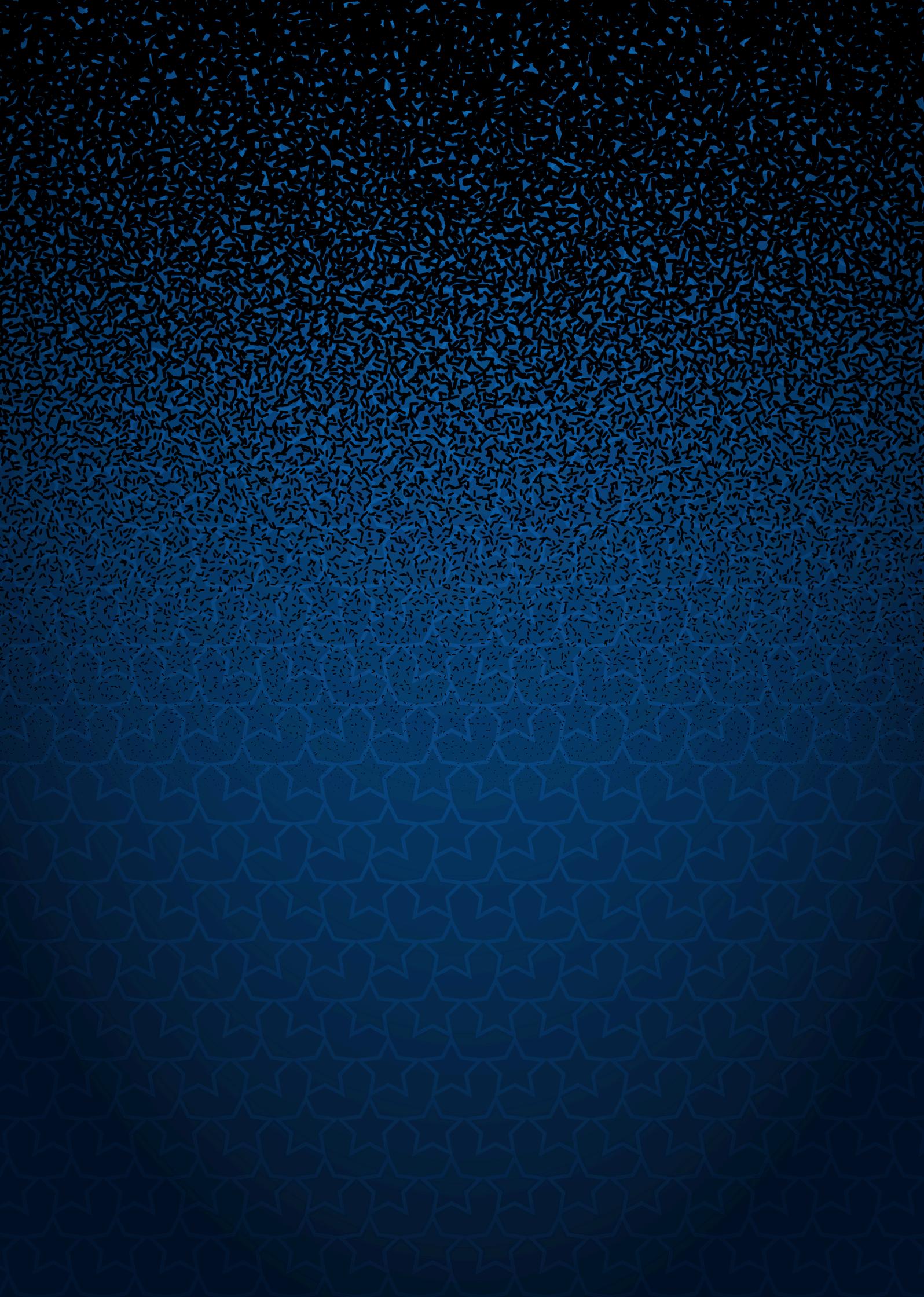


vesselbound

G.D.D



DE: PIERO BENJAMÍN
FELICES PAULET



Indice

Concepto

- 1.1 Introducción
- 1.2 Historia
- 1.3 Propósito
- 1.4 Target, público objetivo
- 1.5 Género
- 1.6 Plataformas
- 1.7 UX y UI
- 1.8 Referencias

Mecánicas

- 3.1 Mecánicas de exploración
- 3.2 Mecánicas de combate
- 3.3 Power Ups
- 3.4 Controles

Interfaz

- 5.1 Cámaras
- 5.2 GUI
- 5.3 HUD

Audio

- 7.1 Estilo musical
- 7.2 Efectos de sonido
- 7.3 Diálogos

Arte

- 2.1 Aspecto del protagonista
- 2.2 Aspecto de los enemigos
- 2.3 Assets
- 2.4 Interfaz y Fondos

Personajes

- 4.1 Zenor
- 4.2 Mr. Vessel (Zenin)
- 4.3 Enemigos

Cronología

- 6.1 Línea temporal
- 6.2 Resumen del guion

CONCEPTO

1.1 Introducción

Arnixin presenta Vesselbound, el primer videojuego que nos dará el primer paso en la industria. Una aventura que nos cuenta la historia de Zenor, un personaje que se encuentra fugitivo en una gran nave alienígena, el Stellarvoid. Con múltiples zonas para explorar y descubrir que hay más allá de lo desconocido. A este personaje lo acompaña Mr. Vessel, un simbiote que se convierte en su traje y le da la agilidad para escapar de la nave. Aunque esconde un oscuro secreto.

La estética del juego unirá conceptos de ciencia y de naturaleza en una composición artística. Combinando entre ambientes futuristas y terrenosos. Todo esto combinado con una atmósfera sombría que juega con las luces de neón.

Se trata de un videojuego 2D al más estilo metroidvania. Un mundo interconectado con múltiples enemigos y trampas que superar. Habrán comerciantes que nos proporcionen armas y artilugios para obtener habilidades, además de una movilidad bastante ágil para un videojuego más frenético.

El equilibrio entre acción y aventura, nos dará como resultado un videojuego completo para el gusto de cualquier consumidor que se aprecie por su interés.

1.2 Historia

La historia comienza con Zenor despertando dentro de una cápsula llena de líquido. Se encontraba en una nave espacial y los alienígenas estaban experimentando con él. Zenor logró romper la cápsula para salir, cayéndose al suelo. Sin embargo, no tenía ni idea de que se encontraba expuesto al espacio. Su cuerpo empezaba a sufrir los efectos, hinchándose y sintiendo una presión fuerte que iba creciendo dentro de él.

Miró a los alrededores para buscar alguna forma de salvarse y vio a otro ser encerrado en una cápsula. Este ser era un simbiote y podía cambiar la forma de su cuerpo como si de un líquido se tratara. Le señaló que pulsará el botón de su cápsula. Zenor usó sus últimos esfuerzos ante la presión apabullante que sentía su cuerpo para poder pulsar el botón.

Tras conseguir liberarlo, el simbiote decidió ayudar a Zenor y se adhirió a su cuerpo, convirtiéndose en un traje que lo protegería del espacio. Zenor recobró las fuerzas y ahora se sentía más ligero, de hecho el traje le otorgaba una agilidad que nunca había tenido. El simbiote prosiguió comentando que debían escapar de la nave. Para ello, necesitarían sacar una cápsula de escape desde la sala de control donde se encontraba el gobernante. Zenor no tenía mucha idea de que sucedía realmente, pero una vez pasado el peligro pudo asimilarlo. Observó a través de una puerta, que lo que tenía enfrente era una nave espacial de unas dimensiones que nunca pudo imaginar, el Stellarvoid.

Zenor y el simbiote, presentado en el juego como Mr. Vessel por ser su recipiente, se embarcan en una aventura para poder huir de la nave. Los alienígenas que gobiernan la nave son una de las razas más dominantes de la galaxia y han conquistado a varias naciones si no fuera por los Constructores. Estos son un grupo de seres que son conocidos por ser unos magos de la ciencia y poder crear cualquier cosa en base a los grandes conocimientos que tienen del cosmos. Gracias a ellos, existen naves espaciales navegando por el espacio, incluido el Stellarvoid, la nave más grande que construyeron.

Sin embargo, esto fue ejecutado bajo las órdenes de la raza dominante. Los Constructores viven esclavizados para crear y son usados como marionetas por estos seres. Ellos han vivido por varios años escondidos dentro de la nave y esperan algún día poder liberarse. Ven en Zenor la salvación y hacen lo que esté en su mano para ayudarlo. Zenor tendrá que viajar a través de la nave siguiendo acertijos o mensajes de advertencia de los Constructores, puesto que ellos conocen la nave y saben los peligros que alberga. Los Constructores serán quienes creen artilugios, armas o curas para Zenor y así poder otorgarle nuevas habilidades.

