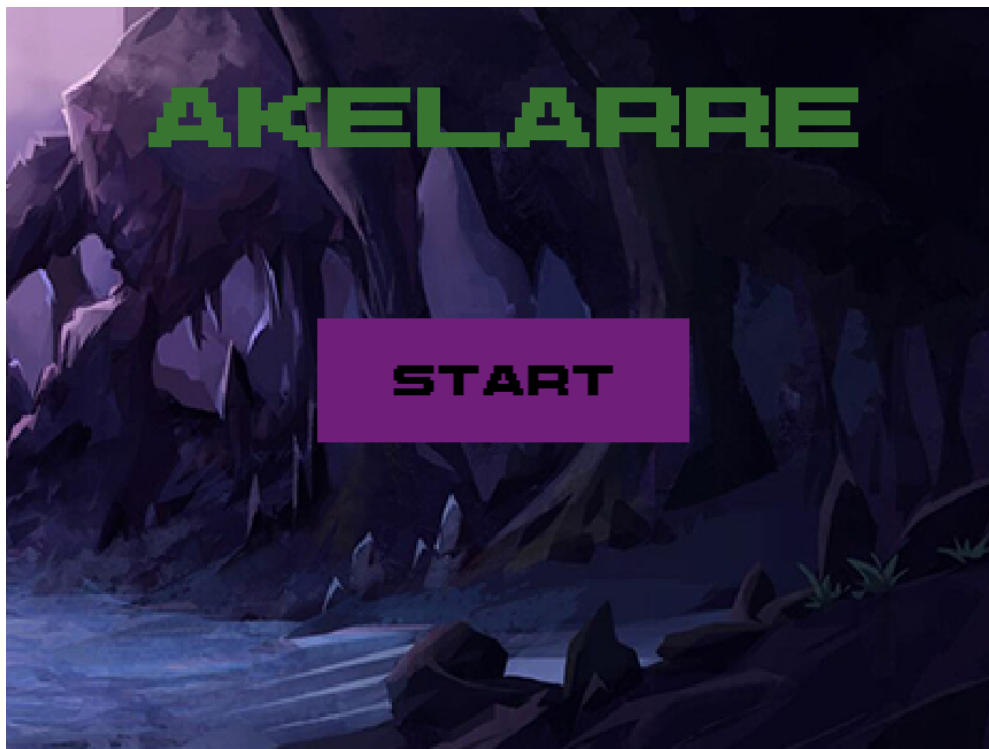


Pablo Campo Gómez
Oriana Aveledo Gallego
Carlos Martín Recio
Daniel Cobos Peñas

AKELARRE - GDD

Documento de diseño del videojuego



ÍNDICE:

1. Ficha técnica
2. Descripción
3. Diseño del nivel
4. Jugabilidad
 - 4.1.1. Cámara
 - 4.1.2. Mecánicas del jugador
 - Dentro de la cueva
 - Minijuegos
5. HUD
6. Visual
7. Contenido
 - 7.1.1. Historia
 - 7.1.2. Personajes
8. Menús
9. Flujo de juego
10. Referencias

1. Ficha técnica

- **Título:** Akelarre
- **Género:** Exploración/Minijuegos
- **Target:** Jugadores casuales de todas las edades
- **Rating:** +13 años
- **Plataforma:** Web
- **Modo de Juego:** Un jugador, historia lineal

2. Descripción

Las brujas de Zugarramurdi te han capturado para un sacrificio humano! :o Si quieres escapar tendrás que completar una serie de arduas pruebas para conseguir la llave de la entrada, siempre y cuando no mueras en el intento >:)

3. Diseño de nivel

Al comenzar el juego lo primero en aparecer es una pantalla que introduce la historia y explica que ha pasado previo al juego.

