

<NEITH: Cenizas de una devoción>

Documento de Diseño de Juego <version #2 >

< Haze Studio >

<itch: >

Escrito por

<

Paula Amaya

Kenneth Forero

Cindy Monroy

Nicolás Saavedra

>

<3 de Junio 2025>

<Copyright info, ex. All Work Copyright ©2025>

Enlace git: <https://github.com/MunchiP/Orphan>

<Estudio del logo>



Índice

Índice.....	2
Descripción general.....	7
Discurso Inicio.....	7
Pilares del diseño.....	7
<Degradación del protagonista: #1>.....	7
<Descubrimiento táctico del lore: #2>.....	7
<Orfanato como eje moral o emocional: #3>.....	7
<Progresión metroidvania: #4>.....	8
Resumen.....	8
Breve descripción.....	8
Descripción detallada.....	8
Tema/Ambiente/Género.....	9
Objetivo principal.....	9
Estética/Dinámica/Mecánica.....	10
Influencias.....	10
¿Qué distingue a este juego?.....	10
<Lore y narración: #1>.....	10
<Ambientación y mecánicas: #2>.....	10
<Propósito principal v/s oscura realidad: #3>.....	11
Público objetivo.....	11
Clasificación objetivo.....	11
Gameplay.....	12
Resumen de la Jugabilidad.....	12
Breve.....	12
Detallado.....	12
Condiciones de victoria.....	13
Bucle Principal del Juego.....	13
- #1 Start.....	14
- #2 Game Loop.....	14
- #3 Player Input.....	14
- #4 Combat.....	14
- #5 End Game.....	14
Mecánicas Principales del Juego.....	14
<Walk #1>.....	15
- Funcionalidad:.....	15

- Estados:.....	15
- Requisitos:.....	15
- ¿Interacción con otro objeto?:.....	15
- Referencia:.....	15
<Attack #2>.....	15
- Funcionalidad:.....	15
- Estados:.....	16
- Requisitos:.....	16
- ¿Interacción con otro objeto?:.....	16
- Referencia:.....	16
<Jump #3>.....	16
- Funcionalidad:.....	16
- Estados:.....	16
- Requisitos:.....	16
- ¿Interacción con otro objeto?:.....	16
- Referencia:.....	16
<JumpDown #4>.....	17
- Funcionalidad:.....	17
- Estados:.....	17
- Requisitos:.....	17
- ¿Interacción con otro objeto?:.....	17
- Referencia:.....	17
<Wall Jump #5>.....	17
- Funcionalidad:.....	17
- Estados:.....	17
- Requisitos:.....	17
- ¿Interacción con otro objeto?:.....	17
- Referencia:.....	18
<Swing #6>.....	18
- Funcionalidad:.....	18
- Estados:.....	18
- Requisitos:.....	18
- ¿Interacción con otro objeto?:.....	18
- Referencia:.....	18
Historia.....	19
Breve Resumen.....	19
Esquema Detallado.....	19
Género y estilo:.....	19
Protagonista:.....	19
Personaje secundario:.....	19
Gameplay inicio:.....	20

Hub principal: Pueblo.....	20
Situación desencadenante:.....	20
Primera misión narrativa:.....	20
Giro narrativo:.....	20
Evolución del juego:.....	20
Personajes.....	22
Lagartija Principal #1.....	22
Pangolín #2.....	22
Enemigo 1 #3.....	23
Huerfanos #4.....	23
Ayudantes de la secta #5.....	23
Diseño de niveles.....	24
< Nivel 1 - Cueva de Recolección (Tutorial)>.....	24
Objetivo (Goal).....	24
< Nivel 2 - Orfanato - Hub>.....	24
<Nivel 3 – Exploración>.....	25
Objetivo (Goal).....	25
<Nivel 4 – Sala del Jefe>.....	26
Objetivo (Goal).....	26
Mecanismos de transmisión.....	27
<Nivel de vida >.....	27
<Pureza >.....	27
<Mapa >.....	27
<Habilidades >.....	27
Cinemáticas.....	28
<Dilogos>.....	28
<Acercamiento>.....	28
Técnica.....	29
Pantalla.....	29
Título de la pantalla.....	29
En el juego.....	29
Opciones de menú.....	29
Motor de juego.....	30
Controles.....	30
<Button #1 - Flecha arriba>.....	30
<Button #2 - Flecha abajo>.....	30
<Button #3 - Flecha izquierda>.....	30
<Button #4 - Flecha derecha>.....	30
<Button #2 - Tecla Z >.....	30
<Button #3 - Tecla X>.....	31
<Button #4 - Tecla C>.....	31

<Button #2 - Tecla Escape >.....	31
<Button #3 - Tecla Tab>.....	31
Desarrollo.....	32
Classes.....	32
- <Script Jugador #1>.....	32
- Mecánicas básicas y PlayerController, WalkJump y Liana.....	32
- <Script Interfaz #2>.....	32
- Persistencia de datos.....	32
- <Script AudioManager #3>.....	32
- Diferentes script en los objetos que sonarán.....	32
- <Script Persistencia de Escenas #4>.....	32
- Para pasar de una escena a otra.....	32
- <Script Enemigos #5>.....	32
- Mecánicas básicas del enemigo y particularidad de expirar pureza.....	32
Visual Art.....	33
Estilo.....	33
UI/HUD.....	33
Assets Necesarios.....	34
Personajes:.....	34
Entorno.....	35
Estructuras.....	36
Objetos.....	38
Audio.....	40
Estilo.....	40
Music.....	40
Efectos de sonido.....	40
Alcance del proyecto.....	41
Escala de tiempo.....	41
Tiempo de juego previsto.....	41
Costos.....	41
Plataforma objetivo.....	41
Equipo.....	41
<Miembro del equipo #1 Cindy Monroy>.....	41
<Miembro del equipo #2 Kenneth Forero>.....	41
<Miembro del equipo #3 Marlon Escalante>.....	41
<Miembro del equipo #4 Nicolás Saavedra>.....	42
<Miembro del equipo #5 Paula Amaya>.....	42
Monetization.....	42
1. Itch.io “Paga lo que quieras”.....	42
2. Campaña en Kickstarter (futura versión extendida).....	42
3. Lanzamiento en Steam (meta futura).....	42

4. Edición Premium.....	43
5. Sin microtransacciones.....	43
Wishlist.....	43
1. Exploración y contenido adicional.....	43
2. Narrativa expandida.....	43
3. Mejora de mecánicas y combate.....	43
4. Audio y experiencia.....	43
5. Interacción y comunidad.....	44
6. Meta a largo plazo.....	44
Cronograma.....	45
<ClickUp #1>.....	45
<LuciApp #2>.....	45
Historial de versiones.....	47
V1.0 - <Versión Alfa>.....	47
V1.1 - <Versión Beta>.....	47
V1.2 - <Versión Final>.....	47

Descripción general

Discurso Inicio

Una lagartija caza-recompensa se da cuenta que el orfanato donde creció está en decadencia y decide asumir misiones que el encargado del orfanato, un pangolín que administra el lugar y también lo crió, le asigna. Para ayudar a la sostenibilidad del orfanato el jugador deberá enfrentarse a habitantes del área que poseen recursos e interfieren con el mantenimiento y la armonía del orfanato. Con los enfrentamientos irá mejorando sus habilidades e irá perdiendo su humanidad, sin darse cuenta, una secta busca sacrificios para mantener vivos a quienes se lo pidan.

