

El Enigma de Ixchel

Game Design Document

Utsil es:

Design

Creative Director
RealSauceDoctor
Research Isabel

Programming/Engineering

Technical Director
Jonathan Vega
Engineer
Jonathan Vega
Programmer
Kurei-chan
Troxblack

Writers

Scenario
RealSauceDoctor
Dialogue

Art/Graphics

3D Artist
RealSauceDoctor
Yee
Visuals
pao.owo
Interface
Shelitzin
Animator
Shelitzin
Concept Art
Shelitzin
Character Design
pao.owo
Environment
Shelitzin

Audio

Composer
Maglog Orozco
Sound Effects
Saúl Aguirre
Audio Engineering
OCK

Product Sheet

Título: El Enigma de Ixchel

Overview

El Enigma de Ixchel es un juego de aventura y exploración dónde puedes documentar y rescatar artefactos para ayudar a las comunidades a que no pierdan su identidad.

Genre: Aventura

Game Elements:

- Coleccionar
- Buscar
- Comprensión de la historia
- Puzzle
- Escapar
- Sigilo

Theme: Fantasía

Style: Ilustrativo

Player: Single-player

Platform: PC

Story Line

3-act Structure

Act 1: Explora

Act 2: Rescata

Act 3: Protege

Ideas & References:

Gameplay: <https://store.steampowered.com/app/1307580/TOEM/>

Visual Style: https://store.steampowered.com/app/1093290/The_Wild_at_Heart/

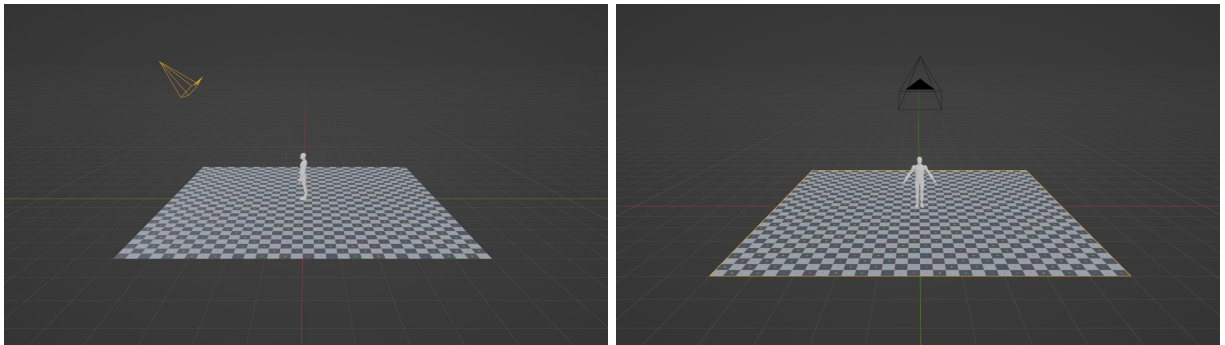
Environment:  Maplestory 2 Official Gameplay Trailer

Camera

Overview:

Para nuestro juego usaremos una cámara en vista top down que acompañará a nuestro personaje constantemente. Tendrá un movimiento suave, y, durante las conversaciones con los NPC o los momentos de peligro, se acercará o alejará para hacer las acciones más dinámicas.

Vista: Top-down (¾)



Comportamiento de la cámara

- La cámara sigue al player character a [CANTIDAD]u de distancia en todo momento.
- La velocidad del movimiento será progresivo, tanto en aceleración, como en desaceleración.
- La cámara hace **zoom in** cuando estás hablando con un NPC.
- La cámara hace **zoom out** cuando estás en peligro.
- La cámara cambia la perspectiva en primera persona cuando entras en modo documentación.

Límites

- Personaje:
 - Está vinculado a la cámara.
 - Mientras el personaje se mantenga dentro de *límite_personaje* la cámara no se moverá.
 - Cuando el personaje supere estos límites entonces la cámara se moverá en X y Y hasta volver a tener centrado al personaje.

