|  |
| --- |
| Fernando Martín Espina |
| Orb of Deception |
| Game Design Document |

|  |
| --- |
|  |

Índice

[Elevator Pitch 3](#_Toc66121704)

[Género 3](#_Toc66121705)

[Plataformas 3](#_Toc66121706)

[Duración 3](#_Toc66121707)

[Precio 3](#_Toc66121708)

[Público objetivo 3](#_Toc66121709)

[Influencias 3](#_Toc66121710)

[Hollow Knight 3](#_Toc66121711)

[Xeodrifter 4](#_Toc66121712)

[Celeste 5](#_Toc66121713)

[Narrativa y contexto 6](#_Toc66121714)

[Diseño 7](#_Toc66121715)

[Jugabilidad 7](#_Toc66121716)

[Input 7](#_Toc66121717)

[Movimiento 7](#_Toc66121718)

[Salto extra 8](#_Toc66121719)

[Dash 8](#_Toc66121720)

[Orbe 8](#_Toc66121721)

[Vida 9](#_Toc66121722)

[Pociones reutilizables 10](#_Toc66121723)

[Experiencia 10](#_Toc66121724)

[Túnica y máscara 10](#_Toc66121725)

[Adquiribles 10](#_Toc66121726)

[Vida permanente 11](#_Toc66121727)

[Coleccionables 11](#_Toc66121728)

[Mejoras únicas 11](#_Toc66121729)

[Túnicas y máscaras 12](#_Toc66121730)

[Enemigos 12](#_Toc66121731)

[Jefes 12](#_Toc66121732)

[Mini-jefes 13](#_Toc66121733)

[Enemigos comunes 14](#_Toc66121734)

[Mapa 14](#_Toc66121735)

[Zonas 14](#_Toc66121736)

[Mapa (objeto) 15](#_Toc66121737)

[Diseño de niveles 15](#_Toc66121738)

[Teletransportador 15](#_Toc66121739)

[Habitaciones 15](#_Toc66121740)

[Habitaciones de reposo 16](#_Toc66121741)

[Habitaciones con pérdida del orbe 16](#_Toc66121742)

[Habitaciones con oleadas de enemigos 16](#_Toc66121743)

[Habitaciones de jefe 17](#_Toc66121744)

[Habitaciones de mini-jefe 17](#_Toc66121745)

[Habitaciones a oscuras 17](#_Toc66121746)

[Habitaciones comunes 17](#_Toc66121747)

[Arte 17](#_Toc66121748)

[Estilo visual 17](#_Toc66121749)

[Efectos visuales 18](#_Toc66121750)

[Elementos destruibles 18](#_Toc66121751)

[Elementos parallax 18](#_Toc66121752)

[Partículas de fondo 18](#_Toc66121753)

[Elementos 3D pixelados 18](#_Toc66121754)

[Estética 19](#_Toc66121755)

[Animaciones 19](#_Toc66121756)

[UI 19](#_Toc66121757)

[Música 19](#_Toc66121758)

[Calendario 19](#_Toc66121759)

# Elevator Pitch

Se trata de un juego 2D del género ***metroidvania*** con gráficos ***pixel art* de baja resolución** en el que controlas a un personaje que utiliza un **orbe** el cual daña a los enemigos que toca.

# Género

Se trata de un ***metroidvania***, o más específicamente, un juego de plataformas no lineal y de acción en 2D.

# Plataformas

El juego será publicado para **PC**, con **posible salida en consolas** en caso de darse la posibilidad en un futuro.

# Duración

Se estima que, a pesar de que el género al que pertenece sea característico por la larga duración de sus videojuegos, durará **entre 3 y 4 horas**, buscando una experiencia más amena dentro del género.

# Precio

Dada la duración del mismo, y puesto que será el primer videojuego serio que publico, se establece un precio inicial de **4,99 €**, que podrá variar ligeramente en el futuro.

# Público objetivo

Se busca captar tanto a aquellos jugadores habituales de juegos *metroidvania* que buscan experiencias más cortas y amenas dentro del género como a aquellos jugadores que buscan entrar dentro del mismo sin querer hacerlo empezando un juego más largo que quizás no terminen.

# Influencias

## Hollow Knight

*Hollow Knight* es considerado por muchos el *metroidvania* perfecto, ya que explota todos los elementos del género al máximo y de manera realmente eficaz. Por ello, se tomará como gran referencia a pesar de que su duración es bastante mayor a la que tendrá *Orb of Deception*.

