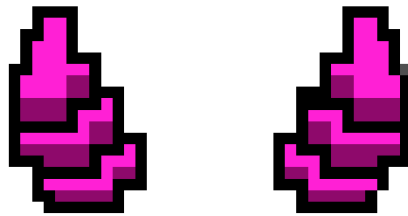


LAUREN GONZÁLEZ



COANUMENTA

by CODA



G D D

GAME DESIGN DOCUMENT

VIDEOJUEGO INDIE

TABLA DE CONTENIDOS

- 
- 2** **FICHA**
Cornumenta
- 3** **DESCRIPCIÓN**
La historia
- 7** **ESTÉTICA Y DISEÑO**
Pixel Art
- 11** **MECÁNICAS**
Plataformas
- 13** **PERSONAJES**
Protagonistas y antagonistas
- 19** **FLUJO Y NARRATIVA**
Estructura
- 24** **AUDIO**
Efectos y sonidos

FICHA



TÍTULO: Cornumenta

GÉNERO: Aventura gráfica, plataformas

AUDIENCIA: Jugadores de todo tipo y edades,
en especial jóvenes

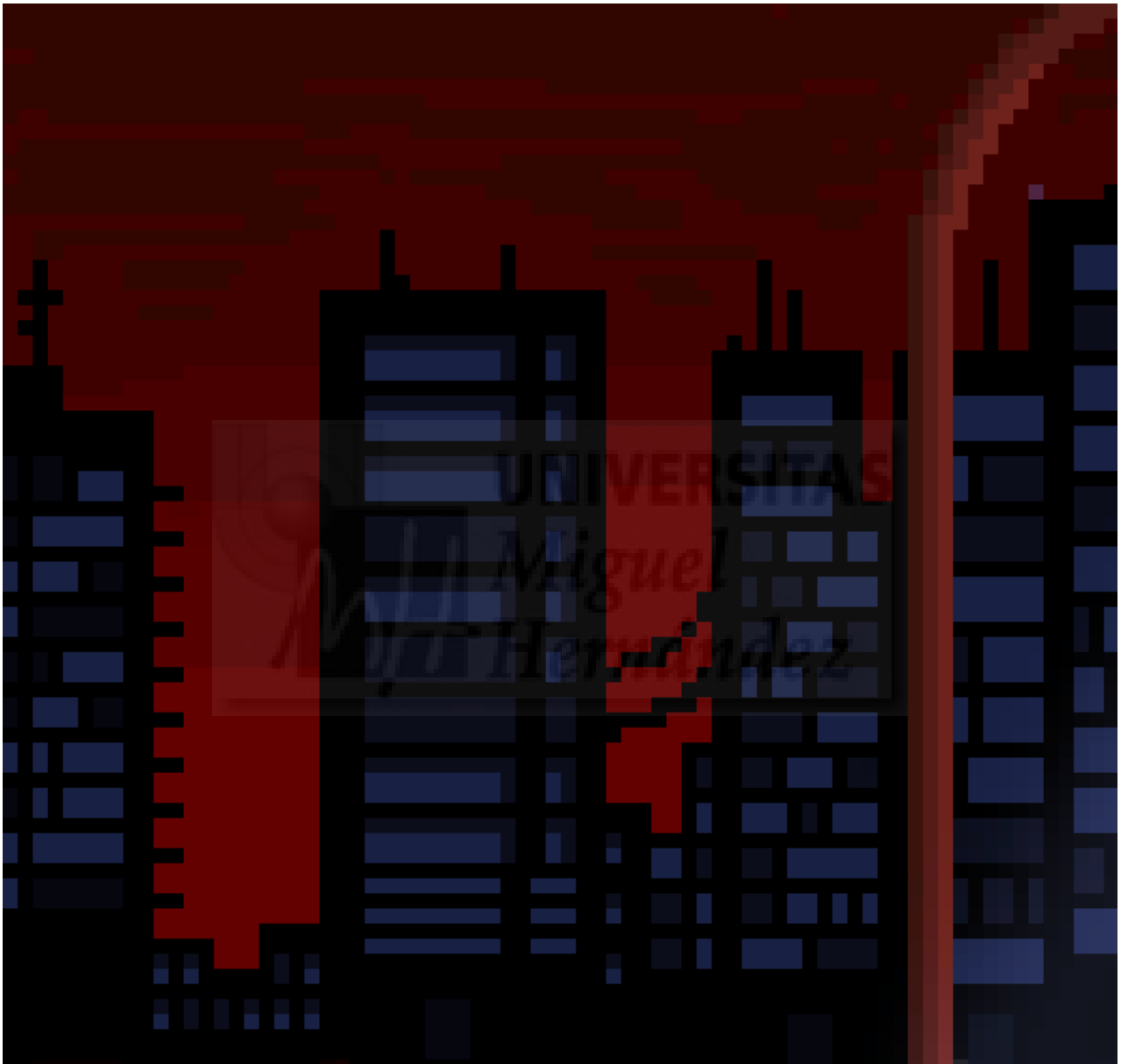
PLATAFORMAS: PC

MODO DE JUEGO: Historia: single player

TEMÁTICA: Futurista, apocalíptica

ESTÉTICA: Pixel Art

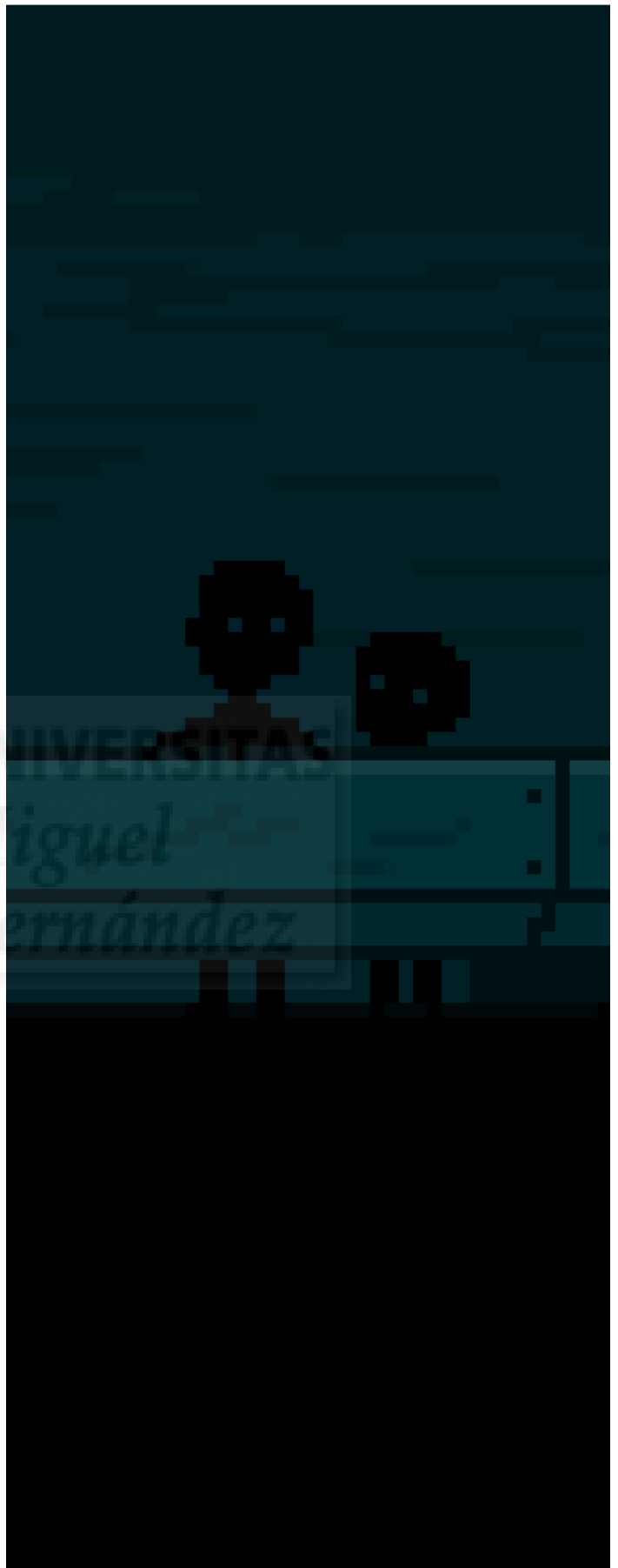
DESCRIPCIÓN



LA HISTORIA DE CORNUMENTA

La historia comienza hablando de los hechos que ocurrieron en el año 2996, cuando la Tierra no logró resistir el constante ataque de los humanos al planeta provocando una catástrofe ecológica. Los polos se derritieron, los volcanes estallaron y gran parte de la superficie terrestre quedó devastada, no siendo suficiente estalló una guerra mundial que dejó como resultado un único gobierno totalitario dirigido por las grandes fortunas.

Justo ese mismo año nació el primer niño con cuernos y desde ese momento todo los niños nacerían con esa cualidad, los llamaron los *cornumenta*. A estos niños se les culpó de todas las desgracias que asolaban al planeta, pese a que ellos eran víctimas de las acciones de sus antecesores humanos. Al achacar toda culpa y consecuencia a los niños, no se aprendió de los atroces errores cometidos durante siglos y no se enmendaron, la tierra seguía siendo torturada y los únicos que veían la cruel realidad eran los *cornumenta* que iban creciendo. Ellos gritaban y se manifestaban pero nunca nadie escuchó a los que veían como los demonios culpables.



