

DUNGEON VALLEY



Creación: Sábado 27 de mayo de 2017

Versión 1.0

Por Álvaro Barrientos Álvarez-Acevedo

GAME CONCEPT

TÍTULO

Dungeon Valley

PLATAFORMAS

PC, PlayStation 4, Xbox One (Digital)

GÉNERO

Dungeon Valley es un juego de aventuras y puzzles en 3D para un jugador

CONCEPTO

Dungeon Valley es un juego puzzles en el cual debes viajar a un misterioso valle poblado únicamente por mazmorras. En ellas, llenas de peligros, puzzles y monstruos, se encuentra la clave para salvar a tu pueblo.

TARGET

Adolescentes y adultos desde los 16 a los 40 años. Contiene violencia y temas adultos.

UNIQUE SELLING POINTS

- Explora un misterioso valle lleno de secretos
- Conoce los extraños y únicos personajes que pueblan el valle

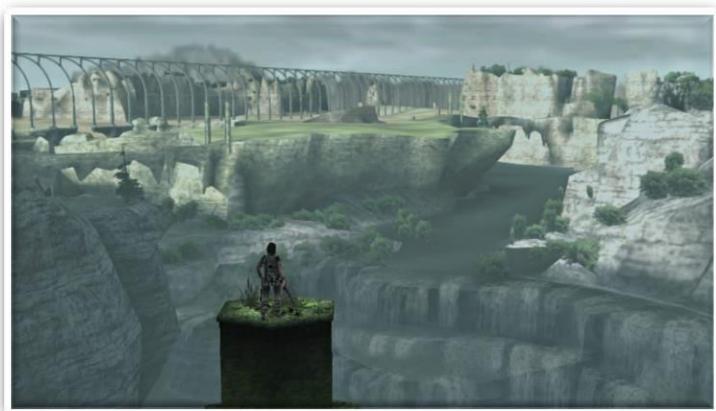
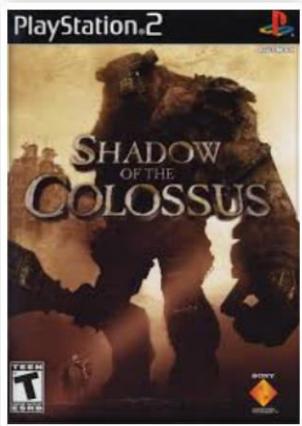
DUNGEON VALLEY

- Completa las desafiantes mazmorras llenas de trampas, monstruos y puzzles

REFERENCIAS

Las principales referencias de Dungeon Valley son 3: Shadow of the Colossus, The Legend of Zelda y Dark Souls.

Lo que Shadow of the Colossus aporta a Dungeon Valley es principalmente ese gran espacio abierto, prácticamente vacío en el que se encuentran las diferentes mazmorras. Además, las mazmorras se suceden casi del mismo modo que los colosos en Shadow of the Colossus.



The Legend of Zelda aporta básicamente su concepto de las mazmorras, llenas de diferentes puzzles a resolver, trampas, enemigos y bosses.



DUNGEON VALLEY

Finalmente, Dark Souls proporciona su narrativa. Pequeñas pinceladas de información que podremos ir obteniendo de los diferentes personajes que nos crucemos y en diferentes lugares de las mazmorras, que permitirán a los jugadores acabar conociendo la historia del juego.



DESCRIPCIÓN

Una niña ha sido elegida por su pueblo para ir al Dungeon Valley, un misterioso valle poblado por unas enormes construcciones que existe desde mucho antes de que cualquiera recuerde. Unos antiguos grabados dicen que allí se encuentra la solución para el mal que asola el pueblo, por lo que la niña debe desentrañar los misterios de este lugar.

En el juego tomamos el papel de Zali, una niña elegida para desentrañar el misterio del Dungeon Valley, y así salvar a su pueblo. Para resolver ese misterio, Zali debe resolver las enormes mazmorras que pueblan el valle. El juego se divide en las diferentes mazmorras en las que habrá que explorar, resolver puzzles, evitar trampas y luchar contra monstruos y jefes.

GAME STORY

El pueblo de Zali está siendo asolado por un terrible mal y su única opción es que el misterio del Dungeon Valley sea algo que pueda ayudarles, pues existen rumores desde tiempos inmemoriales de que ese valle existe para proteger un objeto capaz de conceder cualquier deseo. Debido a que Zali es la persona de mejor corazón de todo el poblado, por lo que están seguros de que pedirá que su poblado se salve, es elegida para ir al Dungeon Valley a desentrañar sus misterios.

El juego comienza con Zali llegando al valle y montando un campamento mientras reflexiona sobre lo que le ha llevado allí. Tras esto, se introduce en el valle.

A medida que vaya hablando con los diferentes personajes que se encontrará en el valle y en murales, escritos, grabados etc. que vaya hallando en las mazmorras, el jugador descubrirá que el mal que asola a su pueblo está afectando al mundo entero.

Las mazmorras fueron construidas hace millones de años para contener a unos antiguos seres de enorme poder, que serán los bosses de las diferentes mazmorras, a los cuales Zali debe llegar y derrotar para volver a encerrarlos.

Una vez todos sean prisioneros de nuevo, surgirá una enorme mazmorra nueva en medio del valle. Esta mazmorra la mantenían oculta los seres prisioneros de las demás mazmorras pues se estaba liberando el más poderoso de todos ellos, el causante de lo que estaba sucediendo en todo el mundo.

Una vez derrotado y encerrado este último, Zali aparecerá en la entrada del valle junto con todo el resto de personas que estaban allí y el valle se sellará hasta la próxima vez que el mal se libere.

