

# GAME DESIGN DOCUMENT

## “THE LAST”

### Concepto

- Título: “The Last”
- Estudio/diseñadores: “Red String”/Adrià Pérez, Victor Arabí, Ramiro Losada, Luigi Li, Eloi Rubinart
- Género: Rol fantástico.
- Plataformas: PC.
- Versión: 0.0
- Sinopsis de jugabilidad y contenido:

· Jugabilidad: El sistema de juego es un hack n’ slash que toma ideas en el gameplay de “Zelda: Breath of the Wild” y “The Witcher 3: Wild Hunt”. Tendrá un inventario integrado (por ejemplo, una mochila). En combate, solamente se podrán utilizar los objetos que tú has puesto en el menú rápido ( no se podrá parar el juego para abrir el inventario) , y se podrán hacer parries, esquives, y habrá un medidor de energía que, al llenarlo, se aumentará la agilidad y el daño.

· Contenido: La historia está ambientada en “El Nuevo Mundo”, un continente con 6 regiones distintas, para cada raza: Oni, Dragonianos, Humanos, Elfos, Enanos y No-Muertos. La misión del protagonista será recuperar 4 artefactos, derrotar a una antigua amenaza ya olvidada hace tiempo, y descubrir su pasado y sus raíces.

· Categoría: En el concepto de diseño de niveles nos hemos fijado en juegos del género “*Metroidvania*”, como puede ser “*Castlevania LoS*” o el nuevo “*Star Wars: Jedi Fallen Order*”. En cuanto a la parte jugable, hemos juntado mecánicas jugables de los títulos hack n’ slash de “Platinum Games”: “*Metal Gear Rising: Revenge*” en cuanto a jugar mucho con los parries y los contraataques, y “*Devil May Cry*” en la rapidez del combate.

- Licencia: Se podría llegar a hacer una 2a parte ya que el final es abierto.
- Mecánica: El personaje utiliza una katana, mientras que va esquivando y parando ataques con el arma (los ataques fuertes los parará con unas escamas de dragón que tiene en el brazo). Para conseguir el objetivo del juego, a parte de eso, utilizará un arco y flechas.
- Tecnología: Utilizaremos Unreal Engine, ZBrush, 3DS Max, Maya, Photoshop, GitHub y Substance Painter.
- Público: Está destinado a jugadores entrados ya en la adolescencia y a adultos, tanto por la historia y la jugabilidad.

## **Historial de Versiones:**

**0.0:** Esta version aun no incluye nada. Tanto el juego y sus ideas están en pleno desarrollo. Ya se han aclarado bastante los planes para el proyecto. La jugabilidad consiste de un hack n slash a lo Breath of the Wild y Witcher 3.

## **Vision General Del juego**

***“The Last”*** es un juego en el que el jugador se adentra en la historia de nuestro protagonista llamado Ryunosuke, el cual a través de 4 niveles en ambientes totalmente diferentes, tendrá que conseguir 4 artefactos mitológicos, pero a medida que avanza la historia se da cuenta que un antiguo mal, tiempo olvidado, ha resurgido, y pretende conseguir esos artefactos y utilizarlos para su propio beneficio. Todo esto sucede en una perspectiva 3D, el jugador moverá a Ryunosuke con las mecánicas W, A, S, D, SPACE BAR para saltar, Ctrl para esquivar y el ratón para seleccionar cosas como enemigos...

El juego tendrá un encanto único, ya que contará con una historia llena de situaciones peligrosas, combates frenéticos y un estilo gráfico característico.



-Tendrá un estilo cel-shading parecido a la saga “*Borderlands*”.

## **MECÁNICA DEL JUEGO**

### **Cámara:**

La cámara del personaje será en 3ra persona.

