



Universidad
Andrés Bello

LAS AVENTURAS DE GREGORIO

Sunset Games

EQUIPO:

GABRIEL VILCHES / DESARROLLO AUDIOVISUAL
DOUGLAS VARGAS / DESARROLLO PROGRAMACIÓN
FELIPE FIGUEROA / DESARROLLO PROGRAMACIÓN -
PRODUCCIÓN Y REGISTRO
CRISTOBAL SALDIAS / DESARROLLO AUDIOVISUAL
EQUIPO / NARRATIVA

Versión 2.0

Fecha última edición: 04/12/2022

Índice

Índice	1
1. Resumen del Diseño General	2
Ficha técnica	2
Concepto de juego	3
Resumen de las mecánicas principales	3
2. Diseño Estético	4
Experiencia estética	4
Referentes narrativos	4
Referentes visuales	6
Storyline	6
Ficha de personajes	7
Ficha elementos del juego	8
Propuesta interfaz de usuario	9
HUD	10
Diseño sonoro	11
Diseño de niveles	12
3. Diseño Mecánico:	14
Referentes mecánicos	14
Descripción de los Core Loop	14
Descripción de Level Loop	15
Condición de victoria y derrota	15
Flujo de juego y escenas	16
4. Assets Utilizados:	16

1. Resumen del Diseño General

Ficha técnica

ITEM	DESCRIPCIÓN
Título	Las Aventuras de Gregorio
Plataformas	PC
Audiencia	+12
Géneros	Runner y Plataformas
Controles	Teclado
Tiempo De Juego	15 - 25 Minutos
Cámara	Vista Tercera Persona
Tono Visual	Caricaturezco
Estilo Técnico	3D Low Poly

Concepto de juego

Inspirado en el frenetismo de los juegos Runner y el desafío de los juegos de plataformas, nuestro juego narra la historia de un grimorio con ansias de grandeza que atravesará la gótica y peligrosa biblioteca de Drácula para enfrentar a los demás libros vivientes y lograr su cometido robando las hojas de sus enemigos a la vez que su poder aumenta. Con gráficos low poly en 3D y una paleta de colores oscuros, los niveles representan las bibliotecas góticas del siglo XII las cuales se asemejan a castillos por su diseño y grandeza.

Resumen de las mecánicas principales

Nombre Mecánica	Tecla Gatillante	Mecánica
Movimiento	A y D / Flechas Izquierda y Derecha	El personaje en el suelo se puede mover para esquivar obstáculos de izquierda a derecha.
Salto	Space	Saltar controlando el tiempo que está en el aire presionando una vez la barra espaciadora o manteniéndola.
Goomba Stomp	Space	Caer encima de un enemigo lo elimina.
Disparo Tinta	W / Flecha Arriba	Dispara tinta en línea recta.
Hojas	Atravesar el objeto	Recolectar hojas permite desbloquear el nivel 3.
Buff	Tocar el suelo blanco	Gana velocidad de movimiento.

2. Diseño Estético

Experiencia estética

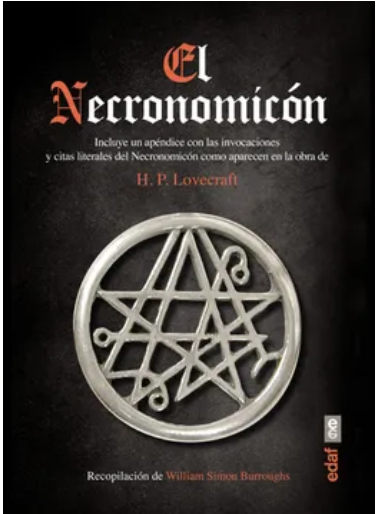
Nuestro objetivo es poder crear una experiencia tan demandante como motivadora, permitiéndole al jugador repetir varias veces un mismo nivel en busca de la ruta más beneficiosa posible, pero agregándole una dificultad que produzca una gran sensación de logro y satisfacción al terminar cada nivel.

