarrollo pertenecen al pack de assets **'Dungeon Pack'**, de **Synty Studios**, que el equipo adquirió precisamente para el desarrollo de este juego.



9.2. Modelado de escenarios y props



Los escenarios y props, en la misma línea que todo lo demás, también serán de estética **'low poly'**. Entre los assets más importantes para el modelado de escenarios se encuentran el **'Dungeon Pack'**, de **Synty Studios**, o el **'Low Poly Ultimate Pack'**, de **polyperfect**.

Utilizando estos packs, el equipo podrá generar niveles personalizados a las necesidades del proyecto utilizando componentes modulares que se adaptarán muy bien a la generación de niveles procedimentales.

² Biblioteca y plataforma online de Adobe que contiene un gran número de animaciones de dominio público

9.3. Assets propios

El equipo desarrollará todos los assets que sean necesarios para el proyecto y no se encuentren entre los packs de assets externos disponibles. Asimismo, el modelado de los personajes centrales de la narrativa, el viajero protagonista y la hechicera, serán diseñados y modelados desde cero por el equipo, junto a otros props importantes como el Amuleto de Ogmia, props importantes para el Sueño de Medianoche o elementos visuales del HUD.

10. Mecánicas

Esta sección se dividirá en dos subsecciones en base a la importancia de las mecánicas que la componen en relación al diseño del juego, es decir, en mecánicas núcleo y en mecánicas auxiliares:

10.1. Mecánicas núcleo

Las mecánicas núcleo son aquellas que definen el centro de la experiencia de juego, y como tales, son las que más atención deben recibir en el desarrollo:

10.1.1. Recolección de trozos de amuleto

La mecánica sobre la que se sostienen todas las demás, y la que define el progreso y compleción del juego, sin duda es la recolección de trozos del amuleto. Existe un número limitado de éstos, y en cada mazmorra sólo se podrán encontrar dos trozos de amuleto:

- **Trozo de amuleto ganado por combate:** en cada mazmorra existirá un jefe o enemigo que derrotar en uno de sus extremos más alejados. Al derrotarlo, el jugador obtendrá un trozo del amuleto.
- **Trozo de amuleto juntado de fragmentos más pequeños:** para obtener este trozo de amuleto, el jugador tendrá que buscar pequeños **fragmentos** en las mazmorras. Al juntar todos los fragmentos de trozo de amuleto que haya en una mazmorra, éstos se unirán y el jugador obtendrá un trozo completo de amuleto.

El proceso de obtención de trozos de amuleto define el ciclo de juego, la progresión del personaje, las mecánicas, y los objetivos del juego, además de ser el motor de la narrativa. Es la mecánica núcleo sobre la que se construyen las demás, y por ello es la más importante: motivo por el que se desea incluir el amuleto como elemento inmutable y siempre visible dentro del juego, para que el jugador conozca en todo momento cuánto progreso ha hecho y cuánto progreso le falta para llegar al final del juego, completando el amuleto.



Para conseguir esto, se incluirá una representación 3D detallada del 'Amuleto de Ogmia' en la interfaz de juego, en la esquina superior izquierda, y cada vez que el jugador encuentre una nueva 'esquirla' del amuleto, ésta se incrustará de manera visual en éste, evolucionando así de manera visual a lo largo del juego. Se adjuntan esquemas visuales del amuleto y su progreso, así como del aspecto que tendría el amuleto, representando también la luna dentro de sus formas y colores, como metáfora del conocimiento.



10.1.2. Movimiento y exploración

La mayor parte del tiempo, el jugador la empleará navegando los niveles y explorándolos en busca de fragmentos o trozos del amuleto. Por eso, la kinestética del movimiento y la exploración deben estar muy cuidados. La cámara debe mostrar cómodamente el escenario, pero no mostrar demasiado, para mantener la comodidad, pero al mismo tiempo conservar el misterio de ‘qué habrá detrás de la siguiente puerta’.

La exploración es uno de los dos pilares base de la experiencia, además de un paso obligado para encontrar los fragmentos del amuleto repartidos en las mazmorras.

10.1.3. Combate

El combate, junto a la exploración, es el otro pilar del gameplay del juego. Se trata de un sistema de combate ‘hack n slash’ básico, donde lo que prima es el combate cuerpo a cuerpo, que es la única opción del jugador. Se busca que tenga una sensación intrépida, pero que su dificultad sea comedida. Un punto medio entre el combate estratégico de ‘Dark Souls’³ y el combate a veces frenético de ‘Hyper Light Drifter’⁴.

El sistema de combate estará guiado por la **barra de vida** del jugador, que será visible en todo momento en la pantalla. Dada la propuesta simple de juego, no es necesario implementar sistemas de estamina: solamente cooldowns para las distintas acciones.

El flujo central del combate consistirá en esquivar los ataques enemigos mediante dashes o esquives y utilizar éstos para posicionarse adecuadamente en puntos donde el jugador pueda atacar a los enemigos para desestabilizarlos mediante un combo básico de tres ataques. Si además se añadieran habilidades especiales a la fórmula (sólo si los tiempos de desarrollo lo permiten), el uso correcto de éstas en el momento indicado debería ser capaz de darle la vuelta a un combate complicado, en especial en las etapas finales del juego, donde no será tan fácil asestar golpes a los enemigos.

Pelear será un requisito y un evento muy común dentro del juego, ya que en cualquier sala donde aparezcan enemigos, las puertas se cerrarán, obligando al jugador a pelear para avanzar. De la misma manera, no se podrán obtener los trozos de amuleto guardados por jefes si no se les derrota con antelación.

10.1.4. Obstáculos y trampas

Unido a la exploración y el combate, los obstáculos, trampas y peligros del entorno serán la tercera pata que complementa a la exploración y el combate. Repartidas por las mazmorras habrá numerosas trampas (en especial en las últimas etapas del juego), que el jugador tendrá que sortear con éxito para poder avanzar. No se busca una experiencia de plataformeo punitiva donde el jugador muere instantáneamente, sino una donde no puede darse el lujo de bajar la guardia, pese a que caer en una o dos trampas no vaya a drenar toda su barra de vida.

Además, en muchas ocasiones, los fragmentos de trozo de amuleto estarán resguardados en salas con distintas trampas que dificulten su acceso, y ya que se ha prescindido de una mecánica de salto, la gran mayoría del peso de plataformeo recaerá en esquivar las trampas haciendo un uso adecuado del dash, en conjunción con un buen timing.

³ [Dark souls](#): videojuego desarrollado por From Software y publicado en 2011

⁴ [Hyper Light Drifter](#): videojuego desarrollado por Heart Machine y publicado en 2016

10.2. Mecánicas auxiliares

Como su nombre indica, las mecánicas auxiliares existen para potenciar las mecánicas núcleo, dándole más usos a éstas o creando un efecto que ayude a crear la experiencia de juego deseada.

10.2.1. Desarrollo de personaje

Ya que las dos patas de la experiencia de juego son la exploración y el combate, es requisito para mantener la atención del jugador y darle una sensación de progreso que el gameplay evolucione de alguna manera a lo largo del recorrido del juego. Para cubrir esta necesidad y unirla al mismo tiempo a la narrativa que gira entorno a ‘obtener conocimiento’, se ha decidido que el personaje jugador se desarrollará siempre que obtenga una nueva esquirla de conocimiento, de la siguiente manera:

Tutorial

Encontrar núcleo de amuleto: Desbloquea el tercer golpe o ‘finisher’ del combo básico. Este último ataque es más fuerte y tiene la capacidad de romper la defensa del enemigo.

Nivel 1

Esquirla de reconocimiento: Otorga un dash mejorado. Este nuevo dash alcanza más lejos, otorga más tiempo de invulnerabilidad y es más rápido que el original.

Esquirla de combate: Aumento de vida y estadísticas (+ daño).