**Saltar:** Para escalar los obstáculos.

**Agacharse:** Para pasar por debajo de estructuras.

**Combate:** Para protegerse de los enemigos.

**Esquivar:** Para esquivar los ataques de los enemigos.

**Mascara:** Tiene importancia en la historia, sirve para el combate.

**Poción:** Para curarse.

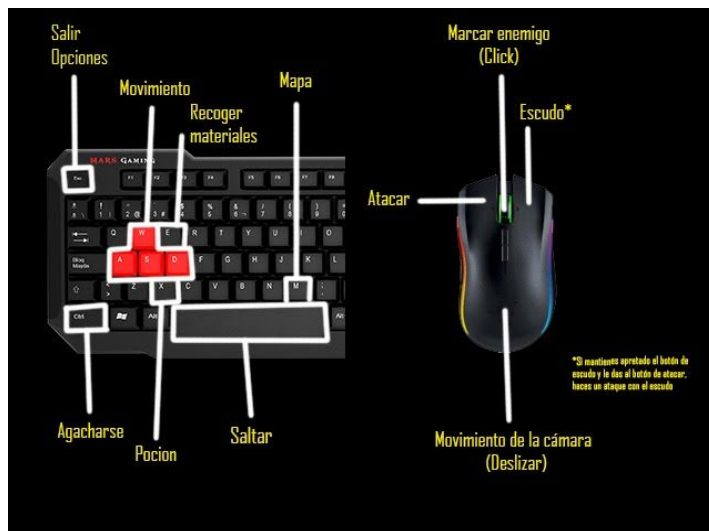
### **Periféricos:**

Los periféricos que usará el jugador será:

- Teclado
- Ratón
- Mando(Consola)

### **Controles:**

**TECLADO/ RATÓN**



### MANDO(console)



### **Puntuació:**

Los logros del juego se conseguirán avanzando en la historia y consiguiendo habilidades.

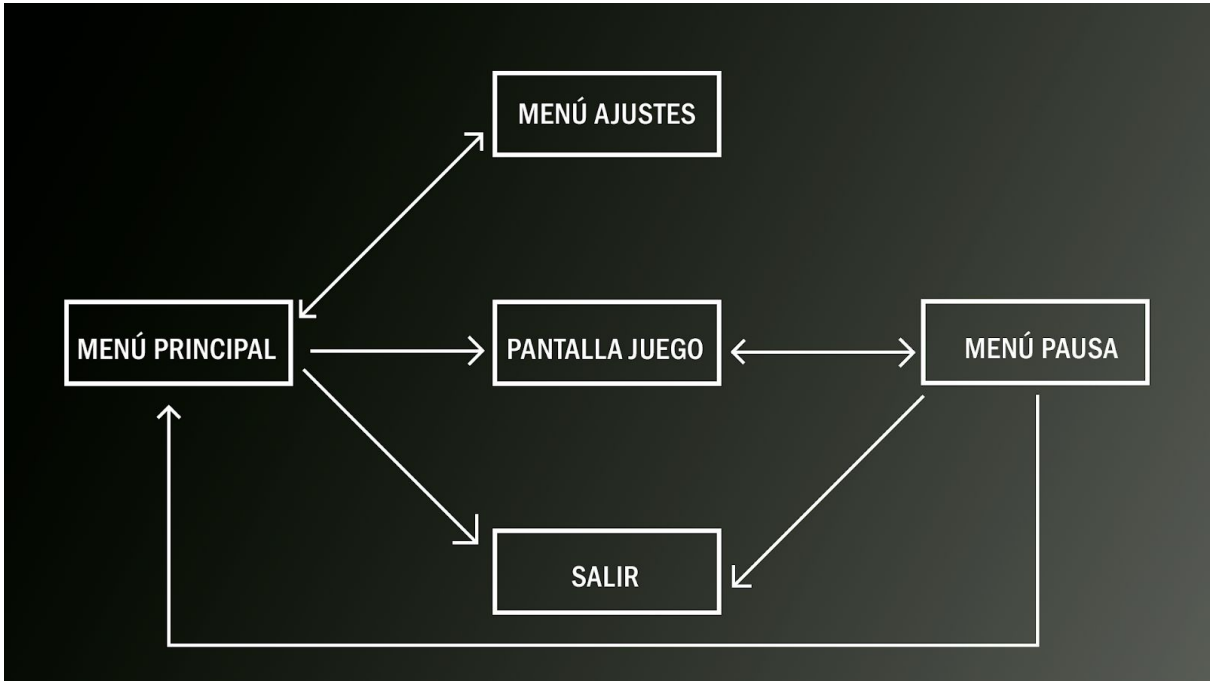
Los logros se guardaran de manera local.