Nuestra protagonista hace un pacto con todos los demás enviados de que transmitirán la verdad del valle a sus respectivos pueblos y de que regresarán si este se abre de nuevo.

SETTING

El mundo de Dungeon Valley es un mundo de fantasía en el que existe la magia y hay diferentes razas que no se conocen entre sí, las cuales Zali irá conociendo en el valle. A pesar de ser un mundo de fantasía, no es mundo medieval si no algo parecido a lo que era Europa en el siglo XVII-XVIII. El juego se desarrolla por completo en el Dungeon Valley, por lo que el mundo en el que se encuentra solo nos sirve para conformar a los personajes junto con sus conocimientos y los artilugios que puedan poseer.

En el Dungeon Valley todo es muy diferente, es un lugar que lleva ahí junto con sus construcciones desde los albores de la humanidad y es un sitio muy antiguo. Allí no vive nadie, más que los diferentes enviados que Zali conocerá, y es un lugar en decadencia. Todo se encuentra en ruinas, a excepción de las mazmorras que se encuentran aparentemente ajenas al paso del tiempo.

El juego transcurre cuando casi todos los lugares del mundo están sufriendo un terrible mal que amenaza su existencia. En el pueblo de Zali deciden enviarla al Dungeon Valley como un último intento por salvarse, como así lo hicieron muchos otros lugares del mundo pues una antigua leyenda dice que en el Dungeon Valley se encuentra un artefacto capaz de cumplir cualquier deseo.

ASPECTO VISUAL

El estilo visual del juego sería algo a medio camino entre el cartoon y lo realista, algo como The Legend Of Zelda: Breath of the Wild, pero con colores más oscuros y apagados que este y unas líneas y sombras mucho más duras, al estilo de Darkest Dungeon.



JUGADOR – PERSONAJE

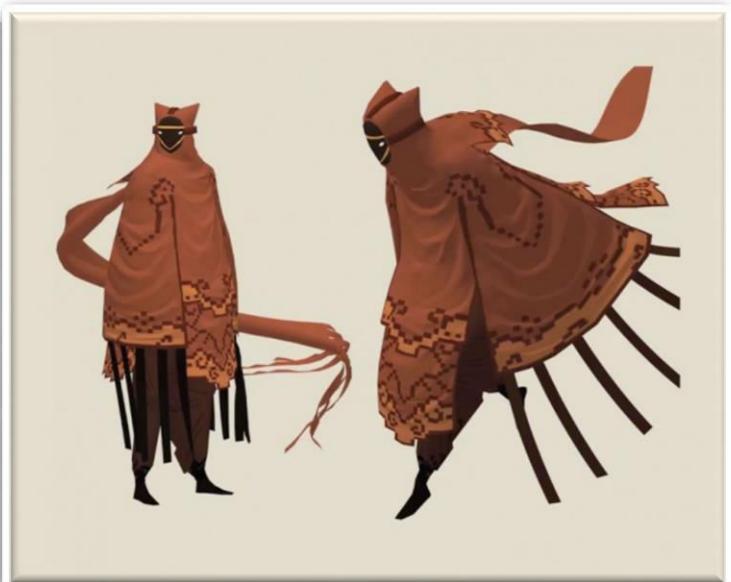
ZALI

Zali es una niña humana que ha sido enviada al Dungeon Valley para salvar a su pueblo. Es afín a la magia de las mazmorras y capaz de canalizarla para poder resolver los problemas que le plantean las mazmorras y así poder llegar al final.

A lo largo del juego, debido a la magia de las mazmorras, las horribles criaturas que las pueblan y los conocimientos que obtendrá, Zali irá madurando y obteniendo un toque de locura al estilo de los personajes de los relatos de Lovecraft. Se irá contagiando del cinismo de algunos personajes que se encuentran en el valle, pero no se dejará llevar por la desesperación gracias al optimismo de algunos otros.



No se distingue del todo bien si es una niña o un niño lo cual normalmente lleva a confusiones con los personajes con los que habla. Físicamente se parece a The Kid (el protagonista de Bastion) y al protagonista de Shadow of the Colossus y sus ropajes podrían asemejarse a los de





Journey, sin cubrir la cara.

Al principio tiene una actitud muy alegre y jovial y a medida que el juego avanza sus movimientos se vuelven más duros y agotados, debido a esta locura y madurez forzada que irá

desarrollando. Cuando canaliza la magia de las mazmorras tiene visiones terribles y parece que le duele, esto se aplica a su combate pues sus armas son también fruto de la magia. Al principio su combate es algo torpe pues nunca ha combatido, y a medida que esta locura y madurez se dan en Zali su combate se volverá más hábil y con movimientos duros, llenos de odio hacia las criaturas.

IDENTIDAD

Nombre	Zali
Edad	13 años
Género	Mujer
Lugar de nacimiento	Dust
Padres	Twish y Styma
Hermanos	N/A
Otros parientes	N/A
Religión	Panteón de los Antiguos
Profesión	N/A

ATRIBUTOS FISICOS

Peso	40kg
Altura	1,50m
Color de la piel	Mulata
Color y estilo de pelo	Blanco y largo hasta un poco menos del hombro
Color de ojos	Azul eléctrico
Estilo de vestimenta	Capa que le cubre toda la parte superior del cuerpo, unos pantalones viejos y botas.
Problemas de salud/Discapacidades	Visiones horribles al usar la magia, locura que se va desarrollando a lo largo del juego

COMPORTAMIENTO	
Habla	Al principio habla muy alegre, como una niña, y a medida que el juego avanza cada vez será más cínica
Habilidades sociales	Es bastante inocente al principio y a lo largo del juego el cinismo se irá apoderando de ella
Ambiciones y deseos	Su único deseo es poder salvar a su pueblo y al mundo
Miedos y fobias	Las visiones que tiene cuando hace magia le causan un gran temor
Talentos especiales	Afinidad para canalizar la magia de las mazmorras
Secretos	N/A
Vicios	N/A
Elementos claves de su personalidad	Su personalidad evoluciona a lo largo del juego de una personalidad jovial e infantil a una más madura y cínica

ACCIONES

ATAQUE

Zali ataca con un arma hecha de la magia que canaliza. Se puede hacer un combo de hasta 3 golpes de este ataque, uno horizontal de izquierda a derecha, el siguiente en horizontal de derecha a izquierda y el último en vertical de abajo hacia arriba.