Al final, el secreto que esconde Mr. Vessel es que una vez fue un humano. Todo esto se remonta en el planeta Tierra. El Stellarvoid se encontraba en estado de emergencia y perdía el control. Los alienígenas tuvieron que hacer una parada en la Tierra impactando sobre esta. Los daños fueron severos y la humanidad sentía temor.

Tras incesantes semanas de reparaciones en la nave, el gobernante tomó una decisión, no podían quedarse parados. Los alienígenas pretendían llevarse una porción de la Tierra para tapar los daños que había sufrido su nave y así poder repararla en el espacio (esto se verá reflejado durante el juego, donde hay zonas del mapa en el que la nave esta llena de vegetación y tierra).

La humanidad respondió con total resignación y la situación se había tornado en una guerra. Tan pronto como se extendió la noticia, los humanos abordaron la nave. En ese entonces, los militares no tuvieron más remedio que responder ante las represalias de los alienígenas y atacar. Los Constructores aprovecharon para proporcionar armas y artilugios a la humanidad.

En dado momento, el gobernante murió y comenzó a salir un líquido gris de su cuerpo, era su alma. Sin embargo, un dúo de amigos llamados Zartix y Zenin lo estaban presenciando. Zartix se acercó y agarró el alma con un artilugio alienígena que encontró en medio de la guerra. En ese entonces, perdió el conocimiento y momentos después despertó en el cuerpo del gobernante.

Zartix no sabía que ocurría, pero sintió al gobernante dentro de su cuerpo intentando tomar su control. Zartix pudo resistir y evitar que el gobernante se quedara con el control de su cuerpo. Por los poderes que este poseía, era peligroso mantenerse en la Tierra, así que Zartix decidió poner rumbo al espacio tomando el papel del gobernante. Su amigo, Zenin, quien lo había visto todo intentó detenerlo, pero Zartix se negó a escucharlo.

Zenin se escondió en la nave intentando recuperar a su amigo. Con el paso de los días la personalidad de Zartix se había fusionado con la personalidad del gobernante alterando su pensamiento. Un día Zenin le dijo de poner fin a todo esto, sin embargo Zartix ya había dejado de desarrollar apego por los demás. Llevó a su amigo Zenin a un laboratorio donde experimentan algunos Constructores esclavizados y les obligó a que experimentaran con él. Los experimentos llevaron a Zenin a perder su cuerpo y acabó por convertirse en un simbiote incapaz de desplazarse. Si quería salir de ahí, necesitaba de un cuerpo con el que poder combinarse. Tras el pasar de los años, fue cuando conoció a Zenor y es donde comienza la travesía del videojuego.

Durante el transcurso del juego no se sabe de forma segura que es lo que piensa Zenin (Mr. Vessel) del gobernante. Puede que quiera darle otra oportunidad a su amigo y vuelva a intentar salvarlo o puede que lo quiera matar por venganza de haberle dejado sin cuerpo. De eso tratará el misterio alrededor del personaje, hasta el final que es cuando Zenor se enfrenta al gobernante en un combate final.

1.3 Propósito

El propósito será evocar en el jugador el afán por descubrir algo misterioso, el querer adentrarse en lo desconocido y proteger al protagonista, además de sentirse recompensado.

Para lograrlo, el objetivo del videojuego será simular un mundo abierto. Esto debido a que la temática va a ser un metroidvania y plataforma. El lugar del juego se situará en el espacio, en una nave de grandes magnitudes. Esto hará sentir al jugador que tiene mucho por descubrir.

El misterio se logrará con un segundo personaje que lo acompaña, Mr. Vessel, este personaje es un simbiote que se convierte en el traje del protagonista para protegerlo de la exposición al espacio. Mr. Vessel le hablará al jugador en primera persona (para indicarle cuales son los controles o para aconsejarle cuál camino escoger), haciendo que la interactividad entre personaje y jugador sea cercana y pueda encariñarse de alguna forma. Cada vez que el personaje tenga que elegir entre unas opciones, será Mr. Vessel quién le pregunte al jugador que hacer, dándole la sensación al jugador de que tiene el control.

Por otro lado, el mundo que le rodea al personaje es uno futurista. Para aportarle misterio, el ambiente tendrá que tener un color tenue y apagado. La música de fondo será una envolvente al igual que el fondo del juego. También añadiré un toque grunge al fondo del juego para darle más detalle y darle un aspecto sucio. Esto para dar la sensación al jugador de que se encuentra en un lugar inhóspito y abandonado. El paisaje del fondo mezclará conceptos como naturaleza y mecánica. Por otro lado, el primer plano tendrá colores intensos y vivos que tratarán de atrapar al jugador con pequeñas animaciones o movimientos sencillos a la vez que bonitos. Por ende, mientras que el arte del fondo será uno detallado con grunge, el arte del primer plano será uno cartoon con neón.

Para darle una dinámica activa al juego, de eliminar enemigos para luego ser recompensado, he pensado en meter artilugios como recompensas para que el jugador pueda usarlos cuando quiera, así como diferentes armas con diseños atrapantes que inciten al jugador a quererlas. Sobre los artilugios, estos harán que el personaje haga algo que no puede hacer con los controles predeterminados como sacar unas alas para poder planear, convertirse en fluido, entre otras cosas.

1.4 Target, público objetivo

El target del juego irá dirigido a un público juvenil. Debido a que el juego es un Single Player, no habrá un público familiar al que pueda ir dirigido ya que el disfrute del juego está pensado para un jugador por cada vez que empiece una nueva partida. Este público juvenil que menciono oscila en una edad de 14 a 28 años.

El estilo del dibujo también está pensado para este tipo de jugadores, ya que un estilo cartoon y neón como arte principal destaca por ser un estilo amigable para este rango de edad. Por otro lado, la experiencia del juego tendrá que crear una sensación de misterio en el jugador para incitarle a que siga jugando durante sesiones largas. Es acertado ir dirigido a un público juvenil si se quiere crear misterio, ya que a esta edad es cuando los humanos somos seres curiosos por naturaleza. Seres que quieren descubrir lo desconocido, seres que aún no han descubierto el mundo que los rodea en su totalidad. Esta forma de pensar de la vida, puede asociarse a la experiencia de mi juego. El género es uno de aventuras ya que se trata de la exploración de un mundo interconectado. Este punto refuerza todavía más el target de un público juvenil.

Sobre el tipo de jugador ideal, será uno que sea principalmente Explorer. Este tipo de jugador podrá sentirse a gusto en un mundo interconectado que lo incita a moverse. Como secundario, irán los Killers, ya que a lo largo del juego habrá enemigos que el jugador tendrá que derrotar, así como una variedad de habilidades y ataques que puedan dar gusto al jugador. Como tercero irán los Achievers, ya que se podrán coleccionar las armas que consigue el jugador, así como las habilidades en un inventario. El jugador podrá equipárselas en cualquier punto del juego y elegir cuál es la adecuada para cada punto del mapa. Por último, irán los Socializers, ya que un Single Player no está pensado para ellos. Para mediarlo de alguna forma e incluirlos, he decidido implementar comerciantes que dialoguen con el jugador o que le cuenten una anécdota o acertijo que lo ayude a pasarse ciertas partes del mapa.

Por otro lado, los niveles serán dos. En el primero empezará la historia dando contexto al jugador. De qué lugar se sitúa, que tiene que hacer y por qué tiene que derrotar enemigos. Al principio defenderá a un comerciante de un alienígena de la nave. Y después seguirá derrotando más alienígenas. Explorará por los distintos mapas hasta llegar a un boss final del nivel que tendrá que derrotar. Cuando lo derroté, desbloqueará una habilidad que le permitirá cambiar de gravedad. Esta habilidad estará diseñada esencialmente en el nivel 2, donde el jugador tendrá que aprender a usarla, sobre todo para futuros niveles. El nivel 2 será un mapa especializado en el uso de esa habilidad básicamente.