Pilares del diseño

Los pilares que fundamentan el lore y narrativa del juego que ayudan a mantener la coherencia con la visión principal del proyecto son:

<Degradación del protagonista: #1>

En la medida que el jugador se enfrenta a los boss pierde humanidad. El avance no sólo significa volverse más fuerte ni adquirir mejores habilidades, sino que también conlleva en transformarse en inhumano, monstruo tanto en apariencia como en mecánicas involuntarias y problemas con la percepción moral de su entorno. Una progresión que es irreversible y central en la narrativa y diseño visual del personaje.

<Descubrimiento táctico del lore: #2>

La historia busca ser contada más allá de las cinemáticas y del texto directo en los diálogos que enfrenta el personaje, también busca ser contada mediante los símbolos, ambientación, diseño de niveles y aspecto de los personajes. El jugador debe reconstruir por sí mismo lo que ocurre en el orfanato, su pasado y lo que sucede con la secta.

<Orfanato como eje moral o emocional: #3>

El orfanato es epicentro narrativo, visual y emocional del videojuego. Por un lado, lo que el jugador hace está centrado en salvar este lugar y quienes lo habitan, incluyendo a el cuidador, aunque aún no identifique que es un centro de corrupción y trata de infantes por mantener con vida al cuidador. Es el inicio, retorno y conflicto del videojuego.

<Progresión metroidvania: #4>

El mundo es amplio e interconectado que desbloquea progresivamente áreas con nuevos recursos. Cada nueva zona representa un desafío físico y también una pieza de la historia que el protagonista está por descubrir.

Resumen

Breve descripción

Este videojuego es un metroidvania narrativo protagonizado por una salamandra huérfana que se ha convertido en caza-recompensas y cumple misiones para ayudar al orfanato donde creció. A lo largo de su viaje, el jugador descubrirá que este lugar que parecía un refugio, es en realidad una fachada para una organización sectaria que sacrifica niños en nombre de una deidad ancestral. La narrativa se despliega de forma progresiva, revelando lentamente la verdad mientras el jugador recorre distintos biomas interconectados, enfrentando enemigos, desbloqueando habilidades y accediendo a nuevas zonas.

La jugabilidad combina combate, exploración, plataformeo y resolución de pequeños acertijos ambientales. El juego también utiliza una estética oscura y melancólica, con toques poéticos y momentos introspectivos que contrastan con el dinamismo del gameplay. A medida que avanza, el jugador deberá enfrentarse no solo a criaturas y enemigos, sino también a dilemas morales y emocionales que afectan el desarrollo de la protagonista y su vínculo con el orfanato.

Descripción detallada

El juego inicia con una secuencia en una cueva subterránea, donde el jugador es la salamandra. Esta primera zona funciona como un tutorial naturalizado: el jugador aprende a moverse, saltar, combatir y usar mecánicas como el balanceo y el uso de plataformas móviles (ascensores). En esta sección, la protagonista recolecta un recurso llamado "pureza", que aparentemente sirve para mantener funcionando el orfanato. Este momento establece la rutina del personaje y su vínculo emocional con el lugar que considera su hogar.

Después de recolectar suficiente pureza, la salamandra comenta:

“Con esto bastará para otra semana en el orfanato.”

Acto seguido, el jugador guía al personaje hasta un ascensor que lo lleva de regreso al exterior. Allí se revela por primera vez el pueblo, que funciona como hub principal: un espacio seguro donde el jugador puede interactuar con el pangolín dueño de orfanato y quien la crió. Allí acepta misiones, mejorar habilidades y planear su próxima misión.

Al regresar al orfanato, el tono cambia bruscamente. El jugador encuentra al pangolín, su figura paterna, malherido. Este le informa que los niños han sido secuestrados y le entrega una capa protectora. Este evento desencadena la primera misión narrativa y marca el inicio real de la

historia. El jugador deberá localizar un campamento enemigo para buscar pistas sobre el paradero de los niños.

El enfrentamiento con el primer jefe llega rápido, en una sección corta pero intensa. Este combate no solo introduce mecánicas más complejas, sino también un primer giro narrativo. El jefe reacciona con violencia al ver la capa, revelando que representa a una secta que el jugador aún no comprende. La salamandra, ignorante del trasfondo, lo elimina creyendo que está salvando a los niños.

Tras el combate, aparecen unos misteriosos aliados que aparentan buenas intenciones. Ayudan a "rescatar" a los niños, pero llevan un símbolo sospechoso: un ojo de reptil con una daga. Este detalle será clave más adelante para revelar que estos "aliados" también forman parte de la secta, sumando a la tensión y a la sensación de engaño y manipulación constante.

Durante los primeros minutos de juego, el jugador:

Controla a la salamandra en una cueva.

Aprende los controles básicos mediante la exploración y el combate.

Recolecta pureza mientras se le introduce el trasfondo del orfanato.

Regresa a la superficie y se le presenta el pueblo como zona central.

Se le revela una crisis: el secuestro de los niños, iniciando la trama central.

La atmósfera visual combina elementos de naturaleza oscura, arquitectura orgánica y símbolos esotéricos. El juego transmite sensaciones de nostalgia, desconfianza y deterioro emocional, acompañadas de una banda sonora envolvente y emocionalmente cargada. La progresión del personaje está ligada tanto a su habilidad de combate como a su degradación interna, reflejada en mecánicas narrativas y visuales.

Tema/Ambiente/Género

El género del videojuego es Metroidvania en donde a través de múltiples caminos, bosses, plataformas transcurre la historia. Tiene una atmósfera sombría y enternecedora.

Objetivo principal

Asegurarse de la sobrevivencia de los niños del orfanato.

Estética/Dinámica/Mecánica

El sentido de justicia y de responsabilidad invade al personaje sintiendo un deseo de proteger aquello en lo que se ve reflejado. Aquel impulso lo lleva a explorar diferentes espacios melancólicos y sollozos que se ven reflejados en las posturas del personaje, la tonalidad de sus prendas y del entorno, al mismo tiempo que en los cambios en el aspecto del personaje. Ya que al principio el jugador siente que está haciendo lo correcto, las interacciones con los NPCs se reducen hasta desaparecer.

El diseño fomenta la exploración introspectiva, la interpretación y reinterpretación del personaje del entorno y reconstrucción del lore mediante las pistas visuales.

Las mecánicas están relacionadas y basadas en la exploración tipo metroidvania, desbloqueando nuevas zonas, en la medida que explora y perfecciona las mecánicas de caminar, saltar, agarrarse y deslizarse. Los diálogos son cortos y guían al jugador en la exploración del escenario pero al mismo tiempo para descubrir la verdad.

Influencias

El juego está fuertemente influenciado por el estilo metroidvania que se puede encontrar en obras maestras como: Hollow Knight, Ori, Alma, Blasphemus, Metroid, Castlevania, desde el enfoque de la cámara con desplazamiento lateral con seguimiento dinámico hasta el sentido de la historia.

¿Qué distingue a este juego?