Lo logramos gracias a las mecánicas, utilizamos las mecánicas clásicas de las plataformas como puede ser el salto y plataformas móviles mezclándolo con mecánicas de runners (movimiento automáticos hacia adelante), giros de cámara, objetos interactivables como recoger tinta (munición), hojas (para desbloquear el siguiente nivel), power ups uno que ralentiza el tiempo y otro que lo adelanta.

Creando una mezcla del género de plataformas con el género runner agregando una narrativa gótica y delirante.

Referentes narrativos

Nombre	Imagen	Descripción
La leyenda de Drácula		La historia del conde Drácula y su castillo es la ambientación y donde transcurren los acontecimientos del juego, los utilizamos para dar contexto a la narrativa.

H.P Lovecraft		Las historias de Howard Phillips Lovecraft, sobre seres sobrenaturales las utilizamos para crear a los enemigos del juego.
Necronomicón		Utilizamos la idea de un libro maldito que contiene conocimientos místicos para crear a nuestro protagonista Gregorio (Grimorio).
Biblioteca de Baltimore, Maryland		Se utiliza el estilo gótico para recrear la biblioteca (lobby) del juego, con un techo alto, varios pisos y colores sobrios.

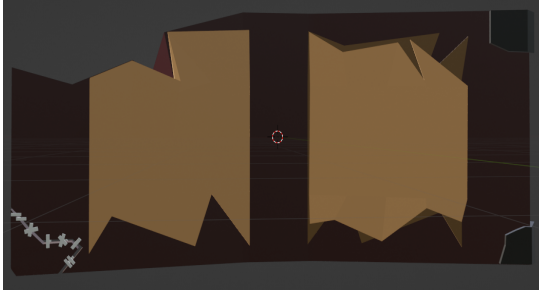
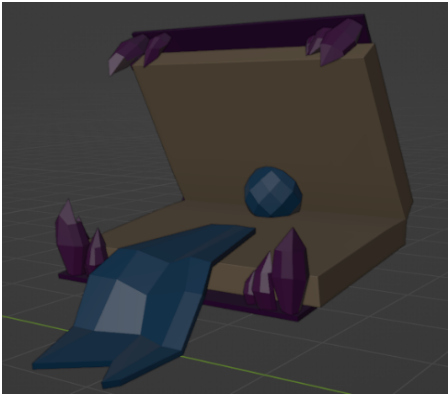
Referentes visuales

Nombre	Imagen	Descripción
Batman Arkham City		Referencia de ambientación para el nivel, específicamente hablando de la luz que se utiliza muy poco y el uso de niebla en los escenarios.
Grimminghelm		Referencia en lo gráfico, el juego es Low Poly.

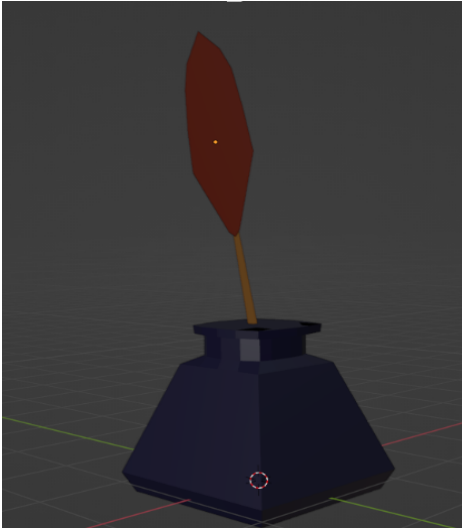
Storyline

En las profundidades de Transilvania, en la increíble biblioteca del castillo del conde Drácula, señor de los no-muertos y amo de la noche, los libros han cobrado vida y ganado conciencia propia gracias a las fuerzas malignas que abundan en el lugar. Gregorio, uno de los ejemplares de magia oscura con menos tamaño de la colección del conde, cansado de los abusos de sus pares por su tamaño y sus pocas cantidad de hojas, comenzará un pintoresco plan de venganza hacia los demás libros, en donde utilizara su plan que ideó por años, absorber a todos los demás libros de la biblioteca y así convertirse en el más terrorífico de todos y llegar a las manos del conde Drácula. Los demás libros se defenderán fervientemente de sus ataques a través de los pasillos entre estanterías, pero Gregorio poseerá una fuerza imparable y voluntad incansable. Los demás libros para poder detener a Grimorio, no les será suficiente, por lo que tendrán que recurrir al llamado del libro más poderoso de toda la biblioteca de Drácula.