1.5 Género

El género metroidvania se caracteriza por un diseño de mapa interconectado donde el jugador explora áreas inicialmente bloqueadas, accesibles al adquirir habilidades o herramientas que también expanden las opciones de combate y movimiento. Como el juego trata de dividirse en niveles, cada nivel se situará en un punto de dicho mapa. A esto se le suma una narrativa ambiental o directa que se completará con los diálogos entre los personajes. La atmósfera inmersiva y áreas diferenciadas en temática y desafíos. Esto lo lograremos con el estilo visual ya mencionado. Mencionar que cada nivel se dividirá en dos zonas diferentes, una donde estará la acción y los enemigos, y otra donde estará la zona de negocio con los Constructores donde no habrá peligro. La experiencia combina exploración no lineal, resolución de puzzles y combates dinámicos, mientras el diseño del mapa y las mecánicas se enfocan en recompensar la curiosidad del jugador y mantener un equilibrio entre la guía sutil y la libertad de descubrimiento.

1.6 Plataformas

La plataforma en la que se publique será principalmente en PC ya que es donde se suele habitar el mercado de los videojuegos metroidvania. Llegar a un proyecto multiplataforma puede resultar en una decisión demasiado ambiciosa. Por ende, los controles serán esencialmente de teclado y ratón donde se tratará de buscar una buena mecánica que le brinde al consumidor una buena jugabilidad.

1.7 UX y UI

Al principio del gameplay, será Mr. Vessel quién le cuente al jugador cuales son los controles principales del juego y que es lo que tiene que hacer para guiarlo desde un principio y sepa cual es su objetivo. Este punto de añadir un simbiote que le hable al jugador directamente, puede resultar en una buena inmersión del jugador sobre mi juego.

Para facilitar la victoria al jugador, he pensado en dotarlo de varias armas o artilugios que puedan aportarlo de una gran variedad de movimientos o acciones que puede combinar de varias formas diferentes para esquivar ataques enemigos.

Para prevenir que los jugadores se sientan abrumados por mucha explicación sobre cada mecánica, tengo pensado que al principio el jugador no cuente con ningún arma, artilugio, cura, etc. A medida que avance en el juego las irá consiguiendo. En ese momento, se le explicará y se le dará detalles sobre ese concepto mediante unos diálogos de Mr. Vessel o unos diálogos de los comerciantes. Así poco a poco, irá enterándose de cada funcionalidad que hay en el juego.

Durante el gameplay, se mostrará en la esquina superior izquierda los corazones de vida del personaje, así como la cantidad de curas con las que cuenta y los dos artilugios que lleva equipados. También se verá un contador, con la cantidad de puntos de alma con los que cuenta el jugador. Cada vez que el personaje llegué a una zona segura, este podrá visualizar un mapa en la esquina superior derecha que podrá usar para orientarse, sobre todo si este está volviendo a jugar después de mucho tiempo.

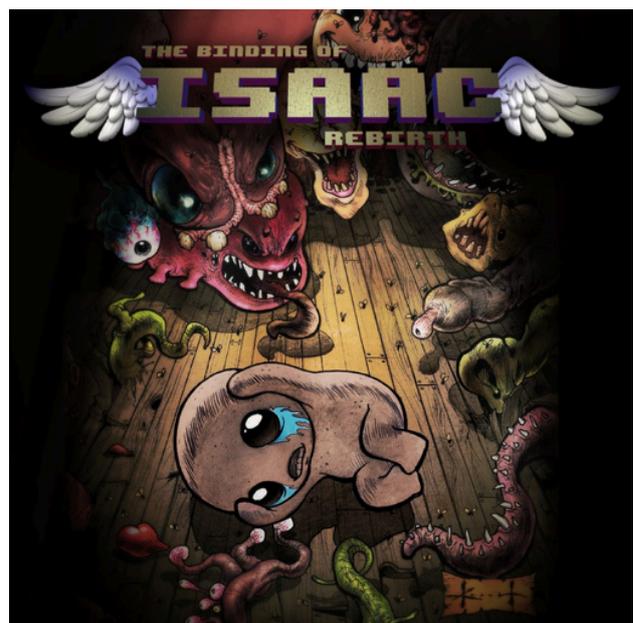
Cuando el personaje le de a pausa, se mostrará un fondo gris, con tres botones. Uno para volver al menú, otro para volver a un punto de guardado anterior y otro para reanudar la partida. Cabe mencionar que cada vez que el personaje llegué a una zona segura, esto contará como el fin de un nivel y el comienzo de otro.

En el menú, el personaje podrá ver el título del juego en grande, además de cuatro botones. Uno para continuar con la partida, otro para seleccionar el nivel o punto del mapa al que llegó el jugador, otro para mostrar los créditos del juego, donde me haré mención de mi mismo y daré agradecimientos a los compañeros que me ayudaron, y por último, un botón para salir del juego.

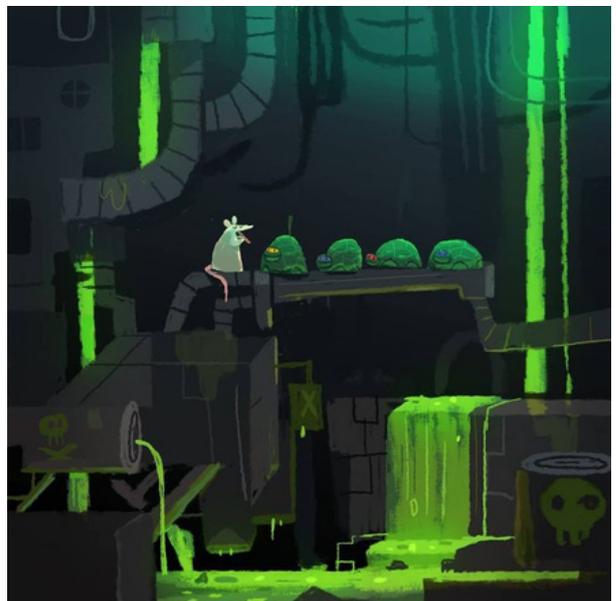
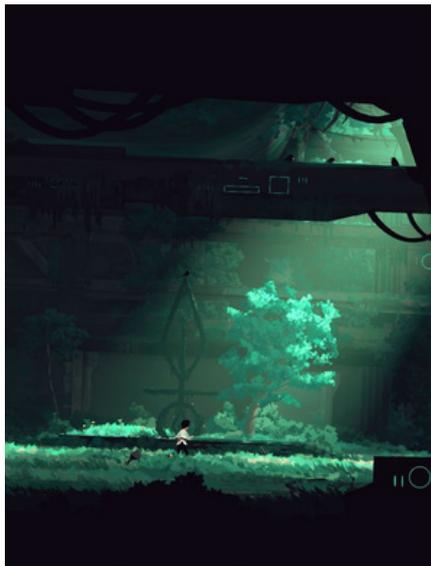
El personaje cada vez que ataque, realizará una acción que la represente y si el enemigo recibe daño, también realizará una acción que represente que ha recibido daño.

1.8 Referencias

Me he inspirado en juegos similares como Hollow Knight o The Binding of Isaac. Ambas tratan de aparentar un juego de mundo abierto, pero existen diferencias notables. Mientras que el Hollow Knight es un juego que se centra más en la exploración, The Binding of Isaac se centra más en la acción y el escape de la mazmorra en la que se encuentra el protagonista. Es decir, uno se centra en una dinámica de juego más tranquila, mientras que otra trata de una dinámica más frenética y activa. La idea en mi juego será hacer un balance entre las dos, y también crear una historia sólida que defina al protagonista del juego y le de una razón para escapar de donde está.