- Escenario:
 - Los límites están vinculados al escenario
 - *límite_escenario* no dejan a la cámara seguir avanzando
 - Tiene prioridad sobre *límite_personaje*

Desplazamiento

Existen dos tipos de cámara

- Una persigue al personaje mientras sigue su aventura
- La otra es usada para tomar fotos a las reliquias

Campo de visión

- La cámara mostrará la altura total del fondo y el ancho correspondiente manteniendo una proporción 16:9

Comportamientos especiales

- Cuando el player sufre daño la cámara tiembla.

Sonidos

- Zoom in:
- Zoom out:

Controls

Keyboard & Mouse:

- Up: W
- Down: S
- Left: A
- Right: D
- Interact: E
- Mouse: Pan
- LMB: Select

Descripción de botones

Juego

- Opciones: el juego se pausa y nos lleva al menú de opciones.
- Interacción: permite al jugador interactuar con otros personajes interruptores puertas etcétera.
- Movimiento: el player se desplazará hacia arriba abajo izquierda derecha según la tecla que sea presionada.

Navegación

- Navegar menús: podrá moverse por las opciones del menú.
- Seleccionar menú: confirmar la opción seleccionada.

Setting

NPC

Guardianes sagrados

Los guardianes sagrados son personas que te encuentras dentro de los santuarios los cuales te dan pistas de a dónde pertenecen las piezas y cómo las puedes rescatar.

Pobladores

Los pobladores son personas que se encuentran dentro de las comunidades dentro del juego y estas también te dicen cosas interesantes y pistas para encontrar y rescatar los bienes.

Vendedores del mercado negro

Estas personas se dedican a vender todo lo que los saqueadores y ladrones logran robar de cualquier lugar.

MOBs

Saqueadores de zonas arqueológicas:

Este tipo de enemigos los encontrarás cuando te adentras en las zonas arqueológicas para documentar los objetos que se encuentran ahí.

Ladrones:

Este tipo de enemigos los puedes encontrar en cualquier parte del mundo. Principalmente a los alrededores de las poblaciones a dónde vas a entregar los artículos que has rescatado.

Entornos

Los entornos están inspirados en la cultura maya. Específicamente en la zona correspondiente al actual sur de Campeche.

Mechanics

Documentación

Una vez que hayas encontrado una reliquia.

- Tómale una fotografía con la cámara.
- Selecciona las características básicas que presenta el objeto de las 3 categorías
 - Forma
 - Circular
 - Triangular
 - Cuadrada
 - Rectangular
 - Ovoide
 - Color
 - Rojo
 - Verde
 - Azul
 - Amarillo
 - Magenta
 - Negro
 - Blanco
 - Aspecto
 - Irreconocible
 - Deteriorado
 - Conservado
- La información se guardará en tu álbum.

Recuperación

Una vez que hayas documentado la reliquia

- Se activa un quick action game
 - Una línea recorre por una barra con una zona verde con la cual debe de coincidir al momento de presionar la tecla de interacción o hacer clic LMB sobre la reliquia.
 - Si se acierta 3 veces puedes extraer la reliquia

- La reliquia se añadirá a tu mochila
- Si se falla 3 veces la reliquia se destruirá

Defensa de Santuarios

Este modo de juego se activará cuando se cumplan dos condiciones

- Cuando haya una o más reliquias dentro del santuario
- Cuando sea de noche

En este modo tu deber es proteger las reliquias de los contrabandistas, quienes aparecerán desde las afueras de la escena de manera aleatoria.

Para evitar el robo de las reliquias deberás de colocar trampas dentro del mapa, las cuales se denominan de la siguiente manera.