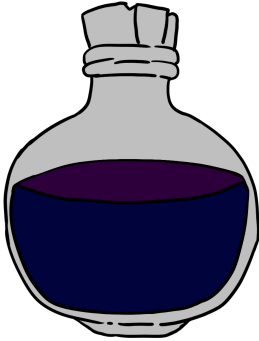
Ficha de personajes

Nombre Personaje	Modelo	Descripción
Gregorio		Personaje protagonista de la historia, el libro es uno de los Grimorios más pequeños dentro de la colección del conde Drácula y por esto mismo es constantemente discriminado. Grimorio se dedica a robar las hojas de los demás libros de la biblioteca en busca de poder.
Libro enemigo (libro menor)		Los libros menores son los de mayor cantidad numérica de la biblioteca, son los enemigos del protagonista, a los que debe enfrentar dentro de los niveles, tienen poca vida y están repartidos por los niveles.
Libro jefe (libro mayor)		El libro más poderoso dentro de la jerarquía en la biblioteca, se caracteriza por ser el de mayor tamaño de todos además de ostentar colmillos y lengua afilada, es el guardián de la biblioteca además de ser el favorito de Drácula ¿Que pasaría si lo llegan a derrotar?.

Ficha elementos del juego

Nombre Objeto	Modelo	Descripción
Tinta		Utilizar tinta para poder disparar y eliminar a los enemigos que se crucen a nuestro paso. La tinta es un objeto interactivo que se recolecta dentro del nivel atravesandola con el personaje y solo se puede ocupar dentro del mismo ya que no se guarda una vez finaliza el nivel.
Hojas		Varias hojas de papel se encuentran a lo largo de los niveles, estas son objetos interactuables que el jugador puede recolectar y al tener cierta cantidad te permiten abrir la puerta del último nivel donde se encuentra el jefe.
Power up		Afectan al movimiento del jugador, se recolectan de la misma manera que todos los demás interactuables (atravesandolos) y existen dos, uno aumenta la velocidad del jugador y el otro ralentiza al jugador (no se terminó añadiendo).

