

Ingredientes y Engaños



DYNAMITE TEAM

Índice

1. Concepto del juego
2. Elevator pitch
3. Narrativa
4. Gameplay
5. UX/UI
6. Modelo de negocio
7. Posibles ampliaciones
8. Monetización
9. Assets necesarios

1. Concepto de juego

1.1 Género

Aventura gráfica

1.2 Plataformas

El juego estará disponible para web en Itch.io. El juego solamente podría ejecutarse en PC en un principio.

1.3 Idiomas

Se podrá jugar solamente en español en un comienzo.

1.4 Alcance y escala del proyecto

- Escala económica y de tiempo:
 - Presupuesto: 0 pesos.
 - Fecha de inicio: 23 de septiembre.
 - Fecha estimada de finalización del prototipo: 25 de noviembre de 2023.
- Equipo:
 - Yohan Loaiza: Game Designer, Level Designer
 - Martin Ayup: Sonido
 - Sarai Andrada: Producción
 - Santiago Martín: Arte
 - Luis Sebastian Sorribes: Programación
 - Violeta Porcel de Peralta: Programación

1.5 Influencias

- Metal Gear: Nos inspiró en la idea de tener que esquivar guardias y pasar de manera sigilosa.
- The Witch 's House: Nos inspiró la idea de avanzar resolviendo puzzles.
- Monkey Island: Nos inspiró en la idea de colocar distintos comentarios graciosos.

2. Elevator pitch

En “Entre Ingredientes y Engaños” acompañarán a Emma, una simpática bruja que fue acusada falsamente de asesinato, mientras intenta escapar del calabozo. Emma deberá resolver entretenidos puzzles mediante su conocimiento de alquimia, en niveles llenos de divertidas interacciones.

3. Narrativa.

3.1 Sinópsis de la historia

El juego sigue la historia de una joven maga, Emma, acusada injustamente de un asesinato en un mundo lleno de magia y misterios. Después de ser arrestada y condenada a muerte por orden de la Reina, Emma despierta en un lugar desconocido. Con la ayuda de un misterioso amigo que le deja pistas a través de ingredientes alquímicos, Emma debe usar su ingenio y habilidades para crear pociones que le permitan escapar de su encarcelamiento y probar su inocencia.

4. Gameplay

4.1 Gameplay resumido

El juego trata de escapar encontrando los objetos que te permiten avanzar por los escenarios.

4.2 Gameplay en detalle

4.2.1 MDA

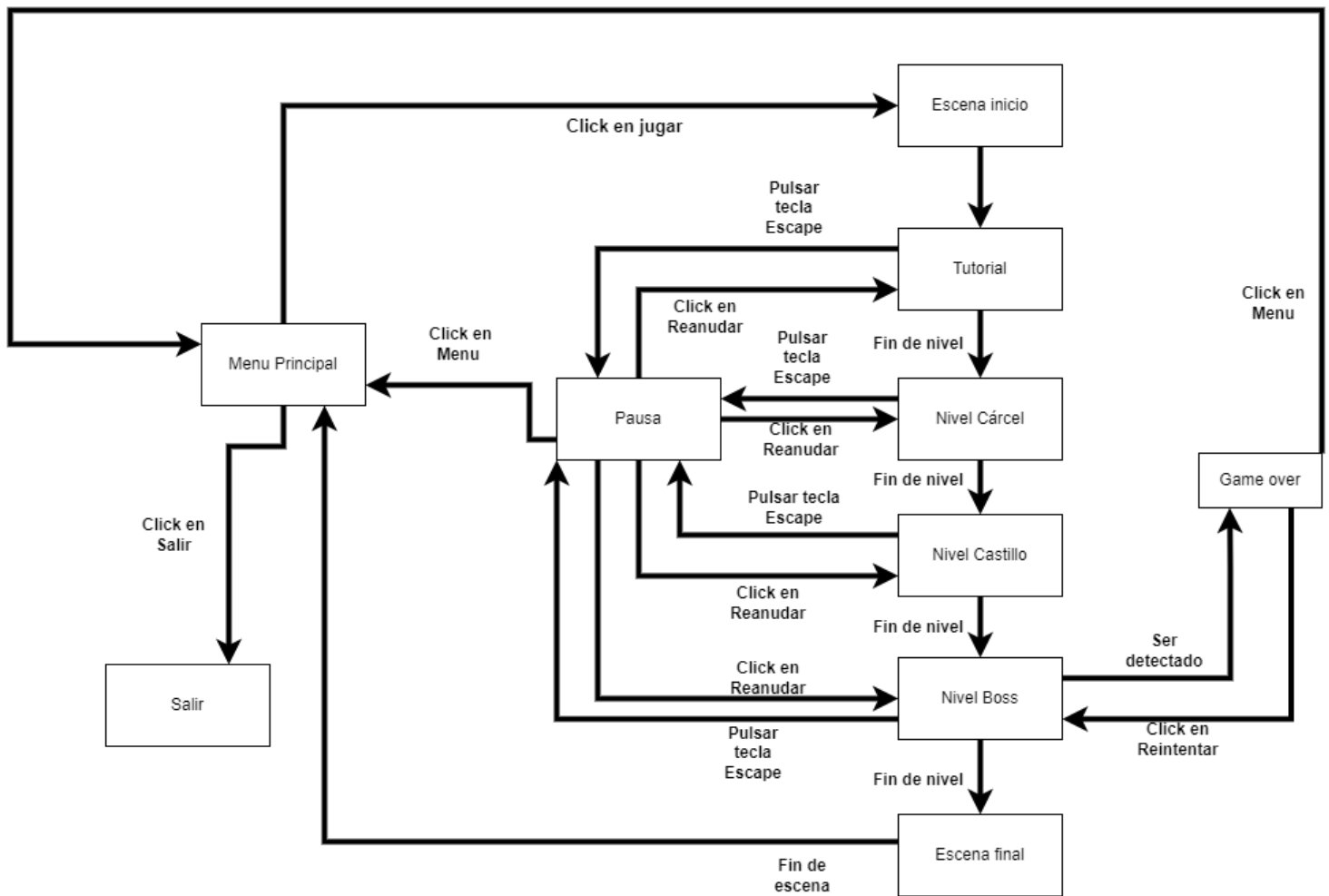
Mecánicas: moverse, interactuar con objetos, tomar objetos, utilizar objetos, detección de guardias.