- Charco de aceite: deja una mancha en el piso de $4u^2$ con la cual los enemigos que pasen sobre ella resbalaran y se irán llorando
- Cuerda tensada: deja una línea que puede abarcar una distancia de $3u$ con la cual los enemigos que pasen sobre ella tropezaran y se irán llorando
- Frutos con picos: deja unas “tachuelas” sobre el piso $1u^2$ con la cual los enemigos se pincharan y despues se iran llorando
- Cáscara de banana: deja una cáscara en el piso con la cual los enemigos resbalaran y se irán llorando

Para agregar las trampas a tu inventario deberás de recoger unas cajas que aparecen de manera específica dentro del nivel.

Para activar el modo de “Colocación de trampas” deberás presionar la tecla de acción, esto abrirá un menú específico del modo de juego, en el que podrás elegir con el teclado, o haciendo drag n drop con el mouse, la trampa que quieras colocar en el piso.

Cuando los contrabandistas logren robar exitosamente una pieza, esta ira a dar al mercado negro y desaparecera del santuario.

Rescate (Ligada a la parte de exploración)

Del entorno

Mientras trasladas una reliquia

- Encontrarás ladrones y saqueadores
- Deberás evitar que te den alcance
- Si te atrapan
 - Perderás la reliquia y tendrás que recuperarla del mercado negro

Del mercado negro

Cuando hayas entrado a un puesto para buscar las reliquias

- Se te presentarán varias opciones
- Deberás de contrastar tu registro con las opciones que hay en el mercado

- Si no encuentras la pieza correcta
 - Visita otro sitio
- Sí aciertas con la pieza correcta
 - Se trigerea una animación donde Utsil chifla y llega un grupo de guardas a recuperar la pieza
 - La pieza es enviada a resguardarse dentro del museo del pueblo.

Secondary Mechanics

Mochila

Cada vez que rescates una reliquia la cantidad de peso que podrás llevar en tu mochila irá aumentando y esto te permitirá que puedas llevar objetos cada vez más pesados

Ciclo Dia/Noche

Sistema de Guardado

La información que se almacenará en cada save, es

- Cantidad de reliquias en posesión
- Archivo de documentación
- Cantidad de días que han pasado
- La posición relativa más cercana a un santuario o una ciudad

El sistema guarda cuando

- El jugador entra al menú y elige la opción de guardar
- Automáticamente
 - El jugador sale del juego
 - Ha empezado un nuevo día

Música

La música siempre buscará tener una melodía caricaturizada pero también invita al misterio y la aventura.

Player Character

Aspecto Visual

El PC se llama Utsil, que es un Cacomixtle Antropomórfico.

Psicología

Utsil es un documentador al que le gusta la aventura.

Eligió convertirse en ello porque ama escuchar y contar historias, y sabe que en la preservación de la historia se pueden aprender muchísimas aventuras y sucesos que vivieron los antepasados de todos los habitantes del planeta.

