

# *INTO THE CAVE*

*DOCUMENTO DE DISEÑO*

GOLD PILLOW GAMES

2 de junio de 2021

### **Elevator Pitch**

*Into the Cave* es un videojuego del género *Rogue-Lite* para uno o dos jugadores, en el que se debe avanzar a través de distintas salas en una cueva, generadas procedimentalmente, derrotando a todos los enemigos que nos encontremos y haciéndose más fuertes en el proceso, ya que las salas serán cada vez más complicadas. Los jugadores contarán para ello con 3 armas distintas que podrán utilizar y la posibilidad de esquivar ataques. Está fuertemente inspirado en juegos como *HADES*. El diseño de los personajes se inspira fuertemente en *Little Big Planet*, mientras que la estética se basa en juegos como *Genshin Impact* o *The Legend of Zelda* concluyendo en un resultado simpático y amigable para todos los públicos.

# Índice general

<b>1. Visión General</b>	<b>3</b>
1.1. General	3
1.1.1. Tema	3
1.1.2. Género	3
1.1.3. Descripción general del proyecto	3
1.1.4. ¿Qué hace al juego especial?	3
1.2. Plataformas Objetivo	3
1.3. Modelo de monetización	3
1.3.1. Estrategia	3
1.3.2. Público objetivo	4
1.3.3. Fuente de ingresos	4
1.3.4. Figura 3D	4
1.3.5. Libro de arte	4
1.4. Canvas	5
1.5. Caja de Herramientas	5
1.6. Público Objetivo	6
1.7. Tiempo y coste	6
1.8. Influencias	6
1.8.1. HADES	6
1.8.2. Little Big Planet	6
1.8.3. Moonlighter	6
<b>2. Referencias</b>	<b>7</b>
2.1. Referencias generales	7
2.1.1. HADES	7
2.1.2. Little Big Planet	7
2.1.3. Hollow Knight	8
2.1.4. Genshin Impact y The Legend of Zelda: Breath of the Wild	8
2.1.5. Shovel Knight	8
2.1.6. Paleta de color de referencia	9
<b>3. Jugabilidad</b>	<b>10</b>
3.1. Resumen	10
3.2. Qué experiencia se busca	10
3.3. Mecánicas Principales	10
3.3.1. Avance por salas	10
3.3.2. Combate cuerpo a cuerpo	10
3.3.3. Combate a distancia	10
3.3.4. Mejora del personaje dentro de la run	11
3.3.5. Mejora del personaje fuera de la run, en un campamento	11
3.3.6. Armas	11
3.3.7. Enemigos	11
3.3.8. Jefes	12
3.3.9. Escenario del campamento	12
3.3.10. Escenario en la cueva	12

<b>4. Front End</b>	<b>13</b>
4.1. HUD . . . . .	13
4.2. Menú Principal . . . . .	13
4.3. Menú de Opciones . . . . .	13
4.4. Pantalla de Créditos y Contacto . . . . .	13
<b>5. Estimación de Costes y Timeline</b>	<b>14</b>
5.1. Fechas Importantes . . . . .	14
<b>6. Créditos</b>	<b>15</b>

GERMÁN LÓPEZ

# Visión General

Aquí se explican por encima las características clave del proyecto para su desarrollo. Todos los apartados son tratados en profundidad en las siguientes secciones.

## 1.1. General

### 1.1.1. Tema

La mejora constante y la superación.

### 1.1.2. Género

*Rogue-Lite*, aventura y exploración.