Dinámicas: Interactuar con objetos para recogerlos o utilizarlos en otro lado. Interactuar varias veces con los objetos para obtener distintos diálogos. Combinar objetos para crear pociones.

Estéticas: Narrativa, Fantasía.

4.2.2 Progreso del juego

- Estructura de niveles: El juego consta de 4 niveles. Un tutorial con un puzzle básico que enseña las mecánicas y las dinámicas, dos siguientes niveles con puzzles más complejos, y un nivel final con un jefe.
- Aparición de enemigos: El juego consta de 4 niveles. En nivel de tutorial, no tiene enemigos y no se puede perder. En el segundo y tercer nivel aparecen guardias pero no se puede perder. Los guardias ya están programados donde aparecerán y algunos se moverán por caminos predefinidos. En el nivel final los enemigos te pueden detectar y hacerte perder.
- Combate contra enemigos: No podremos luchar contra los enemigos, debemos esquivarlos y evitar su detección o sino perderemos. Se puede noquear un guardia pero es parte de la historia.
- Combate contra jefe: Un guardia especial recorre el jardín y debes resolver los acertijos de los sabios del tiempo para salir del bucle, en el que te encuentras, atrapada y escapar del castillo.
- Progresión de dificultad: El juego no contiene una curva de dificultad muy alta ya que la idea es resolver los puzzles y leer los graciosos comentarios de nuestra protagonista. El juego solo se complica al llegar al nivel del jefe, ya que es el único en el que se puede perder.
- Flujo de recorrido del usuario:



5. UX/UI

- UI: No diegética, espacios en la esquina inferior izquierda de la pantalla que muestran los ítems que posee el jugador.
- UX: Buscamos que el jugador quede inmerso en el mundo y se sienta motivado para interactuar con los distintos objetos de cada escenario.

6. Modelo de negocios

- Plataforma de distribución: El juego se publicara por itch.io
- Segmento de clientes: El juego busca a un público interesado en utilizar su intelecto para resolver problemas y avanzar en el juego. Está enfocado en un público adolescente y adulto.
- Recursos clave: Godot, itch.io, github, discord, google drive, recurso humano, aseprite.

7. Posibles ampliaciones.

- Distintos tipos de enemigos con comportamientos y alcance de detección diferentes.
- Puzzles con mayor complejidad y más escenarios para explorar.
- Posibilidad de jugarlo en celulares android.
- Traducción a inglés y/o otros idiomas

8. Monetización.

El juego está desarrollado con la idea de presentarlo como proyecto final para la materia “Diseño conceptual de juegos” y no tiene la intención de recaudar ningún tipo de dinero, en un comienzo.

9. Assets necesarios.

9.1 Sprites

- Protagonista
- Guardia
- Jefe final
- Objetos de escenario

7.2 Fondos

- Paredes y suelos del castillo.
- Paredes y suelos de la mazmorra.
- Paredes y suelos de la casa de la bruja.

7.3 Efectos

- Destello

7.4 Sonidos

- Golpe de puerta
- Jadeos
- Sonido de poción
- Sonido de alerta
- Sonido de murmullo
- Sonido de carta abriéndose
- Sonido de guardias corriendo
- Sonido de interacción
- Sonido de game over
- Música de niveles
- Música de menú

7.5 Código

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

7.6 Animaciones

- Spritesheet protagonista
- Spritesheet guardia
- Spritesheet jefe final
- Animaciones guardias corriendo

7.7 Interfaz

- Botón empezar a jugar
- Botón salir del juego
- Botón volver a menú principal
- Botón Reanudar
- Botón volver a jugar
- Botón de créditos
- Diálogos
- Historia