Nivel 2

Esquirla de reconocimiento: Otorga la posibilidad de ejecutar un ‘ataque giratorio’ cuando se mantenga pulsado el botón de ataque habitual. Este ataque es más lento, pero hace bastante daño y cubre un área de 360° entorno al jugador

Esquirla de combate: Aumento de vida y estadísticas (+ daño).

Nivel 3

Esquirla de reconocimiento: Otorga la habilidad de bloquear ataques durante un corto periodo de tiempo. Para ejecutar esta habilidad se habilitará un nuevo atajo de controles.

Esquirla de reconocimiento (ALTERNATIVA): Otorga la habilidad de ‘estocar’ cuando se combinan el dash y el ataque (pulsando ambos al mismo tiempo). Este ataque cubre más distancia que el dash, puede stunnear al enemigo y además hace bastante daño.

Esquirla de combate: Aumento de vida y estadísticas (+ daño)

10.2.2. Interacción con el entorno / exploración narrativa

Una parte importante de la experiencia de juego será la narrativa emergente que se generará al explorar las mazmorras. Para fomentar esto y explorar más el tema del juego, se incluirán distintos objetos repartidos en las mazmorras con los que el jugador podrá interactuar. Estos objetos pueden tomar cualquier forma (se destacará su ‘interactividad’ utilizando algún efecto visual llamativo), y al interactuar con ellos, al jugador se le presentará un diálogo de texto que aporte una pequeña pieza de ‘lore’.

Esto creará pequeñas historias que los jugadores podrán enlazar al entorno, creando esa narrativa emergente, e incluso uniendo pequeños retazos separados para formar una imagen mayor del mundo del juego, siempre entorno a la temática que se quiere explotar.

10.2.3. Obtención de nuevas armas

Esta mecánica es **opcional, poco prioritaria y probablemente no se implemente**. Para fomentar la ‘randomización’ del juego y dar un aliciente mayor para derrotar enemigos más allá de la obligación de hacerlo, se podría plantear un sistema de armas intercambiables para el jugador, de manera que pueda encontrar y equipar nuevas armas más fuertes a lo largo de su aventura.

El funcionamiento sería el siguiente: los enemigos tienen una probabilidad muy baja de soltar su arma al morir. Si la sueltan, el jugador podrá acercarse a ella, y en el momento en que esté cerca, un **widget** de información aparecerá en pantalla indicándole las estadísticas de daño tanto de su arma actual, como de la que hay arrojada en el suelo.

Si el jugador decide que quiere cambiar de arma, solo tendrá que interaccionar con el arma tirada en el suelo de la misma manera que se interactúa con cualquier objeto en el juego, y de esa manera se equipará con la nueva arma, dejando la vieja tirada en el suelo.

Este sencillo sistema evade al equipo de desarrollo de la necesidad de implementar un sistema de inventario, y a la vez da un gran aliciente al jugador para combatir y explorar más cada mazmorra, pudiéndose llegar a dar el caso donde el jugador ‘farnea’ las mejores armas del juego. Si se deseara, se podrían incluso ligar habilidades a las armas más poderosas, de manera que éstas otorgasen nuevos ataques al jugador, o distintos combos.

10.2.4. Guardado de partida

Cada vez que el jugador acceda al ‘Sueño de Medianoche’, la partida se guardará automáticamente junto a todo su progreso. El juego le informará de ello.

10.2.5. Mecánica de muerte y pérdida de progreso

La muerte en [Moonraider] no significa el final completo de la experiencia, con lo que es importante definir cuál es el castigo para el jugador que muera en su exploración de las mazmorras (no se tiene en cuenta el caso de morir en el Sueño de Medianoche, ya que no es posible):

La única condición para que el jugador ‘muera’, es que su barra de vida llegue a 0 puntos, sea por daño recibido de trampas o enemigos.

Si el jugador muere, se cargará su último punto de partida, que idealmente se corresponderá con su última visita al Sueño de Medianoche. Todo el progreso que hiciera entre ese momento y el momento de su muerte, se pierde.

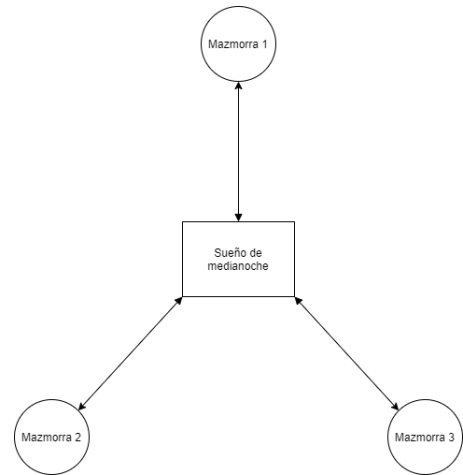
Esto introduce una mecánica de ‘gestión de riesgo’, ya que si un jugador sale de la mazmorra para guardar su progreso, sabe que al volver tendrá que volver a enfrentarse a los enemigos... pero al mismo tiempo, si se arriesga a pasar mucho tiempo sin volver al espacio seguro del sueño, mayor será la pérdida si muere.

11. Niveles

En esta sección se describirá todo lo relacionado con los niveles del juego: cuántos hay, qué estructura tienen y qué elementos contienen

11.1. Macroestructura de niveles

La estructura de juego de [Moonraider] gira entorno al espacio de juego central, el Sueño de Medianoche. Desde este punto central, que sirve como nexo, punto de guardado y centro de la narrativa al mismo tiempo, el jugador se desplaza a las mazmorras para encontrar en ellas las ‘esquirlas del conocimiento’, objetivo principal del juego, pudiendo ir y volver al Sueño de Medianoche a través de los puntos de salida dentro de la mazmorra, manteniéndose guardado el progreso realizado en las mazmorras, aunque se salga de éstas.



Por otro lado, no todas las mazmorras son accesibles desde el principio. El juego tiene una estructura lineal de avance, de manera que hasta que no se hayan recolectado las dos esquirlas de amuleto que hay encada mazmorra, el paso a la siguiente no se abrirá dentro del Sueño de Medianoche.

Este ciclo continúa hasta que el jugador haya recolectado todas las esquirlas de conocimiento de todos los niveles, momento en el que el Sueño de Medianoche se ‘completa’, y el jugador alcanza el final del juego la próxima vez que regrese a él.

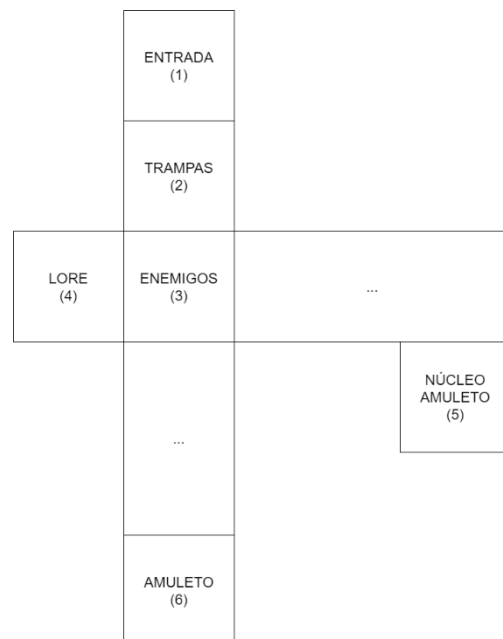
11.2. Estructura individual de niveles

En esta sección, se describirá mediante esquemas la estructura del tutorial y la estructura del Sueño de Medianoche, así como la estructura común del resto de niveles:

11.2.1. Tutorial

El tutorial es el primer lugar con el que interacciona el jugador nada más empezar la partida. Tiene múltiples propósitos: introducir la narrativa, presentar todas las mecánicas, ser representativo de la experiencia de juego, y servir como gancho que llame la atención a los jugadores para seguir jugando. Con el objetivo de cumplir todos estos requisitos, el tutorial se plantea como un nivel inmutable (es decir, un nivel que no es procedimental).