Nuestra historia comienza con Amaia, una joven estudiante de Biología en la UCM. Tras mucho tiempo dudando, Amaia decidió que haría su TFG sobre unos animales aparentemente mutados que estaban apareciendo en Zugarramurdi. Este pueblo tenía fama por haber sido hogar de muchas brujas en el pasado y es por esto que habían surgido teorías por todo internet acerca de los animales mutados. A Amaia todo esto le daba igual, hasta que un día, mientras Amaia investigaba los alrededores de la cueva en el que se habían visto a estas sospechosas criaturas, empezó a oír y ver figuras que le extrañaron. ¿Hola? ¿Hay alguien ahí? Dijo la pobre e ilusa Amaia pensando que podrían ser habitantes del pueblo. De repente, Amaia pudo ver como las figuras sospechosas se paraban en seco, girando sus cuerpos hacia ella. Atemorizada, Amaia empezó a correr de vuelta al pueblo, pero ya era demasiado tarde. Tres mujeres con vestidos largos negros y sombrero corriendo hacia ella fue lo último que vio antes de perder el conocimiento... Poco tiempo después nuestra protagonista despierta en el interior de la cueva, con dolor de cabeza y las 3 mujeres de antes mirándola fijamente...

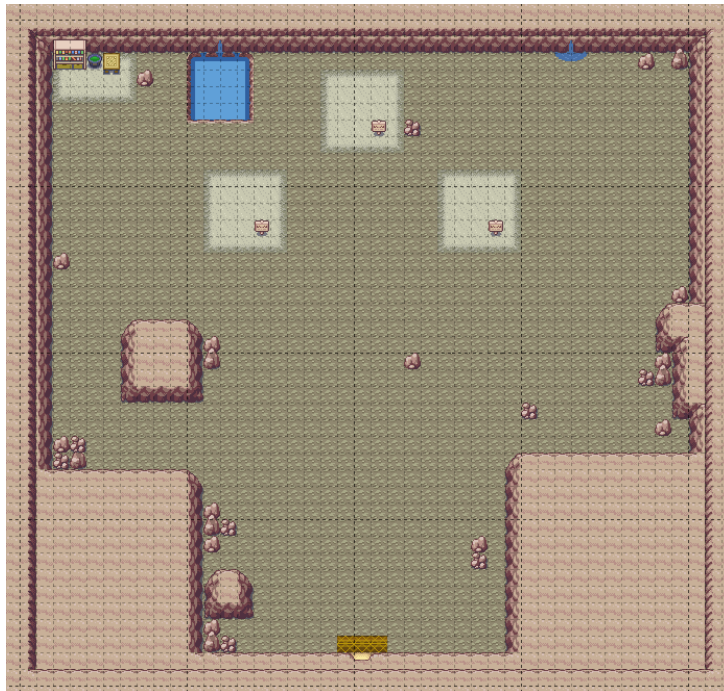
Las frases van apareciendo una a una para que no resulte tan cargante para el jugador.

Tras esta escena saldrá una secuencia de introducción en la que las brujas celebran haber capturado a Amaia.

Acto seguido las brujas se van andando hacia arriba y con un cambio de escena el jugador podrá por fin moverse.



Tanto la escena de contexto como esta de introducción pueden ser saltadas pulsando la tecla ESC.
Al principio del juego solo podrás moverte por la zona principal, la cueva.

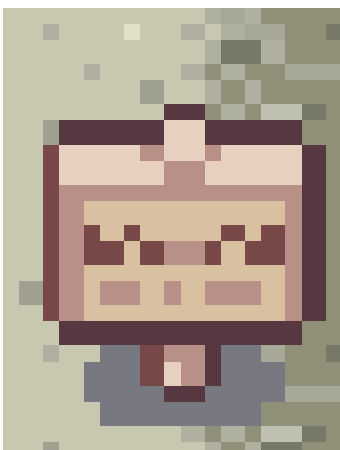


En la cueva habrá varios NPC y objetos con los que podrás interactuar.
Los objetos serán:

- Estantería y caldero:



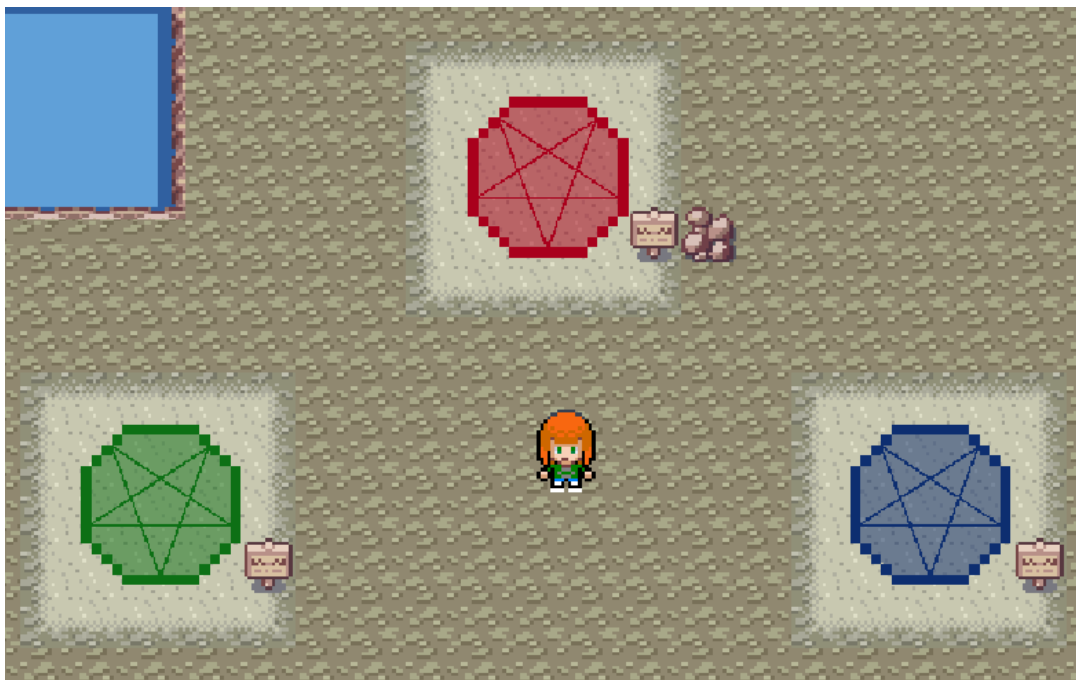
- Carteles



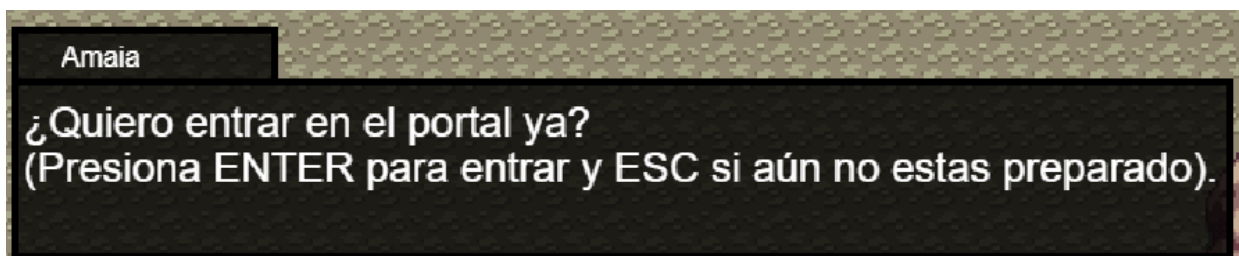
Al interactuar con los objetos saldrá una pestaña de diálogo en la que la protagonista comentará algo sobre el objeto con el que ha interactuado.



Tras explorar la cueva e interactuar con una de las brujas se abrirán los portales que te permiten acceso a los minijuegos.



Tras colocar a Amaia en el centro de un portal e interactuar con el aparecerá una pantalla para asegurar que se quiere empezar el minijuego correspondiente.



Minijuego Goat Run:

El minijuego consiste en esquivar los obstáculos que se presentan (rocas, murciélagos) de tal forma que la cabra que le persigue no le alcance.