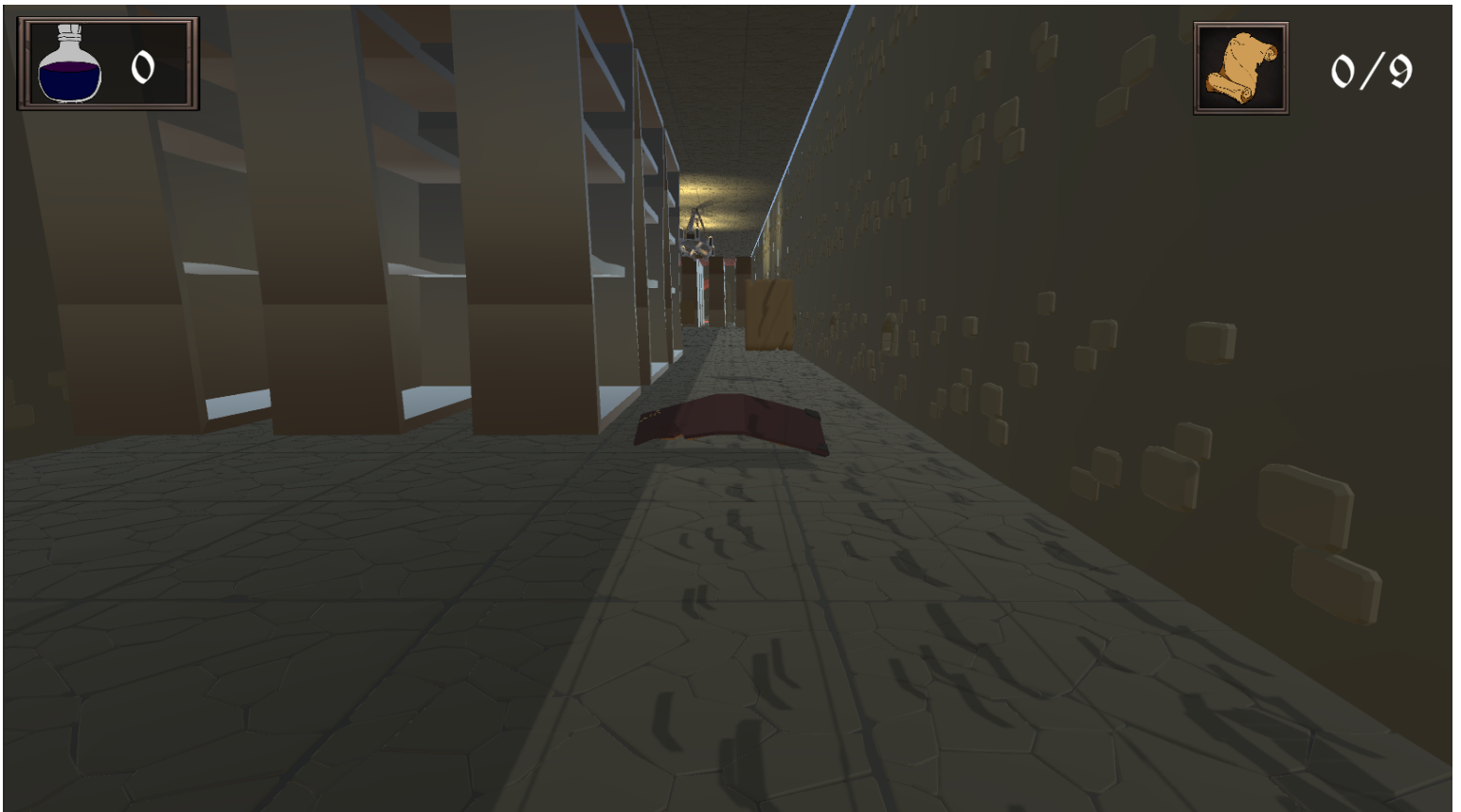
Propuesta interfaz de usuario

Nombre	Imagen	Descripción
Hoja		Contador con límite superior derecha de la pantalla el cual va aumentando cuando se recogen hojas.
Tinta		Contador sin límite superior izquierda de la pantalla, aumenta cuando se recoge tinta y disminuye al disparar.

HUD

El HUD cuando el jugador se encuentre en el nivel de la información siguiente:

- A la izquierda superior de la pantalla nos señala cuánta tinta tendremos para disparar, se irá actualizando a medida que iremos tomando en el nivel y cuando gastaremos.
- A la derecha superior de la pantalla nos señala la meta de cuantas hojas tendremos que recoger en el nivel, se irá actualizando el 0 a medida que vayamos recogiendo las hojas.



Diseño sonoro

Estilo Sonoro

El estilo sonoro en el juego se caracteriza por su lugubridad, tanto en el lobby como dentro de cada nivel, sin embargo, se diferencian en un intento de afectar al jugador de diferentes maneras.

En el **Lobby**, se usan tristes y sombríos tonos, un tétrico piano se encarga de hacer sonar una oscura melodía, rodeando el ambiente de miedo e inseguridad.

Mientras que, gracias a la complejidad sonora de un **“Tono de Shepard”**, cada nivel presenta una oscura composición de un permanente suspenso que jamás llega a un clímax o a un reposo.

Nivel 1:

Con esta inquietante música de fondo, la tensión y sensación de peligro agobiara al jugador, en ningún momento se sentirá cómodo con el constante subidón musical que jamás llega a un reposo.

Nivel 2:

Al igual que en el primer nivel, la música sigue la línea del “Tono de Shepard” pero con una sonata mucho más oscura y misteriosa, capaz de tensionar al jugador con cada sombría nota del fantasmal órgano y su tenebrosa sinfonía.

