



PSIKODELIC WORLD

God loves you



Àlex Martínez
Álvaro Ortega
Martí de Ferrer
V: 1.0. (19/02/2019)



“La verdad tiene estructura de ficción” -J. Lacan (1974)



PSYKODELIC

ÍNDICE:

1. Introducción:

1.1. Registro de cambios

1.2. Objetivos

2. Focus

2.1 Jugabilidad

2.2 Características Tècniques

3. Game Overview:

3.1. Què?

3.2 Por què?

3.3. Donde?

3.4. Cómo?

3.5. Diferencias

3.6. Plataforma

4. Objetivo del juego

5. Target

6. Flujo del juego

7. Apariencia y Concept Art

8. Cuantificaciones

9. Jugabilidad y mecánicas:

10. Historia y personajes:

10.1 Historia

10.1.1 Historia de fondo

10.1.2 Progresión del juego:

10.2 Personajes

10.3 Mundo del juego

11. Niveles

12. Planificación y calendario

1.Introducción:

1.1.Registro de cambios

Fecha	Versión	Cambios
13/02/2019	0.1.	Inicio del documento
19/02/2019	1.0.	Finalización inicial del document.
17/04/2019	1.1	História enmarcada
05/05/2019	1.2	Reorganización general para la BETA
21/05/2019	2.0	Rebuild total del document
02/06/2019	2.1	Final de la rebuild

1.2.Objetivos

- Los miembros de Psychedelic pretenden desarrollar todas las partes de su proyecto a partir de unos objetivos generales:
- Organización sincronizada y actualizada.
- Transmisión de la información directa, técnica y clara.
- Repartición y desarrollo de las diferentes partes del trabajo de forma equitativa y homogénea (algunas se reparten a partir de las competencias y habilidades de los miembros integrantes)
- Comunicación asertiva y libre exposición de dudas o inquietudes por parte de todo el equipo de desarrollo
- Adaptación a las fechas de entrega y a los objetivos pedidos.
- Iniciativa, compromiso y actitud activa constante durante el desarrollo del proyecto y evitar una recaída a largo plazo.

2.Focus

Videojuego de acción y aventura humorístico, satírico y crítico en tópicos sociales.

2.1 Jugabilidad

Mundo libre con combate constante (menos en alguna zona puntual) con diferentes mini-jefes y con un jefe final.

2.2 Características Tècniques

Vista isométrica presente en todo el juego, cámara móvil de acuerdo con el movimiento del jugador, plano bidimensional 2D.

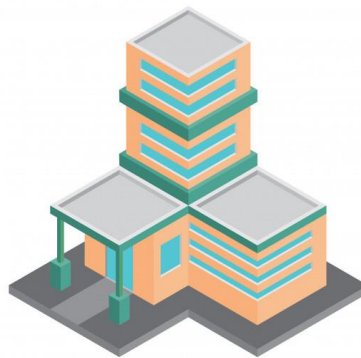


Fig.1: Vista isomètrica

3. Game Overview:

3.1. Què?

Psychedelic World es un RPG simple con vista isométrica donde el jugador debe explorar el mundo de se le plantea mientras lucha contra enemigos absurdos. El factor narrativo es uno de los pilares del videojuego y juega mucho con la ironía y el humor negro.

Se basa en títulos ya existentes como The Legend of Zelda y Accounting.

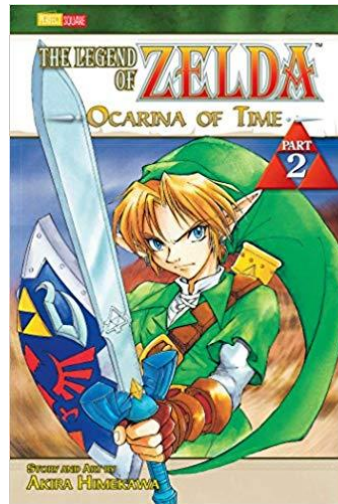


Fig.2: Portada de The legend of Zelda: Ocarina of time

3.2 Por qué?

Actualmente la industria del videojuego está evolucionando a una velocidad vertiginosa, tanto estéticamente como conceptualmente. Pero mucha gente piensa que un buen videojuego solo es aquel que se ve bien. Nosotros buscamos innovar de forma totalmente diferente: Buscamos la mezcla de diferentes géneros (con la base RPG) donde el jugador se impresione con cada paso que dé. Y no con muchos efectos especiales, sino con caracterización de personajes y una narrativa satírica, humorística y crítica.

