

NIGHT PARADE OF ONE HUNDRED DEMONS

Ainhoa Ayllón Moreno
Marcos García Bravo
Sebastián Romero Gómez

Curso 2024/2025

Tutora:
Raquel Cerda Losa

ABSTRACT

Este documento presenta el desarrollo completo del videojuego de plataformas “Night Parade Of One Hundred Demons”. El proyecto abarca todas las etapas, desde la preproducción hasta la producción y postproducción. El objetivo principal es crear una beta jugable que muestre el potencial del videojuego, para ello se desarrollará un nivel tutorial para presentar el tipo de juego que este proyecto plantea. Este primer nivel se ha hecho con la intención de mostrar las diferentes mecánicas, los distintos tipos de enemigos y el mundo donde se desarrolla este videojuego. Este prototipo pretende servir como base para el desarrollo futuro del juego completo, por ello se desarrollará todo el contenido que sea posible para esta demo.

This document presents the complete development of the platform video game “Night Parade Of One Hundred Demons”. The project covers all stages, from pre-production to production and post-production. The main objective is to create a playable beta that shows the potential of the video game, for this a tutorial level will be developed to present the type of game that this project proposes. This first level has been made with the intention of showing the different mechanics, the different types of enemies and the world where this videogame is developed. This prototype is intended to serve as a basis for the future development of the full game, so as much content as possible will be developed for this demo.

INDICE

1. Introducción.....	Pág 4
2. GDD.....	Pág 5
★ 1. Concept del proyecto.....	Pág 5
★ 2. Narrativa.....	Pág 9
★ 3. Sistemas de juego.....	Pág 10
★ 4. GUI: Pantallas de menú y HUD.....	Pág 19
★ 5. Level Desing Document (LDD).....	Pág 26
★ 6. Character Desing Document (CDD).....	Pág 30
★ 7. IDD.....	Pág 39
★ 8. Sonido.....	Pág 44
★ 9. Cinemática.....	Pág 51
3. Marketing.....	Pág 53
4. Conclusiones.....	Pág 55
5. Bibliografía.....	Pág 56

INTRODUCCIÓN

Este documento recoge el desarrollo integral del videojuego Night Parade of One Hundred Demons. El juego se inspira en la estética retro de la era PlayStation 1, combinando mecánicas de RPG por turnos con un diseño visual nostálgico. Todo esto sin comprometer la jugabilidad moderna.

Ambientado en un pueblo del Japón feudal acechado por una plaga de espíritus, la historia girará entorno a dos hermanos exorcistas cuya misión es descubrir el origen de esta amenaza sobrenatural. A lo largo del documento se detallan los distintos componentes que conforman el proyecto: desde el diseño narrativo y visual de personajes y escenarios, hasta el desarrollo técnico de las mecánicas, los sistemas de juego, las interfaces, el sonido y la cinemática.

El objetivo principal de este proyecto es la creación de una beta jugable que sirva como demostración de las capacidades narrativas, estéticas y funcionales del videojuego. A través del desarrollo de un nivel tutorial completo, se pretende ofrecer una buena experiencia que permita una futura expansión del título.

GDD

1. Concept del proyecto

1.1. Hoja del producto

Título: Night Parade Of One Hundred Demons.

Sinopsis: 2 hermanos pertenecientes a un clan de exorcistas intentaran liberar a su pueblo de la amenaza fantasma que le acecha. En su intento por liberar al pueblo, buscan el origen de esa plaga.

Género: RPG Aventura.

Cámara: Estática, cambia según la posición del jugador.

Plataformas: PC.

Audiencia: Juvenil.

Experiencia de juego: Tenebrosa y divertida.

Mecánicas principales: Exploración de ciudad, cámaras fijas, encuentros aleatorios y combate.

Objetivo del juego: Librar al pueblo de la plaga de fantasmas.

1.2. Referencias

Como referencia en cuanto a mecánicas de este juego se ha tenido en cuenta Final Fantasy VII. Se puede apreciar el parecido en las zonas que saltan enemigos según donde pisas. Jugablemente se busca transmitir una sensación de suspense e inseguridad al jugador, no de terror como tal, los enemigos no estarán patrullando por el escenario, serán encuentros totalmente aleatorios los que sorprenderán al jugador. También es similar a la hora del combate.