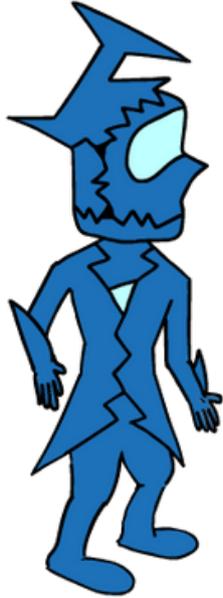


Moodboard



ARTE

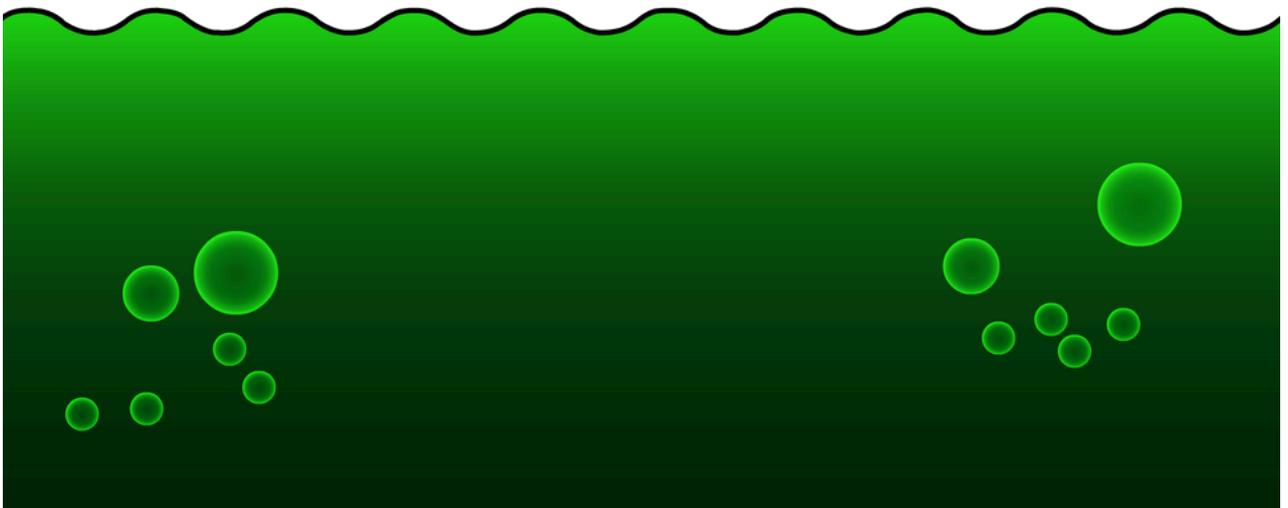
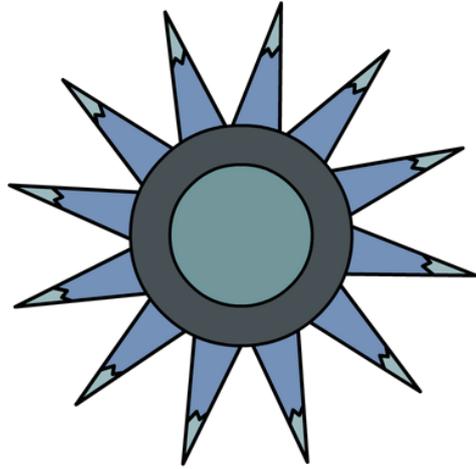
2.1 Aspecto del protagonista

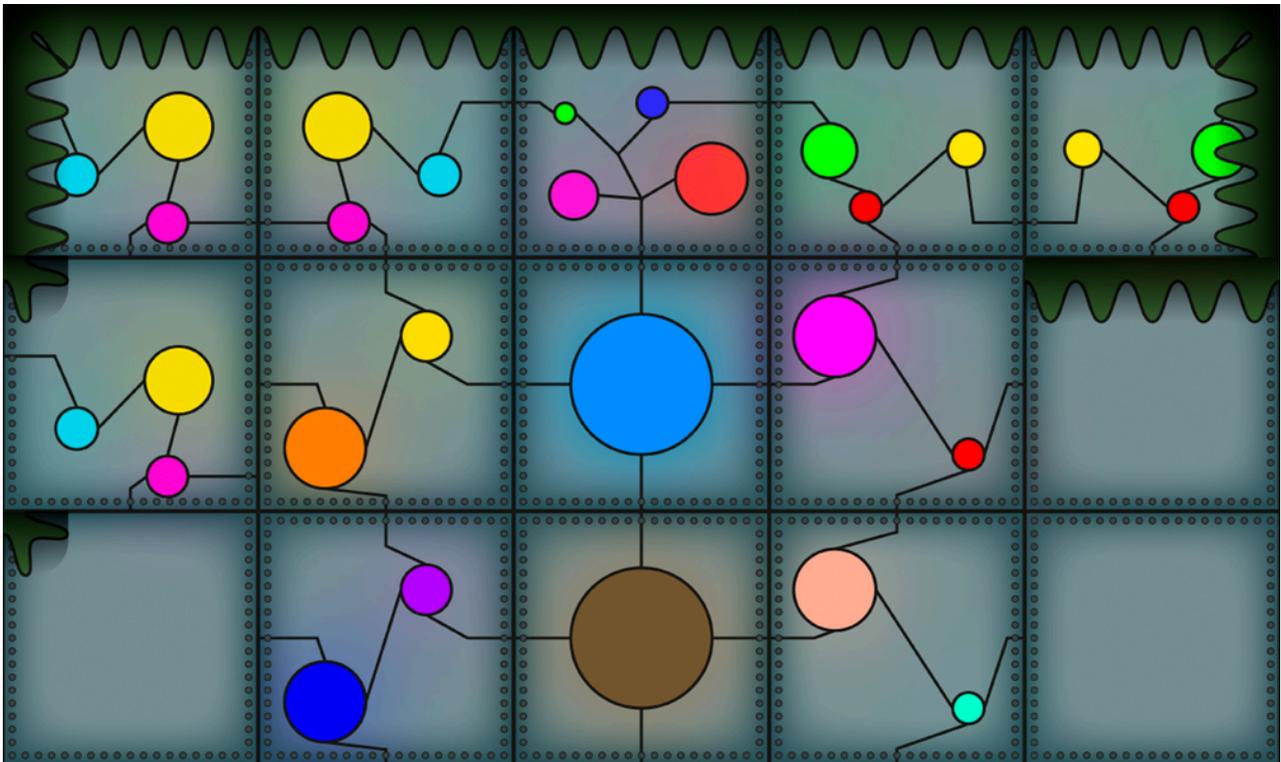
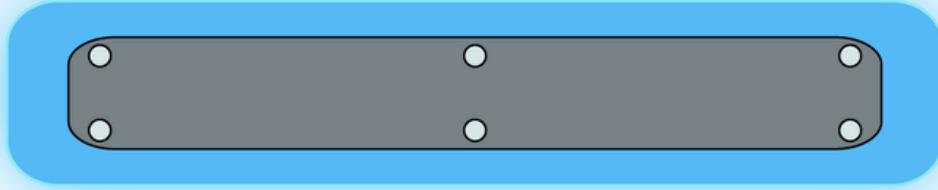
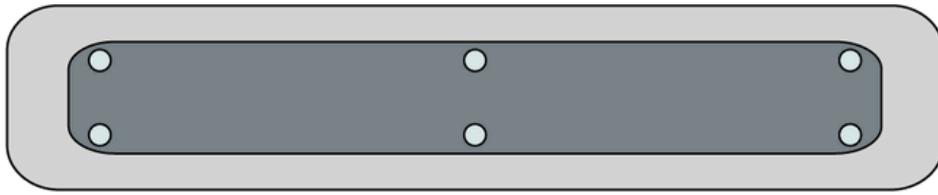