3.3. Donde?

El juego se desarrolla en un mundo de fantasía medieval, pero en el que tanto las criaturas que lo habitan como las personas y sus ciudades son ridiculizaciones y mofas hacia estereotipos y grupos conocidos hoy en día por ser minoritarios, extremista o sensibles, como el ultracatolicismo, hembrismo, racismo,... entre otros temas.

Todo para, al final del juego, hacer una reflexión.

3.4. Cómo?

El motor utilizado para el desarrollo del proyecto es Unity versión 2018.3.4f1. Con assets pre-definidos y con la ayuda de TileMaps, se crean los diferentes escenarios. Para la parte de programación utilizamos Visual Studios con un controlador de versiones Git (específicamente GitKraken). Por lo que respecta al diseño de personajes, se ha utilizado Piskel.

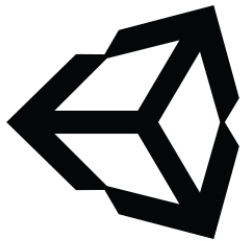


Fig. 3: Logo de Unity

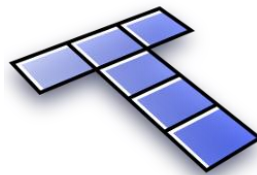


Fig. 4: Logo de TileMaps



Fig 5: Logo de Piskel

3.5. Diferencias

A diferencia de otros juegos RPG, nosotros no buscamos crear un juego complejo ni queremos poner mucho énfasis en la gestión de objetos. Todo eso, a nuestro parecer, es una excusa en nuestro juego. Queremos un juego diferente, queremos molestar al jugador en todo momento, queremos una historia irracional, queremos enemigos sin sentido,...Y este es el punto interesante de nuestro juego, queremos llevar el factor sorpresa al extremo, que el jugador se ponga las manos a la cabeza en cada evento que se encuentre.

3.6.Plataforma

Teniendo en cuenta el crecimiento que está teniendo el PC respecto la consola como plataforma para jugar a videojuegos, hemos pensado que, para llegar a un público más amplio, el ordenador es una de las mejores plataformas para presentar el juego.

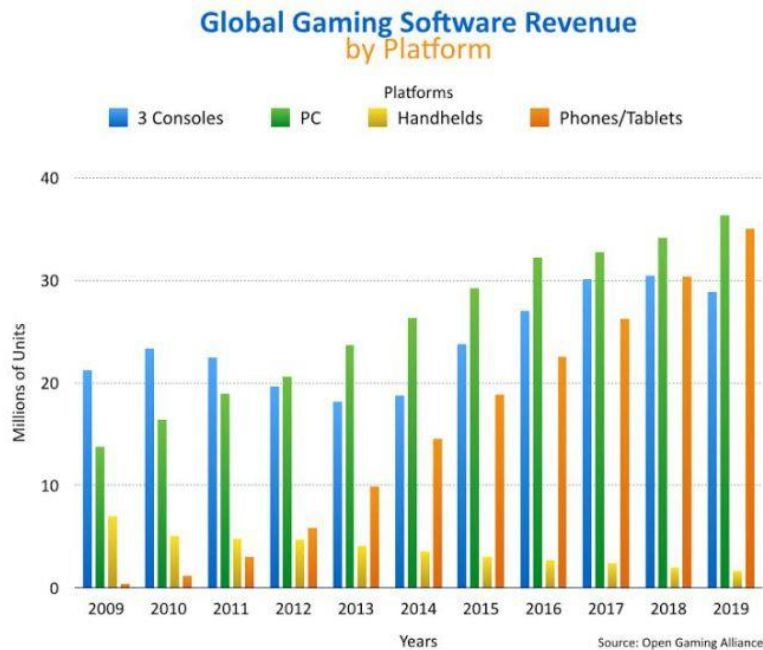


Fig.6: Fuente: 3dJuegos

4.Objetivo del juego

El objetivo principal de Psychedelic World és llegar a Dios y matarlo. Pero durante el transcurso del juego, el jugador deberà descubrir el “por qué” está allí y eliminar a aquellos enemigos que le atormentan la existencia así como reflexionar de todo aquello que se le plantea.