Este minijuego termina tras superar tres niveles consecutivos, los tres con la misma duración o siendo alcanzado por la cabra, que en este caso significa empezar de nuevo.

Objetos de juego:

Amaia:



Murciélagos:



Rocas:



Cabra:



Hechizo:



Niveles

El juego consta de 3 niveles, cada uno un poco más difícil que el anterior, para que suponga un reto para el jugador.

El primer nivel consiste en la idea principal del juego. Básicamente aparecen murciélagos y rocas y hay que agacharse o saltar, respectivamente, para evitarlos. De estos dos objetos, los murciélagos quitan una vida al jugador y las rocas empujan hacia atrás a Amaia, que estaría más cerca de la cabra. También hay una probabilidad moderada de que salga un hechizo que afecta la gravedad de Amaia durante 8 segundos. Será el usuario quién juzgue si le compensa coger el hechizo o en cambio esquivarlo.



El segundo nivel contiene dos tipos de murciélagos, los rojos quitarán dos vidas a Amaia. También las rocas son más grandes por lo que es más fácil chocarse con ellas.



Por último, el tercer nivel es el más complicado de todos. Aparecen ahora un nuevo objeto que es una columna de fuego. Actúa igual con la roca solo que si te chocas con ella no retrocedes, mueres directamente.

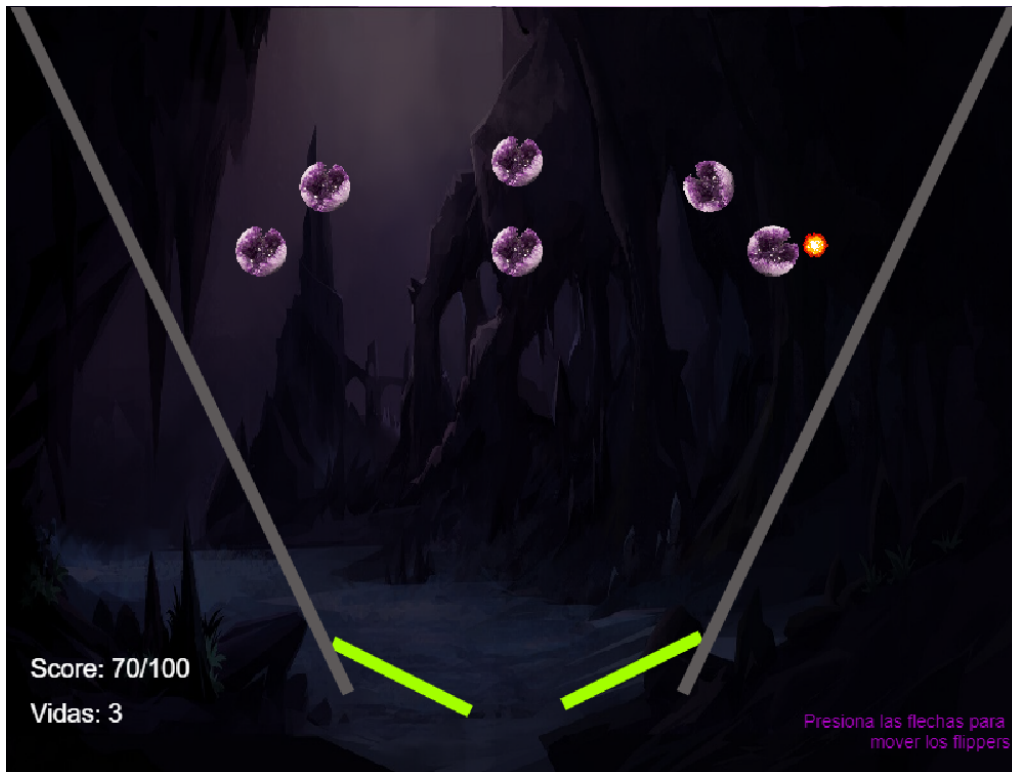


Una vez mueres en cualquier nivel se te da la opción de abandonarlo (y volver a la cueva) o de volver a intentarlo (y empezar de nuevo, desde el primer nivel). Cada nivel tiene una duración de poco más de un minuto.