El esquema propuesto para este nivel tutorial se encuentra a la derecha. Para diferenciar de alguna manera este nivel de los demás, se propone que éste se desarrolle al semi-descubierto, mientras que las mazmorras que conformarán los niveles del juego serán entornos completamente interiores. Siguiendo el recorrido del esquema, el jugador se contraría con:



1. **ENTRADA:** lo primero que ve el jugador al iniciar una nueva partida será una cutscene introductoria, que ocurrirá en este espacio. Una vez acabada, se introduce al jugador a los controles de movimiento mediante diálogo.
2. **TRAMPAS:** este espacio estará dedicado a mostrar al jugador qué son las trampas y cómo evitarlas, introduciéndole convenientemente a la mecánica de voltereta/dash con antelación. Las trampas serán fácilmente reconocibles.
3. **ENEMIGOS:** en este punto, el jugador se encontrará con los primeros enemigos del juego. Se le introducirá aquí al sistema de combate: cómo atacar, esquivar y derrotar al enemigo sin que reduzcan su vida a cero. Los enemigos serán muy fáciles de derrotar en este primer combate. A partir de este punto, los caminos se bifurcarán, con lo que se introducirá también el acto de **explorar**.

Los espacios vacíos entre este punto y los puntos 5 y 6 determinan espacios de transición, con pocos o ningún enemigo/trampas.

4. **LORE:** convenientemente, en la sala posterior a la de los enemigos, habrá una pequeña ‘sala de lore’ con un objeto interaccionable (diario al lado de un cadáver, por ejemplo). Al interactuar con él, el jugador aprenderá a interactuar con objetos del entorno, y además recibirá información acerca de los objetivos del nivel, ya que ese objeto revelará que en esas ruinas hay un amuleto muy poderoso, pero que es necesario encontrar su núcleo, que también se encuentra en algún punto de las ruinas, para activarlo.
5. **NÚCLEO DEL AMULETO:** en esta sala se pretende introducir al jugador a dos conceptos: la recolección de ‘esquirlas de amuleto’ y al sistema de progreso.

Se trata de una sala en cuyo centro se encuentra el ‘núcleo’ del Amuleto de Ogmia. Este ‘núcleo’ es especial porque sin él no se puede activar el amuleto en el punto 6. Esto se ha hecho así para forzar al jugador a aprender todas las mecánicas antes de acabar el tutorial, pero por todo lo demás, este ‘núcleo’ es una réplica exacta de una esquirla de amuleto de exploración, y su objetivo es introducir la mecánica detrás de éstas.

Por otro lado, cuando se obtenga dicho ‘núcleo’, el jugador recibirá su primera **mejora de progreso** del juego, introduciendo un tercer golpe en su combo básico de ataque. De esta manera, se pretende que el jugador relacione inmediatamente encontrar esquirlas de amuleto con obtener mejoras para su personaje.

De hecho, una vez el jugador obtenga el núcleo, y de manera similar a otras salas con fragmentos de amuleto, se cerrarán las puertas y el jugador se verá obligado a luchar, poniendo directamente en práctica sus mejoras.

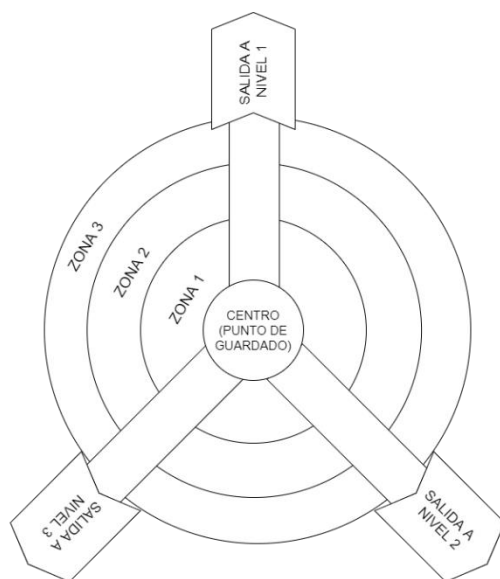
6. **AMULETO:** Este punto representa el final del tutorial, así como la introducción al Sueño de Medianoche y los objetivos globales del juego.

En esta sala se encuentra el Amuleto de Ogmia, pero para que el jugador pueda ‘activarlo’ y dar paso a la cutscene de final de tutorial, será necesario encontrar el ‘núcleo’ de amuleto en el punto 5. Si el jugador llega aquí antes, se le deberá dar una pista cuando interactúe con el amuleto ‘vacío’.

Una vez interactúe con el amuleto teniendo en su poder el ‘núcleo’ del Amuleto de Ogmia, éste se activará y esto dará lugar a una cutscene donde la hechicera se pondrá en contacto con el protagonista por primera vez, cerrando el contrato por el que el protagonista se convierte en un “buscador del conocimiento”.

Una vez cerrado dicho contrato, se llevará al jugador por primera vez al Sueño de Medianoche, donde a través de un número de diálogos se le introducirá a la estructura global y objetivos del juego, así como al sistema de guardado de partida, que funciona guardando la partida cada vez que el jugador entra al ‘Sueño de Medianoche’.

Una vez acabado todo este proceso, el jugador obtendrá libertad de acción y comenzará su recorrido principal para superar [Moonraider].



11.2.2. Sueño de Medianoche

El Sueño de Medianoche, tal y como se especifica en el apartado de “Narrativa y personajes”, es un espacio entre la mente y la materia, representación física del contrato entre el protagonista y “Ogmia” y nexo de la historia y experiencia de juego. Además, es el único punto del juego donde es posible guardar la partida, el escenario final y el lugar al que el jugador siempre volverá tras pelear en las mazmorras. Como tal, demanda especial atención su estructura y aspecto, que se plantea en un esquema adjunto a la izquierda, y se explica a continuación:

El Sueño de Medianoche es un espacio rodeado de la “nada”, donde las estructuras parecieran flotar en un espacio onírico iluminado por la luz de una luna rojiza en un cielo nublado de la medianoche. En su **centro** se encuentra una estatua, trono o tributo representativo de “Ogmia” sobre una placeta que idealmente tendrá grabada las mismas formas que el Amuleto de Ogmia sobre ella. En algún punto de este espacio central, existirá un punto iluminado que servirá como punto de guardado, guardándose la partida al interactuar con él (sea sentándose en el trono, rezando de rodillas a una estatua, etc). Este punto también es el “punto de spawn” donde el jugador reaparece al volver al Sueño de Medianoche.

Idealmente, siempre que se entre al Sueño de Medianoche se mostrará una breve cutscene donde la cámara primero apunta a la luna, mostrando su etapa actual, y luego al protagonista rezando de rodillas y levantándose en silencio, momento en el que la cámara vuelve a su posición estándar y se devuelve el control al jugador.

Desde este punto central partirán tres caminos que llevarán a las respectivas salidas a las mazmorras o niveles, representadas como portales, arcos o puertas (se da libertad creativa al modelador de escenarios). Las que no estén disponibles todavía se mostrarán cerradas (o sin portal), mientras que las que sean accesibles en ese momento estarán abiertas (o con portal).

Por otro lado, si los tiempos de desarrollo lo permiten, sería muy conveniente para el desarrollo de la narrativa, y la sensación de progreso del jugador, que el Sueño de Medianoche vaya creciendo y evolucionado a medida que el jugador encuentra **esquirlas del amuleto**. Al mismo tiempo, la **luna cambiará desde luna nueva a luna llena** a través de tres etapas de desarrollo globales.