### **Guardar/cargar:**

Para poder guardar la partida el jugador tendrá que buscar un sitio específico en el mapa para guardar el proceso.

El juego se guardará de manera local no se guardará en la nube.

### ESTADOS DEL JUEGO:



Al entrar al juego se verán los Splash Screens y luego el menú principal, donde habrá un botón para ir al juego, uno para la configuración y uno para salir del juego.



Al darle al botón de juego se irá a la pantalla de juego, la cual es de un juego de un solo jugador. El HUD es provisional, aun se esta desarrollando pero sera algo parecido a esto.

Si se le dá al botón ESC se abrirá el menú de pausa.



## INTERFACES

Nombre de la pantalla: Menú Principal

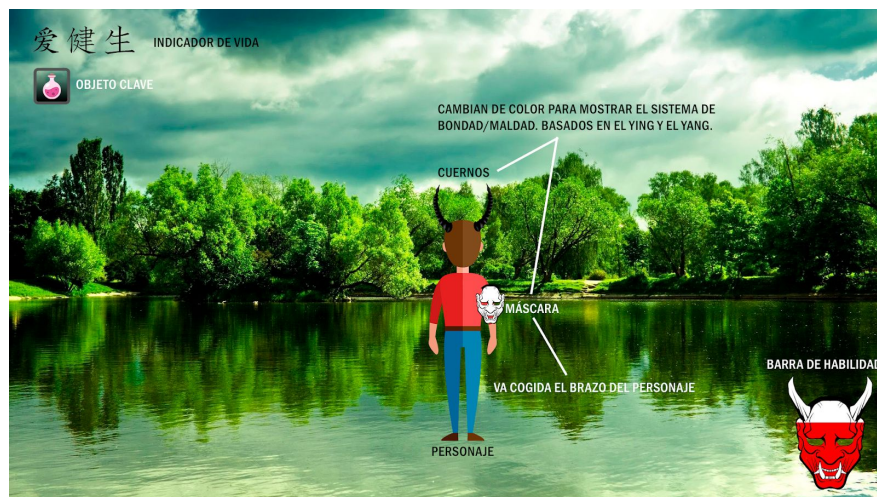
Descripción de la Pantalla: Es el menú principal del juego, el primer sitio donde vas al iniciar el juego. Desde aquí se puede ir al menú de opciones, al juego en sí mismo y salir al escritorio.



*Menú principal del videojuego “Smallville”.*

Nombre de la pantalla: H.U.D del juego

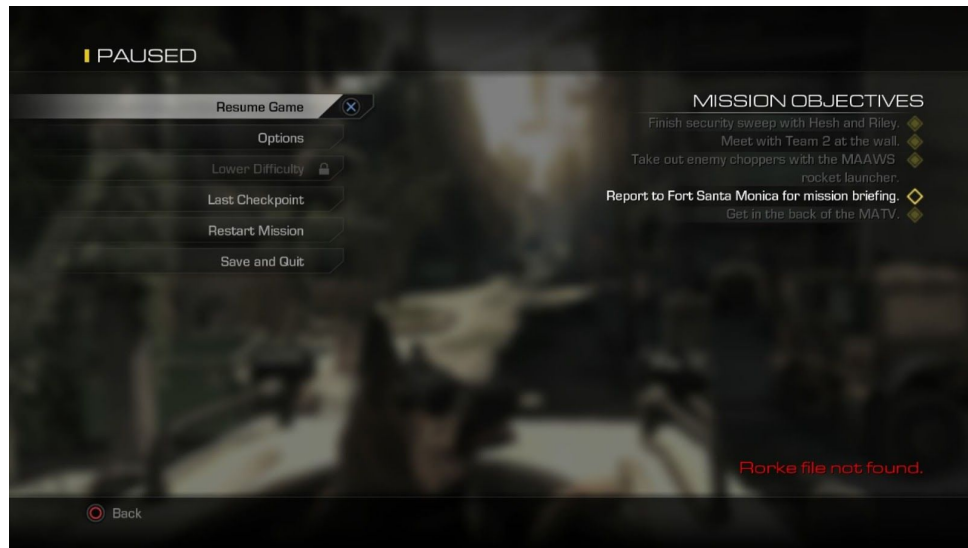
Descripción de la Pantalla: Así es aproximadamente como se vería el juego. El H.U.D. lo hemos intentado hacer bastante simple para que no interfiera en el juego pero que a su vez tenga toda la información necesaria.