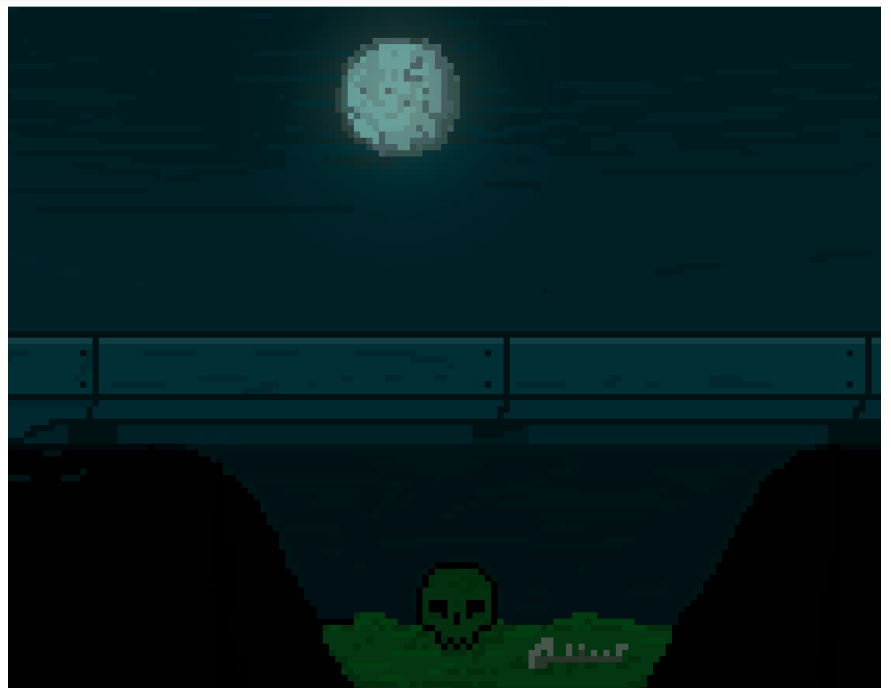
La historia transcurre en el 3021, el peor año de la historia de la humanidad, la tierra está al borde del colapso, dentro de unos días la biosfera de cubrirá de un gas venenoso que matará a todos los humanos, por lo que se están preparando para embarcarse en una viaje espacial hacia un nuevo planeta. En la fecha señalada todos los habitantes deberán ir a los transbordadores. Tu personaje, una persona con cuernos, está junto a su familia dirigiéndose a las puertas, todos entran dentro pero cuando vas a pasar se cierran las puertas y se te deniega la entrada, miras a tu alrededor y te das cuenta de que todas las personas con cuernos se han quedado fuera. Miras a tu familia y sin atreverse a mirarte se dan la vuelta y se van sin ti. El gobierno ha decidido dejar atrás a todos los humanos con cuernos, convenciendo a la gente de que son los culpables de todo y que llevarán desgracia y destrucción al nuevo hogar.



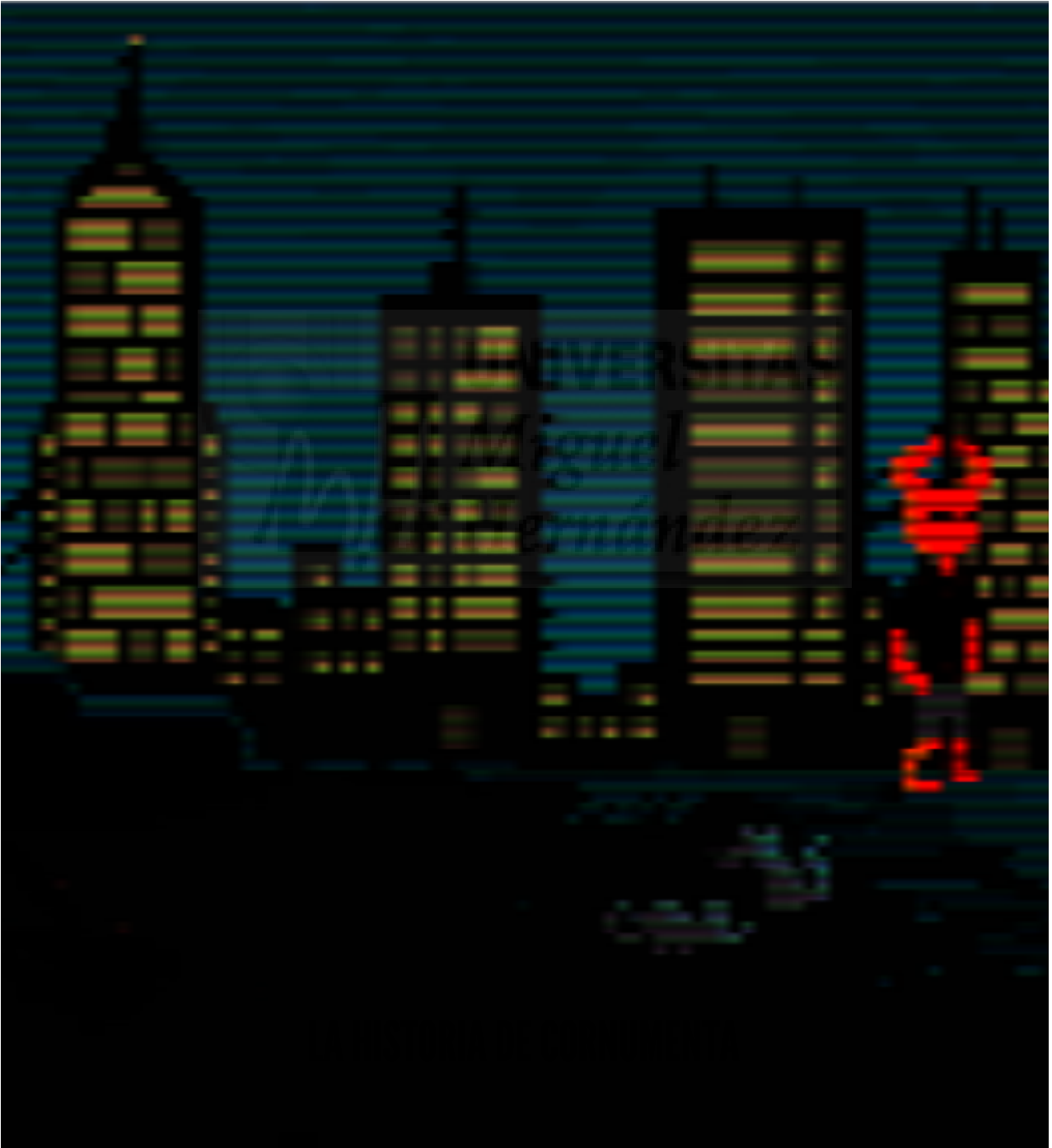


Tu personaje se enfrenta a una muerte segura, dentro de una semana se producirá una gran explosión que cubrirá el planeta de un gas venenoso, junto a tus dos amigos deberás buscar un refugio e intentar sobrevivir a este mundo al borde de la devastación. Te acompañan Azazel, tu amigo de la infancia y Luzbel, líder del grupo antifascista *Diablos*. En el transcurso de la aventura deberás atravesar la principal capital hasta llegar a las zonas devastadas, en cada zona encontrarás personajes que te darán las claves para poder avanzar y comprender mejor la historia y su universo.