La consiguiente evolución pretende crear una metáfora entre el “crecimiento” de la luna desde luna nueva a luna llena, acompañándolo con la exploración del personaje de la hechicera, dividiéndolo en tres etapas: infancia, adultez y vejez/muerte. En cada etapa de la luna, el sueño crece y va dando espacio a recuerdos de la hechicera, que una vez fue humana y tuvo una vida como todos los demás, pero poco a poco fue cayendo en la “maldición del conocimiento”, perdiendo últimamente su identidad como individuo frente a la totalidad del conocimiento universal: saberlo todo no es compatible con ser “uno” mismo, ya que lo que nos da la individualidad es la diferencia con el resto del mundo y las cosas que desconocemos o ignoramos:



De izquierda a derecha: luna en primera etapa, en segunda etapa, en tercera etapa y en etapa final (luna llena) cuando se complete el amuleto.

1. **PRIMERA ETAPA – INFANCIA:** Desarrollo dado durante la primera mazmorra. Durante este período la luna evolucionará desde luna nueva a primera etapa. A su vez, la “Zona 1” (consultar esquema de la página anterior) se desbloqueará conforme se hallen las esquirlas de la primera mazmorra (una mitad con la esquirla de combate, y la otra con la esquirla de exploración). Los recuerdos de Ogmia desbloqueados en esta primera etapa hablarán acerca de la vida temprana de la hechicera: infancia, inocencia, ignorancia...

Alternativamente, siguiendo el modelo de cuatro etapas de vida de Carl Gustav Jung, esta primera etapa se corresponde con “el atleta”, con lo que se podría hacer especial hincapié en una obsesión por lo físico y lo superficial, dejando atrás la inocencia.

2. **SEGUNDA ETAPA – ADULTEZ:** Desarrollo dado durante la segunda mazmorra. La luna pasa a segunda etapa, y se desbloquea la “Zona 2”, de la misma forma que la anterior. Los recuerdos y lugares de esta zona estarán relacionados con la adultez: descubrimiento del mundo, del cuerpo, del placer, ambición por conseguir objetivos, miedo por perder lo que se ha conseguido...

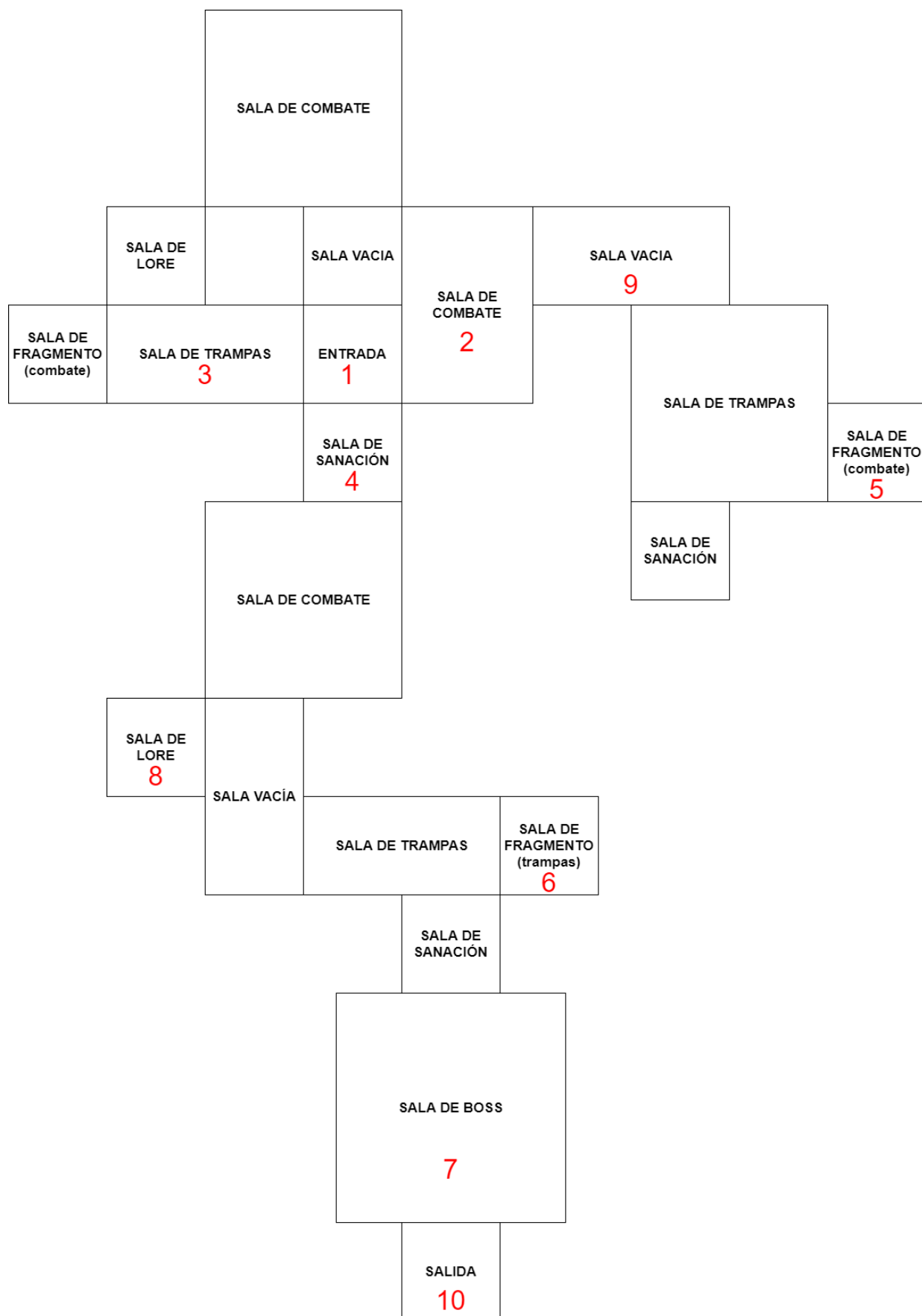
Alternativamente, en el modelo de Jung, esta etapa se correspondería con “la etapa del guerrero”, donde nos obsesionamos con alcanzar nuestras propias metas, obtener éxito, explorar nuevos escenarios y subir escalafones, obtener nuevas sensaciones o más bienes materiales... y quizás también con la tercera, donde una vez tenemos ya ‘todo lo que queremos’, nos centramos en ‘dar’ a los demás, y sentirnos así completos, proyectando nuestra imagen en la de los demás.

3. **TERCERA ETAPA – VEJEZ Y MUERTE:** Desarrollo dado durante el progreso de la tercera mazmorra. La luna pasará de segunda a tercera etapa, conectando con la luna llena que sólo se verá cuando se afronte el final del juego. En este punto se desbloquea la “Zona 3”, y junto a ella, los recuerdos de la última etapa de la vida de la hechicera, relacionada con la vejez y la muerte: sabiduría, y miedo a lo desconocido al mismo tiempo, reflexión y contemplación de la muerte... y la consecuente decisión de querer saber más acerca del mundo, de perdurar con el tiempo. Sin embargo, entre estos recuerdos, también habrá otros más extraños, que parezcan hablar de un sentimiento de pérdida del “yo” derivado de la obtención del conocimiento absoluto.