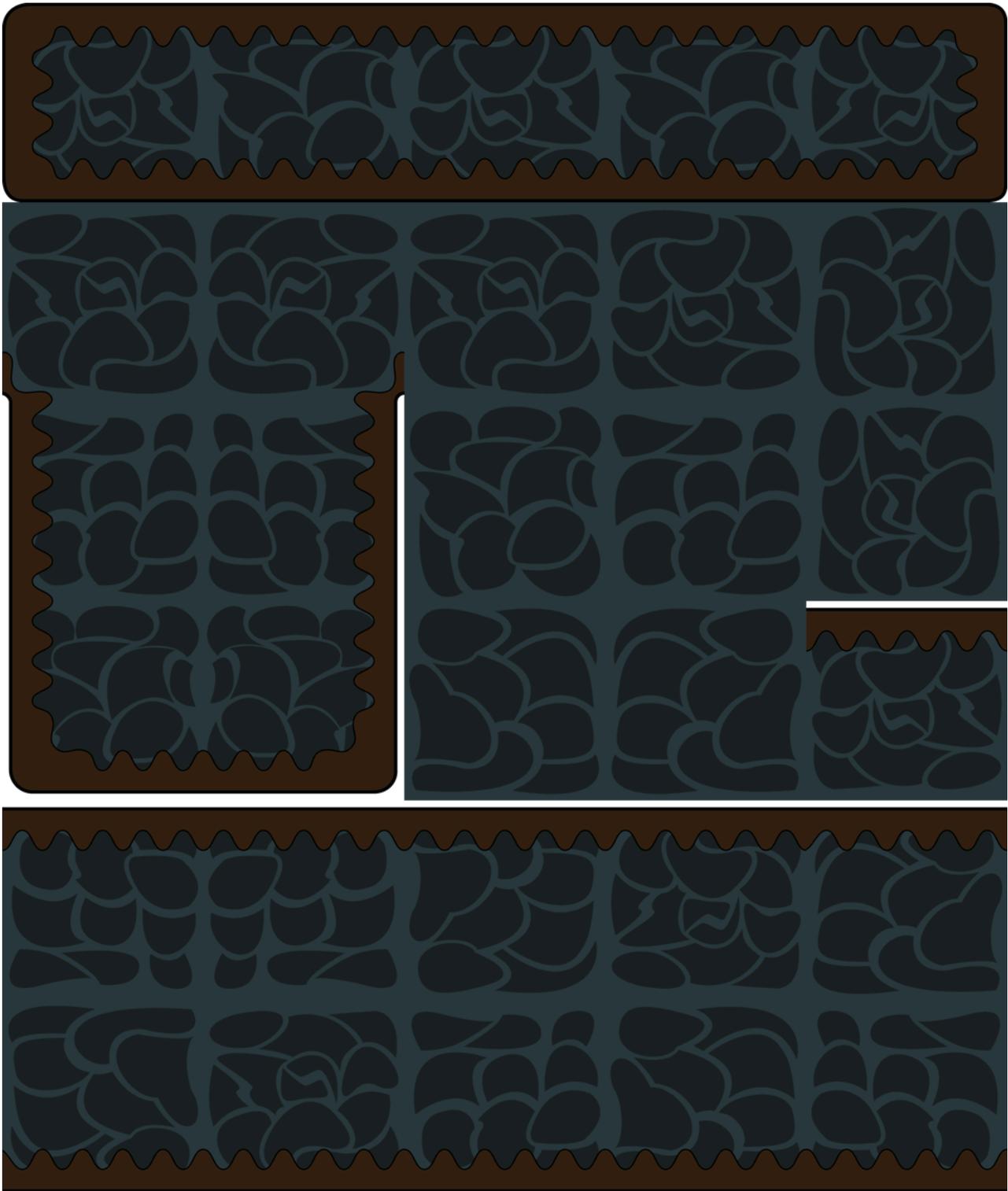
2.2 Aspecto del enemigo



2.3 Assets







2.4 Interfaz y Fondos



NIVELES

1

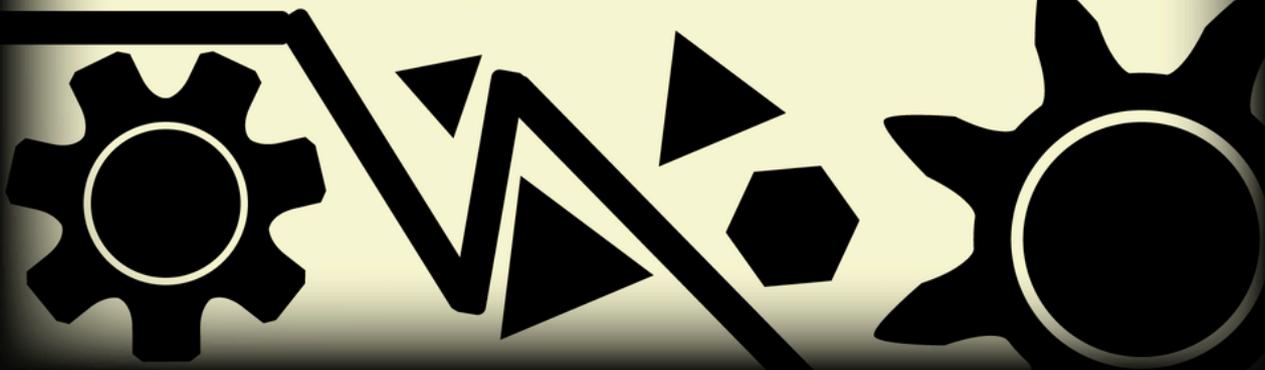
2

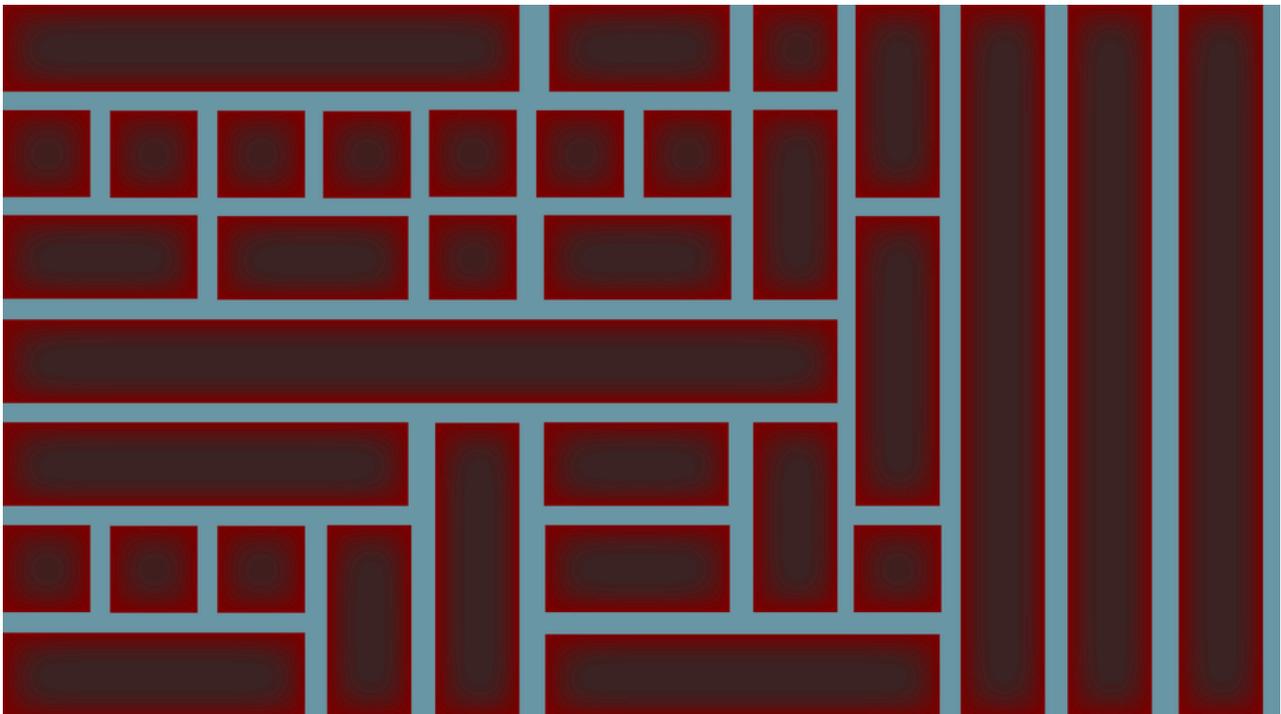
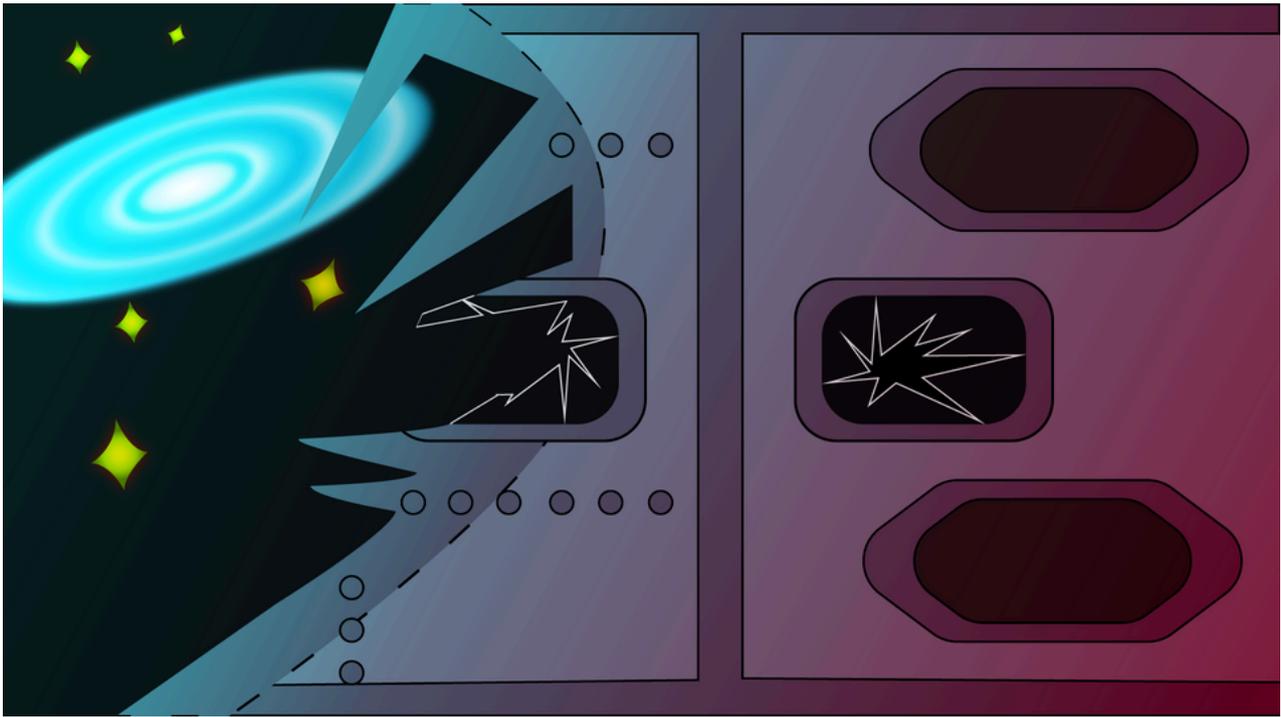
3