<Lore y narración: #1>

- Gran parte de la historia está contada desde el componente visual y gráfico que envuelve al personaje en la atmósfera, si bien existen diálogos de continuidad, una vez completado el videojuego, el juego puede ser nuevamente jugable entendiendo las señales que se estaban entregando en las diferentes escenas. Por otro lado no hay una historia línea ni una narrativa obvia, existe una historia que se le da a entender al jugador que puede ser interpretada de diferentes maneras y cuando es revelada la historia todo se vuelve a reinterpretar.

<Ambientación y mecánicas: #2>

- El jugador no solo obtiene una progresión de habilidades sino una transformación ética y física, consecuente con la historia ya que las mejoras están ligadas a una pérdida de humanidad lo que al mismo tiempo comienza a ser un conflicto narrativo.

<Propósito principal v/s oscura realidad: #3>

- El jugador comienza cumpliendo misiones con la intención de ayudar al orfanato, pero descubre que sus acciones alimentan un sistema de sacrificios y corrupción.

Público objetivo

La población objetivo son los mayores de 16 años que buscan experiencias narrativas profundas con exploración no lineal y una atmósfera sombría, también para quienes disfrutan del descubrimiento ambiental, la toma de decisiones implícitas y los temas oscuros y morales.

Clasificación objetivo

PEGI 16 - ESRB - B15

Gameplay

Resumen de la Jugabilidad

Controles

ARRIBA		IZQUIERDA	
ABAJO		DERECHA	
SALTAR		PAUSA/VOLVER	
ATACAR		MAPA	
BALANCEARSE			

Breve

El jugador controla a un personaje en un entorno hostil, con el objetivo de avanzar a través de zonas, superar enemigos y eventualmente enfrentar al jefe final. El flujo se centra en explorar, evitar o enfrentar enemigos, y sobrevivir a obstáculos ambientales. Se necesita estrategia para elegir entre combatir o esquivar. Si la vida llega a cero, el jugador regresa al último checkpoint. El juego es de un solo jugador

Detallado

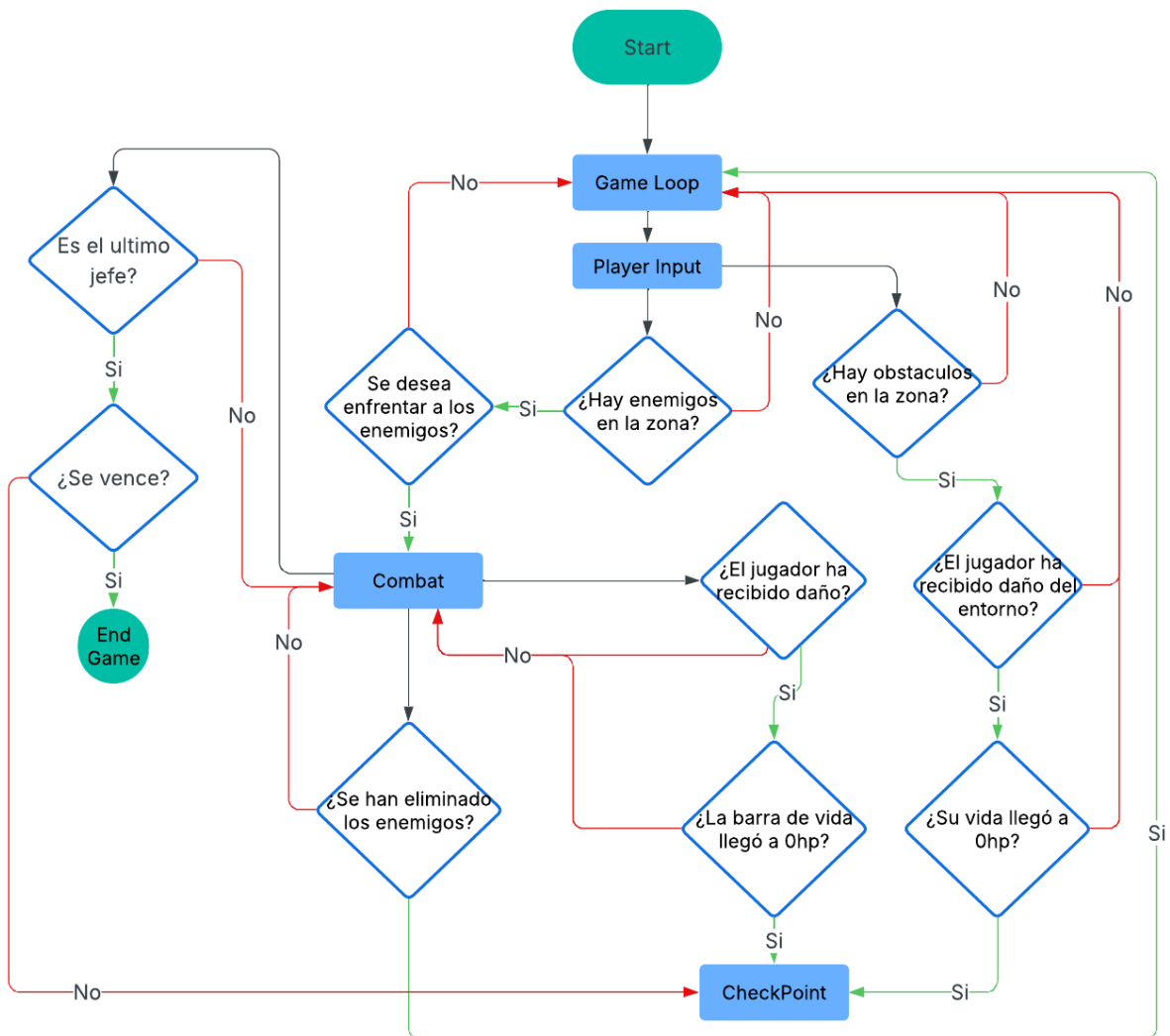
El jugador controla a un personaje solitario que avanza a través de distintas zonas peligrosas en busca de progresar y, eventualmente, enfrentar al jefe final. La experiencia de juego se basa en un ciclo constante de exploración, toma de decisiones y supervivencia. A cada paso, el jugador debe analizar el entorno para determinar si hay enemigos presentes o si existen obstáculos ambientales que puedan causarle daño. Si se encuentra con enemigos, puede decidir enfrentarlos o esquivarlos. En caso de optar por el combate, se inicia una secuencia en la que deberá eliminar a todos los enemigos para continuar; si no lo logra, queda expuesto a recibir daño constantemente. También puede recibir daño del entorno, lo que lo obliga a estar siempre atento al nivel de vida. Si su barra de salud llega a cero, es devuelto al último checkpoint, perdiendo parte del progreso realizado. A lo largo del juego, el jugador repite este ciclo,

evaluando riesgos, dominando los controles, memorizando patrones y adaptando su estrategia. Esta estructura de juego favorece el aprendizaje progresivo, la toma de decisiones tácticas y la recompensa por el dominio del sistema de combate y la navegación del entorno.

Condiciones de victoria

Hay un enfrentamiento final, donde, si se logra vencer al jefe, concluye el juego, dando las opciones de reiniciar, y salir, a través de una interfaz.