A su vez se puede relacionar esta etapa final con la cuarta etapa de Jung, la etapa espiritual, donde se trascienden los vínculos materiales y afectivos, y se busca un entendimiento superior de uno mismo y de todo el mundo: **superar nuestro punto de vista individual para empezar a comprender cómo todas las cosas se conectan**. Este sería sin duda el empuje final que llevó a la hechicera a pactar para convertirse en “Ogmia”, la encarnación de todo el conocimiento

11.2.3. Estructura de las mazmorras

En esta sección se dará una descripción generalista de la estructura de una mazmorra, tomando como ejemplo el esquema adjunto en la siguiente página, describiendo el flujo de juego y los objetivos de una mazmorra como nivel, así como sus componentes individuales y su función:



El jugador comienza siempre el nivel en el punto de salida (1). El momento en que abandona la mazmorra está sujeto a distintas posibilidades dentro de las necesidades del desarrollo:

- Si el tiempo de desarrollo lo permite, se habilitarán puntos de salida en las ‘salas de fragmento’ (5 y 6), desde los cuáles el jugador puede salir al Sueño de Medianoche para guardar la partida y su progreso. Cuando vuelva a la mazmorra a través de la entrada habilitada en el sueño, reaparecerá de nuevo en la entrada, pero su progreso dentro de la mazmorra se guardará (número de fragmentos recolectados, esquivarla de combate, progreso del minimapa, etc).
- En caso de que lo anterior no sea posible, se introducirán puntos de guardado automáticos cada vez que el jugador encuentre un fragmento u obtenga una esquivarla, de manera que el juego se guardará no solamente en el Sueño de Medianoche, sino también en las mazmorras al progresar.

En cualquiera de los dos casos, la estructura de la mazmorra y los objetivos dentro de ésta no cambian. Siguiendo el recorrido planteado por el esquema, tenemos:

1. **ENTRADA:** punto donde aparece el jugador al entrar a la mazmorra, independientemente de si es la primera vez que entra en ella o no. Siempre que el jugador entre a la mazmorra a través del Sueño de Medianoche, aparece en este punto. Esto aporta a la sensación de riesgo del jugador, que gestionará con cuidado cuándo entra y sale de la mazmorra.
2. **SALA DE COMBATE:** cuando un jugador entre en una sala de combate, las puertas se cerrarán detrás de él: no se volverán a abrir hasta que el jugador derrote a todos los enemigos de la sala. Esta mecánica es reminiscente de juegos como los clásicos de ‘Zelda’ o el más reciente ‘Binding of Isaac’⁵, que obliga al jugador a pelear y consagra la experiencia de combate como requisito para superar el juego. Si el jugador sobrevive al combate, las puertas se abren, y este puede continuar explorando la mazmorra. Conforme se avance en el juego, estas salas contendrán combinaciones de enemigos más duros.
3. **SALA DE TRAMPAS:** estas salas no contendrán enemigos. En su lugar, supondrán un peligro para el jugador por estar repletas de trampas que tendrán el objetivo de herir y obstaculizar al jugador, que deberá hacer buen uso de las mecánicas de movimiento y dash para superar estos espacios y continuar explorando. Se podrían entender como segmentos de plataformeo, pese a carecer de una mecánica de salto. Conforme se avance en las mazmorras, estas salas serán cada vez más comunes, y tendrán una variedad de trampas mayor y más letal.
4. **SALA DE SANACIÓN:** estas salas suponen una ‘zona de descanso’ para el jugador, ya que no suponen ningún peligro y ofrecen el único medio para recuperar vida dentro de la mazmorra. Estas salas tienen un ‘aura de sanación’ en su centro, que restaurará vida al jugador si este se acerca a ella. Sin embargo, la cantidad de vida que pueden aportar es limitada, y una vez esta se agote, el ‘manantial’ de vida se agotará y no se repondrá hasta que el jugador salga de la mazmorra. Cuando vuelva a entrar, estos ‘manantiales’ se repondrán.

⁵ https://es.wikipedia.org/wiki/The_Binding_of_Isaac

5. **SALA DE FRAGMENTO (COMBATE):** esta sala contiene un fragmento de esquirla de amuleto. Tal y como se estableció en el apartado 10.1.1., es necesario encontrar todos los fragmentos de amuleto de una mazmorra para formar la esquirla completa relacionada con la exploración de ésta. Esta mazmorra contiene uno de esos fragmentos, pero para conseguirlo, el jugador tendrá pelear.

Una vez el jugador coja el fragmento, las puertas de la habitación se cerrarán y enemigos aparecerán por sorpresa. Para poder salir con vida de allí, el jugador tendrá que derrotarlos primero. Estos combates deberían ser algo más complicados que los de las salas de combate habituales, ya que es un desafío que el jugador acepta al coger el fragmento.

6. **SALA DE FRAGMENTO (TRAMPAS):** esta sala, al igual que el arquetipo anterior, contiene un fragmento de esquirla de amuleto. La única diferencia es que en este caso, el jugador deberá sortear una serie de trampas para alcanzar el lugar donde está el fragmento y recogerlo, pero no tendrá que pelear contra enemigos. Estas trampas deberían ser más complejas de superar que las de salas de trampas habituales.

EXTRA: SALA DE FRAGMENTO VACÍA: cabe destacar que también cabe la posibilidad de encontrar salas de fragmento que no opongan ningún tipo de resistencia al jugador para conseguirlo. Estas salas deberían aparecer con más frecuencia al principio del juego, para moldear la curva de dificultad, o en modos de dificultad más fáciles, si es que se introducen modos de dificultad distintos.

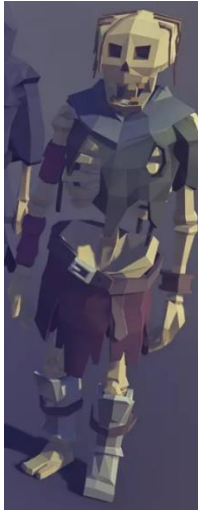
7. **SALA DE BOSS:** esta sala, que normalmente se encontrará en el punto más alejado de la mazmorra, contendrá un ‘jefe final’ de mazmorra, que el jugador tendrá que derrotar para obtener la esquirla de combate de esa mazmorra, necesaria junto a la esquirla de exploración para obtener acceso a la siguiente mazmorra. Normalmente, el jefe de mazmorra será mucho más fácil de derrotar si se cuenta con la habilidad adquirida gracias a la esquirla de exploración de ese mismo nivel (consultar apartado 10.2.1. para más información)
8. **SALA DE LORE:** este tipo de salas existen para expandir la narrativa emergente del juego. Dentro de ellas, se podrán encontrar objetos interaccionables (sean diarios, fantasmas, personajes, etc) que contarán una pequeña historia o retazo de historia que el jugador podrá relacionar con el espacio de la mazmorra, para darle un sentido y una atmósfera, y con la temática general del juego. Sirve también como zona de descanso en la curva de intensidad general.
9. **SALA VACÍA:** salas que no tienen ningún elemento importante: ni trampas, ni enemigos, ni objetos interaccionables. Esto no quiere decir que estén vacías ‘visualmente’ (más bien debería ser todo lo contrario), sino que no tienen ningún elemento mecánicamente importante dentro de ellas. Sirven para aligerar la curva de intensidad general del nivel, y para dar un descanso al jugador.
10. **SALIDA:** la salida de la mazmorra. No tiene por qué ser la única salida, pero sí que es la ‘principal’. Siempre se encuentra justo después de la sala de jefe, y es necesario derrotarle para acceder a ella. Desde aquí el jugador puede volver al Sueño de Medianoche para salvar su progreso.

12. Enemigos

Este apartado consistirá en una descripción individual de todos los enemigos del juego, incluyendo dónde se les puede encontrar y cuáles son sus características.

12.1. Enemigos 'melee'

Aquellos enemigos que sólo pueden combatir a corta distancia



12.1.1. Esqueleto maltrecho

Enemigo melee más débil del juego.

- **ZONAS DE APARICIÓN:** Tutorial y nivel 1.
- **RATIO DE APARICIÓN:** Muy común.
- **MÉTODO DE ATAQUE:** Se lanza al ataque sin pensárselo mucho. Sólo tiene un golpe básico cuerpo a cuerpo.
- **VELOCIDAD DE MOVIMIENTO:** Normal.
- **CANTIDAD DE VIDA:** Baja.
- **CUÁNTO DAÑO HACE:** Poco daño.



12.1.2. Esqueleto recluta

Como el esqueleto maltrecho, pero un poco más duro. Nada muy serio.