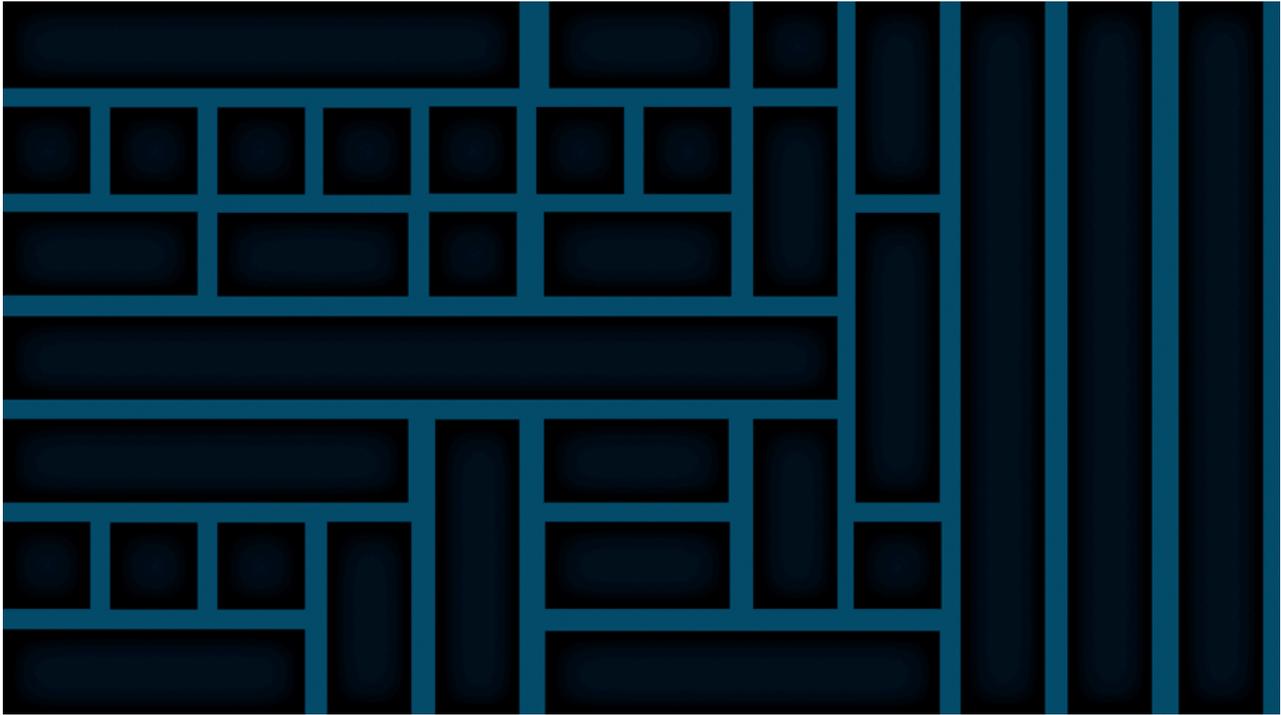


CREADOR

Piero Benjamín
Felices Paulet







Mecánicas

3.1 Mecánicas de exploración

Cada vez que el personaje cruce por un portal que estará representado como una luz, será una nueva escena del juego para así poder dividir el mapa y que el juego esté mejor optimizado con una mejor carga. En cada nivel habrá una zona de comienzo que sea la de comercio donde no hay ningún enemigo y otra zona de acción donde estarán los enemigos repletos por el mapa.

Las plataformas del juego estarán colocadas de manera que el jugador tenga que ingeniárselas para poder pasar, ya que llegará un punto en el que tendrá que usar dash para esquivar trampas o llegar a otros lugares seguros.

El jugador maneja un personaje que cuenta con varias armas para defenderse de los enemigos. El objetivo del jugador será sobrevivir e ir explorando mapas. Por ello, en el juego habrán varios enemigos que inciten al jugador a tener que matarlos para poder seguir explorando. Habrán armas de corto alcance (espada), medio alcance (látigo) y largo alcance (pistola de plasma), para que el jugador se sienta recompensado cada vez que descubre un arma.

Los enemigos contarán con unos puntos de alma, una especie de monedas que dejarán al morir. El jugador podrá recogerlas y comerciar con ellas con otros personajes llamados Constructores. Podrá comprar armas, artilugios y pociones de vida.

Habrán armas o artilugios que ya no le sirvan al jugador a medida que vaya avanzando en el juego. Estos objetos sobrantes podrán ser reciclados por algún Constructor para convertirlos devuelta en puntos de alma para poder comprar otros artilugios, vida, etc.

3.2 Mecánicas de combate

Sobre las armas, estas tendrán una estadística o valores que definirán su rendimiento. Un valor en: daño básico, daño crítico, daño destructivo y aturdimiento.

El daño básico trata del ataque normal de jugador, cuando pulsas click izquierdo.

El daño crítico consiste en el porcentaje que tiene el jugador de hacer daño adicional a un personaje que se esta protegiendo o que está con armadura.

El daño destructivo consiste en el daño por área que tiene el ataque especial de un arma. Cada arma tendrá un ataque especial. Por ejemplo, en una pistola eléctrica, su ataque especial consistirá en tirar un orbe de electricidad que afecta a los enemigos de alrededor. En una espada, el ataque especial consistirá en múltiples cortes alrededor del personaje, entre otros. Cada vez que el jugador realice su ataque especial, tendrá que esperar unos segundos para poder realizar el siguiente, es decir que también tendrá tiempo de recarga. Estos segundos también estarán representados en las estadísticas de cada arma.

El aturdimiento consiste en el porcentaje que tiene el arma de aturdir al enemigo con un ataque. Esto dejará al enemigo indefenso por unos segundos y será cuando el jugador tenga la oportunidad de atacarlo. Esto no afecta a los bosses a diferencia del artilugio que mencioné anteriormente.

Las armas con más daño tardarán más tiempo en realizar sus ataques especiales.

El personaje tendrá cinco vidas por default. Mientras este se cure, no podrá atacar, ni saltar o agacharse, se quedará quieto en el sitio dejándolo vulnerable ante los ataques enemigos. A medida que vaya avanzando en el juego, el jugador podrá conseguir vidas adicionales (máximo de 3 vidas adicionales), puede que después de conseguir matar a un boss. Sin embargo, estas vidas adicionales tendrán otra mecánica. Cada vez que el jugador golpee al enemigo un cierto número de veces, conseguirá parte de esta vida adicional. Eso si, solo empezará a contar en caso de que no la tenga completa. Por otro lado, en la esquina superior izquierda habrá tanto una barra de vida de corazones, como un contador del número de pócimas que posee el jugador. También se mostrará tanto el artilugio primario como el artilugio secundario que tiene equipado.

Los artilugios que consiga el jugador, serán guardados en un inventario al igual que las armas. Estos artilugios proporcionan al jugador una movilidad o ataque diferente que le pueden dar la ventaja en una partida si lo sabe usar bien. Algunos contarán con tiempo de recarga para poder usarlos otra vez y otros se podrán usar las veces que se quiera. El jugador tiene la posibilidad de equiparse dos artilugios y poder alternar entre ellos durante la partida. Los artilugios son uno que te permite planear con unas alas; otro que te permite cambiar de gravedad; otro que te permite crear ondas de choque para aturdir a los enemigos; y otro que te permite teletransportarte intercambiando de lugar con un enemigo.