Muchos de los elementos de diseño que tiene se utilizarán también en el juego, como las **paredes secretas**, el **desbloqueo de habilidades** (salto extra, *dash*, etc) **que te permitirán expandir el mapa**, etc.

Otro punto importante es cómo *Hollow Knight* es capaz de generar decenas de horas de juego con **mecánicas de ataque sencillas** (espadazo y algunos hechizos), lo cual se consigue gracias a la gran variedad de enemigos con los que cuenta.

En cuanto a lo visual, a pesar de que la estética del juego será *pixel art*, se tomará como ejemplo de *Hollow Knight* el cómo con **formas simples** es capaz de lograr tener un gran elenco de personajes muy diferentes entre sí e identificables al momento.



## Xeodrifter

*Xeodrifter* es una aproximación más cercana a lo que se consigue buscar. Es un juego relativamente **corto** para ser un *metroidvania* y cuenta con mecánicas muy básicas.

En cuanto a lo visual, también es una gran referencia, ya que, si bien utiliza colores muy saturados típicos de los juegos arcade (lo cual se aleja de la gama de colores que se busca en el juego), logra, con muy **pocos píxeles**, reflejar todos los elementos visuales a la perfección.

En cuanto al diseño, como ya se ha dicho, se tomará como ejemplo el cómo es capaz de generar un **mapa fácilmente explorable en el que es difícil perderse**, lo cual le ocurre a muchos jugadores con *Hollow Knight* y el inmenso tamaño del mapa de *Hallownest*.

Sin embargo, hay algunos detalles de diseño que personalmente considero errores y que busco no cometer en el proyecto, como pueden ser:

* La falta de *checkpoints* a lo largo de los niveles, teniendo solo uno en la nave desde la que se viaja de un mundo a otro y justo antes de enfrentar a un jefe.
* La falta de incentivos a la hora de enfrentar a los enemigos de los niveles, instando más a evadirlos que a enfrentarlos y solo derrotar a aquellos que realmente son un obstáculo en el camino. Esto, sumado a la poca variedad de enemigos con los que cuenta y a patrones de ataque poco interesantes, provoca aburrimiento en el jugador en ciertos momentos de la aventura.
* La repetición del mismo jefe una y otra vez pero añadiéndoles un nuevo patrón de ataque. Esto puede funcionar algunas veces, pero que todos los jefes sean siempre iguales, a la larga acaba desilusionando al jugador, el cual espera enfrentarse a nuevos retos cada vez más desafiantes.



## Celeste

Si bien no se trata de un *metroidvania*, la increíble sensación de **controlar** a Madeline, la protagonista del juego, sería algo deseable de replicar en *Orb of Deception*.

Sumado a ello, cabe destacar el exquisito arte en ***pixel art* de baja resolución**, el cual se consigue aprovechando cada píxel al máximo, ocultando elementos no tan importantes como, por ejemplo, los aspectos faciales de los personajes.

*Celeste* será un gran referente tanto en lo visual como a nivel de control del jugador.



# Narrativa y contexto

Si bien aún no se ha concretado el trasfondo del juego, se busca centrar el mensaje mediante simbolismos sobre **el** **pecado y la mentira**, acabando el juego con un simbolismo **del** **arrepentimiento y el perdón**.

El orbe representaría el crimen o mentira que has cometido (a nivel simbólico, no se entraría en detalle, se busca lo metafórico), el cual cargas a lo largo de todo el juego, y con el que enfrentas a todas las fases del arrepentimiento. La máscara, por otra parte, representaría la fachada o protección frente a la admisión del error, la cual es destruida al terminar el juego como símbolo del arrepentimiento final.

Cada uno de los 3 jefes representará una fase del arrepentimiento, y tanto la zona que habitan como el propio diseño visual y sus mecánicas estarán íntimamente relacionados a ella.

El **primer jefe** tendrá que ver con la mentira o el **pecado** cometido. El **segundo jefe** con el **reconocimiento** del pecado, el **tercer jefe** tendrá que ver con el **arrepentimiento** del pecado y el **jefe final** tendrá que ver con el **perdón**, es decir, la manifestación del arrepentimiento.

La dualidad claro/oscuro tiene también un sentido metafórico que representa las dos conciencias que se encuentran dentro de la mente humana que surgen de manera natural y chocan a la hora de afrontar un problema cuando este se presenta.

A pesar de que el juego apenas contará con narrativa, tendrá algunos diálogos de texto en ciertos momentos críticos de la aventura, además de otros opcionales que se podrán activar al leer ciertos carteles o escrituras situados a lo largo del mapa del juego que permitirán conocer en mayor profundidad el lore de la historia del mundo.