Una vez completas el juego puedes volver a la cueva con la llave necesaria para salir.

Minijuego Pinball de las brujas:

Este minijuego se basa en un pinball clásico, en el que el jugador deberá mantener la bola en juego lo máximo posible haciéndola chocar contra distintos objetos para obtener una puntuación objetivo. Cada vez que la bola cae se pierde una vida, y cada nivel puede tener un número de vidas y score objetivo distinto, dependiendo de la dificultad del juego.



Objetos del juego

- Bola: siempre cae desde el mismo punto, con la misma velocidad y rebota contra todas las superficies. Detecta cuando colisiona con bumpers y se encarga de subir los puntos cuando esto ocurre. Si cae abajo, se pierde una vida
- Wall: rectángulos de color gris en lugares distintos por nivel que sirven para que la bola rebote y llegue más fácilmente a los bumpers
- Bumper: dispuestas como cuarzos que se encuentran en la cueva. Cuando la bola choca con ellas se aumenta el score, y se aumenta la velocidad de la bola. En la historia de este juego, en el último nivel del juego se supone que alguno de estos cuarzos tiene escondido una llave, que Amaia encontrará luego de tanto golpearlas para poder continuar con el juego





- Flippers: plataformas que se mueven en posiciones y ángulos variables por cada nivel. Son el único medio que tiene el jugador para manipular la bola y avanzar en el juego.




Minijuego AvoidThePotions:



Este último minijuego consiste en esquivar las pociones que la bruja te irá lanzando desde arriba durante un tiempo contrarreloj.




Las brujas lanzarán distintas pociones. Cada tipo de poción tendrá un efecto diferente, existiendo un total de 4 tipos distintos:

- Poción amarilla: 

Es la poción por defecto, y al golpear a Amaia provoca un efecto de conmoción en ella, por lo que durante 2 segundos esta no puede saltar.

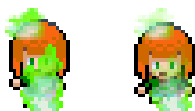
- Poción rosa: 

La poción rosa, aturde de tal manera a nuestra protagonista que durante 5 segundos confunde lo que es la derecha y la izquierda. ¡Tendrás que adaptarte para sobrevivir!

- Poción verde: 

Cuidado con esta poción, ya que al caer provoca una breve explosión, si atraviesas el fuego verde, al inhalar sus gases tóxicos moverte se te hará más complicado (tu velocidad se divide a la mitad). Aunque si la poción te golpea... Tu velocidad disminuirá drásticamente.

Para revertir los efectos de esta poción tendrás que matar un murciélago, ya que al morir liberan la cura para este efecto en forma de una nube blanca.



- Poción roja:

Por último, la más peligrosa que poseen las brujas, la poción de muerte. Si esta te golpea al caer no habrá nada que hacer, Amaia morirá al instante independientemente de las vidas que posea. por otro lado, si logras esquivarla, al golpear el suelo libera una llamarada. Si se te ocurre atravesar esta barrera de fuego, espero que poseas más de una vida, puesto que Amaia se quemará y perderá una de estas.



Para completar este minijuego, tendrás que sobrevivir hasta que el contador llegue a 00:00, aparte de esquivar las pociones mencionadas, y con objetivo de ponértelo más difícil, la bruja ha convencido a los murciélagos de la cueva para que vayan a por ti. Deberás tener cuidado, ya que algunos son muy rápidos y si te golpean perderás una vida. Aunque hay una manera de librarte de ellos, tienes que saltarles encima, y si tienes suerte y saltas sobre uno dorado, Amaia ganará una vida extra.



Al llegar a la mitad del tiempo, se activa el modo de dificultad medio, donde la frecuencia de caída de las pociones, aparición de murciélagos y su velocidad, así como el máximo número de murciélagos en pantalla (de 3 a 5) aumentan.



Al terminar este ultimo minijuego el jugador es llevado a una secuencia final, en la que la bruja Sorgina le dejará irse debido a la humillación de haber perdido.



