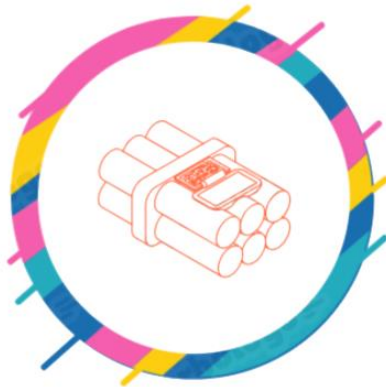


# La ladrona mágica y el espíritu del volcán Lanín



DYNAMITE TEAM

## Índice

	Pág.
1. Concepto del juego	1
2. Elevator pitch	2
3. Historia y gameplay	2
4. Modelo de negocio	5
5. Posibles ampliaciones	5
6. Monetización	6
7. Assets necesarios	6

# 1. Concepto de juego

## 1.1 Genero y setting

**La ladrona mágica y el espíritu del volcán Lanín** es un juego del género plataforma donde se debe utilizar un cristal mágico para eliminar a los enemigos y escalar por el interior de un volcán antes que la lava la alcance.

## 1.2 Mecánicas de juego principales

- Movimiento: El personaje podrá moverse hacia la derecha, la izquierda o saltar. La velocidad de movimiento se verá disminuida mientras se carga con el cristal mágico.
- Ataques del personaje: se podrá eliminar enemigos lanzándoles un cristal mágico.
- Ataque de los enemigos: los enemigos podrán quitarte un punto de vida tocándote o utilizando un ataque a distancia. El jefe final te atacará lanzándote bolas de fuego y cuando lo golpees con cristal te atacará con un ataque especial.
- Contra reloj: deberás moverte rápidamente entre plataformas para subir por el volcán antes que la lava te toque.

## 1.3 Plataformas

**La ladrona mágica y el espíritu del volcán Lanín** está disponible para web en Itch.io. El juego solamente podrá ejecutarse en PC.

## 1.4 Idiomas

Se podrá jugar solamente en español.

## 1.5 Alcance y escala del proyecto

- Escala económica y de tiempo:
  - Presupuesto: 0 pesos.
  - Fecha de inicio: 24 de Junio de 2023.
  - Fecha Estimada de finalización del prototipo: 15 de Julio de 2023
- Equipo:
  - Yohan Loaiza: Game design, arte, UI.
  - Martin Ayup: Game design, sonido.
  - Uriel Lopez: Game design, level design, arte, programación.
  - Santiago Martin: Game design, arte, programación.
  - Sorribes Luis: Game design, documentación, UI, programación.

## 1.6 Influencias

- ice climber: La idea de los niveles verticales con plataformas.
- Súper Mario World: La mecánica de recoger un objeto en el mapa y utilizarlo para eliminar enemigos.

## 2. Elevator pitch

En “**La ladrona mágica y el espíritu del volcán Lanín**” la velocidad y toma de decisiones rápidas es crucial para poder escapar con vida. Teniendo lava en tu espalda y enemigos al frente, tardar demasiado en actuar o tomar una decisión incorrecta pueden llevarte a la derrota total. Este juego está pensado para personas que les guste la exigencia y tener en cuenta que la mayor parte del entorno está en tu contra. Si decidís tomar el rol de nuestra simpática ladrona, sin estar mentalmente preparado, podrías tener pesadillas por una semana.

## 3. Historia y Gameplay

### 3.1 Sinopsis de la historia

Nuestra ladrona busca recuperar sus reliquias familiares y su viaje por recuperarlas, la llevan al interior de un volcán que aparenta estar dormido, pero no solo no está dormido, sino que tampoco quiere separarse de su cristal mágico.

### 3.2 Historia en detalle

El juego, en su primera versión, no cuenta con diálogos y ni texto que ayudan a desarrollar la historia, pero en su segunda versión si lo tendrá:

- **Introducción:** Se verá un texto pasar por la pantalla dando a conocer la historia de nuestra protagonista, en ella se cuenta que es descendiente de una antigua familia de magos pero que cayeron en la ruina. Después de vivir una infancia difícil, que la dota de ingenio, habilidades y experiencia, decide que es momento de recuperar todas las reliquias de su familia y volverlos a llevar a la gloria. Para conseguir esto, debe viajar por todo el mundo para recuperarlas sin importar quien, quienes o que sea su nuevo dueño. Luego de conseguir una pista de la red traficantes de información más grande del mundo, comienza su viaje por la primera reliquia, el cristal de fuego, que se encuentra en el interior del volcán Lanín.
- **Diálogos intermedios:** Son diálogos el espíritu del volcán que le ordena a nuestra protagonista que deje el cristal o se enfrentara a su ira y de ella respondiéndole.
- **Final:** una vez derrotado el jefe final, se verá un texto contando como se termina por escapar del volcán. Además, cuenta cómo, aunque este cansada, ya piensa en donde puede comenzar la búsqueda de la próxima reliquia.