Los enemigos por su lado, tendrán un valor de vida que no se verá durante el juego, pero que estará ahí, así como el daño de las armas. La espada que consigue el personaje al principio hace 10 de daño y los enemigos básicos del principio tendrán una vida de 60. La forma de atacar a los enemigos, dependerá del arma que tengan, desde armas de larga distancia hasta armas de corta distancia. Algunos incluso no contarán con un arma y atacarán haciendo placajes o ataque cuerpo a cuerpo.

3.3 Power Ups

Respecto a los artilugios que es lo que dará habilidades al personaje. El jugador los podrá usar cada cierto tiempo y combinarlos para hacer una variedad de movimientos que le aporten dinamismo al videojuego.

El artilugio de las alas es uno de los principales que consigue de primeras el jugador. Este artilugio le permite usar unas alas que hacen planear al personaje, llegando a zonas que eran previamente inaccesibles en el mapa. Este artilugio no contará con ningún cooldown y se podrá usar cada vez que el jugador esté en el aire sin tocar un suelo.

El artilugio de la gravedad se consigue más adelante. Este tiene la capacidad de cambiar al jugador de sentido en el eje vertical, teletransportándolo directamente desde el suelo hasta el techo. Este artilugio contará con un cooldown de 3 segundos. El objetivo es que el jugador pueda usarlo repetidas veces para pasarse los mapas, pero quitarle la posibilidad de spamearlo porque puede ser demasiado ventajoso a la hora de enfrentarse a enemigos.

El artilugio del estado líquido. Este artilugio le permite al jugador cambiar de estado a uno líquido. Esto le quita la necesidad de respirar, pudiendo desplazarse por cualquier lago de agua profundo, pudiendo explorar por cuevas subterráneas o interiores en los que antes no podía llegar nadando por falta de aire. Este artilugio tendrá un cooldown de 10 segundos, aunque su uso no implica ninguna ventaja puesto que enfrentarse a un enemigo en este estado solo te deja vulnerable.

3.4 Controles

| ACCIÓN | TECLA ASIGNADA | NOTACIONES |
|------------------------|----------------|--|
| Moverse a la izquierda | A | - |
| Moverse a la derecha | D | - |
| Curar vida | S | Una pócima podrá curar un corazón. Para ello tendrá que mantener la tecla apretada durante 6 segundos. Si el jugador, solo apreta la tecla durante 3 segundos, se curará medio corazón. |
| Dash | W | Hacia la dirección que esté yendo. Se determinará según el último botón de dirección que haya pulsado el jugador antes de realizar el dash (A o D). |
| Salto | Space | Mientras más tiempo pulse el espacio, más será la altura del salto hasta llegar a un tope. Cuando el personaje desbloquee un doble salto, podrá pulsar otra vez el Space para realizarlo mientras esté en el aire. Este segundo espacio no tendrá una altura variable, la altura tendrá el mismo tope. |
| Agacharse | Shift | - |
| Interactuar | G | Cuando tenga que dialogar con algún personaje o realizar una acción para el avance de la historia. |
| Pausa | Escape | - |

| | | |
|-------------------------|-------------------------|---|
| Atacar | Click izquierdo | - |
| Ataque especial | Bloq Mayús | - |
| Activar artilugio | Click derecho | Mientras el jugador tenga apretado el click derecho, el artilugio primario se mantendrá activado. Para cambiar al artículo secundario, el jugador primero tendrá que dejar de pulsar el click derecho para poder intercambiar los artilugios de posición. |
| Intercambiar artilugios | Botón central del ratón | Los artilugios primario y secundario se intercambiarán de posición |

PERSONAJES

4.1 Zenor

Zenor es un humano del planeta Tierra. Debido a que despertó del laboratorio en el que estaba, su personalidad es pura supervivencia, es un humano que se encuentra en un lugar desconocido. Se arma de valor para averiguar donde está. Si bien al principio, debido a su vulnerabilidad decide confiar en Mr. Vessel para seguir adelante. Luego empezará a darse cuestionarse si esta confianza con Mr. Vessel es lo adecuado. Sobre Zenor, hasta ahora no se sabe como ha llegado a la nave, pero una de sus preocupaciones es saber que ha pasado con su planeta, y si los alienígenas de la nave la han exterminado. Puede que haga todo el viaje a través de la nave para al final enterarse de que no tiene un viaje de vuelta al que ir, pero no descubrirá la verdad hasta que consiga hablar con el gobernante de la nave. Este dilema estará presente en Zenor durante todo el juego. Al final del juego, Zenor se enfrentará al gobernante en una batalla. Cuando lo venza, podrá sacarle información sobre su planeta, pero en este entonces, pueden ocurrir cuatro posibles finales según las acciones que haya hecho el jugador previamente durante todo el juego. Estos finales todavía los tengo pensado por encima.

Zenor es de los pocos humanos que se encuentra en la nave Stellarvoid. Es un chico delgado de pelo corto y castaño. Cuando Mr. Vessel se convierte en su traje, este adquirirá un diseño nuevo. Tendrá una especie de traje espacial azul que le cubre de pies a cabeza, con varias grietas negras que simbolizan la inestabilidad del simbiote aunque esto solo es algo estético. En el pecho tendrá una especie de núcleo, que se iluminará cada vez que Mr. Vessel hablé.

4.2 Mr. Vessel (Zenin)

El traje será nombrado como "Mr. Vessel" para que el jugador que se salte la cinemática del principio del juego sepa que es el traje quien está hablando. También se enfatizará poniendo una especie de núcleo en el traje para una mayor claridad. Este personaje dará instrucciones al protagonista sobre los controles del juego, por donde tiene que ir, etc. Al principio te irá diciendo información para aprender a moverte por el juego, pero a medida que vayas avanzando te dirá información que te hará sospechar sobre quién es realmente puesto que sabe mucho acerca de la nave para en un principio, solo haber sido un esclavo.

4.3 Enemigos

Los enemigos ven a Zenor como un fugitivo que se ha escapado de su prisión. Debido a la inmensidad de la nave, en un principio son solo los enemigos genéricos quienes saben que Zenor está intentando escapar de la nave. Es luego, a medida que va avanzando por el mapa, que el gobernante recibe la noticia.

Habrán múltiples enemigos diferentes que irán apareciendo durante el transcurso del videojuego, cada uno siendo un alienígena diferente. Todos los enemigos son diferentes razas alienígenas que han sido derrotadas por el gobernante y han decidido seguirlo como sirviente, evitando su esclavitud. Esto dará la capacidad para hacer diferentes enemigos con distintos tipos de armas y mecánicas que enriquecerán la jugabilidad del videojuego.

Interfaz

5.1 Cámaras

La cámara en el juego seguirá al jugador de manera fluida, centrando al personaje en la pantalla mientras se mueve por el mapa. Para evitar que el jugador vea áreas fuera de los límites del diseño del nivel (como el borde del mapa o zonas sin contenido), la cámara estará restringida en unos límites predefinidos para cada nivel o escena del videojuego. Esto asegura que, en áreas cercanas a los bordes, la cámara deje de desplazarse, manteniendo el enfoque en el diseño del entorno jugable.

Adicionalmente, le añadí una amortiguación para suavizar el movimiento de la cámara, evitando transiciones bruscas y ofreciendo una experiencia visual más agradable. La configuración también considerará escenarios específicos, como zonas cerradas o eventos cinemáticos, en los que la cámara podría ajustarse para enfatizar ciertos elementos o crear un efecto dramático. Este enfoque mantiene la inmersión del jugador mientras garantiza una buena presentación del mundo.

5.2 GUI

Durante el gameplay, habrán una serie de elementos gráficos que proporcionarán información al jugador sobre el estado y curso de su juego. El personaje contará con cinco corazones de vida, si los pierde todos morirá y perderá el progreso que llevé en dicho nivel. También tendrá un contador de puntos de alma que podrá usar luego para comprar artilugios, nuevas armas o curaciones comerciando con los Constructores. También habrán dos esferas en una esquina en la que se visualicen los dos artilugios que tiene equipado el jugador, tanto el primario como el secundario. A un lado de los artilugios, tendrá una imagen de una poción con un número, simulando la cantidad de curaciones que tiene y que puede tomar para curarse.