### 1.1.3. Descripción general del proyecto

*Into the Cave* es un juego del género *Rogue-Lite*, en vista isométrica, en el que el jugador controla a un personaje el cual se encuentra en un campamento, cerca del cual hay una cueva. En el campamento el jugador puede mejorar su personaje, o cambiar su apariencia. Una vez entra a la cueva, esta estará formada de distintas salas llenas de enemigos, a los cuales debe derrotar. Una vez derrotados podrá pasar por una, de varias salidas, a la siguiente sala. A lo largo de las salas, se irá encontrando distintos objetos, los cuales podrán ser armas nuevas, objetos que apliquen pasivas, o habilidades. También cada cierto número de salas aparecerá un jefe, hasta llegar al jefe final y completar el juego. Las mejoras adquiridas en el campamento se mantienen para siempre. Las mejoras adquiridas dentro de la cueva se reinician al morir, o una vez completado el juego. El componente narrativo del videojuego se desarrolla hablando con los personajes del campamento, que pueden ser vendedores, u otros aventureros. Cada uno aportará información de valor para el contexto y la trama.

### 1.1.4. ¿Qué hace al juego especial?

- El ritmo rápido de las partidas.
- Una gran cantidad de objetos a conseguir y coleccionar.
- Varias armas con las que jugar.
- Cada partida cambia respecto a la anterior.
- La posibilidad de jugar con un amigo.

## 1.2. Plataformas Objetivo

Navegador: Google Chrome, Mozilla Firefox

## 1.3. Modelo de monetización

### 1.3.1. Estrategia

El objetivo es lanzar un videojuego del género *Rogue-Lite* que sea gratuito, con la posibilidad de adquirir expansiones de contenido (nuevos enemigos, objetos y escenarios) de pago, o contenido

estético para el personaje principal mediante micropagos. Para lograr vender este contenido se pretenden utilizar 3 estrategias:

- **Cebo y Anzuelo:** el juego será de carácter gratuito con el fin de que más gente lo pruebe, y se enganche al juego. Será a partir de estos jugadores, que la empresa obtendrá beneficios de las futuras expansiones de pago que el juego recibirá, y de las figuras en 3D de los personajes que se venderán.
- **Fidelización:** el juego será de carácter gratuito y con una jugabilidad muy directa y sencilla de entender, pero que premia la mejora y el progreso como jugador. Esto hará que los jugadores quieran jugar más y traten de hacerlo cada vez mejor, conservándose así la base de jugadores en el tiempo. El contenido nuevo constante servirá de la misma forma para conservar a los jugadores durante un buen periodo de tiempo.
- **Freemium:** el juego será gratis, pero recibirá con el tiempo expansiones de pago, cuya compra será puramente opcional, y aquellos jugadores que decidan no comprarlas seguirán pudiendo jugar al juego base, pero se perderán una parte del contenido. Además, al añadir contenido nuevo con frecuencia, se mantiene el interés de los jugadores en el juego.

Por último, se pretende obtener ingresos mediante la venta de figuras en 3D de los personajes del videojuego, caracterizándose estos por un gran carisma visual, que incentiva a su compra.

### 1.3.2. Público objetivo

Jugadores aficionados al género *Rogue-Lite*.

### 1.3.3. Fuente de ingresos

Dentro del juego se podrá adquirir contenido adicional, que podrá ser de 2 tipos:

- **Contenido estético:** este consiste en distintos cascos que el jugador podrá equiparse para cambiar su aspecto de forma notable. Algunos cascos se podrán adquirir jugando, mientras que otros se podrán desbloquear mediante micropagos.
- **Expansiones de contenido:** se trata de grandes añadidos de contenido con nuevos escenarios, objetos y enemigos. Para poder disfrutar de este contenido nuevo, que se irá incorporando a lo largo de 2 años, el jugador, deberá pagar por dichas expansiones, siendo cada expansión de pago único. No obstante, no pagar estas expansiones no impide seguir jugando al juego base.

### 1.3.4. Figura 3D

Son figuras decorativas que podrán ser compradas por los jugadores.

### 1.3.5. Libro de arte

Este podrá ser adquirido de forma digital desde la propia plataforma de publicación del videojuego (itch.io) ya que está permite la venta de productos independientes en la propia página del videojuego, aunque este sea gratuito. El libro de arte tendrá un precio de 2,49€.