El estilo del videojuego es enteramente pixelart y cada nivel destaca por el uso de gamas de colores monocromáticos. Al ser un juego de plataformas se plantarán pequeños retos de escalada a lo largo de la aventura, pero su principal mecánica serán los diálogos y encontrar al personaje adecuado con el que entablarlos.

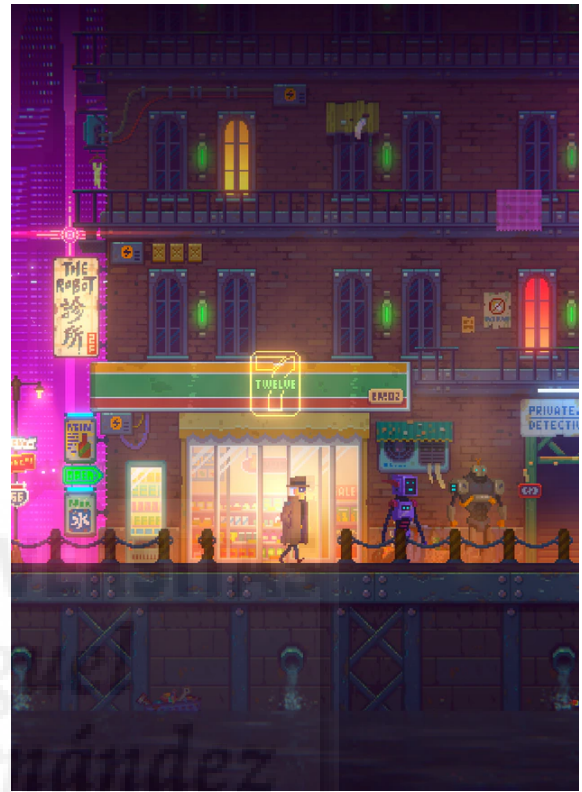


ESTÉTICA Y DISEÑO





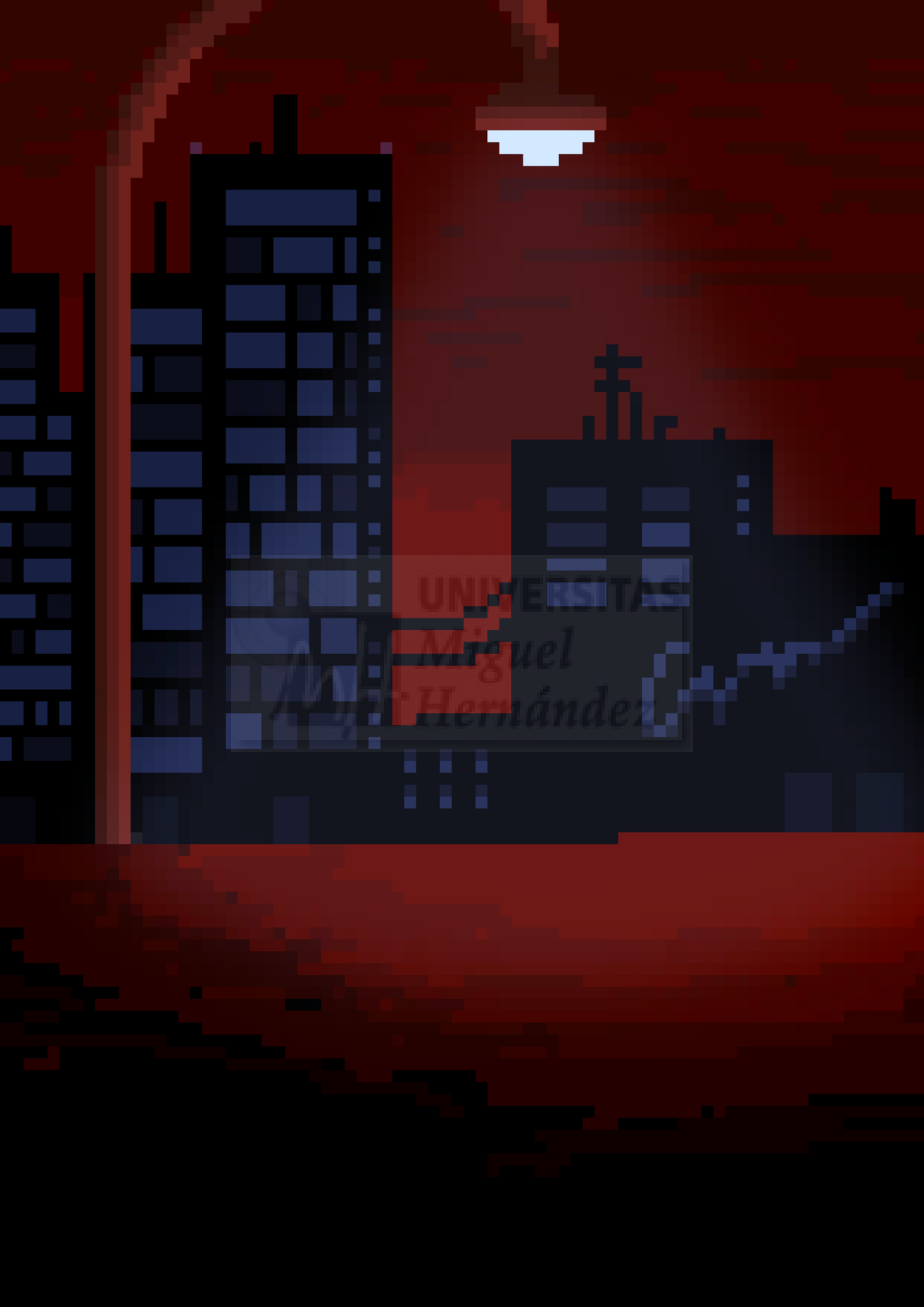
Corporations by Kenze Wee Hon Ming



Tales of the Neon Sea

Cornumenta es un videojuego de estética pixel art, una técnica de dibujo digital donde se colorea pixel por pixel