5.Target

El target pensado para este juego es un público adulto (de 18 a 30) con una previa experiencia en juegos 2D y capaz de comprender la sàtira y humor negro que el juego plantea.

6.Flujo del juego

- El jugador empieza en medio del bosque, dentro de un templo donde encuentra los primeros trozos de historia.
- Una vez sale del templo hay un camino lineal que lleva directamente a una zona de bosque donde puede decidir la dirección de su aventura (por el camino se encuentra enemigos debajo nivel).
- El jugador puede ir directamente a enfrentarse con el enemigo final (Dios), pero si explora el mundo libre se da cuenta que hay diferentes mazmorras donde encontrar pedazos de historia de su interés (además de no saber dónde se encuentra el último templo).
- Durante el recorrido hasta los bosses de los templos, hay zonas donde aparecen enemigos parecidos a este, para que el jugador aprenda las mecánicas. Después de completar los diferentes templos, el jugador puede enfrentarse a Dios.
- La mazmorra donde se encuentra este enemigo final, está custodiada por enemigos de alto nivel (minibosses). Con la exploración el jugador encuentra la sala donde se encuentra Dios.

- Una vez eliminado, el jugador ha salvado el mundo de sus amenazas.

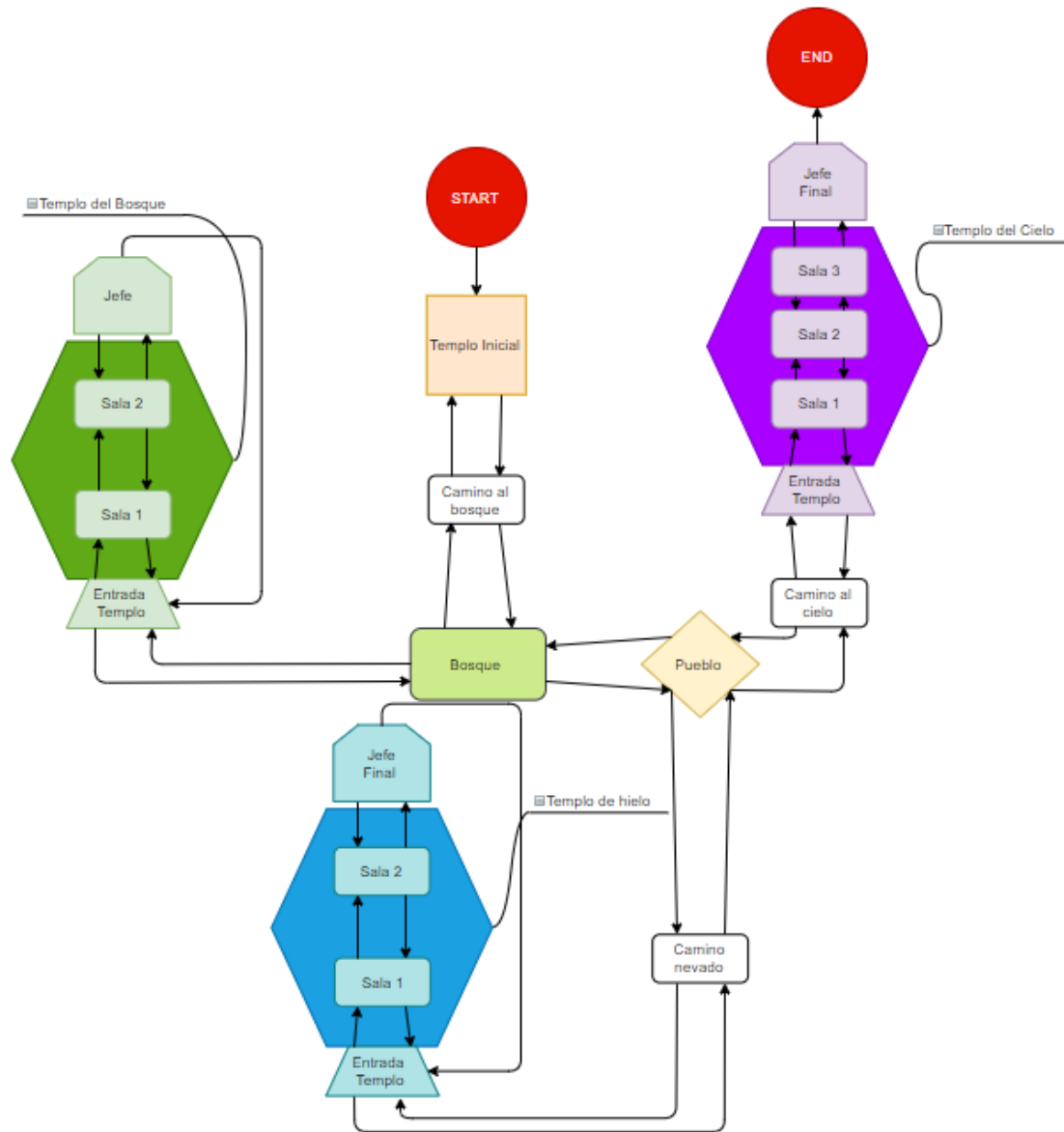


Fig. 7: Esquema general del flujo del juego

7. Apariencia y Concept Art

Uso de pixel art, tanto en escenarios como en personajes. El HUD pero no corresponde a este estilo. Uso de colores vivos en la mayoría de escenarios y la paleta de colores se adapta en el bioma donde se encuentra el jugador (bosque, montaña, onírico, templos).



Fig. 8: Ejemplo de PixelArt

8. Cuantificaciones

Zonas/ Elementos	Bosque	Pueblo	Nieve	Templos
Enemigos	14	0	17	24
Monedas	12	5	15	14
PowerUps	6	4	4	6
Carteles	8	2	2	2
Libros	3	3	0	3
Notas	2	1	2	0
Diálogos	0	0	0	0
Cofres	3	4	3	5

Fig. 9: Tabla de Cuantificaciones

9. Jugabilidad y mecánicas:

Psychedelic World trata de un juego de mundo abierto un RPG de vista isométrica que permite controlar el personaje en un plano bidimensional 2D, el jugador carece del salto. Consistente en aliar a dos enemigos irreconciliables (libertad y narrativa), la propia estructura del juego va presentando las diferentes mecánicas a base de prueba y error. Pero ya solo al empezar puedes enfrentarte al final del juego... para morir estrepitosamente, a modo de crítica, que da a entender que el propio juego es una aventura y hay que disfrutarla.