Bucle Principal del Juego



- #1 Start

Hace referencia al inicio del juego, donde se cargan los scripts, objetos, texturas, sonidos, animaciones y demás recursos necesarios. También se inicializan variables importantes, se muestra el menú principal y se espera a que el jugador comience la partida.

- #2 Game Loop

Es el ciclo principal del juego. Aquí se maneja todo el flujo constante: se actualiza la lógica del juego, se detectan colisiones, se procesan eventos, se dibujan los elementos en pantalla y se verifica si se ha alcanzado una condición de victoria o derrota. Este loop corre hasta que el juego termina.

- #3 Player Input

Aquí se capturan las acciones del jugador: moverse, saltar, atacar, interactuar, esquivar, etc. Estas entradas afectan directamente al personaje del jugador y a los elementos del juego. Se interpretan los comandos del teclado, ratón o mando para convertirlos en acciones dentro del mundo del juego.

- #4 Combat

Es el sistema que se encarga de gestionar el enfrentamiento entre el jugador y los enemigos. Incluye ataques, defensas, habilidades, efectos de daño, animaciones de impacto y cálculo de vida. También maneja combos, esquivas, tiempos de invulnerabilidad y más, dependiendo de la profundidad del sistema de combate.

- #5 End Game

Se activa cuando se cumple una condición de fin de juego, como la derrota del jefe final, la muerte del jugador o alcanzar un objetivo específico. Puede incluir cinemáticas, pantallas de victoria o derrota, habilidades finales y la opción de reiniciar o volver al menú principal. Marca el cierre del ciclo completo.

Mecánicas Principales del Juego

Para el uso correcto de las mecánicas del juego se hará una lista de componentes necesarios para que el objeto Player pueda realizarlas:

Objeto Padre:

- Rigidbody 2D
- Capsule Collider 2D
- Line Renderer

Objeto Hijo:

- Animator
- Sprite Renderer

Scripts:

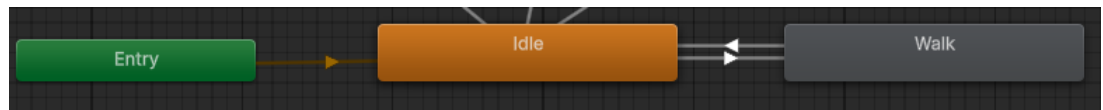
- Player Controller
- Grapple Line

<Walk #1>

- **Funcionalidad:**

- Mecánica básica del personaje para que se mueva por el entorno, se hace uso del componente de las entradas del input en horizontal y se hace una operación matemática para dar una velocidad al Rigidbody del objeto que simula el movimiento.

- **Estados:**



- **Requisitos:**

- Para la animación de esta mecánica se requiere estar en el piso.

- **¿Interacción con otro objeto?:**

- Interacciona con un objeto vacío debajo de sus pies con el cual está constantemente detectando el objeto y su Layer, en dado caso que detecte la capa Ground, permite el uso de la mecánica, la única excepción es si está haciendo uso de la mecánica Swing, la cual le permite volver a saltar.

- **Referencia:**

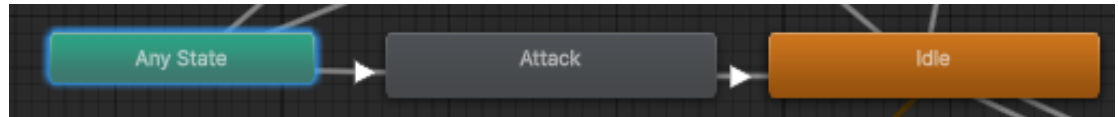


<Attack #2>

- **Funcionalidad:**

- Mecánica que permite al jugador realizar un ataque en la dirección donde esté observando, se hace uso de la lectura de un input para activar una variable trigger que da paso a una animación que activa colliders mientras esta activa.

- **Estados:**



- **Requisitos:**

- Solo se puede usar cada 1 segundo dando un cooldown entre ataques.

- **¿Interacción con otro objeto?:**

- Los colliders generados de la animación en caso de colisionar con un collider del objeto con tag “Enemy”, hace paso a una animación y mecánica de ser herido del objeto enemigo. Si colisiona con algo en general hace un efecto de partículas.

- **Referencia:**

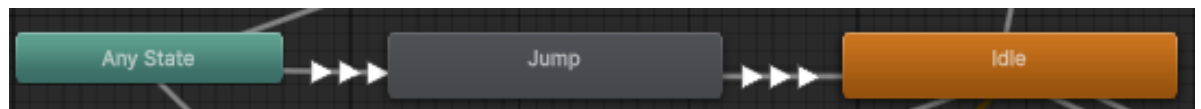


<Jump #3>

- **Funcionalidad:**

- Mecánica básica que permite al jugador dar un salto haciendo uso de una fuerza positiva en Y desde el Rigidbody2D del objeto.

- **Estados:**



- **Requisitos:**

- Debe tener: *bool* isGround en true, esto se comprueba con un objeto vacío debajo del personaje que detecta si la plataforma del piso tiene el Layer correcto.

- **¿Interacción con otro objeto?:**

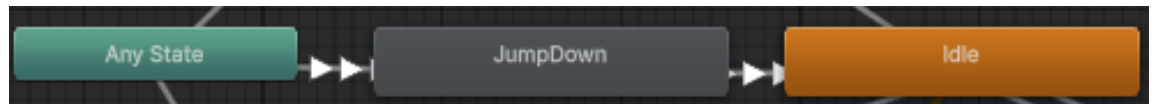
- La interacción es con el piso detectando si está tocándolo o no.

- **Referencia:**



<JumpDown #4>

- **Funcionalidad:**
 - Mecánica básica al momento de estar suspendido en el aire.
- **Estados:**



- **Requisitos:**
 - No aplica.
- **¿Interacción con otro objeto?:**
 - Cuando el empty encargado no detecta el Layer de Ground da paso a esta mecánica con la cual el jugador cae de plataformas haciendo uso de la gravedad. Mientras cae puede moverse horizontalmente.
- **Referencia:**

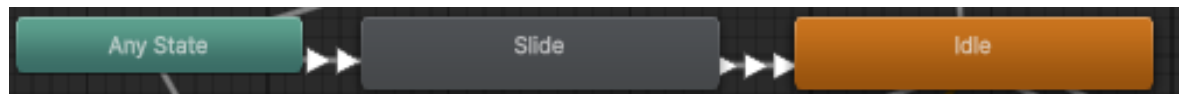


<Wall Jump #5>

- **Funcionalidad:**

- Mecánica que permite al jugador posicionarse en una pared para recargar su habilidad de salto una vez, en este estado al personaje le afecta la gravedad. Al estar en este estado el salto convierte su fuerza en “Y” por una fuerza horizontal al lado contrario de la pared a la que está sujeto.

- **Estados:**



- **Requisitos:**

- Saltar en un objeto con Tag (“Wall”)

- **¿Interacción con otro objeto?:**

- Con objetos del entorno con Tag (“Wall”) posicionándose en ellos.