para crear imágenes simples, semejante al puntillismo. Esta técnica obliga al artista a sintetizar los diseños, los colores, las formas deben de estar cuidadosamente pensadas para que se entiendan.

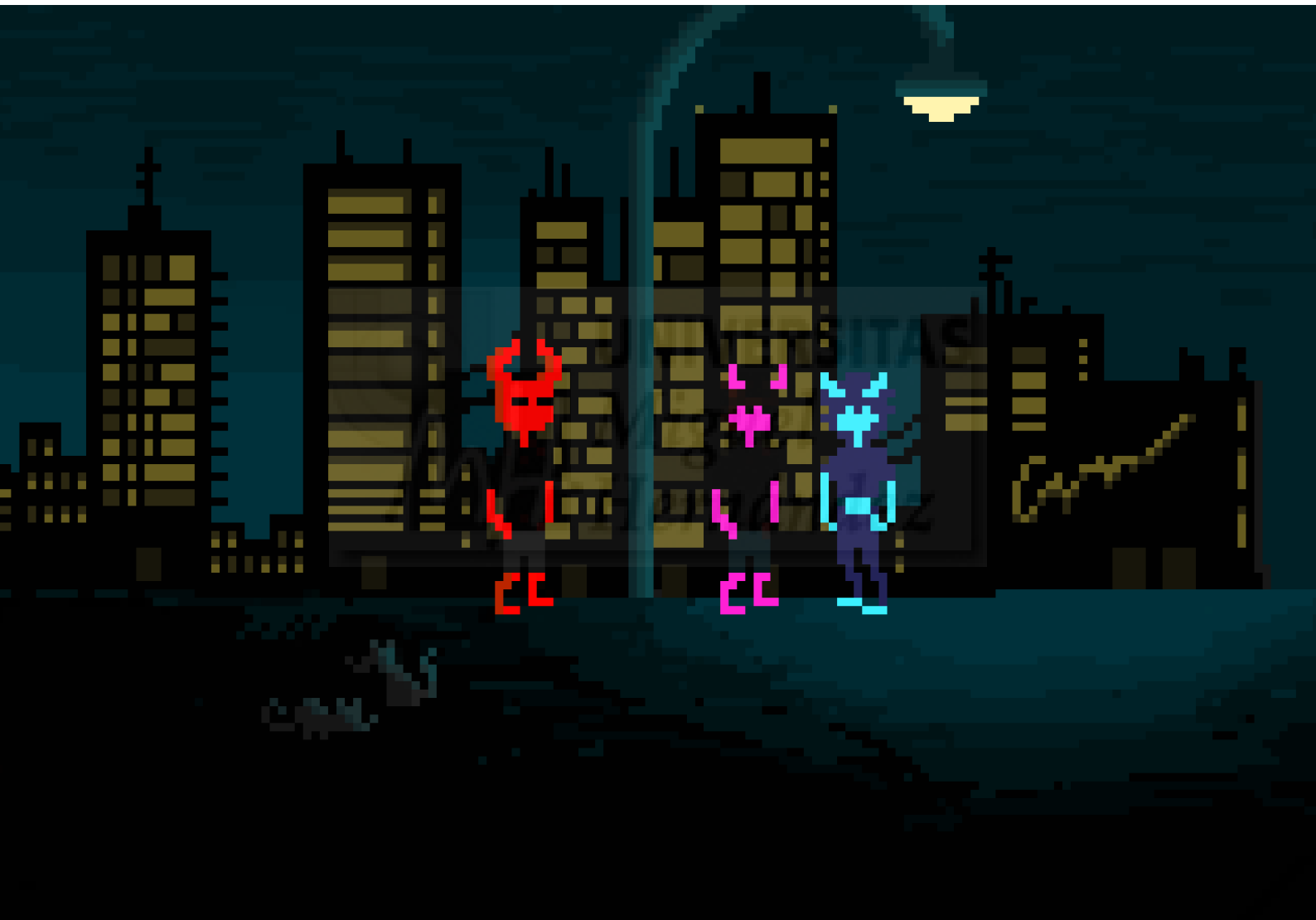
Cada diseño está realizado en una pantalla de 160x144 pixeles, pero para su correcta visualización será trasladado a 1600x1440 pixeles usando la técnica de escala por aproximación. Es un videojuego en 2D por lo que los personajes se mueven en línea recta de izquierda a derecha y saltando. Cada nivel es un único diseño alargado que el jugador deberá de recorrer.