(Referencia aproximada (Dmc 5):

https://www.youtube.com/watch?v=4ed7s7_11gM)

BLOQUEO

Zali crea, en una pequeña área circular, un escudo con su magia que bloquea algunos ataques enemigos. Si el ataque es demasiado fuerte el escudo se rompe y Zali quedará aturdida unos segundos.

(Referencia: Bloqueo con escudo de Breath of the Wild:

<https://youtu.be/uwRjGhwG8AA?t=29s>)

ESQUIVA

Zali salta en una dirección, volviéndose inmune durante el tiempo que está en el aire hasta tocar el suelo de nuevo.

(Referencia: Voltereta de Dark Souls:

<https://www.youtube.com/watch?v=myFzfd8I3dA>)

DUNGEON VALLEY

ESCALAR

Cerca de un saliente, Zali puede subir, por ejemplo, a una caja.

(Referencia: Ocarina of Time:

<https://youtu.be/H5apfT6WJT8?t=9m59s>)

USAR MAGIA

Zali usa el hechizo que tenga seleccionado.

GARRA

Zali saca una garra mágica de su pecho que le permite a Zali coger cosas lejanas o agarrarse a un lugar y desplazarse hacia él.

(Referencia: Gancho de Zelda: Twilight Princess:

<https://youtu.be/suXuzTC7UuY?t=7m>)

PULSO DE ENERGÍA

Zali emite un pulso de energía mágica a corta distancia que le permite romper superficies debilitadas. Esta magia requiere un tiempo de carga antes de hacer efecto

(Referencia: Bombas de Zelda:

<https://youtu.be/23ypsHDFC8Q?t=18m6s>)

ORBE ABRASADOR

Zali lanza una esfera de energía envuelta en llamas que sirve tanto para activar ciertos mecanismos como para quemar cosas.

(Referencia: Arco y flechas de Zelda: <https://youtu.be/IY9Jt0-kqug?t=22m49s>)

FIJAR CÁMARA

La cámara se fija en el enemigo más cercano a Zali y se puede cambiar entre enemigos moviendo el stick de control de la cámara, o, en teclado, pulsando tabulador.

(Referencia: Fijado de cámara de Dark Souls:

<https://youtu.be/subpLEWSddQ?t=4m52s>)

CONTROLES



ACCIÓN	PC	PS4	XBOXONE
Movimiento	W,A,S,D	Stick Izq.	Stick Izq.
Movimiento de cámara	Ratón	Stick Derecho	Stick Derecho
Ataque	Click Izq.	Cuadrado	X
Bloqueo	Space	L2	LT
Esquiva	Shift	Círculo	B
Interactuar/Escalar	E	X	A
Usar Magia	Click Derecho	Triángulo	Y
Cambiar entre magias	Rueda de ratón	L1 y R1	LB y RB
Mover Objetos	E + Movimiento	X + Movimiento	A + Movimiento
Fijar la cámara	TAB	L3	L3
Abrir mapa	Esc	Options	Start

CÁMARA

La cámara de Dungeon Valley es una cámara de tercera persona. La cámara se puede rotar 360 grados alrededor del jugador.

La posición de la misma será parecida a la de Breath of the Wild, con el personaje siempre centrado y la cámara ni muy cerca ni muy lejos del personaje.



GAMEPLAY

MODOS DE JUEGO

MODO HISTORIA

El juego solo dispondrá de este modo, que se podrá jugar solo de manera individual. Una vez este modo se complete, el jugador podrá volver a comenzar el juego a modo de New Game+, el cual contará con nuevos secretos y una mayor dificultad.

ESTRUCTURA DE JUEGO

Los diferentes niveles, que son las diferentes mazmorras que se encuentran en el Dungeon Valley, son grandes estructuras divididas en salas. En cada nivel hay que ir resolviendo una serie de puzzles repartidos a lo largo del nivel (algunos tan solo dentro de salas, y otros a un nivel más global), para poder avanzar a lo largo de este. La resolución de estos puzzles se da tanto mediante elementos del entorno, como mediante el uso de las diferentes magias. Además de estos puzzles, en las mazmorras hay una serie de monstruos con los que hay que combatir, e incluso salas dedicadas únicamente a combates en las cuales debes derrotar a todos los enemigos para poder continuar.

Además de esto, al final de cada mazmorra o nivel hay un jefe final con una manera única de ser derrotado, la cual tiene que ver con las mecánicas empleadas a lo largo de la mazmorra en la que se encuentra.

En todas las mazmorras habrá ciertos murales, diarios, etc. que permitirán al jugador conocer la historia del juego. Además de esto, fuera de las mazmorras, el jugador tendrá la posibilidad de explorar el Dungeon Valley y descubrir secretos ocultos y también tendrá la posibilidad de conversar con los peculiares personajes que se encuentran en el valle, los cuales también permitirán al jugador conocer tanto la historia del juego, como detalles sobre el setting del mismo.

