

# **AKELARRE**

Documento de diseño del videojuego.

**Autores:** Pablo Campo Gómez, Oriana Aveledo, Carlos Martín Recio, Daniel Cobos Peñas

## **ÍNDICE:**

1. Ficha técnica
2. Descripción
3. Diseño del nivel
4. Jugabilidad
  - 4.1. Cámara
  - 4.2. Mecánicas del jugador
    - 4.2.1. Dentro de la cueva
    - 4.2.2. Minijuegos
5. HUD
6. Visual
7. Contenido
  - 7.1. Historia
  - 7.2. 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 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.

Tras explorar la cueva y hablar con una de las brujas se abrirán los portales que te permiten acceso al resto de zonas.

### Minijuego Goat Run:

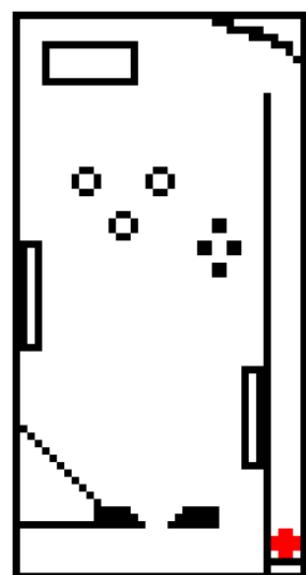
El minijuego consiste en saltar los obstáculos que se presentan (Rocas, murciélagos, etc) de tal forma que la cabra que le persigue no le alcance. Este minijuego termina tras superar una distancia concreta o siendo alcanzado por la cabra.



### Minijuego Pinball de las brujas:

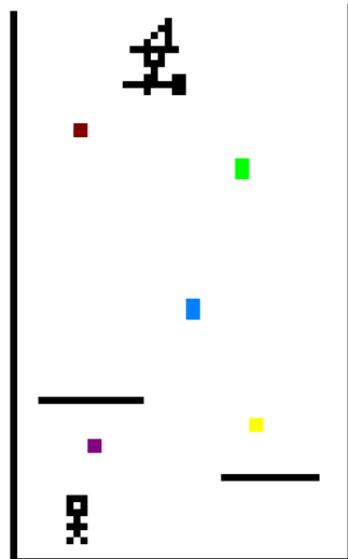
Este minijuego se basa en un pinball clásico, en el que el jugador deberá mantener la bola en juego lo máximo posible haciéndola chocar contra distintos objetos para obtener una mayor puntuación.

El minijuego termina cuando la bola cae por tercera vez.



### Minijuego Esquiva las pociónes:

Este último minijuego consiste en esquivar las pociónes que las brujas te lanzan desde arriba durante un tiempo contrarreloj. Las brujas lanzarán distintas pociónes, cada una con un efecto distinto. Cada tipo de poción tendrá un efecto diferente, habiendo de esta manera una poción que te mate instantáneamente, otra que te invierta los controles... El minijuego termina cuando el contador llega a 00:00 o si el jugador choca contra una poción verde.



El jugador puede acceder a los 3 minijuegos en el orden que quiera.

## 4.Jugabilidad

### 4.1 Cámara

- 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.
- Minijuegos: Vista horizontal de la escena. En Goat Run el jugador estará en el centro de la pantalla con la cámara fijada en él mientras se mueve.

### 4.2 Mecánicas

- 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.

- Minijuegos
  - Goat Run

## 5.HUD

En la pantalla principal solo aparecerá un pequeño HUD mostrando la cantidad de fragmentos de llave que llevas conseguidos en la esquina superior derecha de la pantalla.

(Imagen boceto) -TODO

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.

(Imagen boceto) -TODO

## 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 picarón 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

Antes de cada minijuego, aparecerá una pantalla con un menú, presentando de forma breve el juego en cuestión.

Por ejemplo, el GoatRun se presentaría de esta manera:



## 9. Flujo de juego

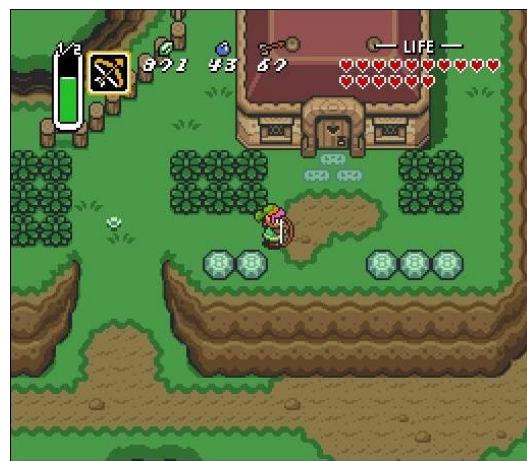
Desde el comienzo en la cueva, la protagonista debe explorarla y completar los tres minijuegos con el objetivo de reunir las piezas de la llave, el orden de los minijuegos no es relevante. En el caso de perder en un minijuego, se da la opción de volver a jugarlo, o salir a la cueva.

Una vez posea la llave, 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:** Extreme Pamplona Rexona Red Bull Run Game.



- **Pinball:** el propio pinball que todos conocemos.



- **Diseño cueva:** Pokémon.