### 1.4. Canvas

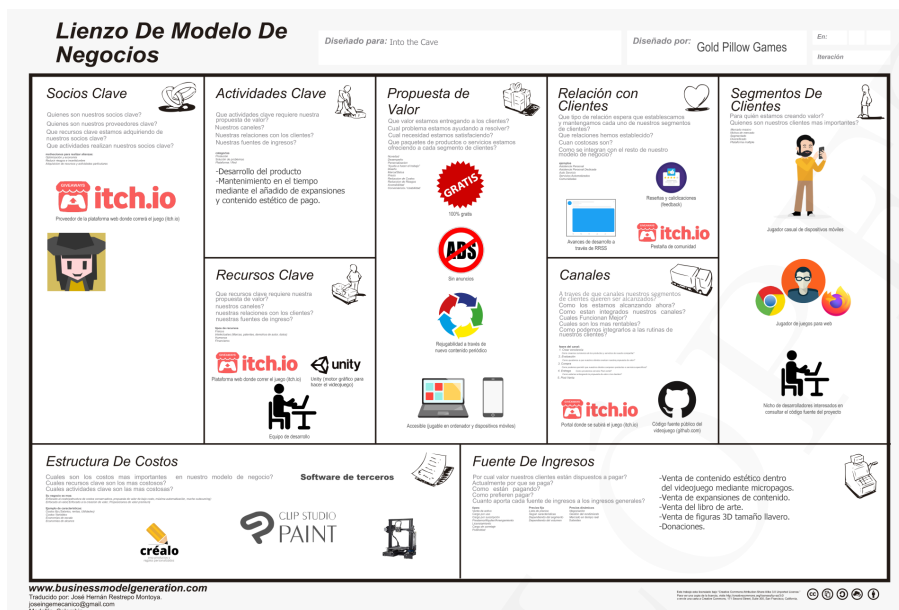


Figura 1.1: Canvas

### 1.5. Caja de Herramientas

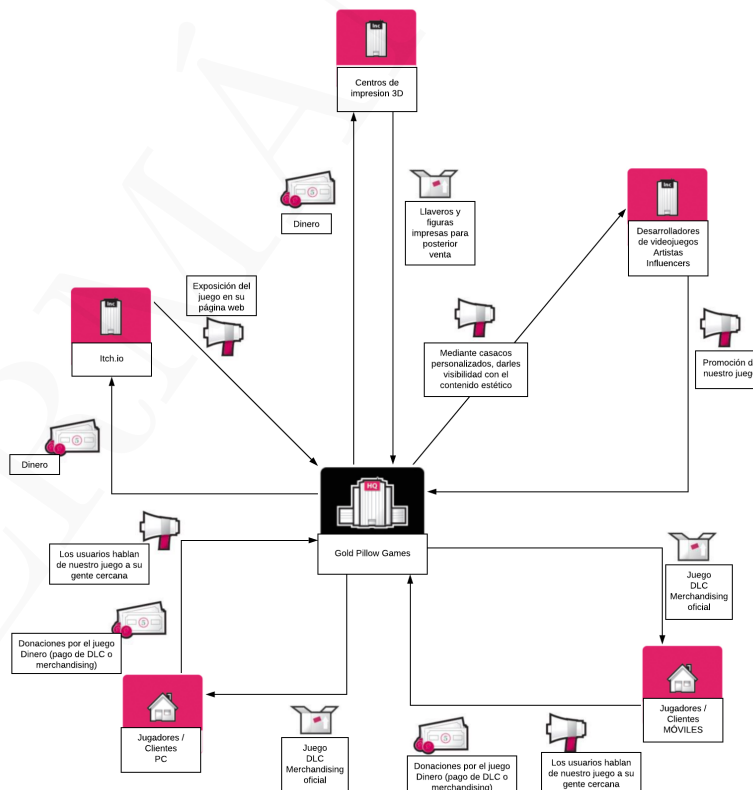


Figura 1.2: Caja de Herramientas

## 1.6. Público Objetivo

Amantes de los *Shooters*, los *Shoot 'em up* o los videojuegos con componentes narrativos.