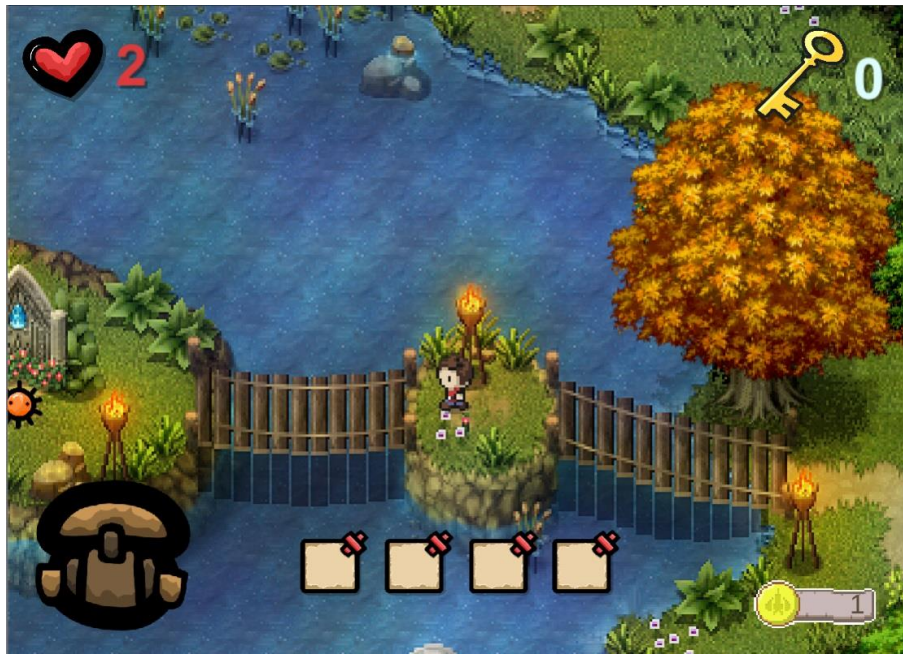


Fig.10: Captura del juego, bosque inicial.

El propio juego te ofrece diferentes objetos que podrás usar, donde mediante tu ingenio tendrás que deducir si ese objeto tiene alguna utilidad o defecto, ya que puede hacerte ganar o perder. Existen objetos que al usarlos pueden ayudar dando más poder, pero a la vez quitando vida o ralentizando al jugador, sus efectos se van descubriendo durante la partida y experimentando con ellos.



Fig.11: Captura del juego, uso de objetos

El jugador dispone de una espada que le acompaña todo el juego. Esta tiene un ataque especial que, con la tecla <F>, deja ir un haz de viento que hace daño al enemigo que se encuentra delante. Además tiene un arco con el cual dispara flechas pero con un pequeño periodo de tiempo de recarga.

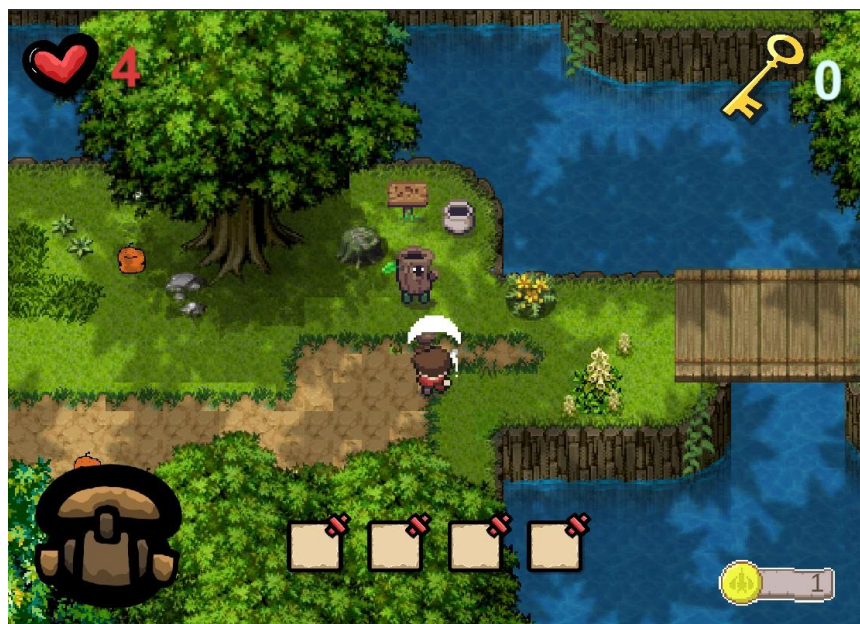


Fig. 12: Captura del juego, ataque especial

En Psychedelic world existen dos regiones a explorar, donde cada una presenta un enemigo en concreto, el jugador tendrá que descubrir qué enemigos existen en esa zona, y cual es su forma de combatirlos.