Nivel 3:

Llegado el gran momento de enfrentar al enemigo más poderoso de todo el juego, esta oscura composición musical, a diferencia de los anteriores niveles, llena al jugador de adrenalina para el combate, pero también de una alerta máxima, no será un encuentro fácil, y el energético pero horroroso sintetizador te da a saber que ya ha este punto, es solo matar o morir.

Nivel Completado (Voces Recortadas)

Al lograr terminar un nivel con éxito, estas campanas y su suave sinfonía te invitan a tomarte un momento, sentirse victorioso y regodearse ante el logro por fin obtenido, un pequeño momento de tranquilidad para prepararte para tu próximo desafío.

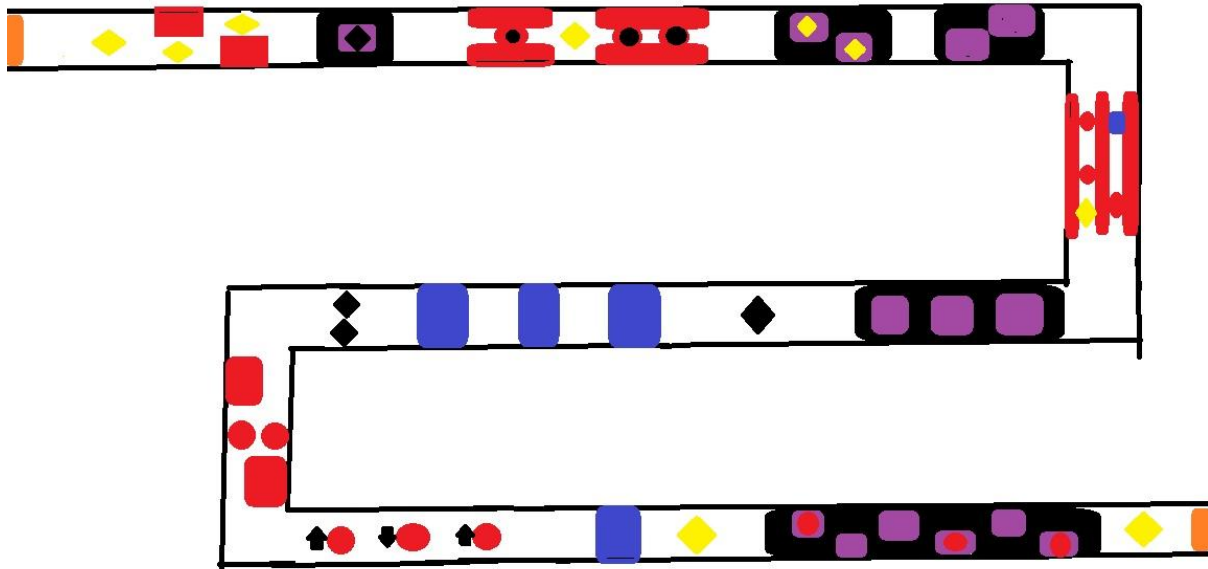
Escenas de Diálogo

Una misteriosa melodía que invita a descubrir lo que está sucediendo en pantalla. Una historia está a punto de ser contada, y el jugador será el protagonista.

Diseño de niveles

Primer Nivel:

El primer nivel es el único pasillo al que puede acceder grimorio en el se encuentran otros libros de bajo poder y unas cuantas hojas dispersas además de tinta con la cual eliminar a los enemigos de un hit.