Se busca poner el foco de atención en la jugabilidad, y solo dejar las partes narrativas para aquellos que realmente quieran indagar algo en la historia del mundo, que aunque breve, será reconfortante descubrir para el jugador.

# Diseño

## Jugabilidad

El *gameplay* del juego no se caracteriza por tener un amplio abanico de mecánicas con las que cuenta el jugador para enfrentar a sus enemigos, sino más bien en unas mecánicas sencillas y unos enemigos variados con distintos patrones de ataque que harán que el movimiento sea clave para, por un lado, esquivar los ataques de los enemigos y, por otro lado, redireccionar la vuelta del orbe tras el lanzamiento direccional.

### Input

Se podrá controlar al jugador tanto con **teclado y ratón** como con **mando**.

*Nota 1*: para la tabla siguiente, se ha tenido en cuenta un mando de Xbox a la hora de nombrar los botones.

*Nota* 2: una vez realizado el primer prototipo, se testearán todas estas asignaciones de teclas/botones, pudiéndose modificar en caso de que se sienta incómodo o se encuentre una mejor combinación.

*Nota 3*: probar en el prototipo que el lanzamiento del orbe direccional sea con una tecla/botón y que la dirección que se coja sea la de las teclas de movimiento/joystick izquierdo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Acción | Teclado y ratón | Mando |
| Movimiento horizontal | Teclas A y D | Joystick izquierdo / Cruceta |
| Salto | Barra espaciadora y W | Botón A |
| Dash | Shift | Botón X |
| Lanzamiento direccional del orbe | Click izquierdo del ratón | Joystick derecho |
| Cambio del modo del orbe | Click derecho (hacia donde se está apuntando) | Botón RB |
| Lanzamiento teledirigido del orbe | Tecla Q (presionada) y movimiento del ratón para la dirección. | Botón B (presionado) y joystick izquierdo para la dirección. |

### Movimiento

El jugador se podrá mover de izquierda a derecha como en cualquier videojuego de plataformas. Podrá saltar con una tecla asignada para ello.

### Salto extra

Más adelante en el juego, se desbloqueará un salto extra que se podrá realizar en el aire.

### Dash

En cierto momento de la aventura, se desbloqueará el *dash*, permitiendo al jugador moverse rápidamente hacia una dirección durante un breve período de tiempo.

### Orbe

Es el arma principal del jugador. Es capaz de atravesar paredes y obstáculos.

#### Lanzamiento direccional del orbe

El orbe será lanzado a cierta velocidad en una determinada dirección.

Esta dirección tendrá que ver con hacia donde estás apuntando (en caso de usar un ratón, la dirección desde el jugador hacia el cursor y en caso de usar un mando la dirección hacia la que mueves el *joystick*). Una vez lanzado, el orbe iniciará con una determina velocidad inicial, e irá desacelerándose conforme se mueve hasta pararse (alcanza una velocidad igual a cero), momento en el que toma como objetivo el cuerpo del jugador, y comienza a acelerar hacia esa dirección hasta tocarlo.

Durante el lanzamiento, el orbe rebotará sobre las paredes y los obstáculos que se encuentre, aplicando un pequeño *boost* de velocidad (¿y de daño? Podría ser la mejora de una máscara/túnica) al realizarse el primer rebote.

*Nota*: En caso de que el lanzamiento en dirección libre (360 grados) se sienta mal en mando, se podría probar, como opción un lanzamiento en ocho direcciones, lo cual podría solventar los problemas de precisión en este tipo de dispositivos de entrada.

#### Modos del orbe

El orbe tendrá 3 modos:

* Orbe pálido: orbe blanco permanente (daña a enemigos con máscaras de color negro)**.**
* Orbe lóbrego**:** orbe negro permanente (daña a enemigos con máscaras de color blanco).
* Orbe despertado: permite cambiar el color del orbe en cualquier momento mediante un botón (sería la jugabilidad deseada, alcanzada automáticamente tras terminar el primer nivel introductorio del juego, antes de mostrar al jugador la inmensidad del mapa jugable).

#### Lanzamiento teledirigido del orbe

Además, se podrá controlar el orbe de forma teledirigida, pudiendo controlar nosotros mismos exactamente hacia donde se mueve el orbe. La desventaja de este modo es que el jugador no podrá moverse durante dicho tiempo.

Este tipo de lanzamiento permite llegar a lugares más lejanos que el lanzamiento direccional, permitiendo alcanzar palancas que con el lanzamiento inicial sería imposible.