- **ZONAS DE APARICIÓN:** Nivel 1 y 3.
- **RATIO DE APARICIÓN:** Poco común en nivel 1, común en nivel 3.
- **MÉTODO DE ATAQUE:** Espera su momento para atacar. Combo de dos golpes lentos.
- **VELOCIDAD DE MOVIMIENTO:** Normal.
- **CANTIDAD DE VIDA:** Normal-baja.
- **CUÁNTO DAÑO HACE:** Normal.



12.1.3. Goblin común

Un goblin normal y corriente. No es la gran cosa.

- **ZONAS DE APARICIÓN:** Nivel 2.
- **RATIO DE APARICIÓN:** Muy común.
- **MÉTODO DE ATAQUE:** Ataca sin pensarlo demasiado. Tiene un único golpe básico.
- **VELOCIDAD DE MOVIMIENTO:** Normal.
- **CANTIDAD DE VIDA:** Normal-baja.
- **CUÁNTO DAÑO HACE:** Normal-baja.



12.1.4. Goblin soldado

Un goblin entrenado para combatir. Es más inteligente y más duro.

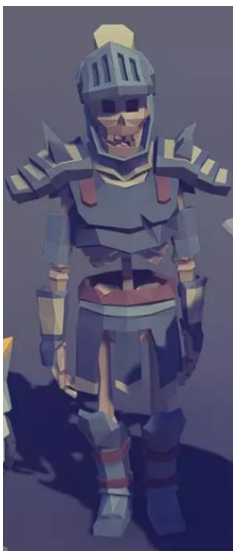
- **ZONAS DE APARICIÓN:** Nivel 2.
- **RATIO DE APARICIÓN:** Común.
- **MÉTODO DE ATAQUE:** Se coordina con sus compañeros para atacar. Tiene un único golpe básico.
- **VELOCIDAD DE MOVIMIENTO:** Normal.
- **CANTIDAD DE VIDA:** Normal.
- **CUÁNTO DAÑO HACE:** Normal.



12.1.5. Goblin pícaro

El tipo de goblin más astuto. Espera su momento para atacar y mantiene la distancia.

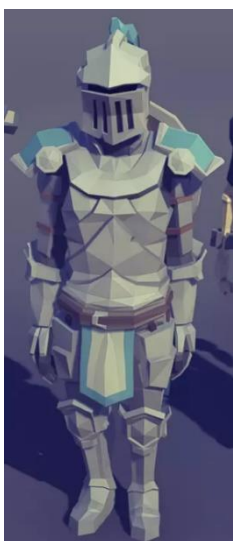
- **ZONAS DE APARICIÓN:** Nivel 2.
- **RATIO DE APARICIÓN:** Poco común.
- **MÉTODO DE ATAQUE:** Espera a que el jugador esté ocupado con otro enemigo para atacar con un solo golpe rápido. Cuando no tiene esa oportunidad, mantiene la distancia.
- **VELOCIDAD DE MOVIMIENTO:** Rápido.
- **CANTIDAD DE VIDA:** Baja.
- **CUÁNTO DAÑO HACE:** Normal-alto.



12.1.6. Esqueleto soldado

Un soldado inteligente que coopera estrechamente con sus compañeros para acabar con el enemigo.

- **ZONAS DE APARICIÓN:** Nivel 3.
- **RATIO DE APARICIÓN:** Común.
- **MÉTODO DE ATAQUE:** Coopera en grupo para rodear al jugador y atacarle cuando no pueda defenderse. Tiene un combo de dos golpes rápidos.
- **VELOCIDAD DE MOVIMIENTO:** Normal-rápido.
- **CANTIDAD DE VIDA:** Normal-alta.
- **CUÁNTO DAÑO HACE:** Normal-alto.



12.1.7. Esqueleto caballero

Un hueso muy duro de roer. Es el enemigo melee más duro del juego.

- **ZONAS DE APARICIÓN:** Nivel 3.
- **RATIO DE APARICIÓN:** Muy poco común.
- **MÉTODO DE ATAQUE:** Se protege de los ataques del jugador con un escudo, y cuando tiene la oportunidad atacada con un combo de dos golpes.
- **VELOCIDAD DE MOVIMIENTO:** Muy lento.
- **CANTIDAD DE VIDA:** Muy alta.
- **CUÁNTO DAÑO HACE:** Alto.

12.2. Enemigos a distancia

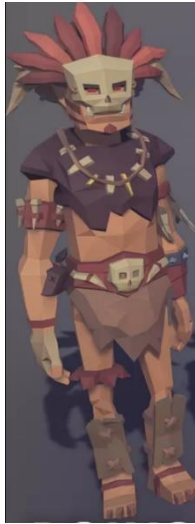
Aquellos enemigos que combatan desde la distancia.



12.2.1. Esqueleto cobarde

Enemigo a distancia más débil. Es un cobarde que sólo sabe tirarte piedras.

- **ZONAS DE APARICIÓN:** Tutorial y nivel 1.
- **RATIO DE APARICIÓN:** Poco común.
- **MÉTODO DE ATAQUE:** Mantiene la distancia con el jugador y le tira piedras mientras está ocupado con otros enemigos.
- **VELOCIDAD DE MOVIMIENTO:** Normal.
- **CANTIDAD DE VIDA:** Muy baja.
- **CUÁNTO DAÑO HACE:** Muy poco daño.



12.2.2. Goblin chamán

Un poderoso goblin capaz de curar y buffear a sus aliados.

- **ZONAS DE APARICIÓN:** Nivel 2.
- **RATIO DE APARICIÓN:** Muy poco común.
- **MÉTODO DE ATAQUE:** Huye del jugador constantemente. Cuando está a una distancia segura, sana o potencia a sus aliados.
- **VELOCIDAD DE MOVIMIENTO:** Normal-alta.
- **CANTIDAD DE VIDA:** Normal.
- **CUÁNTO DAÑO HACE:** No hace daño.



12.2.3. Goblin bruja

Brujas que poseen magia de ataque muy molesta.

- **ZONAS DE APARICIÓN:** Nivel 2.
- **RATIO DE APARICIÓN:** Poco común.
- **MÉTODO DE ATAQUE:** Mantiene la distancia con el jugador, y cuando puede ataca a distancia con conjuros.
- **VELOCIDAD DE MOVIMIENTO:** Normal-alta.
- **CANTIDAD DE VIDA:** Normal-baja.
- **CUÁNTO DAÑO HACE:** Normal.



12.2.4. Espíritu vengativo

El enemigo a distancia más peligroso. Posee un amplio arsenal de acciones.

- **ZONAS DE APARICIÓN:** Nivel 3.
- **RATIO DE APARICIÓN:** Poco común.
- **MÉTODO DE ATAQUE:** Mantiene la distancia con el jugador constantemente. Puede sanar, buffear aliados o atacar con magia al jugador. En cada situación escoge la opción más inteligente.
- **VELOCIDAD DE MOVIMIENTO:** Muy alta.
- **CANTIDAD DE VIDA:** Normal.
- **CUÁNTO DAÑO HACE:** Alto.

12.3. Enemigos especiales / bosses

Los enemigos especiales o bosses son todos aquellos cuyo comportamiento los diferencia de los demás de manera destacada. Según el planteamiento de diseño inicial, sólo habrá tres jefes en el juego, con posibilidad de un jefe final (la hechicera). A continuación, se describe a grandes rasgos a cada uno de ellos:

12.3.1. Jefe de la primera mazmorra

Debe explotar el dash mejorado. Por lo tanto, debería poseer ataques que cubran mucho espacio y sean muy difíciles (que no imposibles) de esquivar si no se tiene el dash mejorado.