## 1.7. Tiempo y coste

- **Coste principal:** 65€
- **Tiempo:** 7 semanas

## 1.8. Influencias

### 1.8.1. HADES

- **Medio:** Videojuego
- **Motivo:** El sistema de mazmorras, divididas en habitaciones con enemigos que deben ser eliminados para avanzar.

### 1.8.2. Little Big Planet

- **Medio:** Videojuego
- **Motivo:** Estilo de los personajes.

### 1.8.3. Moonlighter

- **Medio:** Videojuego
- **Motivo:** El gameplay que consiste en explorar una mazmorra y luego utilizar lo que encuentres en ella para mejorar al personaje.



# Referencias

## 2.1. Referencias generales

### 2.1.1. HADES

Además de una referencia a nivel jugable, el videojuego HADES se ha tomado como referencia visual a la hora de estructurar los distintos niveles por colores.

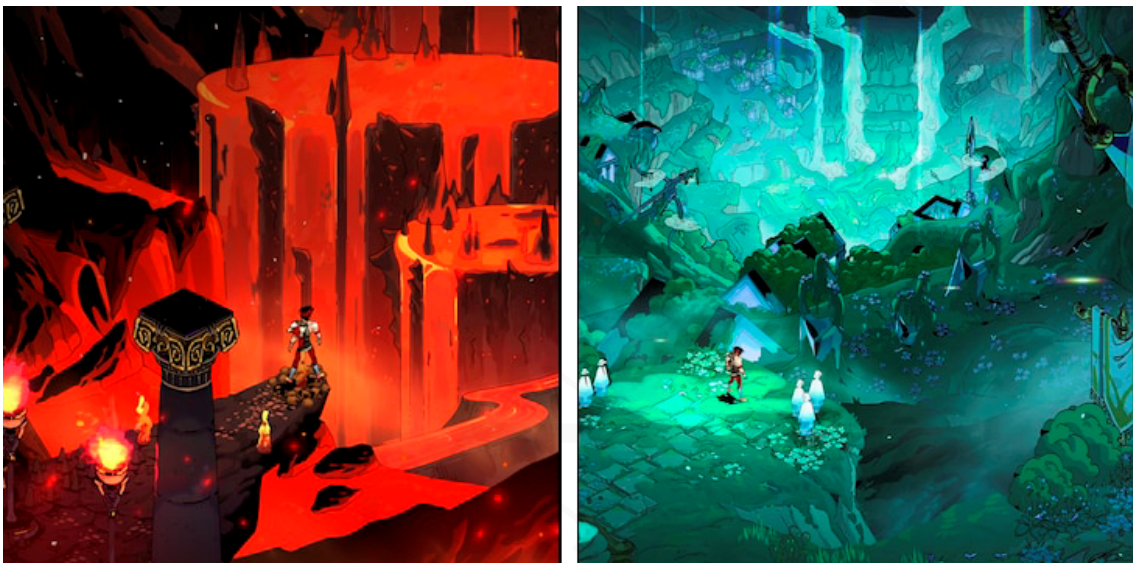


Figura 2.1: HADES

### 2.1.2. Little Big Planet

El estilo de sus personajes, los Sackboys, son una referencia a nivel de diseño de personajes por su estilo cabezón y amigable.



Figura 2.2: Little Big Planet

### 2.1.3. Hollow Knight

Algunas zonas del Hollow Knight han servido como referencia para la paleta de colores empleada, sobre todo para las del segundo y tercer nivel.



Figura 2.3: Hollow Knight

### 2.1.4. Genshin Impact y The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Estos dos juegos se consideran una referencia debido al estilo cell shading de los mismos. Basándose en su estética, el videojuego cuenta con colores planos y sombras hechas siguiendo esta técnica.