El orbe en lanzamiento teledirigido siempre estará moviéndose. Si no se le indica una dirección (no recibe inputs), se moverá hacia la última dirección recibida. En caso de que no reciba una dirección desde el principio, y por tanto no tenga una dirección anterior de referencia, se moverá hacia arriba por defecto. Podrá moverse en cualquier dirección (360 grados).

El tiempo durante el cual se controla el orbe teledirigidamente es limitado, y cuando esté a punto de acabarse dicho lapso, la pantalla parpadeará cada vez más hasta acabarse el ataque y retomar el control del jugador.

En caso de que el orbe toque un obstáculo durante el ataque teledirigido, el personaje perderá la concentración y perderá el control del orbe, volviendo este a donde se encuentra el jugador.

En el momento de iniciar el control teledirigido, el personaje hará una pequeña animación y se quedará en una pose que indica que está concentrado. Además, el tono de los colores de la pantalla cambiará, y mediante efectos de post-proceso, se creará una sensación de evasión de la realidad para crear un fuerte *game feel* durante el ataque.

#### Otras formas de jugabilidad en torno al orbe

Una vez llegado el momento, si se siente que la jugabilidad es demasiado simple, se podrían valorar nuevas formas de ataque. Igualmente, el propósito del juego es buscar una jugabilidad sencilla atractiva para cualquiera, por lo que se tendría que tener cuidado al respecto.

*¿Orbe direccional cargado? ¿Barra de maná cuyo valor máximo se puede aumentar con adquiribles y que define la duración del lanzamiento teledirigido y la potencia del ataque cargado?*

### Vida

El jugador empezará con un número determinado de corazones (representados mediante otro tipo de elemento visual, pensar) máximos, los cuales podrá aumentar al recolectar cierto tipo de objeto.

Crear efecto mediante el cual, cuando un golpe te debería haber matado, dejarle una ínfima cantidad de vida al jugador, de forma que sienta que ha sobrevivido por poco y se sienta afortunado.

**Al morir**, la partida cargará desde el último punto de guardado, es decir, desde la última zona de reposo visitada, perdiendo todo el progreso que se haya conseguido a partir de la visita a dicha sala.

*¿Vidas contables con corazones o similares o barra de vida?*

### Pociones reutilizables

El jugador contará también con **pociones reutilizables** cuyos usos se podrán recuperar al visitar una zona de reposo. Sanan una determinada cantidad de corazones (por determinar).

### Experiencia

Para que el matar a enemigos sea un incentivo, al vencerlos obtendrás puntos de experiencia, los cuales podrás consumir en distintos altares desperdigados por el mapa del juego.

Uno de los altares será el de fuerza, el cual volverá tu orbe más fuerte. de la misma forma, los enemigos que irán apareciendo conforme avances en la aventura serán también más fuertes y resistirán más tus ataques, por lo que, si el jugador trata de evitar el combate y no mejorar su daño, luego se sentirá débil conforme avance en la aventura.

Otro de los altares será el de regeneración, que te permitirá aumentar el número de pociones reutilizables máximo.

El jugador podrá invertir los puntos de experiencia en cualquiera de los altares, y queda a su libertad dedicar más puntos en unos u otros. Los puntos no podrán recuperarse una vez utilizados. Además, por cada mejora, el precio de puntos de experiencia de la siguiente mejora será cada vez mayor.

Todo lo relacionado con la experiencia y que el personaje del jugador se haga más fuerte permite “reciclar” enemigos que hayan aparecido anteriormente, aumentando estadísticas como la velocidad y el daño, pudiendo generar nuevo contenido dentro del juego sin mucho esfuerzo y sin necesidad de tener que diseñar y dibujar muchos enemigos y programar los nuevos patrones de comportamiento que utilice cada uno.

### Túnica y máscara

El jugador, al visitar una zona de reposo, podrá cambiar su túnica y su máscara, los cuales le aportan una mejora permanente mientras la tiene equipada (se describe cada tipo más adelante).

## Adquiribles

A continuación, se detallan todos aquellos objetos/mejoras que se podrán encontrar a lo largo del mapa, ofreciendo al jugador mejoras en su aventura.

### Vida permanente

Aumentan en una unidad la vida máxima del jugador. Al obtenerlo, la vida extra que se adquiere se rellena automáticamente, pero la vida perdida seguirá siendo la misma.

### Coleccionables

Objeto especial que no aporta ninguna mejora al jugador pero que tras recolectarlos todos se desbloqueará un secreto (un jefe secreto, una túnica… por determinar).