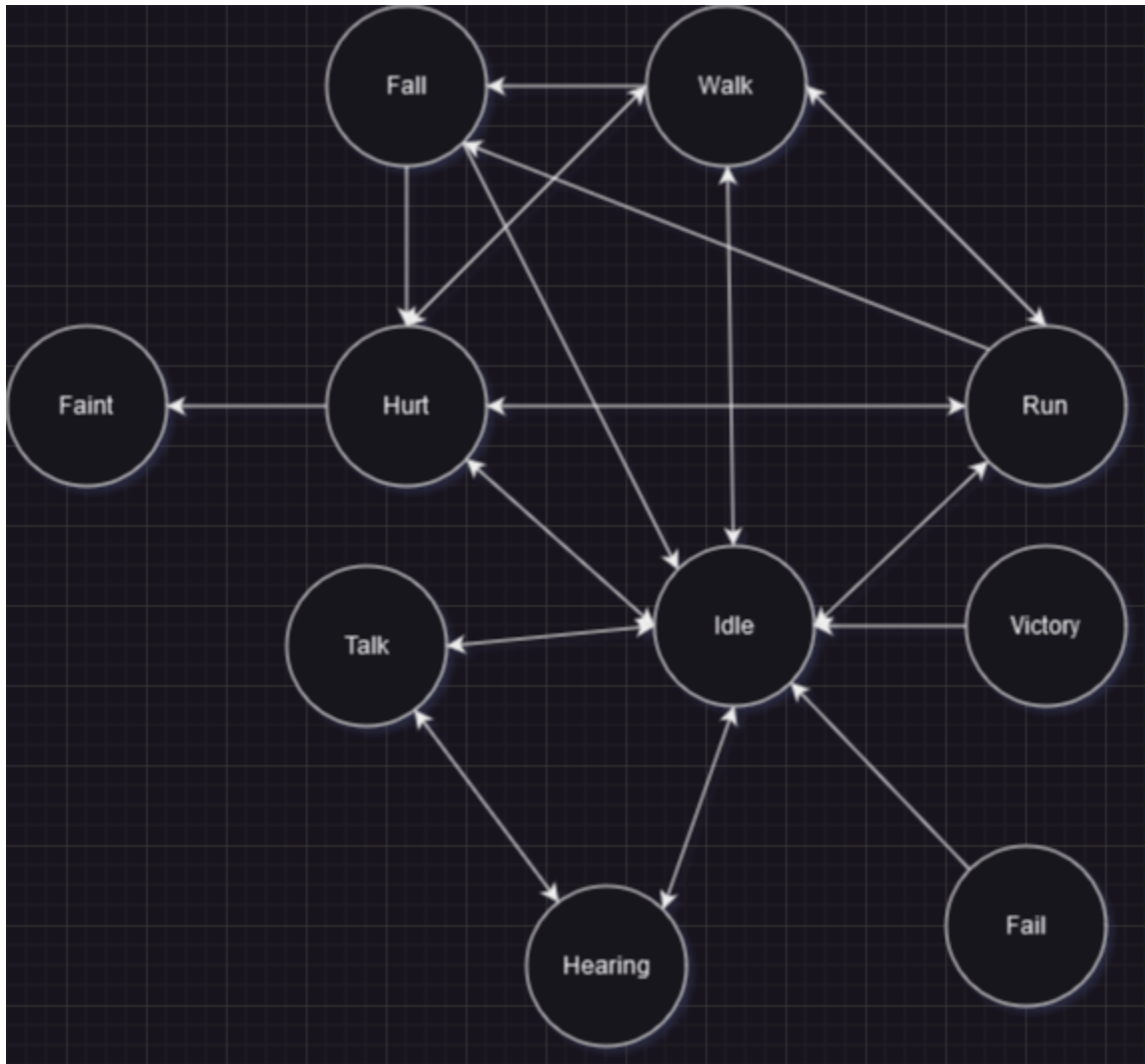
Suele ser muy valiente y alegre en la mayoría de los casos, aunque prefiere ser pacífico y salir de los problemas usando la cabeza, pues se toma muy en serio el lema «La pluma es más poderosa que la espada».

Assets

Prefab	Sprites	Animaciones	Sonidos
		1. Idle 2. Walk 3. Fall 4. Hurt 5. Faint 6. Talking 7. Hearing 8. Victory 9. Fail 10.	1. Idle 2. Walk 3. Fall 4. Hurt 5. Faint 6. Talking 7. Hearing 8. Victory 9. Fail 10.

Indicaciones

Animation States



NPC's

Guardianes sagrados

Pobladores

Vendedores del Mercado Negro

MOB's

Contrabandista

Dentro del modo de juego dónde proteges a los santuarios, este personaje entrará en la escena desde una posición aleatoria que no coincida con ninguna pared para tratar de robar las reliquias.

Movimientos

Ruta más óptima

El MOB seguirá una ruta que calculara hacia la reliquia más fácil de robar intermediando los valores de distancia y de rareza de estas mismas dentro del mapa de los santuarios. Cuando logre alcanzar una reliquia saldrá corriendo hacia la parte más inmediata que lo lleve fuera del santuario y desaparecerá.

Saqueador

Movimientos

Ruta

El saqueador camina por una ruta pre establecida dentro de los santuarios/ruinas.