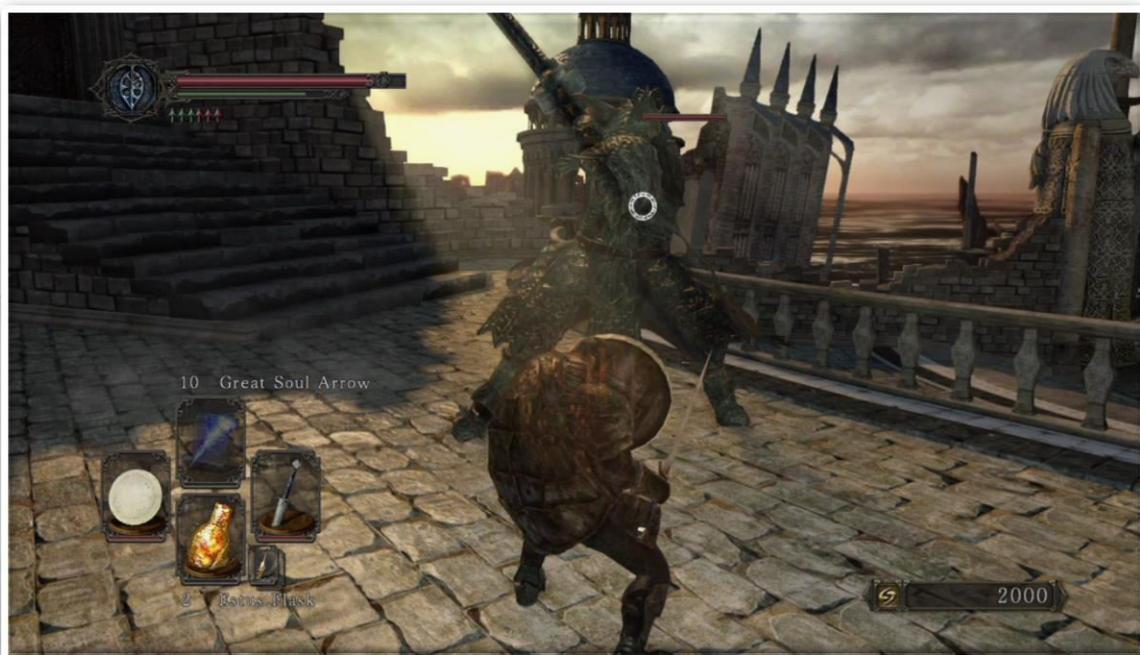
MECÁNICAS Y DINÁMICAS

RESOLUCIÓN DE PUZZLES

Mediante el uso de las diferentes magias a las que Zali tiene acceso y el empleo de elementos del entorno, el jugador deberá resolver una serie de puzzles o problemas planteados en las mazmorras para poder continuar con su camino, al estilo de los videojuegos de la saga The Legend of Zelda.

COMBATE

Usando las diferentes magias a las que tiene acceso, el ataque, el bloqueo y la esquiva; el jugador luchará con los diferentes enemigos que se encontrará a lo largo de las mazmorras. Es un combate similar al de Dark Souls, con la capa añadida de que el empleo de las magias es necesario para acabar con ciertos enemigos.



EXPLORACIÓN

El jugador tendrá un mapa, tanto del Dungeon Valley como del interior de las mazmorras, en su menú que podrá consultar en todo momento. La exploración se verá premiada puesto que el mapa se irá dibujando a medida que el jugador explore, mientras que las zonas inexploradas se mantendrán ocultas en éste. Además de esto, el

DUNGEON VALLEY

jugador se verá obligado a explorar para encontrar lugares, secretos y personajes que le cuenten más cosas sobre la historia del juego.

CONVERSACIÓN

El jugador tendrá la opción de dar diferentes respuestas durante los diálogos que mantenga con los diferentes personajes que se irá encontrando a lo largo de la aventura. Estas respuestas que el jugador dé, darán lugar a diferentes diálogos con cada uno de los personajes.

ENEMIGOS

En cada mazmorra habrá tipos de enemigos diferentes.

- **Enemigos simples**
- **Enemigos especiales**
- **Enemigos élite**
- **Jefes**

ENEMIGOS SIMPLES

Son los enemigos más débiles y los más comunes de todos, se derrotan con facilidad y sin necesidad de utilizar mecánicas concretas para ello.

ENEMIGOS ESPECIALES

Son enemigos más fuertes que los enemigos simples y algo menos comunes, generalmente exclusivos de una mazmorra en concreto. Es necesario emplear ciertas magias o mecánicas concretas para derrotarlos.

ENEMIGOS ÉLITE

Son iguales a los enemigos especiales solo que con más vida y más difíciles de derrotar.

JEFES

Enemigos exclusivos de una mazmorra que se encuentran al final de esta. Requieren de una mecánica propia para ser derrotados además

del combate contra ellos y es necesario derrotarlos para completar las mazmorras.