- **Referencia:**



<Swing #6>

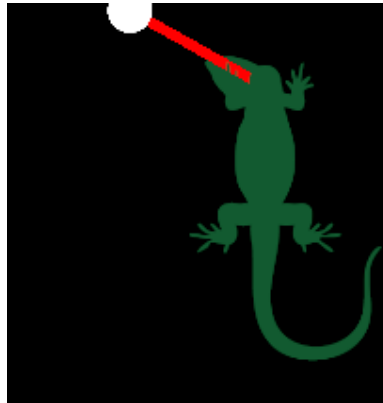
- **Funcionalidad:**

- Mecánica del personaje que usa el input key E, que permite al objeto Player atrapar con su lengua una estructura con Tag (“GrapplePoint”) y de esta forma crear un joint en el cual pueda balancearse desde el punto donde se agarra con un movimiento pendular, funcional para alcanzar estructuras altas o inaccesibles.

- **Estados:**



- **Requisitos:**
 - Estar al alcance, (se mide con un radio desde el jugador) de uno de estos objetos tageados.
- **¿Interacción con otro objeto?:**
 - Con objetos Tag (“GrapplePoint”) crea un punto de anclaje de un joint para hacer uso de físicas personalizadas del componente.
- **Referencia:**



Historia

Breve Resumen

Una salamandra huérfana convertida en caza-recompensas regresa al orfanato donde creció, solo para descubrir que ha sido atacado y necesita ayuda. Por amor al lugar y al pangolín que la crió, acepta misiones para recolectar recursos, sin saber que está contribuyendo a una secta que utiliza a los huérfanos como sacrificios. A lo largo de misiones que acepta por parte del pangolín para contribuir al orfanato, la protagonista mejora sus habilidades pero pierde poco a poco su humanidad. A medida que avanza, enfrenta enemigos, traiciones y descubre el oscuro propósito del orfanato. El juego es un metroidvania con narrativa progresiva, exploración y combate, en el que el jugador desentraña la verdad a medida que desbloquea nuevas áreas y habilidades.

Esquema Detallado

Género y estilo:

- Metroidvania 2D con exploración no lineal.
- Enfoque en combate, plataformas, narrativa progresiva y desarrollo de habilidades.
- Estética oscura y melancólica, con simbolismo sectarios y tonos emocionales.

Protagonista:

- Especia: Salamandra
- Personalidad: Fuerte, leal, inocente emocionalmente, marcada por la soledad.
- Motivación: Proteger el orfanato y complacer al pangolín que considera su figura paterna.
- Arco narrativo: Comienza como una heroína y termina enfrentando una crisis de identidad al descubrir que ha sido cómplice de una secta.

Personaje secundario:

- Especie: Pangolín
- Rol fachada: Director del orfanato, figura de autoridad de la protagonista.
- Rol real: alto mando de la secta que se encarga de buscar niños compatibles con el alma del líder de la secta y perdurar allí.
- Arco narrativo: manipula a la protagonista con

Gameplay inicio:

- Objetivo: Recolectar pureza, lo hace matando criaturas subterráneas.
- Aprendizajes:
 - Movimientos: caminar, saltar, caer.
 - Combate básico.
 - Mecánica de balanceo
 - Uso de ascensor.
- Cierre: Ocurre con la frase: “Con esto bastará para otra semana en el orfanato”

Hub principal: Pueblo

- Conecta con varias áreas: Orfanato y zonas relevantes para el juego.
- Permite mejorar habilidades comprandolas.
- Obtiene las misiones dadas por el pangolín.

Situación desencadenante:

- Al regresar al orfanato, encuentra al pangolín malherido.
- Pangolín dice que los niños han sido secuestrados.
- Le entrega una capa: símbolo clave de la secta. (la salamandra nunca lo descubre)

Primera misión narrativa:

- Buscar el campamento del enemigo.
- Enfrentamiento contra el primer jefe:
 - El jefe dice frase que evidencia su fe y temor a la secta.
 - Al ver la salamandra reconoce el símbolo de la secta y ataca.
- Ocurre el enfrentamiento por el rapto de los huérfanos, la salamandra mata al jefe creyendo que así los libera.

Giro narrativo:

- Personajes miembros de la secta aparecen.
- Llevan a los niños de regreso al orfanato.
- Estos llevan el símbolo de la secta.
- El jugador los asume como aliados.

Evolución del juego:

- Nuevas áreas se desbloquean.
- Se obtienen nuevas habilidades que se intercambian por la pureza obtenida en los enfrentamientos.
- La narrativa se revela fragmentariamente mediante documentos, diálogos y recuerdos.

- Las decisiones del jugador podrán influir en el grado de humanidad que pueda no perder en medio de los conflictos.

Personajes

Lagartija Principal #1

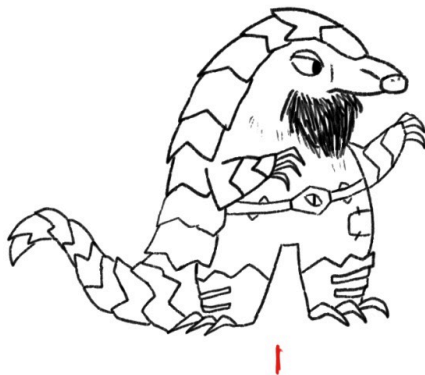
La lagartija, personaje principal del videojuego, es una lagartija adulta joven, huérfana y criada en un orfanato por un pangolín, no posee prendas lujosas o que evidencien alcurnia por su procedencia. Sus prendas son ajustables para que una caza-recompensa, lo que es ahora, necesita para hacer sus exploraciones, más bien tiene una capa que le ha sido dada por el pangolín para comenzar a hacer las misiones. Tiene un bastón que usa como arma.

Primer prototipo de la salamandra:



Pangolín #2

El pangolín ha sido dueño del orfanato por mucho tiempo, es anciano y aparenta estar viejo y desgastado. Cuida a los niños del orfanato pero con oscuras intenciones.



Enemigo 1 #3

El primer enemigo rapta a los niños del orfanato para salvarlos y entregarlos al clero, pero es sorprendido por la salamandra y aunque es mucho más grande que la salamandra es derribado.

Huerfanos #4

Son un grupo de salamandras infantiles cortas de edad, con prendas deterioradas, evidencia de la pobreza del orfanato y de las carencias que tienen que vivir.

Ayudantes de la secta #5

Entes cubiertos con una capa que está marcada con el símbolo de la secta, de la misma manera que lo está la capa

Diseño de niveles

Descripción escrita de cómo el jugador accede a los distintos niveles.

< Nivel 1 - Cueva de Recolección (Tutorial)>

Objetivo (Goal)

Introducir de manera progresiva las mecánicas básicas del juego, presentar el contexto inicial del personaje y establecer el primer vínculo con el sistema de recolección de "pureza". Este nivel concluye cuando el jugador regresa al ascensor con suficiente pureza.

Tema/Ambiente

Una cueva de sal profunda y húmeda, recubierta de cristales y depósitos salinos que brillan tenuemente en la oscuridad. Aunque sombría y hostil, se percibe familiar para la salamandra, que entra en ella con resignación y costumbre.

Este lugar es tóxico para ella: la sal actúa como un veneno natural si entra en contacto prolongado. Sin embargo, realiza esta tarea como parte de su rutina para recolectar pureza para el orfanato.

Enemigos y Objetos Interactivos

Enemigos básicos: larvas, escarabajos, pequeños seres corrompidos.