Estático

Mientras está siguiendo su ruta, se detiene y permanece estático por algunos segundos. Después vuelve a retomar la ruta.

Persecución

Cuando el Player entra en el campo de acción del saqueador, este empezará a perseguir al Player para darle alcance y después atacar hasta poder robar una reliquia al azar de su mochila.

Visión

Visión focal: El prefab usa un raycast en forma de cono para poder detectar al Player. Si el jugador entra en su campo de acción: Activa el modo persecución del prefab.

Ladrones

Movimientos

Estático

Los ladrones se encuentran ocultos entre los arbustos del bosque/selva esperando a que entres en su área de visión.

Persecución

Cuando el Player entra en el campo de acción del saqueador, este empezará a perseguir al Player para darle alcance y después atacar hasta poder robar una reliquia al azar de su mochila.

Visión

Visión radial: El prefab usa un raycast alrededor para poder detectar al Player
Si el jugador entra en su campo de acción: Activa el modo persecución del prefab.

Assets

MOB	Prefab	Sprites	Animaciones	Sonidos
Saqueador			1. Idle 2. Walk 3. Run 4. Attack 5.	1. Idle 2. Walk 3. Run 4. Attack 5.
Ladrón			1. Hiding 2. Run 3. Attack 4.	1. Hiding 2. Run 3. Attack 4.
Contrabandista			1. Run 2. Run away 3.	1. Run 2. Run away 3.

Items

Key Items

Cámara:

Aspecto Visual

Uso

Sirve para tomar fotografías a los objetos que se tienen que documentar.

Condiciones de uso

Necesitas estar cerca de un artefacto para poder usar tu cámara, de lo contrario aparecerá una leyenda que diga «No veo nada que pueda documentar».

Límite de uso

Puedes tomar una foto y después descartarla hasta que quede una toma que sea de tu agrado. Después de haber seleccionado una foto, ya no podrás volver a tomar más.

Cuaderno:

Aspecto Visual

Uso

Sirve para colocar las fotografías que has tomado con la cámara y agregar apuntes para terminar con el proceso de documentación, los cuales son:

- Forma
- Material
- Edad (esta hace referencia a que tan deteriorada está la pieza)

Condiciones de uso

Necesitas haber tomado una foto previa para poder acceder al cuaderno

Límite de uso

Una vez que registres los apuntes, no podrás editarlos.

Álbum:

Aspecto Visual

Uso

es donde se almacenan todos los artículos que has documentado y puedes visitar las veces que quieras. también sirve para retificar que los objetos que están en el mercado negro sean el objeto robado real.

Condiciones de uso

Límite de uso

Mochila:

Aspecto Visual

Uso

aquí almacenas todas las piezas que estás trasladando desde donde las encontraste hasta su punto de origen.