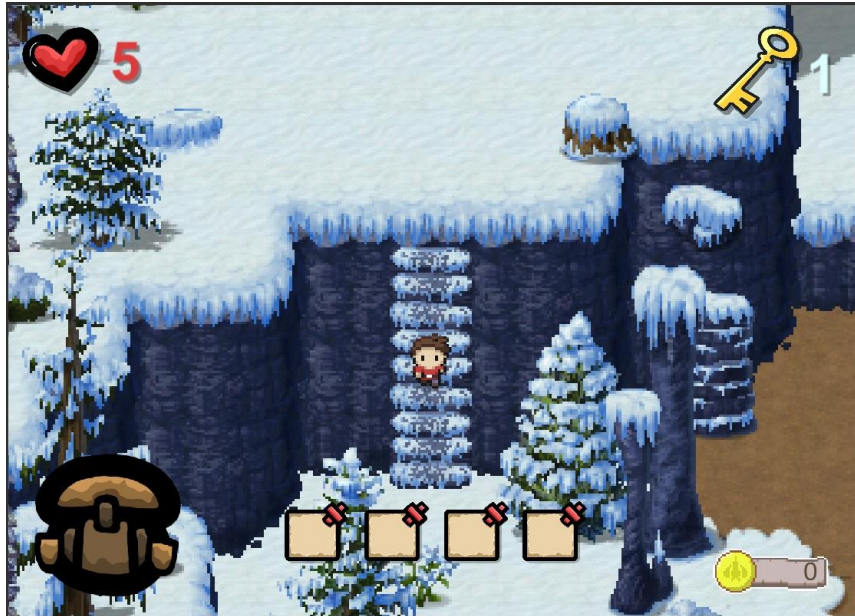


Fig. 13: Captura del juego. Región de las nieves

Cada región dispondrá de un templo, donde se presentaran unos niveles que desafían al jugador a usar su ingenio para llegar a la sala final, donde le esperará un enemigo dispuesto a batallar. Cada vez que el jugador desbloquee un templo adquiere diferentes objetos que podrá usar para derrotar al enemigo final.

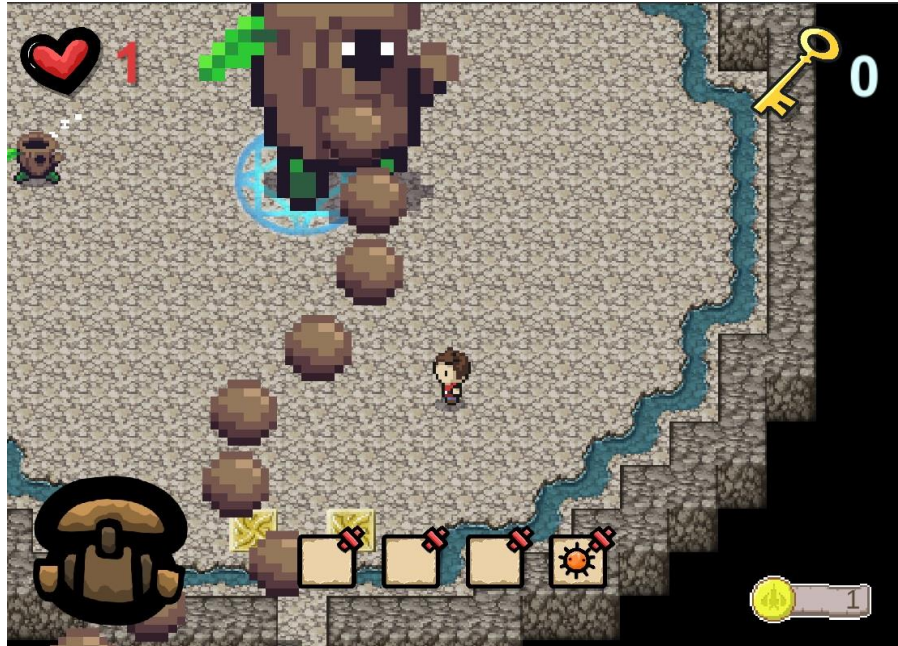


Fig. 14: Captura del juego, jefe de la primera región.