### Mejoras únicas

Mejoras que solo se obtendrán una sola vez y que se aplican permanentemente al jugador.

#### Orbe

Se pueden desbloquear mejoras únicas del orbe (necesarias en la aventura para avanzar) como:

##### Orbe pálido

Se obtiene al comienzo del juego una vez se le enseñan los controles al jugador y este avanza un poco por el único camino que tiene. Desbloquea en el jugador el primer orbe, el cual es eficaz contra enemigos de máscara negra.

##### Orbe lóbrego

Se obtiene una vez vencido el primer mini-jefe, cambiando el color del orbe del jugador por el opuesto, de color negro, eficaz contra enemigos de máscara blanca.

##### Orbe despertado

Obtenido al vencer a la segunda versión del primer mini-jefe del juego (una vez terminado el nivel introductorio del mapa) el cual desbloquea el modo cambiante del orbe mediante tecla/botón.

#### Objeto que desbloquea el *dash* (poner nombre)

Se obtiene en cierto momento de la aventura, desbloqueando el ***dash***, el cual permite al jugador realizar una embestida rápida en horizontal hacia una dirección, desbloqueando lugares antes inaccesibles.

#### Objeto que desbloquea el salto extra (poner nombre)

Se obtiene en cierto momento de la aventura, permitiendo al jugador realizar un **salto extra** en el aire, desbloqueando lugares antes inaccesibles (posterior al *dash*).

### Túnicas y máscaras

Elementos equipables por el jugador que aportan mejoras permanentes al mismo. Cada uno es identificado con un color y cambio el aspecto visual del jugador. Solo se puede llevar una túnica y una máscara al mismo tiempo.

Sería conveniente atribuir un tipo de mejoras a la máscara y otro a las túnicas, por ejemplo, que uno tenga más que ver con el potenciar las habilidades del jugador (longitud del orbe, tiempo del ataque teledirigido…) y el otro en potenciar las estadísticas base (vida, pociones reutilizables…).

Algunas mejoras podrían ser:

* No aporta ninguna mejora (es con el que se empieza).
* Permite realizar el *dash* cada menos tiempo.
* Aumenta la vida máxima del jugador.
* Aumenta la velocidad a la que se mueve el orbe.
* Dota de luz al orbe (clave para algunas zonas del juego).
* Permite lanzar el orbe más lejos.
* Aumenta en una unidad las pociones reutilizables máximas) y permite tomarlas más rápido.
* … (pensar más).

## Enemigos

### Jefes

Se encuentran en habitaciones independientes. Tienen barra de vida propia en la parte inferior de la pantalla. Cuentan con una animación inicial durante la cual se muestra el nombre del enemigo en la parte superior de la pantalla.

Al vencerlos, ofrecen una mejora clave para avanzar en la aventura (salto extra, *dash*…).

Serán primero 3 jefes, los cuales se podrán enfrentar una vez se obtenga el orbe cambiante (unos antes que otros por cuestiones de acceso a ciertos lugares). Tras vencerlos a los tres, se podrá acceder a la sala donde se encuentra el jefe final.

#### Pecado

#### Reconocimiento

Las mecánicas de este jefe girarán en torno a un espejo a través del cual no te ves reflejado tú directamente, pero sí el orbe. La idea del jefe es que habrá enemigos al otro lado del espejo los cuales actuarán como si tu estuvieses dentro del mismo, dañándote en caso de lograr asestarle un ataque a tu *yo* invisible al otro lado del cristal. La mecánica del jefe, por tanto, giraría en torno a esquivar los ataques de dichos enemigos que a priori cuesta saber dónde están (por la simetría del espejo y la realidad), al mismo tiempo que los atacas y tienes que vencerlos.

Al final, tras vencer a todos los enemigos (se podrían diseñar ciertos enemigos expresamente para dicho jefe, y que estos añadan una capa más de simbolismo, o utilizar oleadas de enemigos ya existentes, valorar), te verás reflejado en el espejo por unos segundos, momento en el cual este se rompe y te permite continuar y avanzar a través del nuevo espacio descubierto, donde recogerás la recompensa tras superar dicho reto.

#### Arrepentimiento

Te enfrentas a una versión de ti mismo que simboliza tu *yo* que quieres dejar atrás, el cual utilizaría varios orbes con los que realizará sus ataques.

Además, será capaz de volar y moverse con el escenario. Cada uno de sus ataques utilizará los orbes de una manera. Por ejemplo, un ataque podría lanzar orbes en espiral circular desde donde se encuentra hacia fuera.