Obstaculo: 

Enemigo:

Plataforma: Plataforma Velocidad:

Hoja: 

Tinta: 

Caer al vacío: ☐

Power Ups Tiempo: Lento  - Rapido 

Jefe: ★

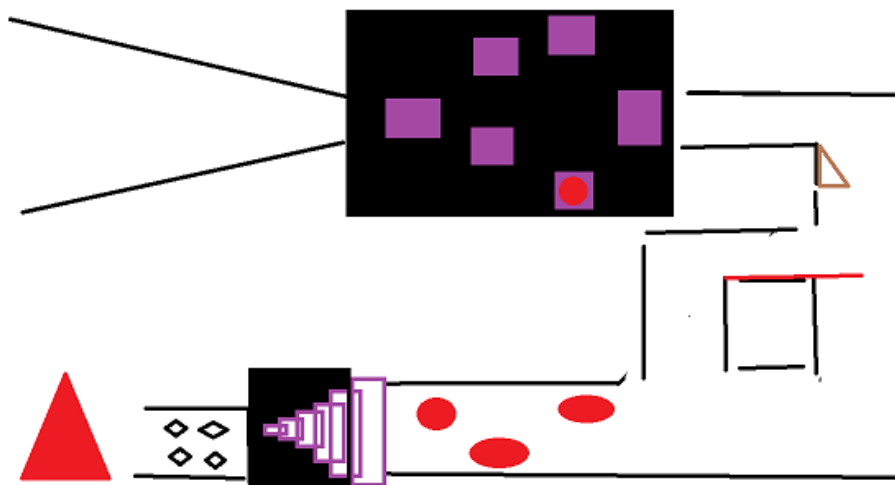
Segundo Nivel:

Para acceder al segundo nivel se requiere una cantidad de hojas recolectadas o simplemente haberse pasado al primer nivel y se encuentra en el segundo piso de la biblioteca (lobby). Dentro del nivel están esperando libros que ahora aguantan 2 de tinta además de una mayor cantidad de obstáculos a esquivar, hojas y tinta repartida por el nivel a poder tomar.



Tercer Nivel:

Para acceder al tercer nivel (final) del juego se requerirá completar los dos niveles anteriores, la puerta de acceso al nivel final se encuentra en el mismo segundo piso del lobby, específicamente al lado del nivel 2. Dentro del nivel están esperando los últimos enemigos y el jefe final del juego, en este caso no habrá que recolectar hojas, solo tinta para así prepararse a enfrentar al Jefe.