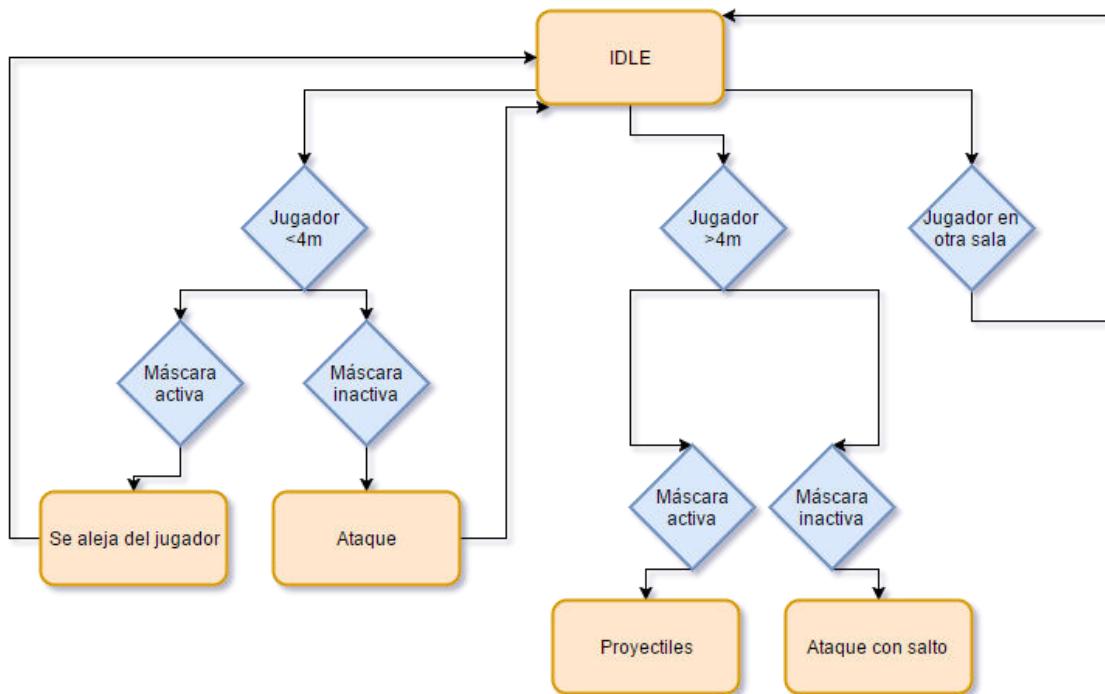
RECUERDO CORRUPTO

El Recuerdo Corrupto es una criatura de pesadilla, visualmente es como un wendigo al que orbita una enorme máscara tribal mágica (siempre mirando al jugador) que bloquea todos los golpes del jugador, el cual debe quitar la máscara del enemigo utilizando la Garra. Tras eso, el jugador podrá golpear y derrotar al Recuerdo Corrupto.



ACCIONES

BLOQUEO	El Recuerdo Corrupto bloquea absolutamente todos los ataques del jugador mientras la máscara esté en activo
PROYECTILES	Mientras la máscara esté en activo, lanza proyectiles de corrupción hacia la posición del jugador. Este debe esquivarlos o bloquearlos
ATAQUE	Cuando la máscara no está en activo, el Recuerdo Corrupto ataca al jugador con sus garras, las cuales el jugador debe esquivar o bloquear



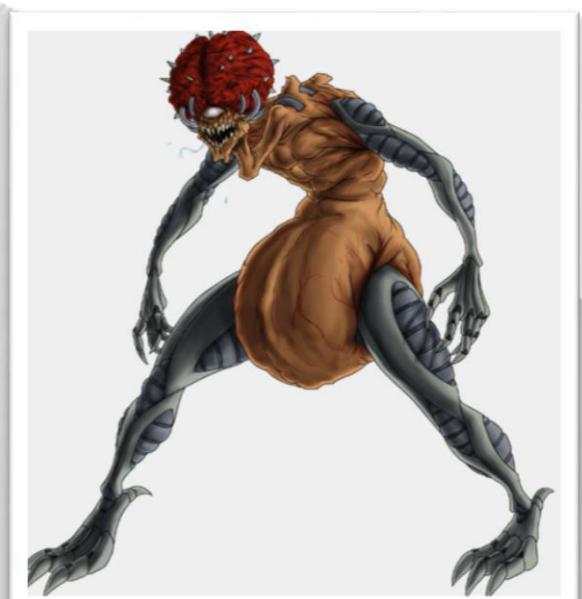
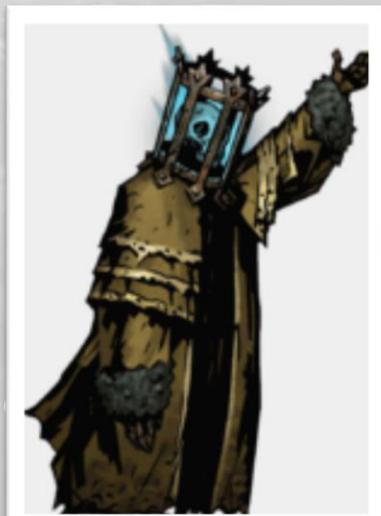
ATAQUE CON SALTO

Cuando la máscara no está en activo y el jugador se aleja demasiado, el Recuerdo Corrupto salta hacia el jugador mientras ataca con sus garras, las cuales el jugador debe bloquear o esquivar

Y'SHERHA: SOÑADOR DE PESADILLA

Y'Sherha es uno de los dioses atrapados en las mazmorras del Dungeon Valley. Es un ente de forma incomprensible para los seres vivos inferiores que sueña horrores inconcebibles, los cuales se materializan en la mazmorra y son los monstruos contra los que luchamos en su mazmorra.