Estéticamente tendrá, como es normal, diferencias con respecto al sprite del jugador, teniendo una túnica morado oscuro y una máscara que cambiará de color cada cierto tiempo, obligándote también a ti a cambiar el color de tu propio orbe.

Al vencerlo, su máscara se romperá, quedando dividida en el suelo, una parte de color negro y otra de color blanco.

#### Perdón

### Mini-jefes

Se encuentran en habitaciones similares de las que contienen oleadas de enemigos. Son enemigos más fuertes y grandes que los comunes, resistiendo más daño y con patrones de ataque más sofisticados.

Este tipo de enemigos no es único y puede repetirse en salas de carácter similar, quizás con algún cambio estético, con estadísticas distintas (más velocidad, más daño, etc) o incluso nuevos ataques.

No tienen barra de vida propia.

### Enemigos comunes

Son los enemigos más abundantes y más distintos. Es posible que un mismo tipo de enemigo común vuelva a aparecer de nuevo en el futuro en otra zona, con ligeros cambios estéticos pero más resistentes y con mejores estadísticas (más velocidad, más daño, etc.).

#### Enemigo 1

Anda rodeando la plataforma a la que está adherida. No cuenta con ningún ataque, funciona más a modo de obstáculo que se mueve.

## Mapa

El mapa de *Orb of Deception* estará dividido en zonas las cuales, a su vez, estarán divididas en habitaciones.

### Zonas

El mapa contará con **7 zonas**, a las cuales se podrían sumar más zonas en un futuro una vez se concrete el diseño de niveles. Estas son:

* El Palacio Etéreo, la zona inicial, donde desbloquearemos el orbe (con sus 3 variantes) y enfrentaremos a los 2 primeros mini-jefes. Esta zona sirve a modo de introducción al juego, enseñando las mecánicas principales y sirviendo de “versión diminuta” del mundo que se podrá explorar más adelante.
* El Enlace, la zona única zona que conecta con el resto de zonas del juego (esto no significa que otras zonas puedan estar conectadas entre sí). Es también donde se encuentra el teletransportador principal (o la estación, dependiendo de qué se decida más adelante). También es aquí donde se encuentra la puerta que conecta con la última zona, que se podrá abrir derrotando a los 3 jefes del juego.
* 3 zonas, una por cada jefe, y con una estética acorde al mismo. Por determinar.
* La última zona, donde se encuentra el jefe final, será una zona más breve que el resto, y tras unas pocas habitaciones llenas de enemigos de lo más desafiante, se encontrará el último desafío del juego. La peculiaridad de esta zona es que no cuenta con ningún punto de reposo, por lo que habrá que superarla casi ileso para poder hacer frente al jefe final.
* Una zona opcional que funcionará a modo de **coliseo** en el que tendrás que enfrentarte a hordas de enemigos y de mini-jefes sin descanso teniendo que vencerlos a todos para poder desbloquear, como recompensa, un conjunto de túnica y máscara (por determinar).

### Mapa (objeto)

Como es habitual en el género, se podrá consultar el mapa en cualquier momento, y se irá dibujando automáticamente conforme vayamos recorriendo nuevas zonas.

El mapa se podrá consultar con dos niveles de zoom, primero una vista general que abarca todo el mapa descubierto hasta el momento, indicando al jugador en qué zona se encuentra, pero para saber en qué pantalla en concreto está, tendrá que abrir la versión ampliada del mapa, la cual hace algo más de zoom en la zona en la que se encuentra, indicando en qué habitación se encuentra.

## Diseño de niveles

Los niveles serán diseñados completamente de forma manual, permitiendo así la colocación, a gusto del diseñador, de los distintos elementos adquiribles a lo largo del juego, las habitaciones secretas, etc. Esto permite también controlar qué lugares son accesibles desde un principio y cuales lo serán una vez obtenidas ciertas mejoras de movimiento, dotando al diseño de niveles de una riqueza que no alcanzaría en caso de que fuese procedural.

### Teletransportador

A lo largo del mapa estarán distribuidos distintos teletransportadores que te permitirán moverte de un rincón del mapa a otro de forma inmediata y así evitar que el jugador pierda tiempo teniendo que recorrer zonas que ya ha completado.

Durante el teletransporte, se producirá una pequeña animación, mientras la cual se cargará la escena de destino.

Este teletransporte podría ser literal, mediante un mecanismo que encaje con la estética, o podría tratarse de una montura la cual te lleva de un lugar a otro.

### Habitaciones

Las habitaciones serán de dimensión irregular, pudiendo haber habitaciones de diversos tamaños y formas. La cámara seguirá al jugador durante su desplazamiento por la sala.