*H.U.D. hecho por nosotros mismos (sujeto a cambios).*

Nombre de la pantalla: Menú de pause

Descripción de la Pantalla: Desde el menú de pause se pueden ver las misiones actuales, salir al menú principal, cambiar algunas opciones y guardar la partida.



*Menú de pause del videojuego “Call of Duty: Ghosts”.*

Nombre de la pantalla: Inventario

Descripción de la Pantalla: Desde aquí puedes cambiar el equipamiento, tomar pociones, aprender habilidades, etc.



*Inventario del videojuego “The Legend of Zelda: Breath of the Wild”.*

## **Niveles**

**Título del Nivel:** Pantano

**Encuentro:** El nivel del pantano será el principio del juego donde se explicara el tutorial, cómo se consigue la máscara y el porqué de su misión.

**Objetivos:**

Para poder pasar del nivel, el jugador tendrá que llegar al templo, mientras pelea y supera zonas de plataformeo, y consigue la máscara.

**Items:**

Katana

Máscara

**Personajes:**

Ryunosuke

Lobos

Wendigo

Máscara

**Colorimetria:**

Verde

Negro

Gris

Marrón

**Música y Efectos de Sonido:**

Música misteriosa y de pelea y sonidos de jungla.

**Referencias de BGM y SFX:**

Similares a la saga Zelda o Uncharted.

**Título del Nivel:** Nieve

**Encuentro:** Empezará con Ryu miando hacia lo más alto de la montaña y diciendo que allí arriba está el siguiente artefacto.

**Objetivos:**

Tendrá que superar la mina (totalmente vertical), pasar un puzle de luces y sombras, y escalar la torre para conseguir el artefacto.

**Items:**

Arco

**Personajes:**

Ogro de nieve



**Colorimetria:**

Gris

Marrón

Blanco

Azul

**Música y Efectos de Sonido:**

Música de aventura y sonido de nieve, viento.

**Referencias de BGM y SFX:**

Similares a God Of War

**Título del Nivel:** Pueblo Principal

**Encuentro:** Después de poder salir del puerto con el pase de identificación aparecerás en este pueblo.

**Objetivos:** Al llegar al pueblo tendrá que ir a buscar información sobre las reliquias y haciendo misiones.

**Items:**

Comida

Armas

Pociones

Armamento

**Personajes:**

Alcalde del pueblo

Niños del pueblo

Animales

Diferentes NPC

**Colorimetria:**

Verde

Amarillo

Azul

Marron

Rojo

**Música y Efectos de Sonido:**

Música y sonidos de tranquilidad, cantos de pájaros.

**Referencias de BGM y SFX:**

Similares al Zelda.

**Título del Nivel:** 2n Pueblo

**Encuentro:** Al pasar el Pueblo principal llegas al 2n Pueblo.

**Objetivos:** Buscar información sobre las reliquias, en este pueblo te dara mayor información sobre las reliquias que el anterior pueblo.