### 3.3 Gameplay resumido

Se debe subir utilizando plataformas y evitando que la lava te alcance. Consta de 4 niveles, donde el primero es el tutorial y al finalizar cada nivel, se pasa al siguiente. La forma de deshacerse de los enemigos es golpearlos con el cristal.

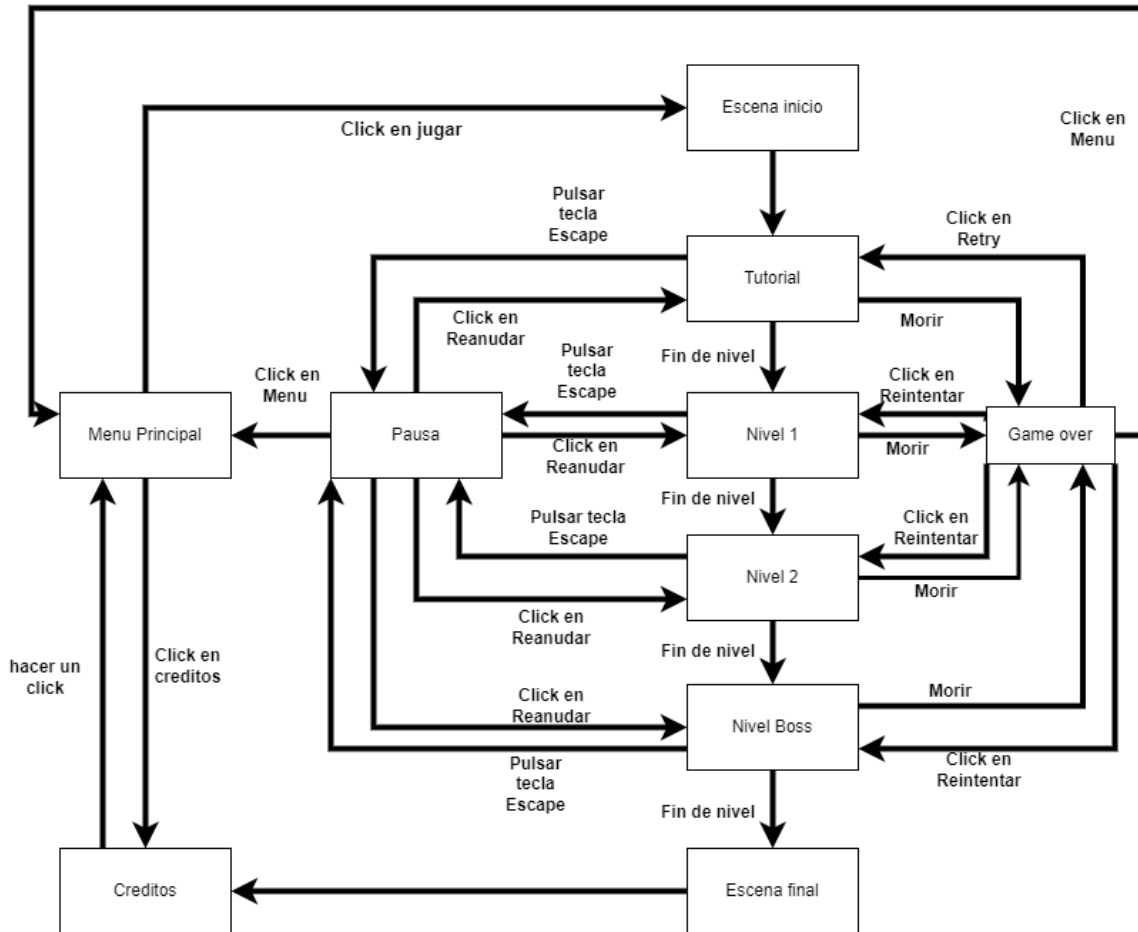
### 3.4 Gameplay en detalle

#### 3.4.1 Información ingame

- Ladrona: Se mostrará su vida a través de 3 corazones en pantalla.
- Jefe: Soporta 5 golpes, pero no se ve esto en pantalla.