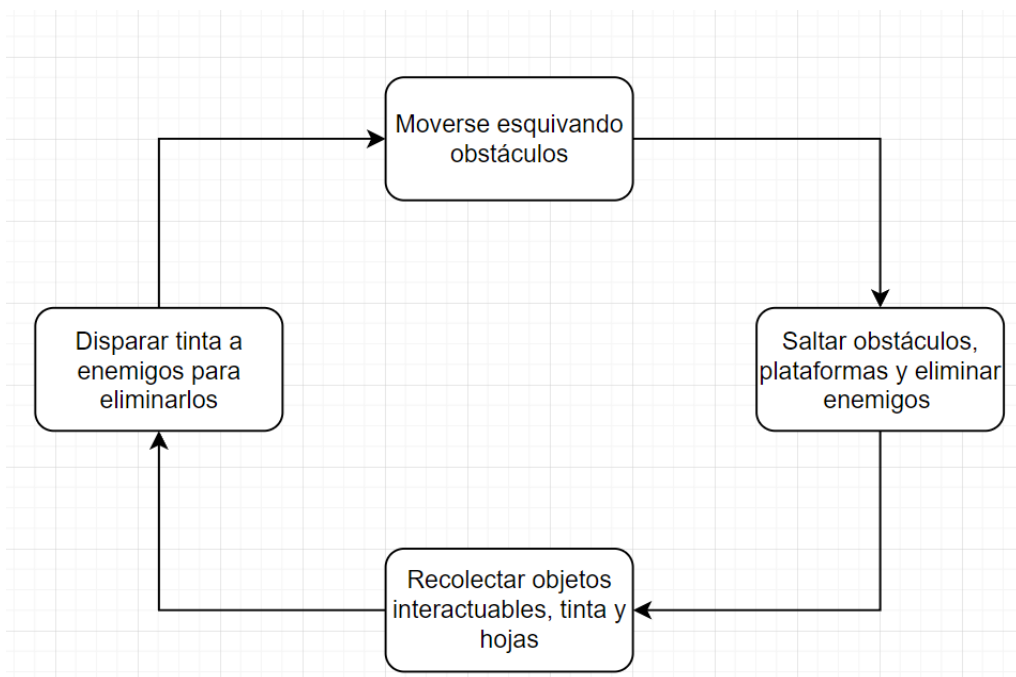


3. Diseño Mecánico:

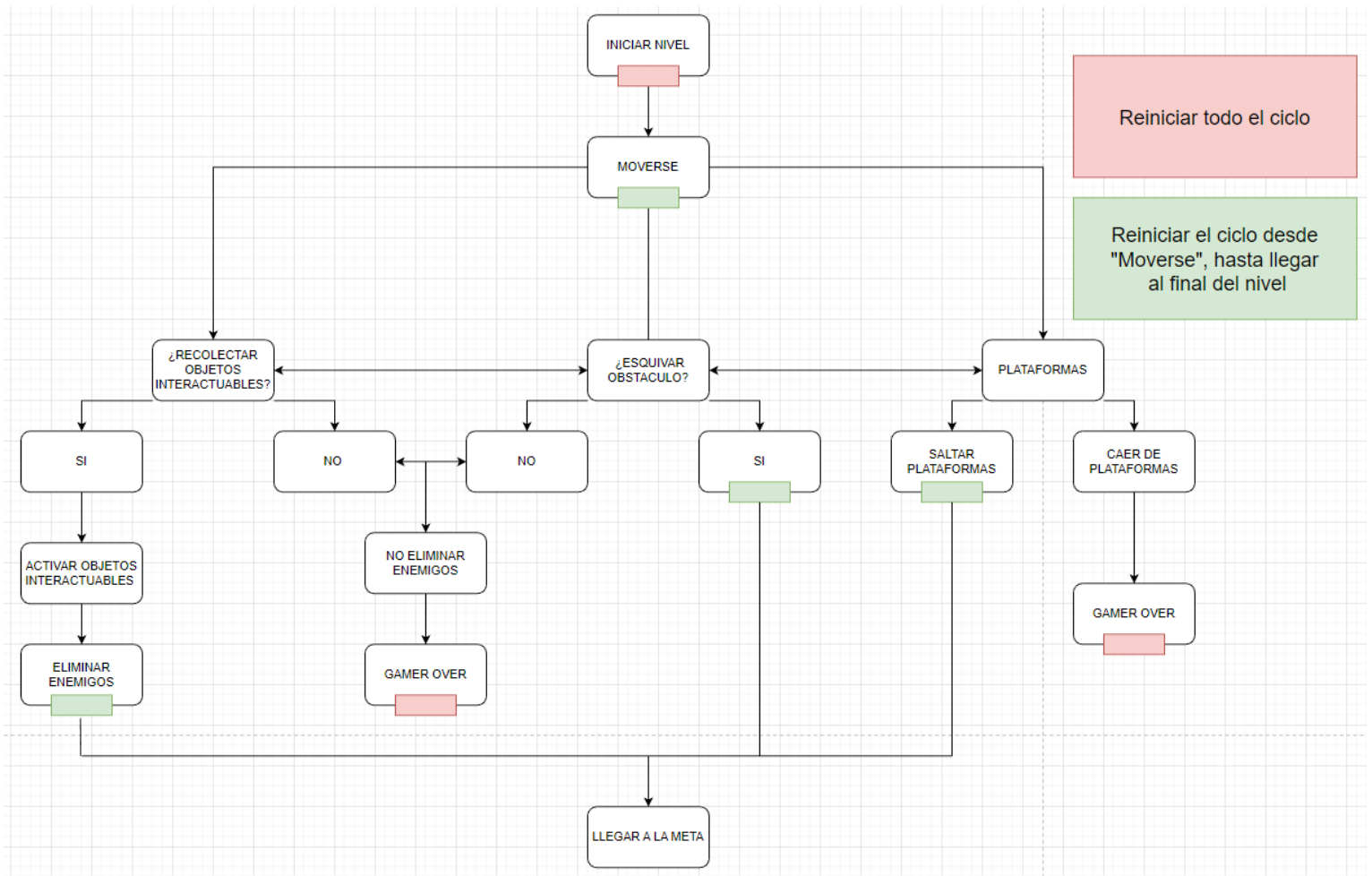
Referentes mecánicos

Nombre	Imagen	Descripción
Crash on the run!		Las mecánicas rescatadas del Crash On The Run son, lo principal de ser un runner, tener como objeto principal a recolectar siempre y los movimientos.
Pepsiman		Las mecánicas rescatadas del juego de Pepsiman son la posibilidad de poder utilizar recoger objetos en el nivel y utilizarlos como arma para derrotar enemigos.