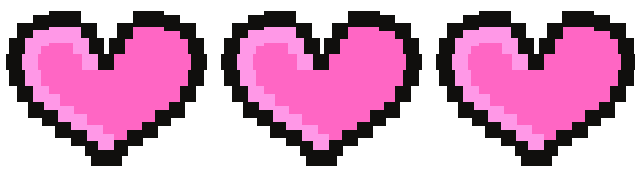
UNIVERSITAS
Miguel
Hernández

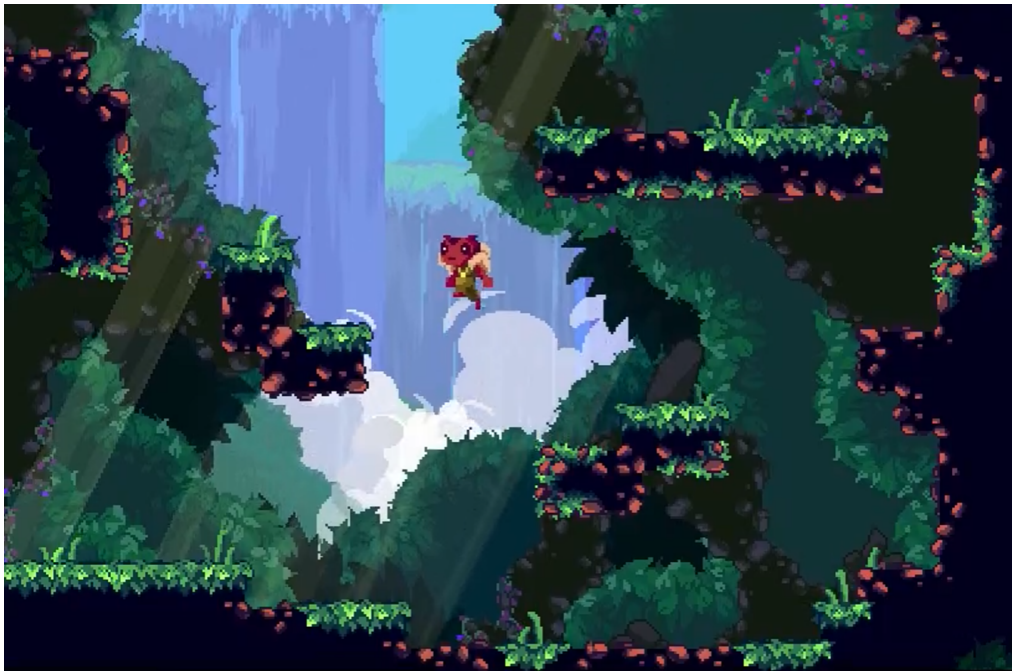
El primer nivel se trata de una ciudad sucia y oscura, se utilizará una gama cromática de azules y amarillos para representar estos conceptos. Se tratará de un recorrido por una carretera con el paisaje de una gran ciudad de fondo.

Los personajes serán simples y monocromáticos, cada uno será representado por un color y sus cuernos serán diferentes.