### 3.4.2 Progreso del juego

- Estructura de niveles: el juego consta de 4 niveles. En el primer nivel no hay lava y solo funciona a modo de tutorial, el segundo y tercer nivel son verticales con plataformas y el ultimo nivel es el del jefe final, donde hay plataformas, pero no hay lava ni hay que estar subiendo constantemente.
- Aparición de enemigos: Los enemigos ya están programados a donde van a aparecer. En el nivel del tutorial hay un solo enemigo.
- Combate contra enemigos: Podemos eliminar los enemigos con un solo golpe lanzándoles el cristal mágico. En el primer nivel los enemigos solamente nos podrán eliminar haciendo contacto con nuestro personaje. A partir del segundo nivel, algunos enemigos lanzaran ataques.
- Combate contra jefe: El combate contra el jefe consiste en lanzarle el cristal mágico para 5 veces para eliminarlo. El jefe nos podrá atacar con el mismo cristal que nos quita 2 puntos de vida o con un ataque simple, que quita 1 punto de vida, cuando no tenga el cristal en su poder.
- Funcionamiento del cristal mágico: Debemos llevar el cristal hasta el final con nosotros. Al tener agarrado el cristal, nuestro personaje se moverá mucho más lento. Se puede utilizar para lanzarlo a los enemigos y eliminarlos. Hay que tener cuidado al lanzarlo porque si cae en la lava, se termina el juego.
- Progresión de dificultad: El inicio de la curva de dificultad es alto, ya que se debe tener cuidado con los enemigos, la lava y la roca. El crecimiento es pronunciado y exigente, ya que mientras en el primer nivel permite adaptarse al lanzamiento sin que haya enemigos que puedan atacar y el segundo se agregan los ataques de los enemigos.
- Flujo de recorrido del usuario:



## 4. Modelo de negocio

- Plataforma de distribución: El juego se publicará por itch.io.
- Segmento de clientes: El juego busca a un público juvenil y adulto, que les gusten los desafíos y la dificultad.
- Recursos clave: Construct, itch.io, es.pixilart, aseprite, discord ,recurso humano.

## 5. Posibles ampliaciones

### 5.1 Mas enemigos y niveles

Se pueden agregar mayor cantidad de enemigos, con una mayor variedad de movimientos, haciendo que aparezcan en posteriores niveles del juego. De esta forma, se le agrega una mayor cantidad de dificultad al jugador para lograr completar el juego.

### 5.3 Nuevos modos de juego

Se podría agregar un modo “sin fin”. En este modo, se subiría por las plataformas de manera infinita y, a medida que vaya pasando el tiempo, la velocidad a la que sube la lava y la cantidad de enemigos aumentaría.

## 6. Monetización

La **ladrona mágica y el espíritu del volcán Lanín** está desarrollado para la materia de “Introducción a los videojuegos” y no tiene intención de recaudar ningún tipo de dinero.

## 7. Assets necesarios

### 7.1 Sprites

- Protagonista



- Murciélago



- Caracol



- Jefe final



- Cristal mágico

- Plataformas

## 7.2 Fondos

- Fondo de nivel

## 7.4 Efectos

- Efectos ataques
- Efecto daño

## 7.5 Sonidos

- Efectos sonoros personaje
- Efectos sonoros enemigos
- Efectos sonoros ambiente
- Música ingame
  - Niveles normales
  - Nivel jefe

## 7.6 Código

- Implementación de gameplay
- Implementación de la pausa
- Implementación de interacción con la interfaz
- Implementación de la reproducción de animaciones
- Implementación de la reproducción de sonido y música

## 7.7 Animaciones

- Spritesheet protagonista
- Spritesheet murciélago
- Spritesheet caracol
- Spritesheet jefe final
- Spritesheet lava

## 7.8 Interfaz

- Botón empezar a jugar
- Botón volver a menú principal
- Botón Reanudar
- Botón volver a jugar
- Botón créditos
- Símbolos de salud
- Diálogos
- Historia