Figura 2.4: Genshin Impact y The Legend of Zelda: Breath of the Wild

### 2.1.5. Shovel Knight

En este caso tiene gran influencia su ambientación caballeresca con personajes diferenciados entre sí ya fuera por sus cascos o sus cuerpos estilizados.



Figura 2.5: Shovel Knight

### 2.1.6. Paleta de color de referencia

Para diseñar la paleta de color en la que se basará la ambientación del juego se ha seguido una progresión que irá variando entre niveles. De derecha a izquierda se pueden ir apreciando cómo se pasa de unos tonos tierras, más realistas, típicos de una mina en una montaña, a los colores oscuros que comienzan a entrar en los tonos azulados del segundo nivel. Para el tercer y último nivel, se toman como base colores muy saturados, muy brillantes, que hacen un juego entre colores rosados y turquesas. Con esta progresión se pretende transmitirle al jugador la sensación de alejamiento desde el mundo que conoce para llegar a un lugar mágico.

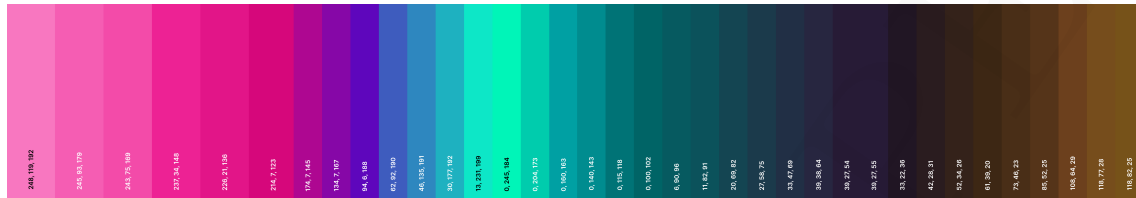


Figura 2.6: Paleta de Colores

# Jugabilidad

Aquí se explican por encima las características relacionadas con la jugabilidad.

## 3.1. Resumen

Se trata de un juego del género Rogue-Lite, en vista isométrica, en el que el jugador controla a un personaje el cual se encuentra en un campamento, cerca del cual hay una cueva. En el campamento el jugador puede mejorar su personaje, o cambiar su apariencia. Una vez entra a la cueva, esta estará formada de distintas salas llenas de enemigos, a los cuales debe derrotar. Una vez derrotados podrá pasar por una, de varias salidas, a la siguiente sala. A lo largo de las salas, se irá encontrando distintos objetos, los cuales podrán ser armas nuevas, objetos que apliquen pasivas, o habilidades. También cada cierto número de salas aparecerá un jefe, hasta llegar al jefe final y completar el juego.

Las mejoras adquiridas en el campamento se mantienen para siempre, las mejoras adquiridas en el campamento se mantienen para siempre, o se utilizaran durante la siguiente partida en la cueva. Las mejoras adquiridas dentro de la cueva se reinician al morir, o una vez completado el juego.

## 3.2. Qué experiencia se busca

El objetivo es una experiencia de mejora y progreso constante para el jugador. según el jugador explora la cueva múltiples veces, comprobará como sus habilidades en combate mejoran, sintiéndose bien por ello. Al mismo tiempo, al mejorar a su personaje entre partida y partida, y al ir desbloqueando nuevos aspectos, el jugador sentirá que progresa dentro del juego, y que tiene incentivos para seguir jugando. Por su parte, el combate será dinámico y preciso, para que se sienta justo y divertido, siendo así una mecánica adictiva para el jugador.

## 3.3. Mecánicas Principales

### 3.3.1. Avance por salas

El juego consiste en ir avanzando entre salas, limpiándolas de enemigos y encontrando objetos y mejoras en el proceso para ser cada vez más fuerte. Las salas, a su vez, serán cada vez más grandes y tendrán más enemigos, debiendo hacer el jugador uso de las mejoras adquiridas para conseguir avanzar.