MECÁNICAS





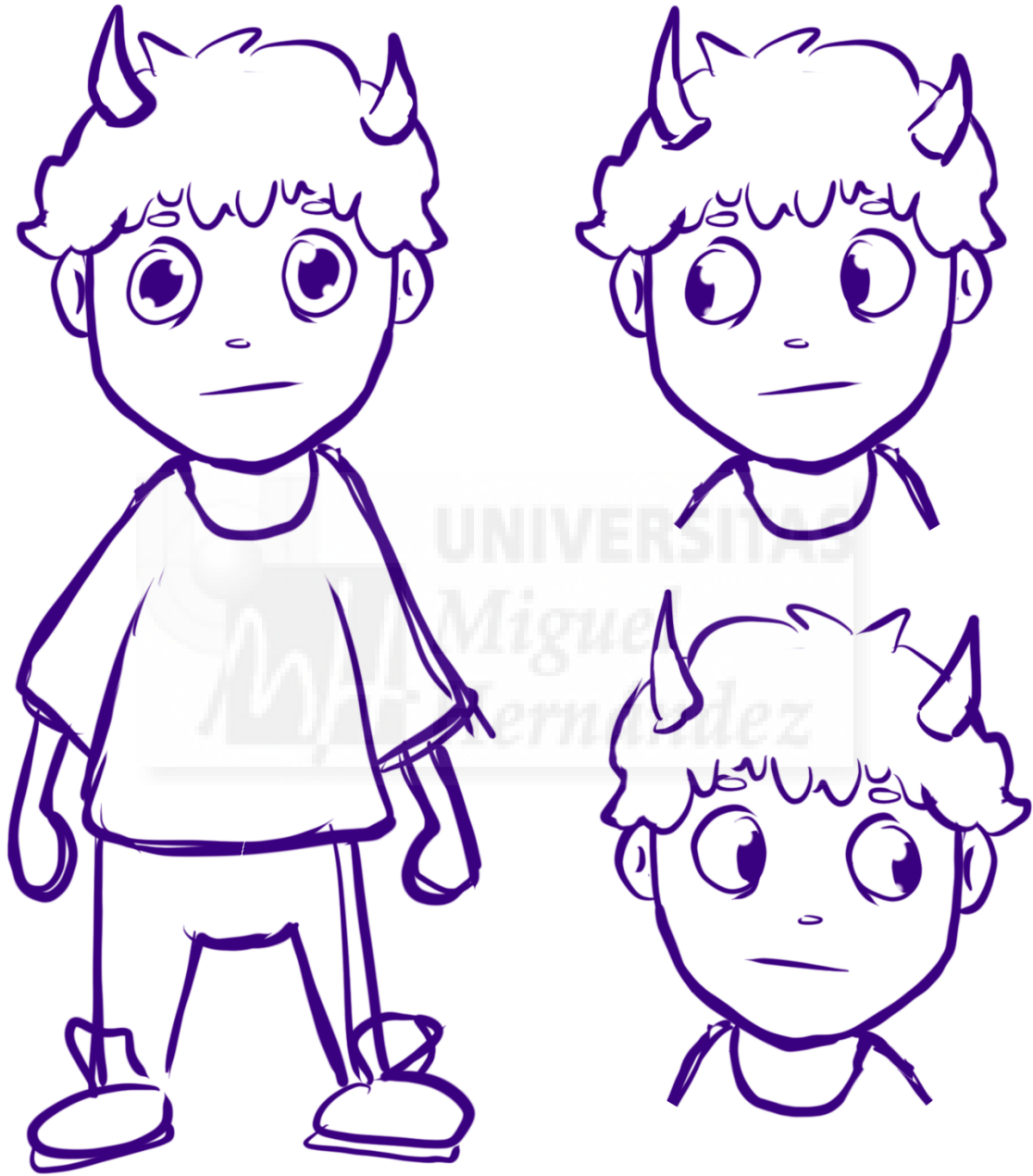
@lazybensh

La mecánica de Cornumenta será muy sencilla, el jugador deberá moverse por el mapa haciendo scroll y saltando por plataformas para explorar el mapa. En su camino encontrará personajes con los que deberá entablar conversaciones que le darán pistas para llegar al siguiente personaje, encontrar objetos o descubrir secretos. De esta manera la trama se desarrollará y se podrá avanzar a través de los niveles.

El objetivo principal será llegar al final del recorrido, buscando un refugio para sobrevivir.



PERSONAJES



Primera idea de personaje principal

PROTAGONISTAS



SHAM

- Personaje jugable
- Protagonista

Sham es un chico joven que pertenece a la tercera generación de niños con cuernos, es desenfadado y amable. Siempre sufrió la segregación social de los cornumentas y lucha por un mundo mejor.

La historia de Cornumentas está narrada desde su punto de vista.

FF42D0

255

66

208



AZAZEL

- Ayuda a el jugador
- Deuteragonista

79EDFF

121

237

255

Azazel es un chique joven de la misma edad que Sham, es tímido pero de corazón noble, ayuda y cuida de sus amigos.

Hace de personaje guía y de tutorial para el jugador.



LUZBEL

- Edgy
- Deuteragonista

FF390A

255	57	10
-----	----	----

Luzbel es el mayor del grupo, fue uno de los primeros niños con cuernos, lo que marcó su vida. Tras su silenciosa e imponente figura se esconde una persona dulce que se preocupa por los demás.

Es el líder de un grupo anarquista que lucha por la igualdad y los derechos de los cornamenta , guiará al personaje principal.



ANTAGONISTAS



MIGUEL Y GABRIEL

- Líderes de la humanidad
- Antagonistas

483149

72

49

73

FLUJO Y NARRATIVA



NIVEL 1

El juego comienza con una cinemática que introduce al jugador en la historia de Cornumenta. La cinemática cuenta cómo los humanos han destruido el planeta, que los niños ahora nacen con cuernos y que la humanidad está bajo el mandato de unos dictadores corruptos que solo piensan en el poder. Tras la cinemática que pone en contexto la sociedad y los eventos de ese año, aparece nuestro personaje, Sham.

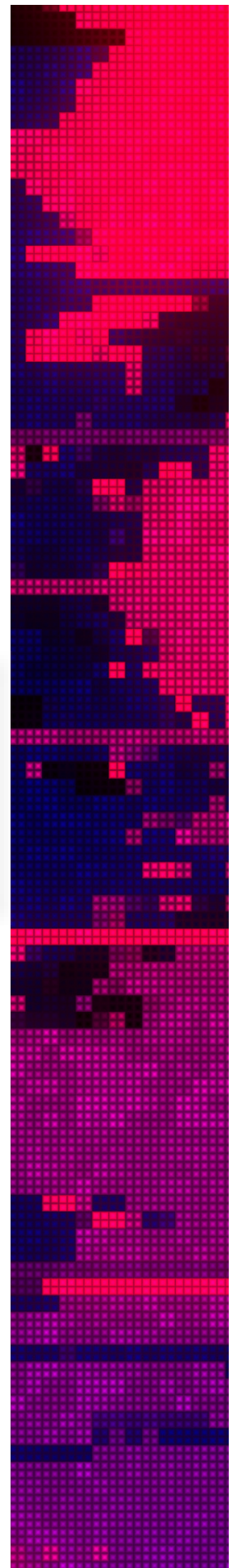
La aventura comienza en una carretera sucia y oscura en la que se puede ver de fondo la ciudad. Abres tu móvil y lees los mensajes del grupo de tu familia, habéis quedado en la estación para abandonar este planeta al borde del colapso.

Te acompaña tu amige de toda la vida Azazel, tenéis una conversación donde te pone en contexto lo que está ocurriendo, y te explica cómo moverte en Cornumenta, sirviéndote de tutorial para los controles del videojuego.