Enredaderas bloqueantes: Sirven para que el jugador aprenda a atacar, con un objeto pasivo.

Tumbas antiguas: al destruirlas, el jugador recolecta pureza.

Monolitos misteriosos: opcionales, cuentan partes del lore en forma críptica

Zonas de sal venenosa: Superficies recubiertas de sal cristalizada que dañan progresivamente a la protagonista si permanece sobre ellas.

Ascensor: Sirve para acceder a otra zona.

Rocas circulares: sirven para interactuar con la lengua, como liana.

< Nivel 2 - Orfanato - Hub>

Objetivo (Goal)

Presentar el centro de operaciones del juego y establecer el vínculo emocional con el orfanato, el pangolín y los niños. Sirve como punto de partida narrativo, lugar seguro, y espacio que luego se convierte en el motor del conflicto. También funciona como área de transición hacia otros niveles.

Tema/Ambiente

Un pueblo viejo, solitario y empobrecido, con calles de piedra, casas deterioradas y faroles parpadeantes. El orfanato parece acogedor pero esconde secretos. Hay símbolos ocultos que sugieren algo más oscuro.

Enemigos y Objetos Interactivos

Pangolín: mentor que entrega una capa-armadura que aumenta la vida (un corazón).

Niños desaparecidos: motivo para comenzar la búsqueda.

Faroles: y detalles visuales que refuerzan la atmósfera lúgubre.

Símbolos ocultos: relacionados con la secta.

<Nivel 3 – Exploración>

Objetivo (Goal)

Explorar varias zonas con diferentes biomas para encontrar y enfrentar al jefe que secuestró a los niños.

Tema/Ambiente

Zona amplia y variada con biomas únicos. El jugador debe aplicar habilidades aprendidas y nuevas mecánicas para avanzar.

Wall Jumping: habilidad necesaria para acceder a ciertas áreas dentro de los biomas.

La habilidad se obtiene comparándola con pureza a un vendedor ambulante que aparece en puntos estratégicos del nivel.

Enemigos y Objetos Interactivos

Enredaderas bloqueantes: Sirven para que el jugador aprenda a atacar, con un objeto pasivo.

Tumbas antiguas: al destruirlas, el jugador recolecta pureza.

Monolitos misteriosos: opcionales, cuentan partes del lore en forma críptica

Zonas de sal venenosa: Superficies recubiertas de sal cristalizada que dañan progresivamente a la protagonista si permanece sobre ellas.

Vendedor ambulante: Vende habilidad para wall jump

<Nivel 4 – Sala del Jefe>

Objetivo (Goal)

Derrotar al jefe enemigo que custodia a los niños secuestrados y descubrir más sobre la secta.

Tema/Ambiente

Campamento oscuro y opresivo, fogatas apagadas, estandartes con símbolos sectarios.

Enemigos y Objetos Interactivos

Jeje Diálogo: *"El Clérigo vela por nuestra llegada. La fe nos ha guiado hasta aquí. Pronto, la capilla abrirá sus puertas para nosotros."*

"¡Tú... maldito, ¿cómo llegaste hasta aquí?!"

Mecánica: Jefe ataca a la salamandra al verla con la capa, pero en realidad ella está intentando rescatar a los niños.

Resultado: La salamandra elimina al jefe sin conocer la verdad.

Evento post-batalla: Llegada de nuevos personajes “aliados” con símbolo de ojo de reptil y daga, indicando la secta.

Mecanismos de transmisión

La forma en la que se transmite información al jugador y entenderá que los elementos son interactivables es:

<Nivel de vida >

El jugador podrá identificar su nivel de vida completa representada en 5 elementos en la parte superior de la pantalla, cada vez que es golpeado o afectado pierde una de ellas y puede recuperarla al matar un enemigo y obtener la vida de este.

<Pureza >

La pureza está simbolizada en medallas que expiran los enemigos al morir. Cuando el jugador se enfrenta a ellos y los extermina estos expiran pureza ya que es su verdadera esencia, son seres buenos que no pudieron ser comprendidos por el personaje debido a que está cegado por una idea tergiversada de la realidad.

<Mapa >

Una vez el personaje adquiere el mapa puede interactuar con él usando la tecla tab.

<Habilidades >

El personaje intercambia estas purezas que adquiere de los enemigos al morir por habilidades para mejorar en el combate y poco a poco ir perdiendo su humanidad.

Cinemáticas

Las principales cinemáticas que se presentan en el videojuego son:

<Dilogos>

Cuando el jugador interactúa con personajes que le delegan misiones o con enemigos, hay una cinemática que permite enfatizar la escena y mostrar el diálogo.

<Acercamiento>

Se realiza una cinemática de acercamiento para enfatizar las facciones o situaciones que cumplan un papel fundamental en la narrativa.

Técnica

Pantalla

Título de la pantalla

Aún no hay nombre para el título. La escena es un degradado de fondo, saldrán partículas desde la parte inferior y flotaran hacia la superior hasta desaparecer de la pantalla. Tal vez algunas desaparezcan antes para darle aleatoriedad. De acuerdo al departamento de programación deberá tener al menos 6 botones, Empezar Juego Nuevo, Continuar (lleva a Continuar Reciente , Cargar Partida) Salir, y Créditos.

En el juego

No hay sistema de inventario, es un menú de pausa informativa como cuanta vida tiene el personaje actualmente. Objetivo de la misión actual, Equipamiento (no hay sistema de cambiar equipamiento solo evoluciona, el menú refleja el equipamiento actual). Fuera del menú de pausa, como cabecera de información, habrá iconos para representar también la vida actual del personaje y para representar la Resistencia o energía.

El combate por el momento no tendrá representación numérica, solo visual a través de animación cuando el enemigo o el personaje recibe daño.

Opciones de menú

Dentro del menú de pausa que ya mencionamos en la sección anterior, habrá 4 botones, Continuar Partida, Cargar Partida, Regresar al Título y Salir del juego. Los nombres son auto descripción de qué función cumplen.

Opción del modelo de la pantalla sería así:



Motor de juego

Unity Engine

Controles

<Button #1 - Flecha arriba>

Function: Flechas de dirección.

<Button #2 - Flecha abajo>

Function: Flechas de dirección.

<Button #3 - Flecha izquierda>

Function: Flechas de dirección.

<Button #4 - Flecha derecha>

Function: Flechas de dirección.

<Button #2 - Tecla Z >

Function: el personaje puede saltar

<Button #3 - Tecla X>

Function: el personaje puede atacar

<Button #4 - Tecla C>

Function: flecha para balancearse.

<Button #2 - Tecla Escape >

Function: pause el juego y vuelve a él.

<Button #3 - Tecla Tab>

Function: puede visualizar el mapa una vez lo adquiere.