### 3.3.2. Combate cuerpo a cuerpo

- **Atacar:** el jugador cuenta con un ataque cuerpo a cuerpo, con el que hacer daño a los enemigos que tiene enfrente de él.
- **Bloquear:** el jugador cuenta con la posibilidad de bloquear ataques.
- **Esquivar:** el jugador cuenta con la posibilidad de esquivar, consistiendo esto en un movimiento rápido en una dirección.

### 3.3.3. Combate a distancia

Este se activa si el jugador cambia su escudo en algún momento por una ballesta. Se deja de poder bloquear, pero atacar ahora lanza una flecha en la dirección del ratón.

### 3.3.4. Mejora del personaje dentro de la run

Mejora del personaje dentro de la run.

### 3.3.5. Mejora del personaje fuera de la run, en un campamento

Al comenzar a jugar, y al terminar cada run dentro de la cueva, el jugador irá a un campamento en la entrada de la cueva. En el campamento se pueden desbloquear estructuras con el dinero recaudado durante las runs. Dichas estructuras sirven para distintas cosas:

- **Una tienda de ropa:** en la que se podrá cambiar de aspecto, o mejorar ciertos atributos del personaje, antes de volver a entrar a la cueva. Un vestuario, en el que el jugador podrá cambiarse el casco (esto es únicamente estético).
- **Una tienda de objetos:** dirigida por 2 personajes, en la que se podrán comprar objetos para la siguiente run, como armas o pasivas.
- **Habrà una joyería:** en la que se podrán comprar anillos, los cuales otorgan pasivas permanentes.
- **Una tienda de hechizos:** en la que podrán comprar objetos, los cuales pasarán a aparecer de forma aleatoria en la cueva.
- **Un tablón de corcho:** El jugador cuenta con la posibilidad de esquivar, consistiendo esto en un movimiento rápido en una dirección.

### 3.3.6. Armas

- **Espada:** Salvo que compres un arma en la tienda, esta será el arma que se utilizará al principio de la run (hasta que encuentre otra, y decida cambiar). Esta arma cuenta con un combo de 3 ataques, uno hacia un lado, otro hacia el lado contrario, y el último en estocada. Con la espada, el jugador cuenta también con un escudo.
- **Escudo:** El jugador contará con él siempre que vayas con la espada. Pulsando un botón, el jugador se puede cubrir.
- **Estoque:** Es un arma de ataques rápidos, siendo estos únicamente estocadas.
- **Ballesta:** El jugador la portará siempre que porte el estoque. Le sirve para atacar a distancia. Las flechas no se acaban.
- **Lanza:** No cuenta con un arma secundaria, como el estoque o la espada, pero tiene mucho daño. Cuenta con 2 ataques, uno principal que es hacia delante y hace mucho daño, y uno en área que hace muy poco daño, pero empuja a los enemigos hacia atrás.

### 3.3.7. Enemigos

- **Huesitos cuerpo a cuerpo:** Enemigo cuerpo a cuerpo que perseguirá al jugador siempre que pueda. Tiene una vida y daño medios.
- **Huesitos con arco:** Mismo enemigo que el anterior, pero con un arco y ataca a distancia.
- **Enemigo templario:** Enemigo cuerpo a cuerpo que perseguirá al jugador siempre que pueda. Contará con una cantidad de vida relativamente alta (sin pasarse) debido a que es un caballero
- **Espectro:** Un enemigo a distancia que atacará al jugador disparándole.

### 3.3.8. Jefes

- **Roquita:** Persigue al jugador para atacarle con sus 2 grandes manos, o bien salta para intentar aplastar al jugador.
- **Criatura con 2 brazos y una esfera debajo del cuerpo para moverse:** Segundo jefe del juego.
- **Boss fijo al suelo:** Un jefe de gran tamaño y fijo al suelo que ataca con los brazos. Deben esquivarse estos ataques, habiendo tiempo entre ellos para atacar, ya que se mueve de forma lenta. Puede haber ataques de 2 tipos. Uno en el que golpee el suelo con la mano y otro que coloque la mano encima del jugador para disparar un rayo láser.