12.3.2. Jefe de la segunda mazmorra

Este jefe debería explotar el ataque circular. Por lo tanto, se deben crear situaciones que serían mucho más fáciles de resolver si se dispone de un ataque de área amplio, como por ejemplo, un jefe que pueda invocar muchos ‘minions’, de los que es mucho más fácil librarse atacando con el ataque circular.

12.3.3. Jefe de la tercera mazmorra

Este jefe debería explotar la mecánica de bloqueo. Eso se consigue atribuyéndole ataques que sean casi inesquivables, pero fáciles de bloquear si se tiene el timing apropiado: esto puede traducirse como ataques de área enormes, o ataques instantáneos, o ataques que no se pueden esquivar con dash porque el enemigo se mueve contigo al atacarte, etc.

13. Flujo de juego

A continuación, se describirá el flujo de juego esperado en una partida estándar de [Moonraider]:

Lo primero con lo que se encontrará el jugador es con la pantalla de ‘splash screen’ que muestre el logo del estudio. Tras un breve tiempo de carga, llega a la pantalla de título del juego. El jugador realizará ajustes en la pantalla de opciones si lo desea, y comenzará una nueva partida cuando se sienta cómodo para hacerlo.

Tras iniciar una nueva partida, lo primero que verá el jugador será una cutscene introductoria que toma lugar en el tutorial (revisar apartado 11.2.1.), que le introducirá a la narrativa, atmósfera y tema del juego, encarnándole además en la figura del viajero protagonista. Tras esta cutscene, el jugador interaccionará con el tutorial, aprendiendo paso a paso las mecánicas de juego y explorando este primer escenario, que establecerá la tónica de exploración y combate que tendrá el resto del juego, estableciendo una fórmula divertida y enganando al jugador al gameplay desde el primer momento. Tras completar el tutorial activando el Amuleto de Ogmia, el jugador presenciará otra cutscene, que le introducirá al Sueño de Medianoche, su funcionamiento dentro del juego, y sobre todo, su función dentro de la historia del juego. En este momento se cierra la introducción, donde ya se han establecido todos los objetivos del juego, y a partir de aquí el jugador se mueve entre el Sueño de Medianoche y las mazmorras, sabiendo en todo momento lo que tiene que hacer para completar el juego, y cuánto le queda para conseguirlo.

Dentro de cada mazmorra, el jugador explora el nivel peleando y evitando trampas, en busca de los fragmentos de esquirla de amuleto que le otorgarán nuevas habilidades, a la vez que intenta localizar la sala de jefe para pelear contra él cuando se sienta preparado. Si las mecánicas lo permiten, vuelve de vez en cuando al Sueño de Medianoche para guardar partida (en caso contrario, guarda automáticamente el juego). Si muere, pierde su progreso dentro del nivel y reaparece en el Sueño de Medianoche, o en el anterior checkpoint, y sigue explorando, combatiendo y encontrando cachitos de lore emergente en la mazmorra, hasta que encuentra las dos esquirlas y obtiene acceso a la siguiente mazmorra a través del Sueño de Medianoche.

Por otro lado, cada vez que vuelve al Sueño de Medianoche tras haber conseguido una nueva esquirla, este crece, notificando al jugador de alguna manera que algo ha cambiado dentro de él, permitiéndole explorar el Sueño de Medianoche si lo desea, y a través de él, la narrativa central del juego y el hilo argumental que une al Amuleto de Ogmia, con el protagonista, y la propia figura de “Ogmia” y el conocimiento absoluto.

Con cada nueva mazmorra el jugador encontrará un mayor desafío y un entorno distinto, con enemigos más duros, pero con oportunidades para adquirir nuevas habilidades y mejorar. Esta fórmula de explorar, combatir y moverse entre el Sueño de Medianoche y la mazmorra, explorando la narrativa a deseo del jugador en el proceso, se repetirá hasta que el jugador encuentre la última esquirla del amuleto en la tercera mazmorra.

Una vez el amuleto esté completo y el jugador vuelva por última vez al Sueño de Medianoche, se guardará la partida automáticamente y después se mostrará la cutscene final donde se revela la naturaleza del contrato entre el protagonista y la deidad ‘Ogmia’, dándole la decisión final al jugador acerca de si desea obtener el conocimiento absoluto.

Si el jugador escoge que ‘sí’, entonces se muestra una cutscene donde el protagonista se transforma en el nuevo ‘Ogmia’ y la hechicera muere en paz repitiéndose así el ‘ciclo infinito’ de la búsqueda humana del conocimiento. Tras la cutscene, se da lugar a una cortina de créditos, y tras esta, la pantalla final de conclusión, con informe de batalla, si se quiere incluir.

Alternativamente, si el jugador escoge que ‘no’ desea rendir su individualidad a cambio del conocimiento absoluto, la hechicera se enfrenta a él en un intento de obligarle a arrebatarle la vida. Si se implementa una batalla de boss, este enfrentamiento se resolverá mediante una pelea jugable; si no, se verá mediante una cutscene como el protagonista se ve obligado a matar a la hechicera, o cómo esta se suicida. En cualquier caso, tras morir la hechicera, y con ella el ente divino del conocimiento absoluto, el protagonista se aleja del Sueño de Medianoche mientras este se desvanece, para continuar con su ‘vida mortal’ (consultar sección de ‘Narrativa y Personajes’ para más detalles). Tras esta cutscene, se muestra la cortina de créditos y la consiguiente pantalla final, con informe de batalla si se desea (muy poco prioritario).

En cualquiera de los dos casos, la partida concluye con un final acorde a las decisiones del jugador, pero con cierto espacio a la ambigüedad de cuál era la opción más correcta. Idealmente, el jugador se habrá divertido explorando y peleando, jugando a [Moonrider], y habrá explorado la narrativa del juego hasta donde él haya deseado, sin verse forzado a ello en ningún momento. Incluso es posible que no sólo se haya divertido, sino que además la experiencia de juego le haya aportado algo, o le haya hecho reflexionar acerca de alguno de los temas del juego.

Finalmente, tras acabar el juego, el jugador probablemente abandone la sesión de juego. Si vuelve a jugar al juego, probablemente será para explorar más la narrativa emergente o porque el gameplay le ha resultado tan divertido que ‘le apetece echar un rato jugando’. Con un poco de suerte, lo recomendará a amigos, o se interesará en seguir los futuros trabajos del estudio o sus integrantes; de cualquier manera, este se considera un flujo de juego y conclusión satisfactorios.

14. Hoja de ruta del desarrollo

En lo referente al desarrollo y la metodología de trabajo, se ha decidido trabajar con una metodología ágil cercana a SCRUM, donde se tiene sprints de una semana de duración, que conforman a su vez los ‘hitos’ del desarrollo:

14.1. PRIMER HITO: Prototipo Funcional (21 Diciembre)

Prototipo funcional que implemente todas las mecánicas núcleo del juego.

14.2. SEGUNDO HITO: Alpha (30 Diciembre)

Versión Alpha del juego que cierre el ‘Game Loop’; es decir, que se pueda jugar de inicio a final, aunque falten assets, mecánicas o haya algunos bugs.

14.3. TERCER HITO: Beta (6 Enero)

Trabajar en finalizar todo lo que no estuviera en la beta, recibiendo feedback constante de la Alpha para corregir bugs o balancear el juego. En la versión beta deben estar todos los assets del juego, y deben reducirse los bugs a un mínimo aceptable para exponer el juego al público.

14.4. CUARTO HITO: Playtesting & prelanzamiento (10-12 Enero)

Playtesting constante y masivo a través de una beta abierta. Campaña de marketing masiva de cara al lanzamiento, pulido final y optimización completa del juego.

14.5. QUINTO HITO: Lanzamiento (11-13 Enero)

Lanzamiento oficial del juego.

14.1. HITO FINAL: Presentación (20 Enero)

Presentación del juego ante tribunal profesional.