5.3 HUD

En el videojuego, los menús han sido diseñados con un enfoque funcional y visualmente atractivo, comenzando con una pantalla de inicio que introduce al jugador al mundo del videojuego. Con un botón destacado se da acceso al menú principal mediante una transición o animación entre estas que dará una experiencia de usuario atractiva. En el menú principal se presentan varias opciones. Un botón de "Jugar" que permite iniciar una nueva partida o continuar desde el último nivel desbloqueado. Una sección de "Niveles", donde el jugador puede elegir entre los niveles desbloqueados, presentados de manera visual como una lista interactiva. Un apartado de "Créditos", para mostrarme como desarrollador y también para dar agradecimiento a los compañeros que me han ayudado en algo relacionado con la elaboración de dicho juego. Por último, un botón de "Salir", que te permite salir del juego cuando quieras. Todos los elementos del menú están diseñados para alinearse con la temática del juego, utilizando colores, escenarios y transiciones que refuerzan la inmersión. Los botones tienen interactividad con el ratón, cuando pasas el cursor por encima del botón, estos cambian de color. Esto logra que los jugadores puedan distinguir los botones del fondo del videojuego de una forma intuitiva, además de facilitar la navegación. Estos HUD de menús no solo cumplen una función práctica, sino que también ayudan a sumergir al jugador desde el primer momento, creando una experiencia fluida y cohesiva desde el inicio hasta la partida activa.

Cronología

6.1 Línea temporal

Primero, habrá una serie de 5 imágenes estáticas (como mucho) que contarán el inicio de la historia. En ellos se verá a Zeron despertando de su recipiente líquido, a Mr. Vessel convirtiéndose en su traje y por último, la inmensidad de la nave StellarVoid para dar al espectador una idea de donde se encuentra. Estas imágenes por supuesto podrán ser skippeables llevando al jugador directo al juego (podrá enterarse del contexto del juego a medida que avanza).

Tras esto, el jugador estará en el inicio del mapa controlando a Zeron con Mr. Vessel como su traje. Mr. Vessel le indicará al jugador los controles para moverse y para dashear. Luego de cruzar la primer puerta y cargar el siguiente mapa, el jugador verá como un Constructor está siendo castigado por un alienígena con un látigo. Se enfrentará al alienígena y lo derrotará. Entonces, el Constructor usará el cuerpo muerto del alienígena para construir una espada y se la dará al protagonista en agradecimiento por haberlo defendido.

El jugador seguirá por la siguiente puerta y se enfrentará a varios enemigos. Tras acabar con ellos, pasará por otra puerta y habrá un Constructor que le pida al jugador un cierto número de almas a cambio de un artilugio o vidas. Esto resultará en el final del primer nivel y el comienzo del siguiente.

Entonces, saliendo de la zona de comercio, seguirá la parte de acción del nivel dos. Aquí el jugador se encontrará con dos caminos que elegir. El de arriba estará lleno de cadáveres sin alma y el de abajo estará lleno de flores con vida. Mr. Vessel le dirá al jugador "Con las almas puedes cambiar la vida para crear materia o puedes cambiar la materia para crear vida". Si el jugador pasa por el camino de arriba, habrán una serie de enemigos que usen armas iluminadas de larga distancia, el mapa estará lleno de un líquido de ácido que hay que evitar. En este lugar, cada vez que el jugador mate a un enemigo, sus almas se irán hacia arriba y no podrá recolectarlas. Resulta que hay un boss que las está absorbiendo. El jugador tendrá que recorrer todo el mapa para llegar a él y matarlo, recolectando las almas. Si el jugador pasa por el camino abajo, habrán enemigos que ataquen con armas de corta distancia. También habrán bichos bomba voladores. En este lugar, habrá un boss final que será un slime que pueda adaptar la forma que quiera para atacarte con cualquier arma.

6.2 Resumen del guion

Además del texto narrativo que relata el principio de la historia, habrán diálogos entre el protagonista y los Constructores, estos les dirán pistas sobre lo que le espera en el próximo nivel, información sobre el contexto de la historia. Al final del juego, habrá otro diálogo hablando con el boss final del juego, el gobernante, en el que se decidirá si el final resulta ser uno malo o bueno.

En la primera zona segura (nivel 2), el jugador se encontrará a un comerciante (Constructor), este le dirá "¿Es usted el viajero? Me han hablado de ti". Aquí el jugador tendrá dos opciones a elegir, "¿Viajero?" o "Sí, ese soy yo". En caso de responder con la primera opción, el Constructor le dirá como se siente en la nave y todo lo que le han hecho, dándole al jugador un breve contexto de la situación en la que se encuentra. En caso de responder con la segunda opción, el Constructor le dirá "Los tiempos son sombríos cuando no se puede cambiar el futuro. La salvación está en quién puede cambiarlo", incitando al jugador a ayudarlos. En ese entonces, el Constructor le ofrecerá un artilugio, unas alas para planear.

Después, en la segunda zona segura (nivel 3), un comerciante le dirá al protagonista: "Ten cuidado con el gobernante, dicen que puede desintegrarte con solo mirarte. Estas paredes nos protegen de él. Es usted valiente, saliendo de estas paredes". El jugador tendrá tres opciones a elegir, "¿El gobernante de esta nave?", "¿Quién te lo ha contado?" "Tras estas paredes, está mi hogar". En caso de responder con la primera opción, el Constructor le dirá "No, el gobernante de nuestro destino, es aquel que busca dominar el universo entero, vivo con miedo" En caso de responder con la segunda opción, el Constructor le dirá "Es lo que nos transmiten aquellos que ya han pasado a mejor vida" En estas dos opciones, pueden dar lugar a más respuestas por parte del jugador para más conversación, pero por ahora es lo que tengo pensado. En caso de responder con la tercera opción, el Constructor le dirá "Entonces, te daré la ayuda que puedo ofrecerte. El cambio necesita tiempo, pero el tiempo nunca cambia. Si se pudieran eliminar los problemas, el tiempo no tendría significado". Y en ese entonces, ofrecerá nuevas armas, entre ellas una espada láser y un látigo de fuego, además de curas y un nuevo artilugio para cambiar de gravedad.

Cabe señalar que en caso de que el jugador compré este nuevo artilugio, Mr. Vessel le indicará la mecánica para intercambiar entre el artilugio principal y el artilugio secundario, para alternar entre ellos durante el juego. Siempre que surja una nueva mecánica, Mr. Vessel le dirá una explicación sobre el funcionamiento de dicha mecánica al jugador, creando conexión con este y una experiencia de juego más inmersiva.

Audio

7.1 Estilo musical

La música del juego tendrá que ser una ambiental que genere misterio para atrapar al jugador. Aunque también tendrá que adecuarse a la situación del mapa. Como por ejemplo, cuando aparezca un boss que empiece a sonar una música que refleje su poderío. O cuando el jugador tenga que hacer un speedrun del mapa (por ejemplo cuando haya cierta parte de la nave que este explotando) que empiece a sonar una música frenética, entre otros. También es posible que cuando el personaje tenga poca vida, empiece a sonar una música que genere suspense al jugador. Cuando el juego esté en pausa, no sonará nada. Por último, cuando el jugador este cerca del checkpoint o hablando con un Constructor, sonará una música de calma.

7.2 Efectos de sonido

El movimiento de caminar, saltos, dasheo y el ataque a los enemigos tendrá sus efectos de sonido. También habrá efectos de sonido según la zona del mapa. Por ejemplo, si el jugador se encuentra cerca de una piscina de ácido sonarán unos efectos de sonido de burbujas explotando. O si por ejemplo hay algún charco, cuando el jugador pase por encima, que suene un sonido de chapoteo. Por último, me gustaría incluir un sonido como de gloria cuando el personaje recibe un arma de un Constructor, mientras muestra al jugador el arma que tiene. O un sonido de vida si el Constructor le da una medicina para recuperar vida. Los artilugios también tendrán sus propios efectos de sonido cada vez que se usen, como un sonido de planeo al sacar las alas por ejemplo.

7.3 Diálogos

Cada vez que alguien hable, se mostrará en un cuadro lo que está diciendo. El sonido del diálogo no será justo lo que dice el texto. Como son alienígenas todos los que le hablan al protagonista, el sonido de hablar será uno de balbuceo. Mr. Vessel tendrá un balbuceo un poco más grave que el de los Constructores para distinguirlo de ellos. El protagonista, Zeron, no habla en ningún momento del juego. Y los enemigos en principio, tampoco hablan. Aunque puede que suelten sonido de esfuerzo o de lucha cada vez que se enfrenta a Zeron.