Condiciones de uso

Límite de uso

Collectibles

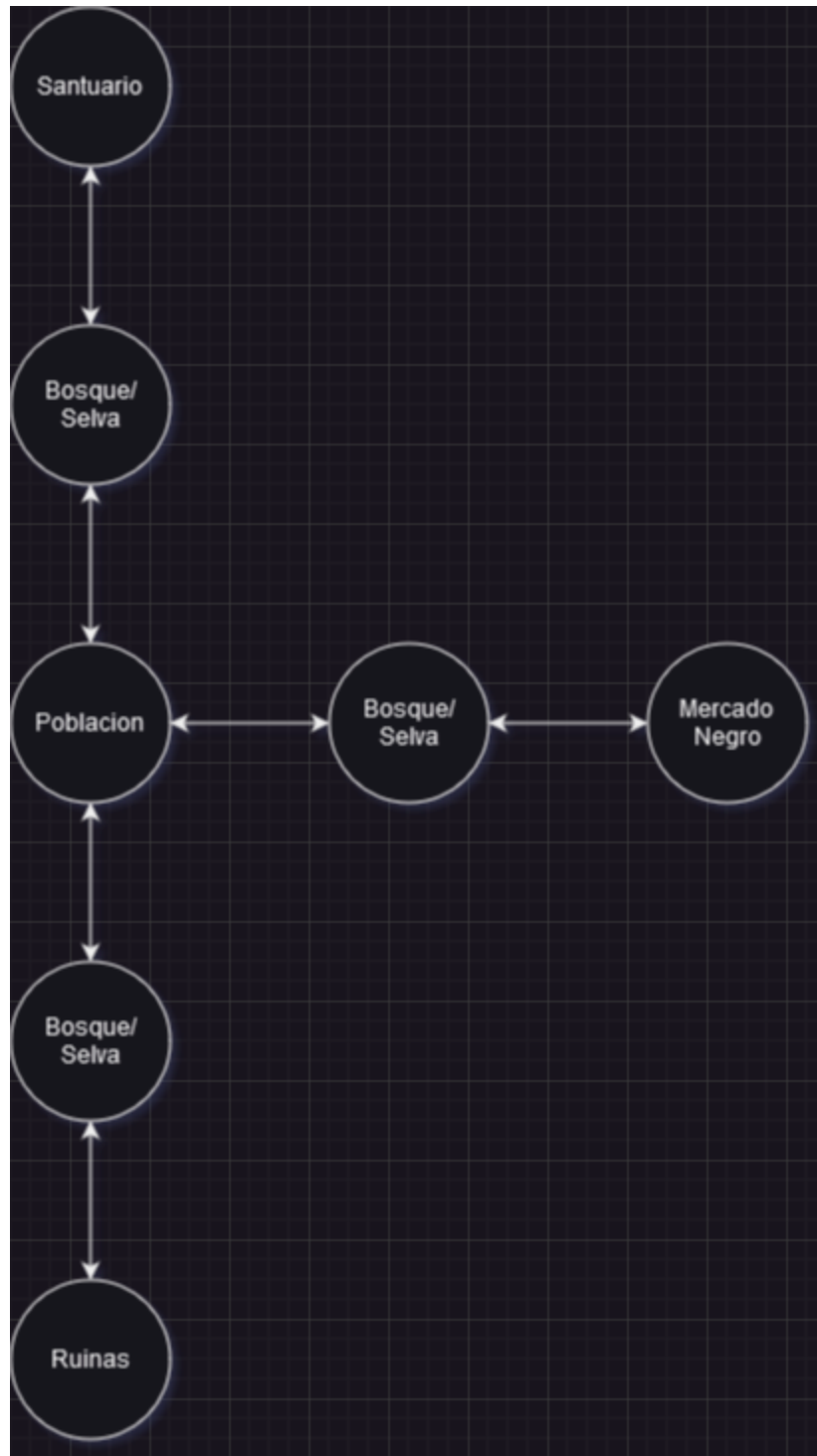
Overview

Los objetos coleccionables son ítems que te van regalando las personas cada vez que vas rescatando uno de sus preciados bienes. Pueden venir en todos tamaños y formas y la única manera en la que puedes acceder a ellos es a través de tu inventario y visitando tu álbum. Todos los coleccionables serán registrados a manera de badges.

Levels

Overview

La distribución de las zonas será concéntrica a los pueblos, y siempre habrá una zona intermedia de bosque/selva entre una zona no natural y otra, cómo se muestra en el diagrama siguiente.



Poblados

Son el lugar donde verás a la mayor concentración de habitantes en el mundo. Cada uno de los pueblos tiene características diferentes. Algunos son muy pintorescos y otros algo lúgubres. En cada uno de ellos encontrarás un recinto y un museo en los cuales por lo general deberás de

colocar los artefactos que vayas encontrando en tu aventura. Si estás perdido o no sabes qué hacer conversa con los NPC que se encuentren en ellos para saber cuáles son los próximos pasos que debes de seguir.