15. Modelo de negocio a largo plazo

Tras finalizar el desarrollo de [Moonrider], Kilonova Studios pretende conseguir beneficios de dicho proyecto a lo largo de los próximos 2 años con los siguientes modelos de negocio:

15.1. Fidelización

En el mercado del videojuego es un hecho que mantener a un jugador fiel es más fácil que captar a uno nuevo; 10 veces más fácil, de hecho, según dicen los datos del mercado que el estudio ha consultado.

Por este motivo, se centrarán esfuerzos en mantener la base de jugadores que obtenga el juego en su lanzamiento, para ir expandiéndola poco a poco sin perder nunca a su público base; para conseguir esto, el juego recibirá actualizaciones periódicas con nuevo contenido, y se realizarán eventos en fechas especiales.

Así mismo, periódicamente se lanzarán campañas en las que los usuarios podrán invitar a sus conocidos y si estos se unen a través de su enlace, ambos serán recompensados con jugosas recompensas (skins exclusivas, monedas del juego, misiones especiales, etc.)

15.2. Freemium

Para captar a nuevos jugadores que se unan a la base sólida que se ha mencionado en el punto anterior, el juego se basará en un modelo ‘freemium’, donde cualquier jugador puede adquirir el videojuego, pero para poder acceder al contenido completo (más modos de juegos, mapas, expansiones, misiones, etc.) tendrá que pagar una suscripción mensual, teniendo previamente una prueba gratis de tres días. Esta práctica conjunta muy bien a la anterior, creándose una sinergia entre mantener a los jugadores veteranos, y atraer a otros nuevos, todo con el mismo plan de desarrollo de contenido.

Actualmente el mercado del género dungeon crawler abarca más de cuarenta millones de personas, por lo que nos encontramos ante un mercado masivo en el que el último modelo de negocio se asentará perfectamente, ofreciendo el producto gratuitamente, pero obteniendo una gran retribución por las numerosas personas que irán adquiriendo la versión premium.

16. Canvas










Business Model Canvas

Designed for: Project OGMIA

Designed by: Kilonova Studios

Date: 26/12/2020

Version: 2

Socios clave  Blogs y redes sociales de videojuegos - publicidad para el studio y atracción de nuevos usuarios al videojuego. Tiendas online (MEDIEVAL FACTORY THE MEDIEVALS) - patrocinio dentro del juego a través de armas u otras decoraciones.	Actividades clave  Creación de un Dungeon Master capaz de controlar la generación procedimental de los niveles. Diseño low poly. Marketing digital. Recursos clave  Programadores con conocimiento en Unity. Equipo formado por diferentes perfiles para abarcar más áreas de forma precisa (músico, artista, game designer, community manager, etc.).	Propuesta de valor  Adaptativo para web y dispositivos móviles. Escenarios distintos en cada nueva partida para mayor rejugabilidad. Inteligencia artificial compleja a través de un Dungeon Master. Ambientación clásica en mazmorras. Enemigos dotados con una IA compleja.	Relación los clientes  Instagram Twitter YouTube Formularios Canales  itch.io newgrounds.com Portfolio del equipo.	Segmento de clientes  Orientado para todos los géneros. La edad de los jugadores estrá comprendida entre los 14 y los 35 años. Los usuarios mas importantes serán los del continente asiático , representando mas de un 51.3 % del mercado, seguido de los norteamericanos y europeos.
Estructura de costos  Salarios de los integrantes del equipo. Oficina donde se llevará a cabo el proyecto (Programa de incubación del vivero de empresas de Móstoles con un precio mensual de 520 €) Alquiler de equipos para la realización del trabajo - 615€/mes		Fuentes de ingresos  Transacciones dentro del videojuego. DLCs Publicidad y merchandising.		

17. Monetización

Para conseguir que el modelo de negocio simbiótico de freemium + fidelización funcione, la empresa necesita que las horas de juego de los usuarios se transformen en ingresos para el estudio. Para conseguir esto, se utilizarán tres tipos de monetización distintos:

17.1. Microtransacciones

Dado que el videojuego realizado se centra en el combate y la exploración, el usuario podría encontrar problemas para poder avanzar en alguna de las dos circunstancias. Por ello, se ofrecerá al usuario la posibilidad de pagar pequeñas cantidades en el juego, por ejemplo, para adquirir armas especiales para el combate o vestimentas para el personaje.

17.2. DLCs / expansiones

Para alimentar el modelo de negocio del juego y mantener a los jugadores fieles contentos, se publicarán expansiones y nuevo contenido del juego de manera regular, consistiendo éste principalmente en nuevos mapas de juego y nuevos modos de juego, así como misiones especiales.

Se ofrecerán dos maneras de acceder a este contenido:

- **Membresía ‘premium’**, similar a un ‘battle pass’, que por una cuota fija de pago periódico ofrece al jugador todo el contenido nuevo que se vaya publicando del juego, pudiendo mantener el que obtuviera en el pasado si decide dejar el programa.
- **Compra individual de paquetes**; esta opción está pensada para jugadores más casuales que quieran escoger sólo los contenidos que más les interesen a ellos.

17.3. Publicidad integrada

Como Unity solo ofrece la posibilidad de poner publicidad en los dispositivos móviles, sería injusto incluirla de este modo ya que los usuarios que jugasen en ordenador disfrutarían de una experiencia sin anuncios mientras que los usuarios de móvil se verían obligados a verlos. Por dicho motivo, el estudio ha optado por incluir dicha publicidad directamente en los escenarios y vestimentas de los personajes. De este modo, se podrán realizar colaboraciones con diferentes marcas que tengan una temática parecida a la del juego, pagando estos para ser incluidos en el videojuego durante una determinada cantidad de tiempo, transcurrido dicho tiempo, los escenarios o vestimentas se mostrarán sin los logos de los sponsors.

A su vez, durante fechas claves como Halloween, Black Friday o Navidad, se lanzarán campañas publicitarias para aprovechar el impulso que dichos días ofrecen al mercado y al marketing.

18. Marketing

18.1. Lanzamientos audiovisuales

El tráiler del videojuego se lanzará como anuncio de 20 segundos en la plataforma Youtube. Inicialmente, durante la primera semana, el anuncio se tendrá que visualizar completo sin la posibilidad de saltarlo tras los primeros 5 segundos, pero posteriormente dicha opción estará disponible.

Otros canales en los que podremos realizar esta campaña serán en videojuegos como “Parchis Star” o aplicaciones como “Tinder”.

Asimismo, streamers de Twitch serán pagados para que lo jueguen en directo o lo suban a su canal para que sus seguidores lo vean.

-----Insertar fotos de cómo se vería en YT y Tinder con imágenes del juego + stream en Twitch-----

18.2. Blogs y RRSS especializadas

El estudio se pondrá en contacto con diferentes perfiles de la red social Instagram y con blogs de Blogger que puedan hacerles reviews o simplemente promocionarles para que llegue a una cantidad mayor de audiencia.

-----Insertar fotos de cómo se vería en los perfiles de IG y blogs-----

18.3. Autopromoción

Dado que la red social Instagram permite realizar campañas de promoción personales, el el grupo optará por ir a través de esta vía también, pudiendo personalizar los parámetros para llegar a su público objetivo.

A la vez, la potente tecnología de Google Ads será una gran ayuda también para redirigir a más público al sitio web donde se alojará el videojuego.

También se ofrecerá a los usuarios la posibilidad de adquirir merchandising relacionado con la empresa o los videojuegos.

18.4. Word of mouth

Se promocionará el videojuego a través de publicaciones de los miembros del equipo en sus respectivas redes sociales al mismo tiempo que se compartirán capturas del proyecto por diferentes grupos de Facebook enfocados al sector de los videojuegos.

-----Insertar fotos de cómo se vería en grupos de FB-----

19. Referencias y anexos