Aunque su forma es incomprensible para los seres vivos inferiores, Zali puede



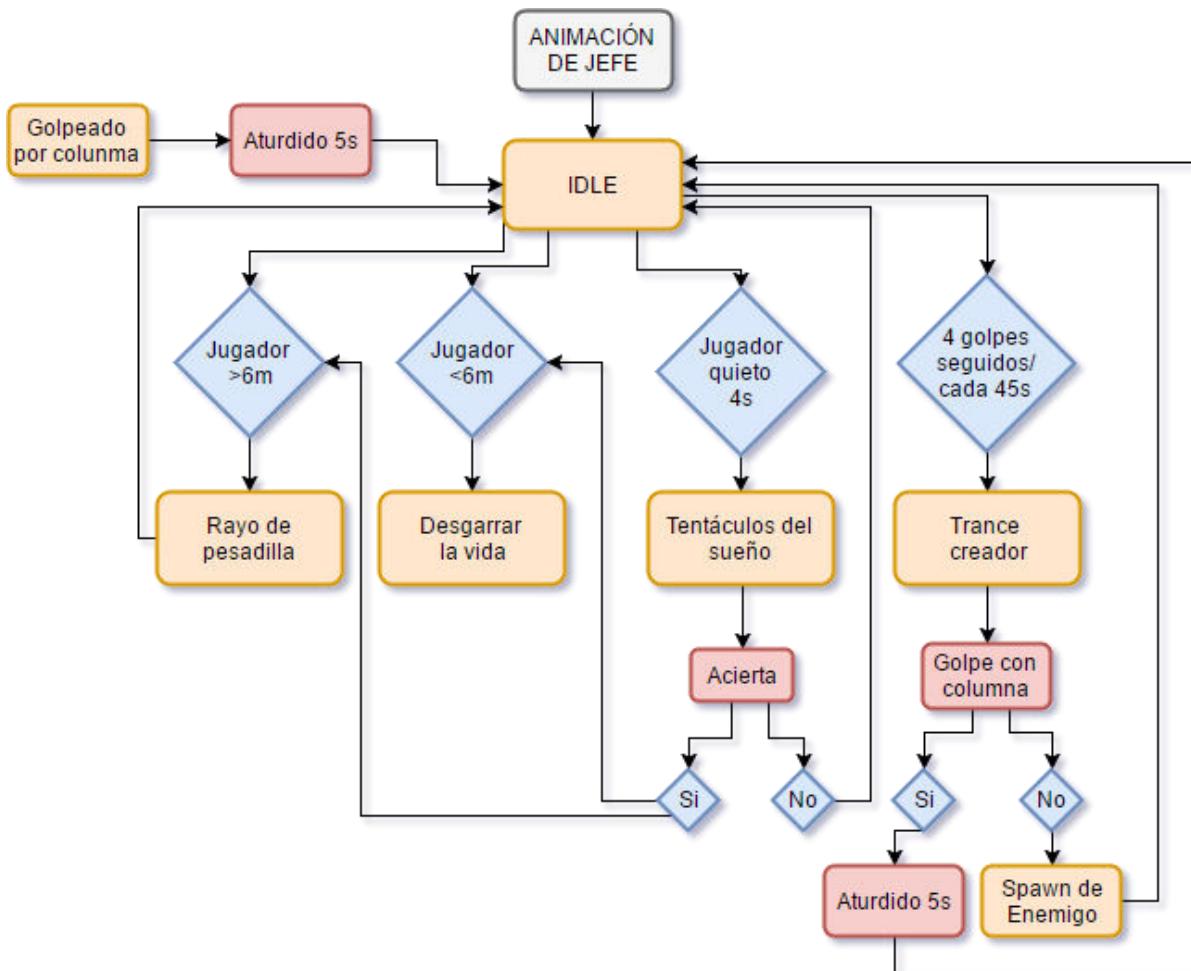
DUNGEON VALLEY

percibirlo con una forma que, aunque horrible, su mente puede procesar. Visualmente, es muy parecido a Mother Brain de Metroid, con elementos de El Coleccionista de Darkest Dungeon como la jaula en la cabeza y parte de sus ropajes.

Durante el combate, Y'Sherha se mantendrá estático en el centro de la sala, tan solo rotará para mirar constantemente a Zali y lanzarle sus ataques. Y'Sherha se encontrará rodeado de una serie de columnas, las cuales Zali puede romper con *Pulso de Energía* para hacer que caigan encima de Y'Sherha y así poder aturdirle momentáneamente y enlazar varios combos sobre él. Además, este aturdimiento servirá para interrumpir el *Trance Creador* y para que el jugador se cubra de los golpes del boss.

ACCIONES

RAYO DE PESADILLA	Y'Sherha emite un haz mágico desde su cabeza que desplaza en barrido para dañar al jugador. Este haz solo daña lo orgánico y no se ve afectado por elementos del entorno.
DESGARRAR LA VIDA	Cuando el jugador se acerca demasiado a Y'Sherha este golpea en barrido con su garra al jugador, hasta 4 veces seguidas.
TENTÁCULOS DEL SUEÑO	Cuando el jugador se queda demasiado tiempo sin moverse, Y'Sherha invoca unos tentáculos mágicos desde el suelo que agarran a Zali y la inmovilizan durante unos segundos, dejándola vulnerable a los ataques de Y'Sherha
TRANCE CREADOR	Y'Sherha se concentra para soñar. Mientras se concentra es inmune a todos los ataques del jugador e invoca un Recuerdo Corrupto. El jugador puede impedir que invoque al enemigo golpeando a Y'Sherha con una de las columnas del escenario



INTERFACE

El juego no tendrá ningún menú además del menú de inicio (desde el que se comienza el juego), el HUD de la pantalla y el mapa.

MENÚ PRINCIPAL

El menú principal será muy simple, opciones de **Nuevo Juego**, **Continuar** y **Configuración**, con una animación de diferentes planos del Dungeon Valley de fondo

HUD PRINCIPAL

El HUD de Dungeon Valley también será muy simple. En la esquina superior izquierda se encontrará la barra de vida de Zali, **en la esquina superior derecha un pequeño recuadro que indicará cual es la magia que está seleccionada** y en la esquina inferior derecha un minimapa circular que indicará un poco menos de

DUNGEON VALLEY

información que el mapa grande. Podríamos poner como ejemplo el HUD de Breath of the Wild, con el añadido del recuadro indicador de la magia seleccionada en la esquina superior derecha



MAPA

El mapa, inicialmente mostrará el mapa en detalle del lugar en el que nos encontremos (si estamos en una mazmorra) y el jugador podrá ir alejando el mapa hasta tener una visión general del Dungeon Valley.