Bosque/Selva

Estas zonas salvajes rodean los poblados. Son majestuosas y coloridas, y en ellas puedes encontrar todo tipo de animales y plantas, pero debes de tener cuidado porque, también, ocultos entre los arbustos se encuentran bandidos hostiles que tratarán de robar todas tus pertenencias.

Santuarios

Son lugares sagrados y esplendorosos donde puedes encontrar sabios y guardianes que te darán información y apoyos importantes para que puedas recuperar todos los artefactos en el mundo.

Ruinas

Son lugares inhóspitos y mágicos llenos de cosas interesantes que ver, y donde podrás recuperar ciertos artefactos. Pero aquí también tendrás que tener cuidado, pues algunos saqueadores se encontrarán merodeando y, Aunque por lo general no son, si te ven con algún artefacto, tratarán de quitártelo sin duda alguna.

Mercado Negro

Aunque pudiera parecer un mercado como cualquier otro en el mundo, una vez estando dentro de él, podrás apreciar cómo es un lugar donde hay que andar con mucho cuidado.

Gameplay

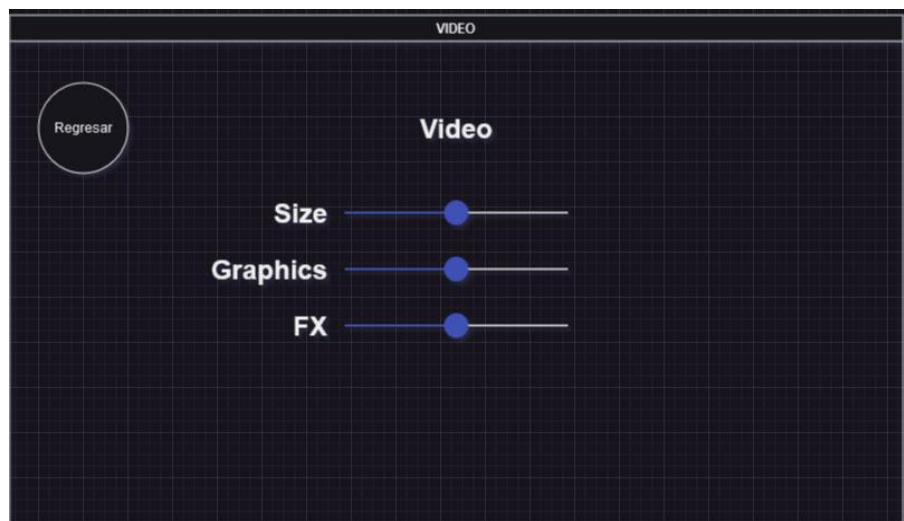
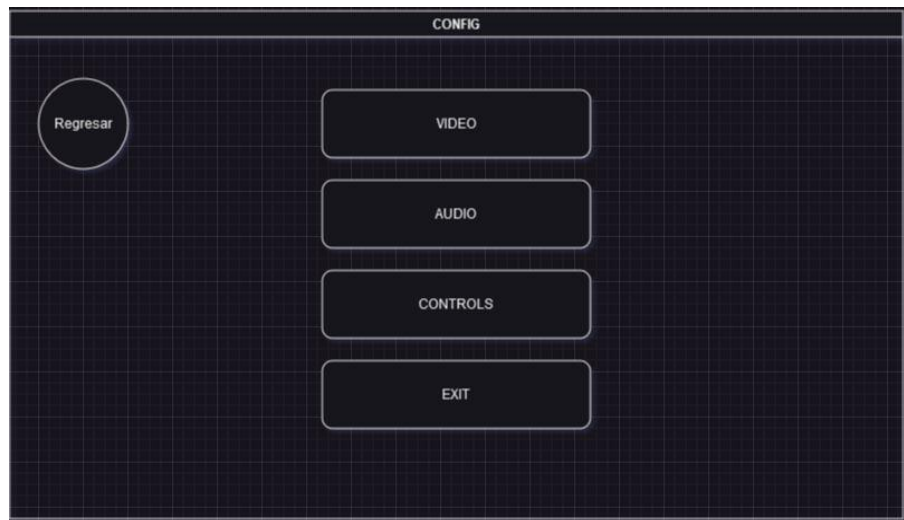
Game Flow