**Items:**

Comida

Armas

Pociones

Armamento

**Personajes:**

Alcalde del pueblo

Niños del pueblo

Animales

Diferentes NPC

**Colorimetria:**

Verde

Amarillo

Azul

Marron  
Rojo

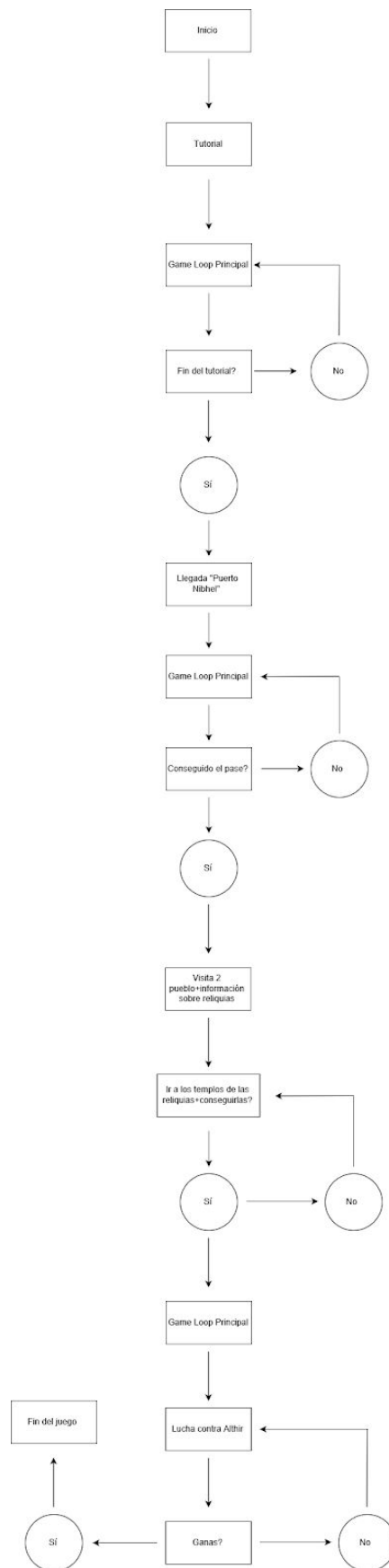
**Música y Efectos de Sonido:**

Música y sonidos de tranquilidad, cantos de pájaros.

**Referencias de BGM y SFX:**

Similares al Zelda.

# Progreso del juego



## Personajes

- Personajes principales : Ryunosuke, Althir
- Personajes secundarios :Máscara y Sabio de la Edad Antigua.

### Ryunosuke

- **Descripción:** Es un chico joven, de estatura media, rasgos faciales jóvenes y asiáticos, dos cuernos en la cabeza, escamas de dragón, cubiertas de vendas en los brazos. Viste con una armadura tachonada y con partes de kimono y capucha para ocultar su identidad. Lleva una máscara en el brazo derecho y una katana en la cadera.
- **Concepto:** Al principio, el personaje será un joven novato, desconfiado y con una sola misión en la cabeza. Al ir avanzando por la historia, creará un vínculo con la máscara, y irá descubriendo sus raíces.  
Protagonista principal de la historia.
- **Encuentro:** Desde el momento en que tomas control del personaje, eres Ryunosuke. Como habilidades tendrá relacionadas a su máscara y katana.
- **Armas:** Katana (sin nombre aún), y máscara (sin nombre aún).
- **Items:**Katana, máscara.

### Althir

- **Descripción:** Tiene una túnica rota y una corona, con una melena vieja y con pocos, pelos, los ojos azules fluorescentes, la piel de su cuerpo, seca, y la boca con unos pocos dientes.
- **Concepto:** Antagonista principal.



· **Encuentro:** Al final del juego, es el jefe final y aparece en el templo, para enfrentarse a tí. Aún tenemos que saber qué ataques tendrá y cómo serán, pero estarán relacionadas con su vara y su espada.

· **Armas:** Vara mágica y espada.

· **Items:** Ninguno.

· **Personaje No-Jugable:** Será un personaje no-jugable que hará de antagonista principal y de enemigo final del juego.

### **Sabio de la Edad Antigua**

· **Descripción:** Es un personaje (no se sabe de qué raza es) que va con una túnica raída de pies a cabeza, con capucha, una barba larga y blanca, y con un bastón de madera muy “excepcional”. Va encorvado y es un poco más bajo que Ryunosuke.

· **Concepto:** Es un personaje clave en la historia del protagonista. Siempre estará atento de los pasos que da Ryunosuke. Él es el único que sabe de dónde viene Ryunosuke y el porqué tiene escamas de dragón.

· **Encuentro:** Como ya he dicho antes, irá saliendo durante el juego, pero su aparición estelar será en el Mausoleo de los Dragonianos. Ahí dejará atada toda la historia de Ryunosuke.

· **Armas:** Ninguna, no lucha.

· **Items:** Ninguno.

· **Personaje No-Jugable:** Es el personaje clave en la historia del protagonista, y es él quien hace de Ryunosuke el héroe final que se ve.