El mapa no mostrará al jugador las zonas que no haya explorado y tampoco indicará donde están los objetos o zonas relevantes, a cambio, el jugador tendrá la opción de colocar marcadores donde deseé para resaltar las zonas que considere importantes. También el mapa mostrará en qué parte del mismo se encuentra el jugador con un marcador diferente a los que éste podrá poner.

En las mazmorras, que normalmente tendrán varios pisos, se podrá cambiar para ver el mapa de cada uno de los pisos. Algo importante es que **el mapa será una vista desde el aire en 2D del terreno**.

NIVELES

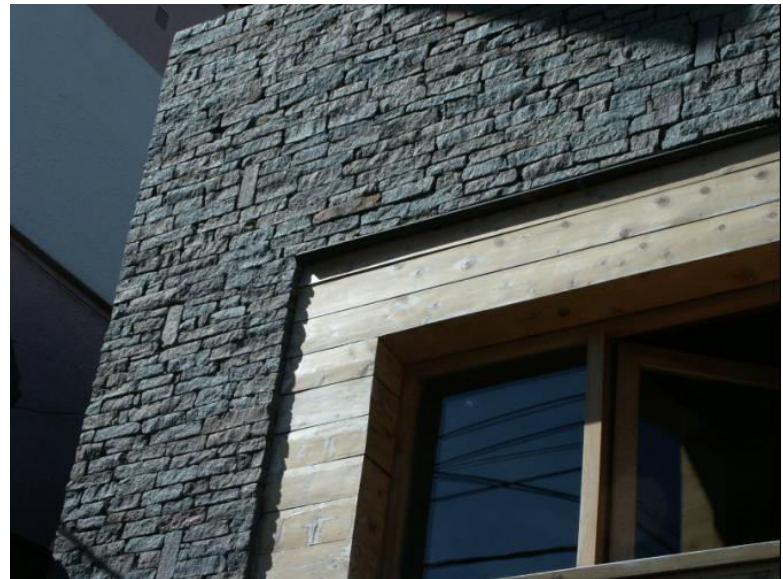
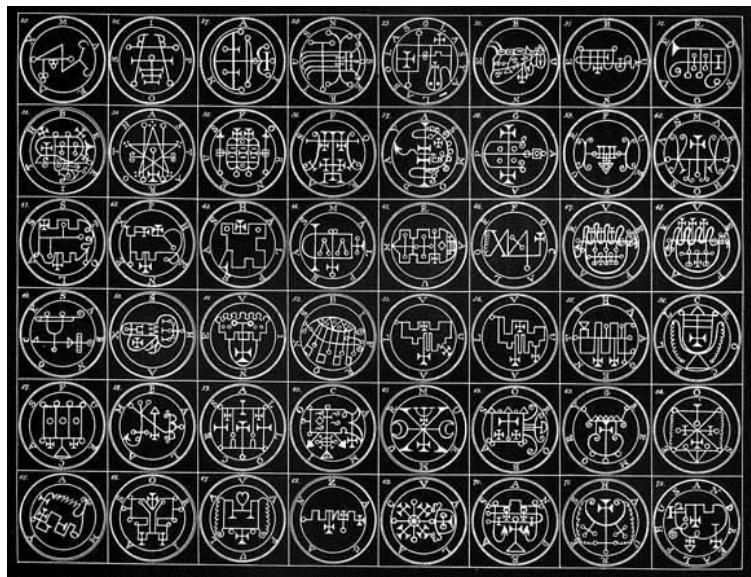
MAZMORRA DE Y'SHERHA

Esta mazmorra se encuentra en lo alto de una colina del centro del Dungeon Valley. En el exterior, esta mazmorra podría considerarse de aspecto Clásico. Un edificio similar al panteón, pero construido en basalto y cubierto de extraños jeroglíficos, símbolos y letras en color

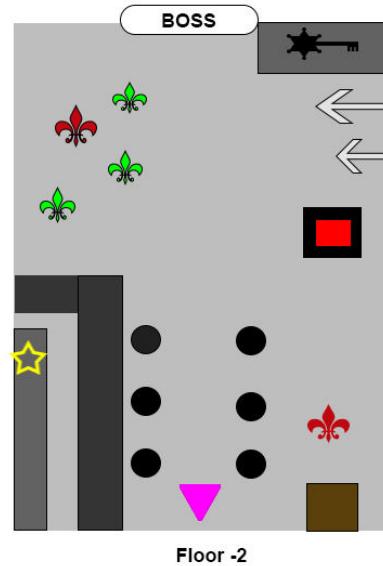
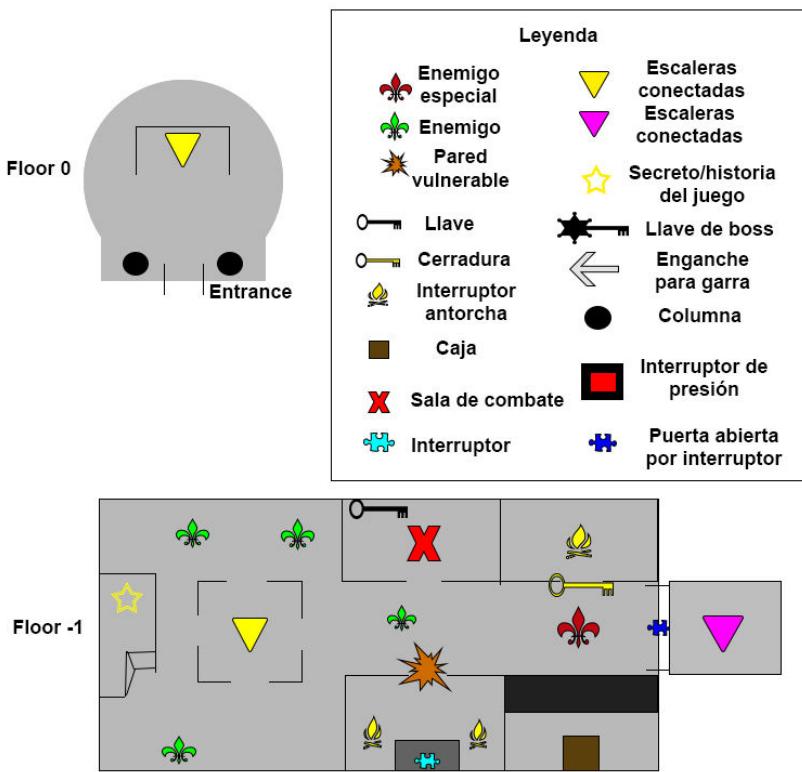