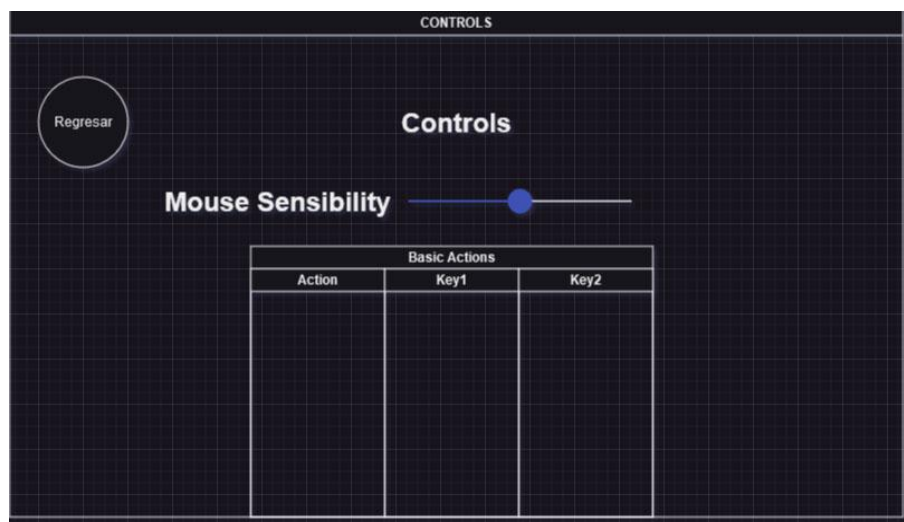
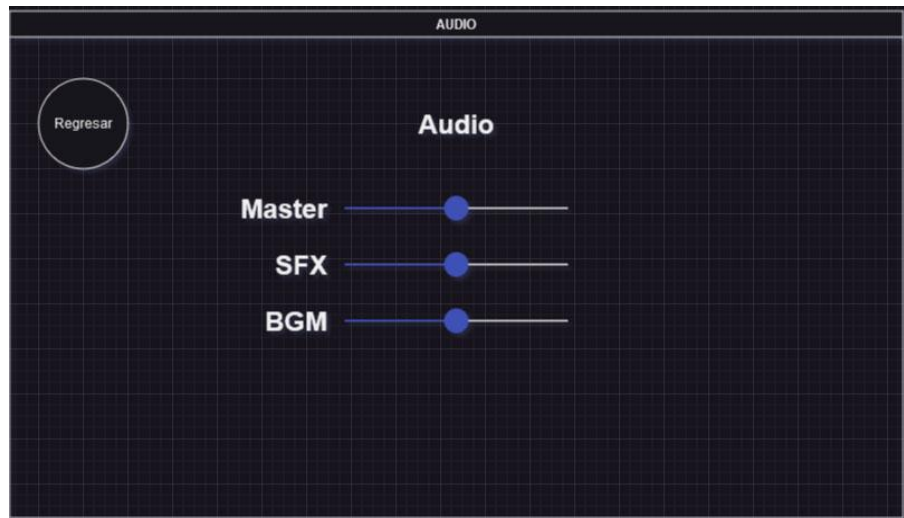
1. Apareces en el pueblo
2. Conversas con los pobladores, quienes te sugieren ir al santuario
3. Caminas al norte hacia el santuario
4. Llegas hacia el santuario y hablas con los guardianes
5. Los guardianes te encomendaran encontrar sus reliquias dentro de las ruinas
6. Caminas hacia el sur para encontrar las ruinas donde deberás de documentar y recuperar las reliquias
7. Una vez que hayas recuperado la reliquia deberás de tener cuidado en tu camino de regreso hacia el santuario pues habrá

HUD



GUI





Audio

Para los assets finales se recomienda el uso del formato .ogg

FX