Acto seguido Amaia camina hacia la salida y aparece una pantalla final que indica el fin del juego.



4.1 Cámara

- En la cueva: Vista top-down de la cueva en la que el jugador está siempre en el centro de la pantalla y la cámara está siempre fijada en él.
- En los minijuegos: Vista horizontal de la escena. Además, en Goat Run el jugador estará en el centro de la pantalla con la cámara fijada en él mientras se mueve.

4.2 Mecánicas

- Dentro en la cueva:
 - Movimiento: Para mover a la protagonista se usarán las flechas del teclado, no hay movimiento diagonal.
 - Interactuar: La protagonista es capaz de interactuar con su entorno, al situar a la protagonista al lado de un NPC y pulsando la tecla de espacio mirando hacia él podremos hablar con él y obtener información que puede resultar valiosa. También es posible interactuar con algunos objetos (Ex: La mesa y el caldero del fondo de la cueva), estas interacciones sólo nos mostrarán una pantalla de diálogo en la que se muestran las observaciones de la protagonista en cuanto a el objeto. Por último, interactuar con los portales hará que comience el minijuego oportuno.
- En los minijuegos
 - Goat Run:
 - Movimiento: La protagonista se moverá automáticamente a la derecha.
 - Salto: Al pulsar la flecha de arriba del teclado la protagonista realiza un salto.
 - Agacharse: Para esquivar a los murciélagos habrá veces que necesite agacharse, esto se hace con la flecha de abajo.
 - Pinball de las brujas:
 - Mover las paletas: Se usarán las flechas laterales durante el primer nivel, en el segundo nivel ya que solo hay una se usará el espacio.
 - Avoid The Potions:
 - Movimiento: Se usarán las flechas laterales para moverse a la izquierda y a la derecha.
 - Salto: El jugador deberá usar la flecha de arriba.
 - Al matar a un murciélago, rebotas en él.
 - Al caerte una poción encima, provoca en Amaia el efecto correspondiente. La poción verde y roja dejan unas llamas de los respectivos colores, con un efecto más suave que el del impacto de la propia poción.

4.3 Dinámicas:

- **AvoidThePotions:**

- Puedes aprovechar el impulso al rebotar sobre un murciélago para caer sobre otros cercanos y matarles sin tener que volver a saltar.
- Es preferible sacrificar una vida golpeando un murciélago para esquivar una poción roja.
- No moverse mucho cerca de los laterales es una buena idea si no quieres ser golpeado de imprevisto por un murciélago.

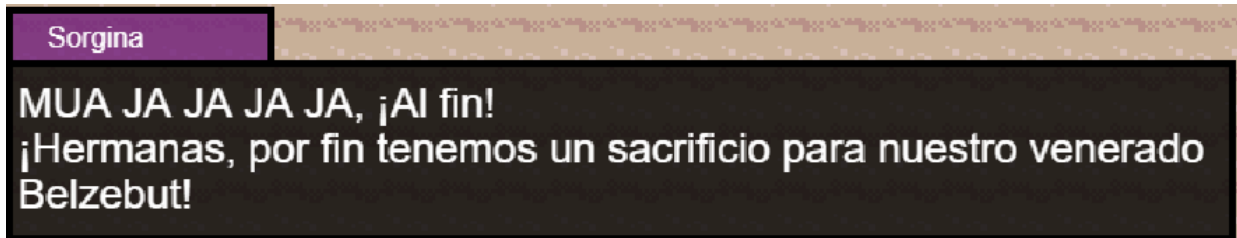
- **GoatRun:**

- Coger el hechizo de gravedad te puede venir bien si las dos siguientes rocas están muy cercas y tienes que saltarlas con un único salto.
- Dejarte golpear por un murciélago si tienes las tres vidas para evitar ser golpeado por una roca (dicho golpe hace que te alcance la cabra) es una jugada útil, ya que aprovechas la invulnerabilidad. Lo mismo pasa al revés, si no tienes más que una vida y en cambio estás muy alejado de la cabra te conviene dejarte golpear con una roca para evitar que te ataque el murciélago.