## **Máscara de Taira**

- **Descripción:** Es un personaje muy importante en la historia. Al principio vemos que no tiene escrúpulos, y que es sanguinario y borde con Ryu.
- **Concepto:** Al final se descubre que la máscara tiene atrapado en ella a su antiguo propietario, un señor de la guerra oni, y que conoce las raíces de Ryu. Sirve de vínculo entre Ryu y su pasado, y de acompañante.
- **Encuentro:** Al final del primer nivel, rodeada de un aura donde Ryu la cogerá, y se creará un vínculo irrompible.
- **Armas:** Sirve para la defensa.
- **Items:** Ninguno.
- **Personaje No-Jugable:** Acompañante y personaje clave.

## **ENEMIGOS**

- **Nombre:** Lobos huargos.
  - **Descripción:** Estos enemigos son animales rápidos y con una gran melena, orejas puntiagudas fuertes, atacan a todo el que les molesta, o si tienen hambre.
  - **Encuentro:** Nivel "Pantano".
  - **Habilidades:** Mordedura.
  - **Armas:** Su mandíbula.
  - **Items:** Dará la piel y los colmillos para venderlos o alguna misión.
- 
- **Nombre:** No-Muertos.
  - **Descripción:** Son criaturas malvadas, oscuras y poco sociables. Visten con ropa, armaduras rotas y sucias, son delgados y con la piel muerta.
  - **Encuentro:** Nivel "Templo".
  - **Habilidades:** Atacan con el arma que tienen a mano (arco, hacha, espada, escudo).
  - **Armas:** Arco, hacha, espada, escudo.
  - **Items:** Ninguno.

- **Nombre:** Makaras.
- **Descripción:** Son como humanoides ahogados y con la piel hinchada y azulada, al que le ha crecido vida marina en el cuerpo por haber estado tanto tiempo debajo del agua.
- **Encuentro:** Nivel "Pantano".
- **Habilidades:** Atacan mordiendo o dando zarpazos.
- **Armas:** Sus manos y mandíbulas.
- **Items:** Partes de su cuerpo (lengua, manos, pies, ojos) para vender en sitios "especiales".

- **Nombre:** Aulladores.
- **Descripción:** Son monos de un tamaño más grande de lo normal, de distintos colores. Viven en "familias".
- **Encuentro:** Nivel "Pantano".
- **Habilidades:** Te aturden chillando o te atacan saltando encima, con sus pies, puños y con la cola.
- **Armas:** Partes de su cuerpo.
- **Items:** Pelaje para alguna misión o vender.

- **Nombre:** El "otro" Ryunosuke.
- **Descripción:** Tiene el mismo modelado que Ryunosuke, excepto que está lleno de sombras y con ojos rojos, con una capucha.
- **Encuentro:** Nivel "Templo".
- **Habilidades:** Las mismas que Ryunosuke.
- **Armas:** Las mismas que Ryunosuke.
- **Items:** Ninguno.

- **Nombre:** Althir.
- **Descripción:** Tiene una túnica rota y una corona, con una melena vieja y con pocos, pelos, los ojos azules fluorescentes, la piel de su cuerpo, seca, y la boca con unos pocos dientes.
- **Encuentro:** Nivel "Templo".
- **Habilidades:** Están por decidir, relacionadas con su vara y espada.
- **Armas:** Vara y espada.
- **Items:** Su espada y vara.

## **Habilidades**

### **Ryunosuke**

**Habilidad básica:** bloquear ataques con sus escamas de dragón.

**Habilidad especial:** teletransportación

### **Lobos**

**Habilidad básica:** rapidez

**Habilidad especial:** aullido(solo lobos jefes)

### **Aulladores**

**Habilidad básica:** grito( gana fuerza)

**Habilidad especial:** aturdimiento (cola)

### **Makaras**

**Habilidad básica:** zarpa feroz

**Habilidad especial:** chorro agua( aturde)

### **Althir**

**Habilidad básica:** vida del Rey no muerto( regenera más vida y más rápido)

**Habilidad especial:** monstruos (invoca 3 monstruitos pequeños que quitan vida)

### **El otro Ryunosuke**

**Habilidad básica:** bloqueo con escamas.

**Habilidad especial:** mareo( puede confundir al oponente)

## **Armas**

- **Espada de Taira:** Katana antigua marcada de runas, forjada durante la “Guerra de la Liberación”. La espada simboliza la unión de todas las razas contra los Oni. Es un lazo que une al protagonista con sus antepasados.
- **Arco :** Arco que porta la elfa de tu grupo. Lo hizo ella para demostrar a su pueblo que podía ser una exploradora independiente.
- **Máscara de Taira:** Máscara que porta Ryunosuke y que le permite hacer su cuerpo de sombra.