Cerca vuestra está Luzbel, un joven con aspecto amenazador al que todos conocen como Diablo, al acercarse e intentar hablar con él permanece en silencio.

Continuas tu camino hacia la estación hasta encontrarte con un pozo de sustancias tóxicas en el camino que te impide el paso. Azazel te explica que en la ciudad llevan años apareciendo esos pozos por cada terremoto, y que mucha gente ha muerto al caer dentro.

Con cuidado os subís a un quitamiedos que bordea el camino para poder pasar y llegar a la estación.





Al llegar Azazel te dice que entres sin elle, que tiene que esperar a su familia fuera. Entrás y ves a tu familia pasando por la barrera de seguridad, les sigues pero al intentar pasar no se abren las barreras, llamas a tu familia para que te esperen pero se van en silencio sin darse la vuelta.

Sales fuera en busca de Azazel y lo encuentras llorando, te cuenta que el gobierno ha decidido dejar en la tierra a todos los cornumenta porque les culpan de las desgracias de la humanidad. Intentas volver a entrar pero las puertas están bloqueadas, ya no hay nada que hacer.

Azazel sugiere ir en búsqueda de alguien que pueda ayudarnos o tenga más información y menciona a Luzbel, el líder de un grupo revolucionario.

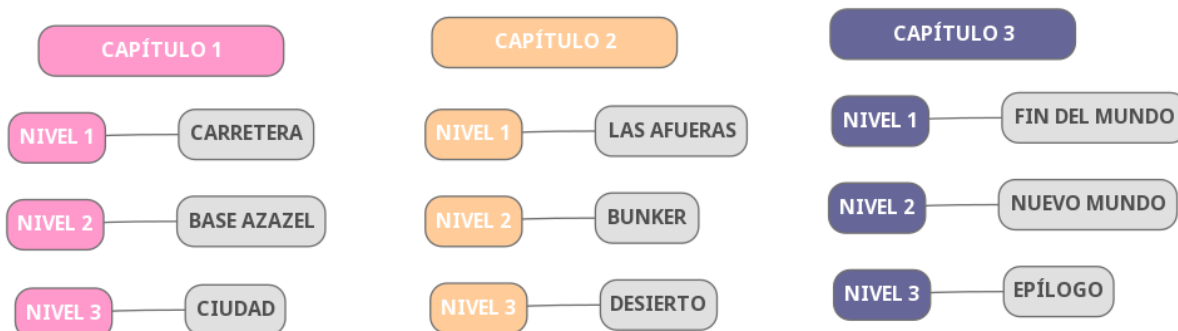
Te encaminas tu solo de vuelta a donde viste a Luzbel por última vez, vuelves a recorrer la calle hasta encontrarlo pero sigue callado y no parece que quiera hablar contigo.

Cerca de donde os encontráis se puede observar la entrada a un bar de humanos extremistas en contra de los cornumenta. Coges un spray del suelo y firmas encima de la señal de entrada al bar.

Al hacerlo llamas la atención de Luzbel el cual ahora está receptivo y decide ayudarte, llamas a Azazel y abandonas la lúgubre carretera para ir hasta la base de vuestro nuevo compañero.



ESTRUCTURA



Cornumenta se divide en 3 capítulos:

El primero corresponde a la introducción, conocemos a los personajes, el mundo en el que se encuentran y se plantean los principales conflictos que se deberán de resolver, el fin del mundo.

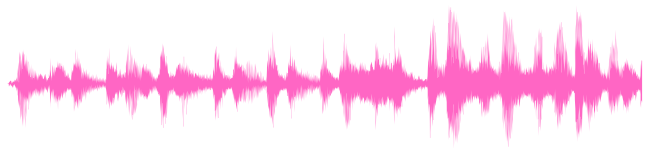
En el capítulo dos encontramos el nudo, tras plantearse los problemas los personajes deberán de partir hacia una solución, explorando el mundo, buscando pistas y conociendo nuevos personajes.

Por último en el capítulo 3 tenemos el desenlace, aquí los personajes encontrarán su catarsis, a pesar de haber encontrado un lugar seguro el fin de los humanos es inminente y los personajes se entregan a su destino.

Aquí es donde se revela la pieza clave de la historia, se descubre que los cuernos permiten a los cornumenta sobrevivir en la nueva tierra.

En el epílogo conocemos el destino de los humanos tras huir a un nuevo planeta. Los conflictos y las guerras no desaparecieron en el nuevo hogar, al contrario debido a la falta de los cornumenta (que suponían una parte fundamental para la supervivencia humana) se aceleraron y en poco años la peor guerra nuclear de la historia acabó con el nuevo planeta y con ello llegó el fin de los humanos.

AUDIO



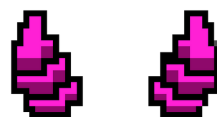


NAPSTABLOOK UNDERTALE

El audio de Cornumenta se inspira en la música de estilo bit, clásica de juegos de rol de Super NES y sobre todo de Undertale, siendo su principal referente.

Con este estilo de sonido se busca emocionar al jugador y reforzar los momentos críticos, otorgándole carácter y fuerza a las escenas más importantes. El objetivo es sumergir al personaje en las escenas sin que sea consciente, para que su experiencia de juego sea lo más emotiva e inmersiva posible.

A cada personaje principal se le otorgará efectos de sonidos diferentes para sus diálogos y movimientos que acompañan a el color asociado a cada uno.



CORNUMENTA

by CODA