### 3.3.9. Escenario del campamento

Se trata de un escenario predefinido en el que está la entrada a la cueva, y una serie de estructuras (descritas anteriormente) rodeando dicha entrada, formándose una especie de círculo en el centro para caminar, e ir a las distintas estructuras para interactuar con los personajes y comprar o equiparse cosas. El objetivo de que sea todo un círculo es que al jugador no le sea tedioso ir de un lado a otro, y que, si además si quiere ir directamente a jugar, pueda entrar a la cueva rápidamente sin demasiado recorrido.

### 3.3.10. Escenario en la cueva

Las salas están generadas de antemano, cambiando únicamente el contenido de estas en cada run. Además, el jugador puede elegir entre una de varias salidas en cada sala, por lo que no verá todos los tipos de salas en cada partida.

Por su parte, el contenido de las salas no será del todo aleatorio. Los elementos estáticos, como trampas o muros, tendrán asignados unos puntos de spawn en cada sala, implicando esto que en cada punto de spawn, o aparece una trampa o muro de cualquier tipo, o no aparece nada. Los enemigos por su parte también tendrán unas posibilidades de aparecer concretas. Por ejemplo, los enemigos a distancia siempre estarán alejados, y los enemigos cuerpo a cuerpo estarán cerca del jugador.

# Front End

Aquí se especifican los rasgos característicos de la ambientación y la sucesión de niveles.

## 4.1. HUD

En la interfaz del juego se mostrarán la barra de vida del jugador arriba a la izquierda, y encima de los enemigos sus correspondientes barras de vida.

## 4.2. Menú Principal

Tras mostrar el logo del estudio y un aviso sobre la epilepsia fotosensible, se muestra una pantalla en la que elegir el idioma del juego, después una pantalla en la que se puede elegir el brillo por último se muestra el menú principal con los botones de selección ubicados en la parte inferior izquierda de la pantalla ordenados en formato de lista, y noticias y novedades ubicadas en la parte central derecha de la pantalla.

## 4.3. Menú de Opciones

El menú de opciones cuenta con 3 pestañas:

- **General:** Para cambiar el idioma, y decidir si se muestra o no el contador de frames.
- **Gráficos:** Se puede cambiar la calidad general de los gráficos, o cambiar aspectos concretos. Estos son las sombras, el antialiasing, la escala de la interfaz, la sincronización vertical, el límite de frames por segundo y la escala de renderizado.
- **Audio:** Permitirá modificar los volúmenes de la música y efectos de sonido por separado.

Abajo habrá un botón para volver al menú principal.

## 4.4. Pantalla de Créditos y Contacto

En la pantalla de créditos se mostrarán en scroll vertical los distintos roles que ha habido en el proyecto, y la persona o personas que los han desempeñado.

# Estimación de Costes y Timeline

A continuación se definen las fechas clave del desarrollo del videojuego.

## 5.1. Fechas Importantes

<b>Carpeta</b>	<b>Descripción</b>	<b>Fecha</b>
	Inicio del proyecto	23.11.2020
1	Definición completa del juego	20.12.2020
2	Se puede jugar una partida completa al juego	31.12.2020
3	Fin del Prototipo	03.01.2021
4	Juego completo	11.01.2021
	Fin del proyecto (lanzamiento del videojuego)	13.01.2021

Cuadro 5.1: Planificación del Proyecto



# Créditos

**Dirección, diseño, animación y programación:** Germán López Gutiérrez

**Concept Art:** Jorge Sánchez Sánchez

**Arte 3D:** Elvira Gutiérrez Bartolomé

**Level Design y música:** Ignacio Atance Loras

**Inteligencia Artificial:** Fernando Martín Espina

GERMÁN LÓPEZ