10. Historia y personajes:

10.1 Historia

10.1.1 Historia de fondo

Psychodelic World es un mundo normal y corriente, con un avance tecnológico y social equivalente al de la edad media, con ciudades no muy grandes y con gran parte del territorio todavía sin invadir. Podría decirse que es una copia de nuestro mundo, pero a diferencia del nuestro, ellos tienen un Dios único en todo el mundo. Y su existencia no es una mera especulación como en el nuestro, allí está comprobado que existe, pero los habitantes de este mundo no son precisamente felices con ello. Cada cierto tiempo, empiezan a aparecer distintos monstruos, cada uno más raro y horrendo que el anterior.

Todo en una atmósfera donde el humor negro y los comentarios brutales son presentes y echos a drede para posteriormente hacer una reflexión al jugador de conceptos como la moralidad, la ética y “lo normal”.

10.1.2 Progresión del juego:

Psychodelic World no tiene progresión como tal, el jugador no evoluciona a lo largo del juego permitiendo así que este pueda enfrentarse directamente con el jefe final. Lo que

se consigue explorando el mundo en cuestión es la posibilidad de enterarse de nuevos fragmentos de la narrativa.

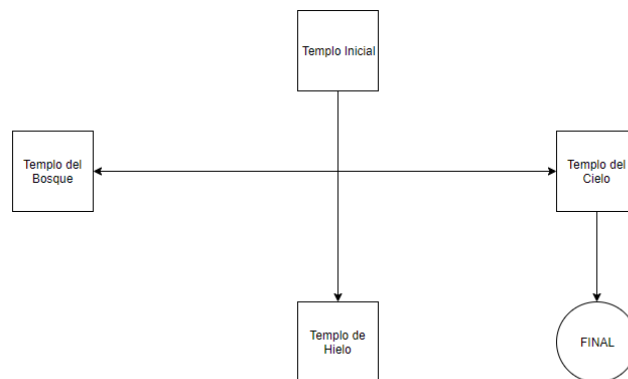


Fig. 15: Esquema de la progresión del juego

10.2 Personajes

- **Herman:** Personaje que el jugador maneja.
- **Dios:** Entidad divina que está jodiendo al jugador todo el rato, ya sea provocando o intentando desconcentrarte durante un enfrentamiento con enemigos. Tendrá un humor muy oscuro y retorcido. Actuará como jefe final del juego. En realidad es un slime.
- **Bola estática:** Primer enemigo que el jugador se encontrará. No atacará al jugador. Tiene una vida alta y su propósito principal será enseñar al jugador como atacar.
- **Masas retrasadas:** Enemigos comunes. Estarán dormidos y cuando el jugador entre dentro de un radio determinado, estas empezarán a gritar al jugador. Baja vida y nulo ataque. Habita principalmente los bosques, aunque hay registros de avistamientos en otras zonas.
- **Troncos andantes:** Hijos del guardián del bosque. Están siempre dormidos, aunque cuando se acerca el jugador despiertan y empiezan a disparar tierra compacta. Tiene 3 puntos de vida y cada impacto de las bolas que lanza quitan 1 punto de vida al jugador.
- **Pulpos:** Semejantes seres sólo existen para molestar al jugador. Son estáticos pero cuidado con su boca! Disparan bolas de tierra compacta.

- **Ranas explosivas:** Se encuentra en la zona de nieve, son estáticas y persiguen al jugador. Se deben matar a distancia ya que sinó, su explosión puede quitar vida al jugador.
- **Luciérnagas:** Bichos voladores que van de lado a lado. Agresivas pero ciegas, el jugador puede esquivarlas o matarlas.
- **Trampas:** Mazas y bolas de pinchos visibles que hacen mucho daño al jugador.
- **Esqueletos:** Persiguen al jugador y se encuentran en el templo del cielo
- **Fantasmas:** Parecidas a las luciérnagas pero con más vida y estos se encuentran en el templo del cielo

- **Dragones:** Estáticos pero peligrosos, escupen bolas de fuego.

10.3 Mundo del juego



Fig. 16: Mapa de Psikedelik World

Este mundo tiene distintos ecosistemas, que son los siguientes:

Bosque:

- Bosques verdes y frondosos.
- Se encuentran una gran parte de los monstruos.
- Donde se desarrollará la mayor parte de la acción y aprendizaje.