Desarrollo

Classes

Los principales script que se utilizarán en el desarrollo de nuestro videojuego son:

Enemigo (de herencia) - Jugador -

- <Script Jugador #1>
 - Mecánicas básicas y PlayerController, WalkJump y Liana
- <Script Interfaz #2>
 - Persistencia de datos
- <Script AudioManager #3>
 - Diferentes script en los objetos que sonarán
- <Script Persistencia de Escenas #4>
 - Para pasar de una escena a otra.
- <Script Enemigos #5>
 - Mecánicas básicas del enemigo y particularidad de expirar pureza

Visual Art

Estilo

Jingú es un juego 2D con influencia en metroidvania que se compone así:

Elemento	Descripción
Paleta fría/lúgubre	Tonos apagados, predominancia de azules/grises; toques cálidos en el hub
Partículas ambientales	Niebla, humedad flotante, pureza blanca flotante
Transiciones	Fade in/out entre escenas, feedback visual al aprender habilidades

UI/HUD

La escena es un degradado de fondo, saldrán partículas desde la parte inferior y flotaran hacia la superior hasta desaparecer de la pantalla. Tal vez algunas desaparezcan antes para darle aleatoriedad. De acuerdo al departamento de programación deberá tener al menos 6 botones, Empezar Juego Nuevo, Continuar (lleva a Continuar Reciente , Cargar Partida) Salir, y Créditos.

#	Pantallas	Descripción
1	Pantalla de pausa	Marlon
2	Caja de texto	Marlon
3	Icono de vida	Marlon
4	Iconos de mejoras	Marlon
5	Pantalla de mercader	Marlon

En el juego




No hay sistema de inventario, es un menú de pausa informativa como cuanta vida tiene el personaje actualmente. Objetivo de la misión actual, Equipamiento (no hay sistema de cambiar equipamiento solo evoluciona, el menú refleja el equipamiento actual). Fuera del menú de pausa, como cabecera de información, habrá iconos para representar también la vida actual del personaje y para representar la Resistencia o energía. El combate por el momento no tendrá representación numérica, solo visual a través de animación cuando el enemigo o el personaje recibe daño.



Opciones de Menú

Dentro del menú de pausa que ya mencionamos en la sección anterior, habrá 4 botones, Continuar Partida, Cargar Partida, Regresar al Título y Salir del juego. Los nombres son auto descripción de qué función cumplen.

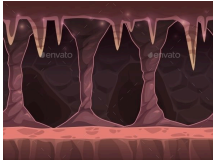
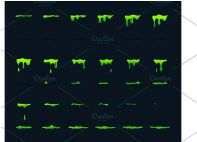

Assets Necesarios

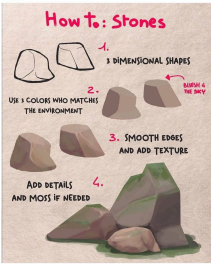

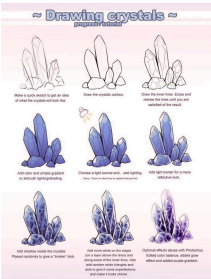


Personajes:

#	Nombre	Descripción	Referencia	Responsabilidad
1	Oruga	Se arrastra de un lado A a un lado B		Cindy
2	Voladores	Abejorro que persigue y pica al jugador		Cindy
3	Pangolín	Npc(animación Idle)		Cindy



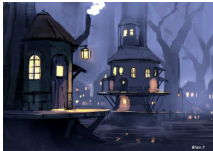



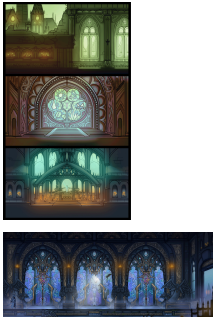
4	Bestia	Embiste al jugador, cuadrúpedo con cristales		Cindy
5	Gusano de tierra	Obstáculo, entra y sale del suelo		Cindy
6	Jefe	Mecánicas únicas, 3 veces el tamaño del personaje		Cindy
7	Niños	Reptiles cautivos o estáticos		Cindy
8	Personaje del culto	Antagónico o misterioso		Cindy

Entorno

#	Nombre	Descripción	Referencia	Responsabilidad
1	Cueva de sal	Zona peligrosa, suelo y paredes envenenan		Kenneth
2	Piso de sal	Piso venenoso, quita corazones		Kenneth
3	Paredes pegadas	Paredes para wall jump		Kenneth

4	Piedras	Elementos de ambientación		Cindy
5	Escombros	Piedras caídas o derrumbe		Cindy
6	Cristales y raíces	Ambientación natural, brillan en zonas oscuras		Cindy
7	Faroles antiguos	Con luciérnagas adentro, luz cálida		Cindy
8	Engranajes	Decorativos		Kenneth
9	Ascensor	de polea, conecta zonas verticales		Kenneth
10	Hoguera	Punto de descanso o referencial		Cindy

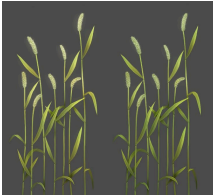

Estructuras

#	Nombre	Descripción	Referencia	Responsabilidad
1	Monolito	de contexto e historia		Cindy
2	Tumba	Túmulo de pureza (da pureza al jugador)		Cindy
3	Edificio 1	Edificación del pueblo		Kenneth
4	Edificio 2	Otra edificación del pueblo		Kenneth
5	Orfanato	Edificio del hub		Kenneth
6	Estructuras viejas	Ruinas antiguas, fragmentadas		Kenneth
7	Vitrales rotos	Background, indica estructuras religiosas		Kenneth

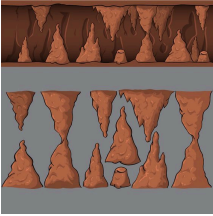
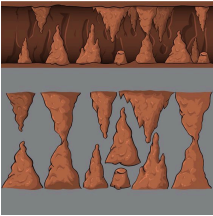
8	Piso y paredes más pulidas	Zonas con arquitectura refinada o antigua		Kenneth
9	Candelabro	Da indicios de estar cerca de una iglesia		Cindy

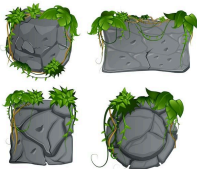

Objetos

- Rompibles

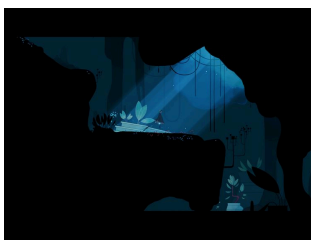
#	Nombre	Descripción	Referencia	Responsabilidad
1	Arbustos secos	Rompibles		Kenneth
2	Plantas secas	Rompibles		Cindy

- Obstáculos - interacciones


#	Nombre	Descripción	Referencia	Responsabilidad
1	estalagmitas	pinchos de sal		Kenneth
2	estalagmitas	pinchos de roca natural		Kenneth

3	ganchos de lengua	Zona para impulsarse con la lengua		Kenneth
4	Obstáculo raíces	Impiden el paso o ralentizan		Kenneth

- Iluminación - Partículas

#	Nombre	Descripción	Referencia	Responsabilidad
1	Luz cálida	Punto de luz en zonas seguras		Kenneth
2	Bruma	Fog partículas		Kenneth
3	Hojas	Partículas		Cindy

- Coleccionables

#	Nombre	Descripción	Referencia	Responsabilidad
1	Vida	se dropea del emigos		Marlon
2	Pureza	se dropea de enemigos y túmulos		Cindy

Audio

Estilo

Debido a la narrativa y lore de la historia el estilo auditivo del videojuego es envolvente, con una atmósfera mística, melancólica, dramática e incluso solemne, usando instrumento como un órgano, contrabajo, cantos gregorianos, chelo y violonchelo, bajo y guitarra para crear la atmósfera sombría que se espera durante el transcurso del metroidvania.