blanco.

DUNGEON VALLEY



LEVEL LAYOUT



DUNGEON VALLEY

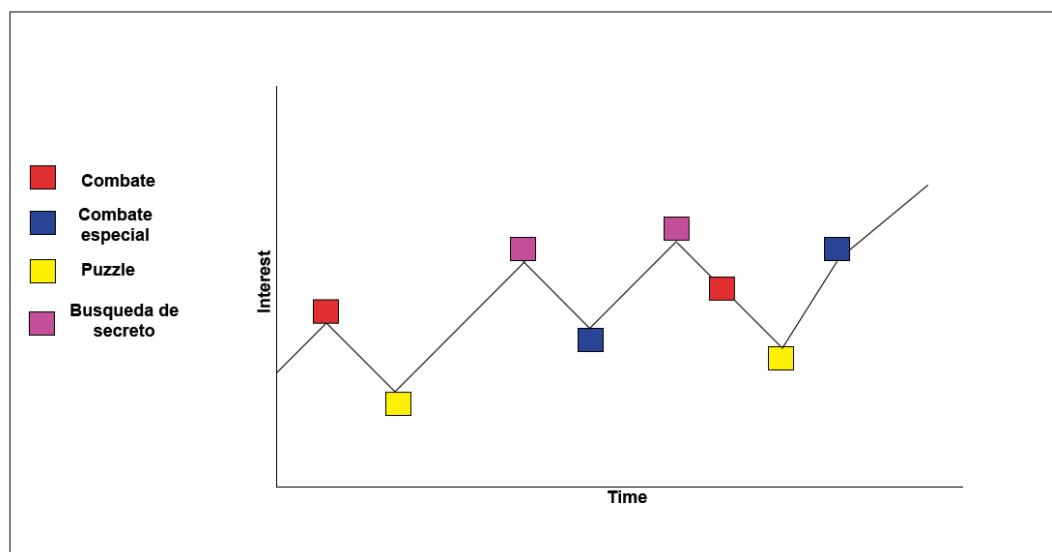
El jugador entra y baja las escaleras al piso -1. Una vez allí, sigue hacia la derecha y pelea contra el enemigo, entra en la sala de combate y tras completarla consigue la llave. Con esa llave abrirá la habitación de al lado tras derrotar al enemigo especial. Una vez en la habitación, enciende el interruptor antorcha con Orbe Abrasador. Una vez hecho esto, un puente se desplegará en el vacío que está en frente de la habitación dando acceso a la caja. El jugador podrá así mover la caja hasta la sala de al lado del vacío, que abrirá usando Pulso de Energía sobre la pared debilitada. Dentro de esa habitación el jugador encenderá los dos interruptores antorcha con Orbe Abrasador, lo que hará que la plataforma con el interruptor descienda lo suficiente como para que el jugador pueda subir acercando la caja. Cuando el jugador active el interruptor, se abrirá la puerta que da acceso a las escaleras que llevan al piso -2.

Además del recorrido principal, el jugador podrá acercar la caja a la rampa que está a la izquierda de las escaleras para así acceder al secreto que se encuentra en una plataforma elevada por encima de la plataforma a la que da acceso a la rampa.

En la planta -2, el jugador deberá derrotar al enemigo especial para poder mover la caja al interruptor de presión. Este interruptor hará que aparezcan los enganches para la garra, que darán acceso a la plataforma en la que se encuentra la llave del boss. Una vez derrotados el enemigo especial y los 3 enemigos normales, el jugador podrá abrir la puerta del boss.

Además de la ruta principal, el jugador podrá derribar una de las columnas de la izquierda para crear un puente hacia la plataforma al otro lado del vacío. El jugador podrá cruzar por el puente para conseguir un secreto.

Curva de interés



Enemigos del nivel

- Abominaciones
- Recuerdos corruptos
- Y'Sherha (Boss)

Retos

- Secreto
- Llave
- Caja
- Interruptor antorcha
- Pared vulnerable
- Sala de combate

RECURSOS

LLAVES

Las llaves son objetos que permiten abrir ciertas puertas. Cuando el jugador coge una llave, aparece un icono de llave junto con un contador de cuantas tiene debajo del recuadro que indica la magia seleccionada.



CAJAS



Las cajas son enormes cajas de madera que no se pueden destruir. Estas cajas sirven tanto para activar interruptores de presión, como para acceder a lugares elevados y una multitud más de cosas.

PAREDES VULNERABLES

Las paredes vulnerables son paredes envejecidas por el paso del tiempo que pueden ser destruidas utilizando *Pulso de Energía* para entrar a salas o encontrar secretos.





SECRETOS

Los secretos son pergaminos en un lenguaje antiguo que Zali es capaz de comprender. Dan al jugador pequeñas pinceladas de la historia del juego para que la pueda entender.