- **Pinball:** si mueves el flipper y lo dejas presionado con la bola encima a baja velocidad ganas ventaja de movimiento ya que puedes medir mejor dirección y velocidad del flipper/bola

5. HUD

Al interactuar con un objeto o un NPC saldrá en la parte inferior de la pantalla una caja de diálogo que mostrará quién está hablando y el texto correspondiente.



6. Visual

Se decidió que sería mejor crear todo el juego utilizando pixelart debido a su sencillez, ya que permite una mayor simplicidad en el diseño y una mayor facilidad para trabajar con gráficos en una resolución baja.

De esta manera hemos podido crear una estética visual coherente y atractiva para nuestro juego.

A la hora de diseñar el entorno, nos hemos basado en las cuevas de Pokemon FireRed, usando un tileset de estas para crear la escena principal.

7. Contenido

7.1 Historia

La trama del juego comienza en un entorno sombrío y siniestro, en el que nuestra protagonista, Amaia es capturada por las brujas de Zugarramurdi. Su objetivo es sacrificar a la protagonista en un ritual, por lo que Amaia deberá encontrar una manera de escapar de este destino fatal.

Para lograr escapar, el jugador se enfrentará a una serie de pruebas y desafíos que deberá superar con éxito. Aunque, completar estas pruebas otorgará al jugador una oportunidad de liberación, cada una de ellas estará diseñada para poner a prueba su habilidad y astucia.

7.2 Personajes

- Amaia, una joven estudiante de biología que toma una terrible decisión al adentrarse en la cueva, y nuestra protagonista.

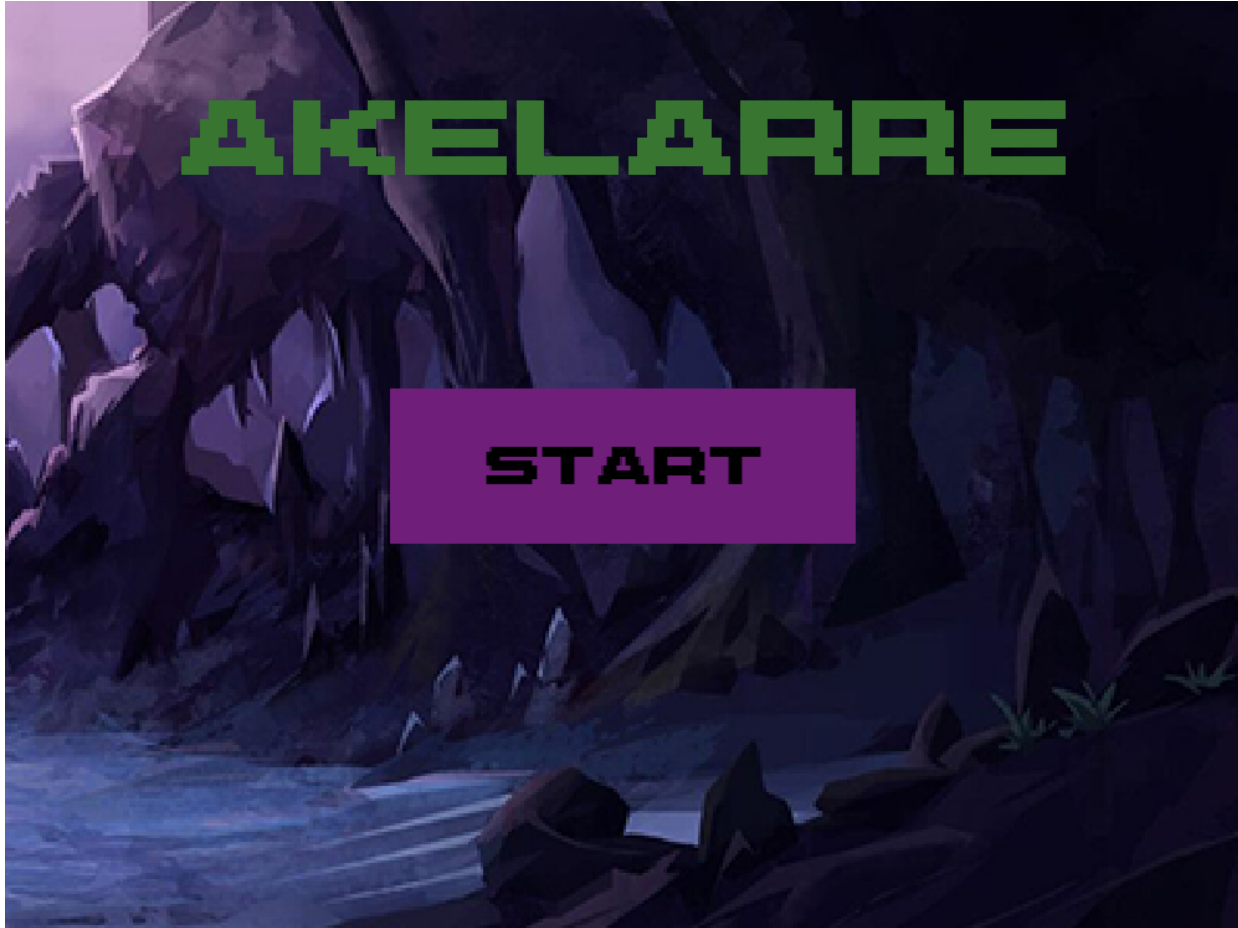
Por otro lado, tenemos a las tres brujas, las captoras de Amaia, este trío se compone de:

- Sorgina, la más malvada.
- Graciana, su belleza podrá confundir, pero es la mano derecha de su hermana Sorgina.
- María, la tercera y más pequeña de las hermanas, siente lástima por Amaia y su ayuda será imprescindible en la supervivencia de la protagonista.

A lo largo del juego, nos encontraremos con otros NPCs menos relevantes como Salem, un gato picaón que intentará minar la paciencia de Amaia, o Pablo Motos, un pobre hombre que fué atrapado poco antes que nuestra estudiante de biología. Fue tal la tabarra que le dio a las brujas que decidieron no sacrificarle con tal de no escucharle de nuevo.

8. Menús

Al cargar la página saldrá un menu de portada con un boton. Al darle a este botón el juego comienza con la pantalla de Contexto.



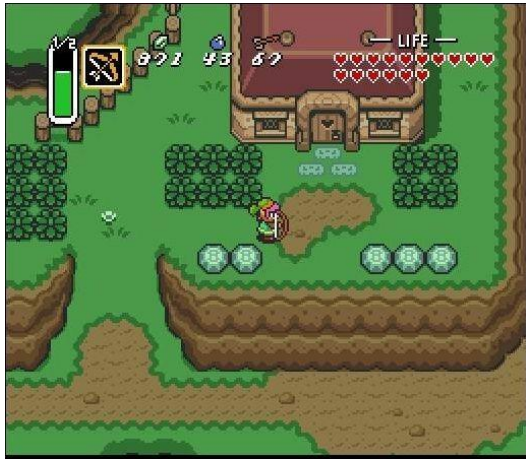
9. Flujo de juego

Desde el comienzo en la cueva, la protagonista debe explorar hasta encontrar a la bruja María y completar los tres minijuegos con el objetivo de reunir las piezas de la llave, el orden de los minijuegos no es relevante excepto por Avoid the Potions, el cual ha de ser el último en ser jugado. En el caso de perder o ganar en un minijuego, se da la opción de volver a jugarlo, o salir a la cueva. Una vez posea las llaves, podrá escapar de la cueva, completando con éxito de esta manera el juego.

10. Referencias

Principalmente, durante el desarrollo hemos usado como referencia:

- Plano de la cámara: The Legend of Zelda.



GoatRun:ExtremePamplona



RexonaRedBullRunGame.

- Pinball: el propio pinball que todos conocemos.



- Diseño cueva: Pokémon