Descripción de los Core Loop



Descripción de Level Loop



VISTA DETALLE

Condición de victoria y derrota

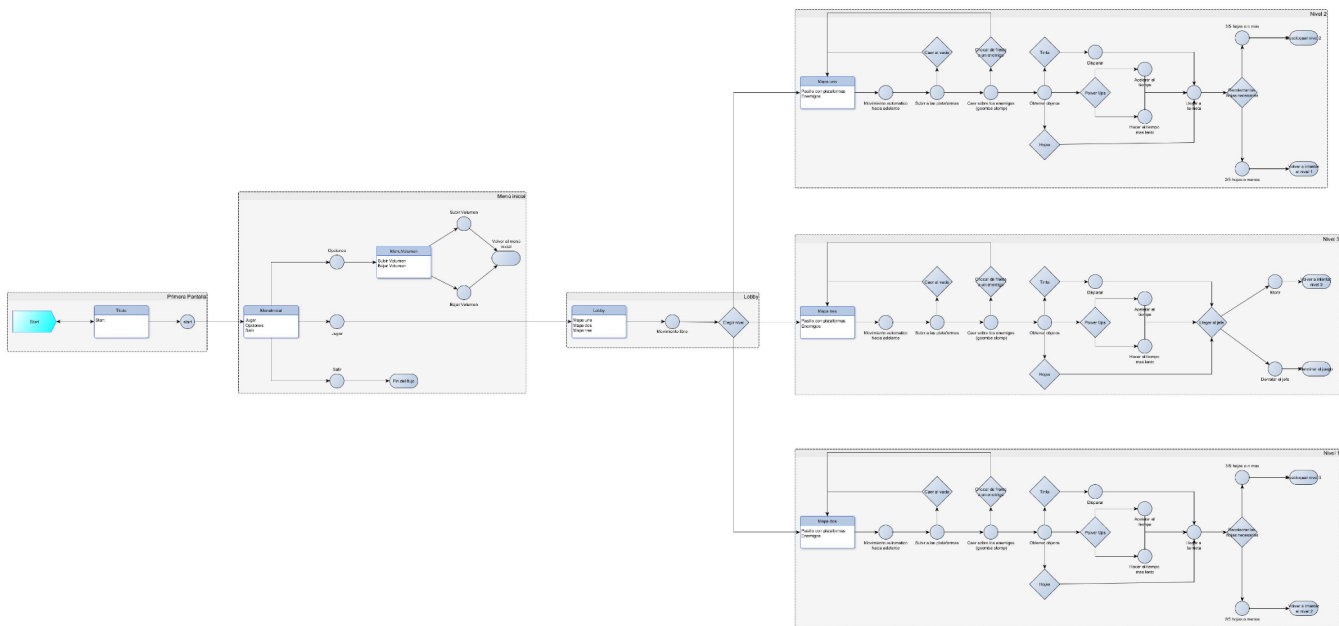
Condición de victoria:

- Llegar al final del nivel (meta).

Condición de derrota:

- Chocar con un enemigo.
- Caer de las plataformas.
- Chocar con estanterías.
- Chocar con mesas.

Flujo de juego y escenas



VISTA DETALLE

4. Assets Utilizados:

[Ultimate Low Poly Dungeon](#)

[Fantasy Wooden GUI](#)

[Imagen Introducción Narrativa](#)