A continuación, se detallan algunos elementos de diseño con los que contarán las habitaciones del videojuego.

#### Pinchos

En las habitaciones habrán pinchos los cuales al tocarlos te hacen perder vida y tener que empezar la habitación desde la entrada (los enemigos vencidos antes no estarán).

#### Puertas

A lo largo de la aventura se podrán encontrar puertas que conectarán dos zonas o que simplemente te permiten entrar en pequeños lugares con adquiribles que te ayudarán a progresar en tu aventura.

##### Paredes destruibles

Son paredes las cuales son destruidas al colisionar con el orbe. Pueden ser de color negro (débiles frente al orbe pálido), de color blanco (débiles al orbe lóbrego) o del color del suelo del nivel, destruible con cualquiera de los dos orbes pero más camuflados.

##### Paredes falsas

Son paredes que se ven ligeramente diferentes a las paredes normales y que dan a entender que esconden algo. Puesto que son más difíciles de encontrar, se procurará no poner elementos importantes de la progresión del juego tras dichas paredes.

##### Puertas activables

Estas puertas serán abiertas al activar una palanca; sin embargo, este activable no siempre estará en el lado desde el que encuentras la puerta, dando a entender que para abrirla necesitarás llegar desde el otro lado, entendiendo que se trata de un atajo a la zona en la que te encuentras desde una zona que aún no conoces.

### Habitaciones de reposo

Son salas donde no hay enemigos y el jugador puede sanarse, reponer las pociones reutilizables y guardar la partida (automáticamente).

El lugar en el que el jugador podrá regenerarse será un confesionario, guardando relación con el lugar donde se confiesan los pecados, es decir, donde vas a sanarte (siguiendo con la metáfora de la mentira y el perdón que se busca a lo largo del juego).

Los materiales, los colores y la forma del confesionario variarán según la zona, pero todos contarán con la típica ventanilla con agujeros, la cual se cerrará al entrar en él.

### Habitaciones con pérdida del orbe

En algún tramo del juego, el jugador perderá el orbe, teniendo que recorrer ciertos niveles sin él, tratando de evitar cualquier contacto con los enemigos que le hagan perder vida (los enemigos de esas zonas deben ser muy rápidos y difíciles de esquivar para que realmente le planteen un reto al jugador).

### Habitaciones con oleadas de enemigos

En algunas salas, al entrar, se cerrarán las puertas que permiten abandonarla e irán apareciendo enemigos por oleadas a los que deberás vencer para que las salidas se vuelvan a abrir. Una vez superada la sala, si se vuelve a pasar por la misma, no será necesario vencer a los enemigos de nuevo, y la música tampoco se pausará.

Al entrar a estas salas, la música se pausará y una vez se cierren las puertas se retomará por una de combate, pausándose de nuevo al terminar el enfrentamiento y quedar despejadas las salidas.

Tras completar este tipo de pantallas, se le otorgará al jugador una recompensa, ya sea directamente (mejoras de vida, túnicas, etc) o indirectamente, abriendo un atajo que conecta dos zonas o simplemente permitiendo avanzar al jugador hacia una zona inexplorada.

### Habitaciones de jefe

Al entrar en estas salas, la música cesará, y al avanzar un poco, se cerrarán las salidas, apareciendo un jefe (o estando desde el inicio en la habitación) al que se tendrá que derrotar, con una barra de vida única para él situada en la parte inferior de la pantalla.

Al vencerlos, se obtendrá una mejora significativa para la aventura que te permitirá avanzar en la historia, como podrían ser el salto extra, el *dash*, el orbe teledirigido o el manto radiante.

### Habitaciones de mini-jefe

Estas habitaciones funcionan de la misma manera que lo haría una habitación con olas de enemigos, solamente que en vez de haber oleadas, habrá un pequeño jefe al que vencer, más fuerte que los enemigos comunes (pero sin llegar a tener barra de vida propia).

### Habitaciones a oscuras

Son habitaciones que requieren del manto radiante para ser cruzadas y así poder ver algo del camino que hay que seguir.

En este tipo de pantallas, el orbe teledirigido también ayudará a localizar más fácilmente elementos activables como palancas o simplemente llegar más lejos con el orbe para iluminar la zona mejor.

### Habitaciones comunes

Son las más abundantes en el juego.

En este tipo de salas te encontrarás enemigos comunes y tendrás total libertad de movimiento.