Music

El videojuego cuenta con su propia banda sonora creada especialmente para ambientar la historia y la simbiosis entre el level design y el personaje.

Efectos de sonido

#	Items	Descripción
1	Cuevas	Sonidos graves, eco, goteo de agua
2	Pueblo	Música triste y tensa.
3	Combate	Percusión suave, más intensa en jefes
4	Boss	Coros oscuros, distorsión, voz grave o gutural
5	Enemigos	Voces o chillidos característicos por tipo
6	Toma de pureza	Sonido limpio y agudo al recolectar
7	Romper túmulo	Sonido seco + susurro espiritual
8	Ataque / Salto / Wall-slide	Feedback sonoro distinto por acción
9	Activar interruptor	Sonido mecánico, click o metal viejo

Alcance del proyecto

Escala de tiempo

Cuánto tiempo tardará en él desarrollarse en el juego? Habrá versiones beta o DLC? Usa el calendario como guía.

Tiempo de juego previsto

Cuánto tiempo esperas que los jugadores tarde en completar el juego.

Costos

¿Cuánto costará crear el juego?

Incluya un desglose de todos los costos, como el pago a los miembros del equipo, las licencias, el hardware.

Plataforma objetivo

Enumera las plataformas para las que planeas lanzar el juego y las especificaciones mínimas requeridas para jugarlo.

Equipo

<Miembro del equipo #1 Cindy Monroy>

- <Rol>
 - Concept Artist - Character Artist
- <Lista de aspectos como el costo de contratar a este miembro.>

<Miembro del equipo #2 Kenneth Forero>

- <Rol>
 - Level design - Environment Artist
- <Lista de aspectos como el costo de contratar a este miembro.>

<Miembro del equipo #3 Marlon Escalante>

- <Rol>

- UI/UX - Game Systems Programmer
- <Lista de aspectos como el costo de contratar a este miembro.>

<Miembro del equipo #4 Nicolás Saavedra>

- <Rol>
 - Game Designer - Gameplay Programmer.
- <Lista de aspectos como el costo de contratar a este miembro.>

<Miembro del equipo #5 Paula Amaya>

- <Rol>
 - Narrative Designer - Audio Programmer
- <Lista de aspectos como el costo de contratar a este miembro.>

Monetization

1. Itch.io “Paga lo que quieras”

La versión inicial del juego será publicada en Itch.io bajo el modelo de "Name Your Price", con un precio sugerido mínimo de \$3 USD. Este modelo permite al jugador acceder de forma libre al proyecto y, al mismo tiempo, brindar apoyo económico si considera valiosa la experiencia.

2. Campaña en Kickstarter (futura versión extendida)

En paralelo a la recepción del juego base, se planea el lanzamiento de una campaña en Kickstarter para financiar el desarrollo de una versión extendida del juego que incluya:

- Peleas con más bosses.
- Más zonas jugables.
- Doblaje profesional.
- Banda sonora original completa.
- Mejoras visuales y de animación.

La campaña permitirá a los jugadores convertirse en patrocinadores del proyecto, recibir recompensas exclusivas (arte digital, menciones en créditos, acceso anticipado, etc.) y formar parte activa del desarrollo.

3. Lanzamiento en Steam (meta futura)

Si el juego logra consolidar una comunidad sólida, se proyecta su publicación en Steam, con una versión definitiva más pulida y con contenido adicional. Esto dependerá de la acogida del prototipo y los resultados de la campaña de crowdfunding.

4. Edición Premium

Como parte de las metas de monetización a mediano plazo, se lanzaría una edición premium con un precio estimado de \$5–7 USD, que incluiría:

- Todo el contenido adicional será financiado por Kickstarter.
- Galería de arte y detrás de cámaras del desarrollo.

5. Sin microtransacciones

El juego no incluirá microtransacciones ni sistemas de monetización intrusivos. El enfoque estará siempre en ofrecer una experiencia narrativa y mecánica coherente, sin interrupciones o limitaciones artificiales ligadas a pagos.

Wishlist

1. Exploración y contenido adicional

- Nuevas zonas jugables con biomas únicos (por ejemplo, Catacumbas del Culto o Pabellón de los Recuerdos).
- Áreas secretas desbloqueables solo si el jugador conserva ciertos rasgos de humanidad.
- Puzzles ambientales que revelan el pasado de la salamandra y del pangolín.

2. Narrativa expandida

- Finales múltiples basados en decisiones morales y el nivel de pureza/humanidad conservado.
- Diálogos alternativos si se completan misiones de formas no violentas.
- Flashbacks jugables del pasado del orfanato.

3. Mejora de mecánicas y combate

- Sistema de contraataques basado en timing preciso.
- Nuevas habilidades de movimiento (doble salto en pared, deslizamiento rápido, etc.).
- Transformaciones del personaje visuales según la degradación del alma.

4. Audio y experiencia

- Banda sonora original con mayor variedad de instrumentos y ambientaciones.
- Doblaje parcial para cinemáticas clave.
- Voces distorsionadas que aparecen cuando el personaje empieza a perder la noción de la realidad.

5. Interacción y comunidad

- Logros secretos y easter eggs para jugadores curiosos.
- Galería de arte desbloqueable al terminar el juego.
- Sistema de feedback dentro del juego (modo debug para testers).

6. Meta a largo plazo

- Port del juego para Steam con logros integrados y compatibilidad con controles.
- Compatibilidad para Mac y Linux.
- Inclusión en bundles de juegos narrativos y de metroidvania.

Cronograma

La planeación se ve reflejada de esta manera:

<ClickUp #1>

<https://app.clickup.com/90131524443/v/li/901313215521>

The screenshot shows the ClickUp interface for a project named 'Imported From Trello'. It displays two sprints: 'SPRINT_1' and 'SPRINT_2'. 'SPRINT_1' contains seven tasks with progress bars and assignees. 'SPRINT_2' contains two tasks, one of which is partially visible.

Name	Assignee	Due date	Priority
Planificación del proyecto	KF	Mon	Medium
Flujo de trabajo	MP	Tomorrow	High
Mecánicas básicas	DG	Tomorrow	High
Modelado de personajes	CM	...	Medium
Mecánicas básicas	DG	...	Medium
Level desing	KF	...	Medium
UI/UX	ME	...	High

Name	Assignee	Due date	Priority
Flujo de trabajo en Unity	...	Jun 10	Normal
Planificación	...	Jun 10	Normal

<LuciApp #2>

https://lucid.app/lucidspark/o8735a37-6e17-4c95-8cfa-2dcc2c885be5/edit?invitationId=inv_4811a921-02ba-4668-84fd-9cc20b10bab7&page=0_0#

Historial de versiones

Versiones del proyecto

V1.0 - <Versión Alfa>

- Desarrollo de lo planteado en este documento

V1.1 - <Versión Beta>

- Nuevas zonas, personajes e indicios de la secta.

V1.2 - <Versión Final>

- Proyecto final con el desenlace de la historia, los niveles, personajes y giros narrativos.