Bosque nevado:

- Un territorio que casi siempre está nevado, con un bosque no demasiado frondoso
- Monstruos que están adaptados al frío.
- Este ecosistema se puede encontrar cerca del Templo Helado.

Pueblo:

- Las casas están hechas principalmente de madera y no hay carreteras
- Hay tiendas con objetos y libros interesantes.
- Zona sin amenazas directas

Camino al templo divino:

- Zona del bosque afectada por la influencia divina
- Los monstruos que habitan en esta zona sean más poderosos que la media.

Templos:

- A pesar de estar en diferentes lugares y tener características distintivas, todos los templos tienen una estructura similar entre ellos-
- Estas construcciones albergan monstruos ligeramente más poderosos y de forma más abundante.
- Al final de cada uno se encuentra el jefe y, como recompensa, da algún fragmento de la narrativa.

Templo Divino:

- Morada de aquel al que se conoce como el Dios de este mundo.

- Se encuentran enemigos únicos y el nivel de dificultad aumenta significativamente.

11. Niveles

Debido a la estructura del juego y sus elementos de RPG, no hay nada que se pueda considerar como niveles. En cambio, como se ha explicado arriba, hay diferentes ecosistemas que actúan de forma distinta sobre los monstruos y el entorno. Después están los templos, los cuales actúan a modo de mazmorras, diseñadas para dar al jugador la oportunidad de conseguir objetos de distinta utilidad para ayudarlo a lo largo de su camino. Estas estarán estructuradas de manera convencional, es decir, en distintos pisos, pero al contrario de lo que suele ser habitual, no hay planificado de momento introducir peleas contra subjefes o jefes de la mazmorra. Los encuentros dentro de la mazmorra irán acorde con la temática de la misma, por ejemplo una mazmorra con temática acuática tendrá monstruos que habitan principalmente zonas con grandes superficies acuáticas, y los objetos estarán tematizados con los mismos. Por otro lado, cabe aclarar que no todos los objetos encontrados dentro de la mazmorra tienen porque ser útiles para el jugador, ya que debido a la temática y el tono que se busca para el juego, la introducción de objetos que estorben o penalicen al jugador resulta algo lógico y acorde, fomentando el sentimiento de desasosiego que se persigue a lo largo del juego con otras características ya mentadas.

Por otro lado, cabe mencionar que la entrada a cada uno de los templos irá precedido de una zona que se ajuste a la temática del mismo a modo de introducción, para darle al jugador las herramientas necesarias para poder combatir a los distintos monstruos sin que tengan que estar dentro de la mazmorra.

12. Planificació i calendari

Para ordenar y desarrollar de forma óptima las diferentes ideas que el proyecto pide. Hemos acordado que, a través de Excel, se hará seguimiento de los apartados. Para hacerlo más vistoso y práctico, hemos creado una leyenda de colores para definir los diferentes estados del proyecto.

PARA HACER	QUIEN	PROGRESO	REPASO	DEFINITIVO
Gameplay	Ao, Ax, Mi	Progreso	Repaso	Definitivo
Objetos	Mi	Progreso	Repaso	Definitivo
Historia	Ao,	Progreso	Repaso	Definitivo
Personajes	Ao	Progreso	Repaso	Definitivo
Intro	Ao, Ax, Mi	Progreso	Repaso	Definitivo
Lvl1		Progreso	Repaso	Definitivo
Lvl2		Progreso	Repaso	Definitivo
Lvl3		Progreso	Repaso	Definitivo
Final		Progreso	Repaso	Definitivo
Narrativa		Progreso	Repaso	Definitivo
Recursos	Ax	Progreso	Repaso	Definitivo
Estructura GDD	Mi	Progreso	Repaso	Definitivo
Escenario	Ax	Progreso	Repaso	Definitivo

LEYENDA				
Para Hacer	Quien	Progreso	Repaso	Definitivo
GDD	Ao: Alvaro	No empezado	No empezado	No
BETA	Ax: Alex	Iniciado	Repasando	Si
OTROS	Mi: Marti	Desarrollado	Finalizado	
		Finalizado		

Fig. 17: Tabla de contenidos