# Arte

## Estilo visual

El juego contará con una estética *pixel art* de baja resolución, concretamente 320x180 píxeles. Se utilizarán formas simples, tanto en los personajes como en los escenarios, para ayudar a plasmar más fácilmente los elementos de forma que se puedan identificar adecuadamente utilizando muy pocos píxeles.

Los personajes, a diferencia de los escenarios, contarán con un contorno negro (de 1 píxel de grosor) que hará que se perciban como elementos no estáticos. Ocurrirá de la misma forma con todos los objetos adquiribles y con elementos interactuables como las palancas.

El juego será además *pixel perfect*, de forma que la unidad mínima representada en la pantalla será equivalente a un píxel del juego.

## Efectos visuales

Con el objetivo de crear un ambiente en los escenarios más orgánico y dinámico, se hará uso de efectos visuales que harán la imagen menos estática.

### Elementos destruibles

Se trata de elementos que se pueden encontrar a lo largo de la aventura (como farolas, columnas…) los cuales al ser golpeados por el orbe son destruidos, volviendo la interacción con el escenario más orgánica y viva, aunque a priori no le aporte nada al jugador.

### Elementos parallax

En el *background* y *foreground* de cada nivel habrá distintas capas de elementos superpuestos que se mueven a velocidades diferentes conforme se mueva el jugador, creando una sensación de profundidad en los escenarios.

### Partículas de fondo

Son partículas que se mueven en una cierta dirección con cierto nivel de ruido en su movimiento. Al igual que los fondos parallax, estas partículas tendrán una capa enfrente del jugador (con menos partículas para no tapar los elementos del nivel) y otra en el fondo, cada una pudiendo tener ciertas subcapas con colores más oscuros o claros y moviéndose a distintas velocidades indicando que se encuentran unas más lejos que otras.

### Elementos 3D pixelados

A la hora de hacer fondos, se podría barajar la idea de colocar elementos 3D que se pixelan mediante el efecto *pixel perfect* de la cámara. Las formas de estos modelos serían muy simples, y serían afectados por iluminación para dotarlos de algo de profundidad. Tendrían texturas muy sencillas también, ya que con el efecto de *pixel perfect* de la cámara no se podría apreciar si es muy compleja.

## Estética

En el juego, la máscara será un elemento muy importante, tanto a nivel de jugabilidad (por la mecánica de los dos modos del orbe) como a nivel visual, ya que todos los personajes llevarán una.

Cada zona tendrá una estética concreta y por tanto un *tileset* acorde a dicho estilo. Además, las máscaras de los enemigos débiles a cualquiera de los modos del orbe tendrán también un color característico dependiendo de la zona en la que se encuentren.

## Animaciones

Las animaciones del juego serán *frame* a *frame*, teniéndose que dibujar cada uno de los cuadros de las animaciones.

## UI

# Música

A continuación se describen cada uno de los temas a realizar para el juego.

* Tema musical para las habitaciones de oleadas/mini-jefes.
* Tema musical para los combates de jefe.
* Tema musical para la zona Palacio Etéreo.
* Tema musical para la zona El Enlace.
* Tema musical para la zona del primer jefe.
* Tema musical para la zona del segundo jefe.
* Tema musical para la zona del tercer jefe.
* Tema musical para la zona del jefe final.
* Tema musical para el jefe final.

# Calendario

Se definirán distintos hitos del proyecto que se estiman completar en determinadas fechas para así llevar cierta continuidad en el desarrollo del proyecto y evitar retrasos de última hora. Dichos objetivos serán:

|  |  |
| --- | --- |
| Hito | Fecha |
| Prototipo de fidelidad media-baja: contendrá las principales mecánicas del jugador implementadas y algunos enemigos con los que testearlo. Para entonces, sería deseable también tener prácticamente asentado todo el diseño del juego, a excepción del diseño de las habitaciones y de los enemigos | Finales de marzo de 2021 |
| Demo jugable hasta terminar la primera zona\*: deberá poder jugarse la primera zona prácticamente en su totalidad, contando con los enemigos iniciales y el primer jefe en sus dos formas. Se deberá tener al menos los diseños del jugador y los enemigos junto a sus respectivas animaciones | Finales de junio de 2021 |
| Versión alfa del videojuego, jugable de principio a fin. En este momento todos los enemigos, jefes y salas deben haber sido completados, junto a los sistemas de progresión (vida, túnica, etc.). | Octubre de 2021 |
| Publicación del videojuego en Steam. El juego ya estará terminado y listo para su distribución. | Noviembre de 2021 |

\* A partir de este hito sería deseable abrir la página de Steam para empezar a recibir *wishlists*.