## **ITEMS**

**Máscara:** Sirve para aumentar las habilidades durante un tiempo limitado.

**Ropa:** En progreso de la historia habrá puntos en el que podrás cambiar la ropa.

## **Guión**

## **Fin del guión**

## **MÚSICA Y SONIDOS**



**M- Barco** - Música de Zelda (Primera música del video)  
La música del barco tiene que ser tranquila.

<https://www.youtube.com/watch?v=GbuJURjHm9M>

**M- Puerto** - Super mario Sunshine Ost

La música tiene que ser alegre, con un ambiente del mar.

<https://www.youtube.com/watch?v=vWiq-75tl7g&t=111s>

**M- Pueblos** - Música Bosque Mágico Instrumental

Música relajante con un ambiente de la naturaleza en medio de un bosque.

Todos los pueblos tendrán una música muy similar.

<https://www.youtube.com/watch?v=6tdPhknPRGg>

**M- Templo** - MUSICA DE DRAMA Y ACCIÓN

La música del templo será con una música de tensión de intranquilidad.

<https://www.youtube.com/watch?v=2n5EVx9iInQ>

**S- Katana** - Sword slash sound effect

Sonido de katana

<https://www.youtube.com/watch?v=Ka8Kv1cenz4>

<https://www.youtube.com/watch?v=BQV5rbBMjCQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=8iD4DUjjZxI>

**S- Bajo el Agua**

Sonido bajo del agua

<https://www.youtube.com/watch?v=xvIxeK7gvkw>

**S- Pisadas**

Sonido de pasos

<https://www.youtube.com/watch?v=nIoylBl-IGw>

**S- Bloqueo**

Sonido de bloqueo de espadas

<https://www.youtube.com/watch?v=eUxq1f99zcE>

**S- Mar**

Sonido del Mar en movimiento

<https://www.youtube.com/watch?v=4lyHBltI9vc>

**S- Pájaros**

Sonido de pájaros cantando

<https://www.youtube.com/watch?v=Hpwq0byugUg>

**S- Gritos de monstruos**

Sonido de monstruos gritando

<https://www.youtube.com/watch?v=l1fBoYIIIsEQ>

## **S- Golpes**

Sonido de golpes atacando a los enemigos

<https://www.youtube.com/watch?v=-PUgpxXTgyI>

<https://www.youtube.com/watch?v=8LsR9sgfyHk>

<https://www.youtube.com/watch?v=WThkmu5zirw>

## **MIEMBROS DEL EQUIPO**

- *Víctor Arabí*
  - Edad: 19
  - Sexo: Hombre
  - Rol: Programador
  - Contacto: [v.arabi@santmarc.com](mailto:v.arabi@santmarc.com) // +34 673 795 560
- *Luigi Li*
  - Edad: 19
  - Sexo: Hombre
  - Rol: Artista/Diseñador
  - Contacto: [l.li@santmarc.com](mailto:l.li@santmarc.com) // +34 635 302 669
- *Ramiro Losada*
  - Edad: 20
  - Sexo: Hombre
  - Rol: Artista
  - Contacto: [r.losada@santmarc.com](mailto:r.losada@santmarc.com) // +34 609 014 688
- *Adrià Pérez*
  - Edad: 18
  - Sexo: Hombre
  - Rol: Guionista/Diseñador
  - Contacto: [a.perez@santmarc.com](mailto:a.perez@santmarc.com) // +34 610 207 755
- *Eloi Rubinart*
  - Edad: 18
  - Sexo: Hombre

- Rol: Artista
- Contacto: [e.rubinart@santmarc.com](mailto:e.rubinart@santmarc.com) // +34 684 343 596

### **DETALLES DE PRODUCCIÓN**

- Fecha de inicio: mediados de septiembre 2019
- Fecha de terminación: mediados de mayo 2020
- Presupuesto: 0 Euros.