[Final Fantasy VII – Square Enix \(1997\)](#)

Por otro lado, para otros detalles como la cámara se ha elegido Resident Evil 2, el original. Este destaca por sus cámaras fijas y sus escenarios tétricos.



[Resident Evil 2 – Capcom \(1998\)](#)

1.3. Estilo visual

Visualmente, se va a destacar por un estilo retro que intenta recordar a los juegos de Play Station 2. Esto se consigue falseando las texturas con menor cantidad de píxeles y un filtro sobre la pantalla para tener un aspecto general más acorde. Además, para reforzar esta idea, el diseño tanto de los personajes como el resto de los elementos serán ligeramente low poly.

Sobre la estética, se busca un acabado tenebroso, pero no exagerado. Al tratar de fantasmas y estar ambientado de noche la paleta de colores variara entre azules, grises y algunos puntos cálidos de luz. El juego está basado en el Japón tradicional, por lo tanto, se podrán apreciar características de este tanto en el entorno como en los personajes.

Para la ambientación, también se usará como inspiración y referencia las sagas de [Onimusha](#) de Capcom, [Nioh](#) de Team Ninja/Koei Tecmo, el juego indie [Trek To Yomi](#) (2022) publicado por Devolver Digital y el manga [Kimetsu no Yaiba](#) (2016-2020) de Koyoharu Gotouge.

Como antes se menciona, los colores destacan por ser oscuros ya que el juego transcurre por la noche. Por lo general, el entorno se distingue por los colores oscuros y azules para generar esa sensación de desolación. Estos colores azules junto a una ligera niebla le darán un tono fantasmagórico. Como referencia para el jugador y para poder iluminar el entorno, habrá puntos de luz en tonalidades cálidas que desentonen con el resto del lugar para romper un poco con la monotonía.



Por otro lado, la interfaz del juego va a romper la armonía, siendo esta con un estilo más tradicional. Con esta se busca recordar a entintados chinos. Para eso los colores necesarios son básicos. Con negro y blanco destacando y ligeros detalles en rojo para ensalzar.



1.4. Dificultades del proyecto

El principal obstáculo será el de forzar que el juego parezca antiguo sin serlo y que cumpla con los requisitos modernos para que sea divertido. Al estar basado en algo antiguo, si no se coge con cuidado, fácilmente puede salirse de lo convencional en cuanto a jugabilidad y frustrar al jugador o aburrirlo.

Por otro lado, también están las dificultades artísticas. Falsear la calidad baja tanto en texturas como entorno, pero manteniendo una buena calidad. Se busca que recuerde a los juegos antiguos y su estética, no que tenga mala calidad de video.

2. Narrativa

Tres hermanos pertenecientes a un clan exorcista en el Japón tradicional. El más pequeño, Yuta, se perdió en el bosque y fue corrompido por las criaturas que habitaban en él. Este nunca volvió al pueblo al que perteneció.

Más tarde, en la tranquilidad de este mismo pueblo irrumpe una amenaza desconocida. Los objetos del día a día son poseídos por espíritus convirtiendo así la vida en algo insostenible. Nuestros dos protagonistas, Kohaku y Tori que pertenecen al clan de exorcistas de este pueblo, se proponen descubrir la causa de este caos. Avanzando por el pueblo y siguiendo el rastro de espíritus, terminan en el cementerio antiguo donde la densidad de estos entes es mayor. Finalmente, se adentran en este para desenmascarar al culpable siendo este su hermano pequeño. Este se había especializado en las magias oscuras y la necromancia para algún día regresar al pueblo y hacer escarmentar al pueblo que no habían reparado en su desaparición.

Yuta es derrotado por sus hermanos y estos le dan el beneficio de la redención. Ellos confían en que su hermano pequeño pueda reformarse y arrepentirse de sus acciones.

3. Sistemas de juego

3.1. Cámara

Descripción de la cámara: La cámara es fija por lo que habrá muchos cambios de cámara según se mueva el jugador para no dificultar la visión.

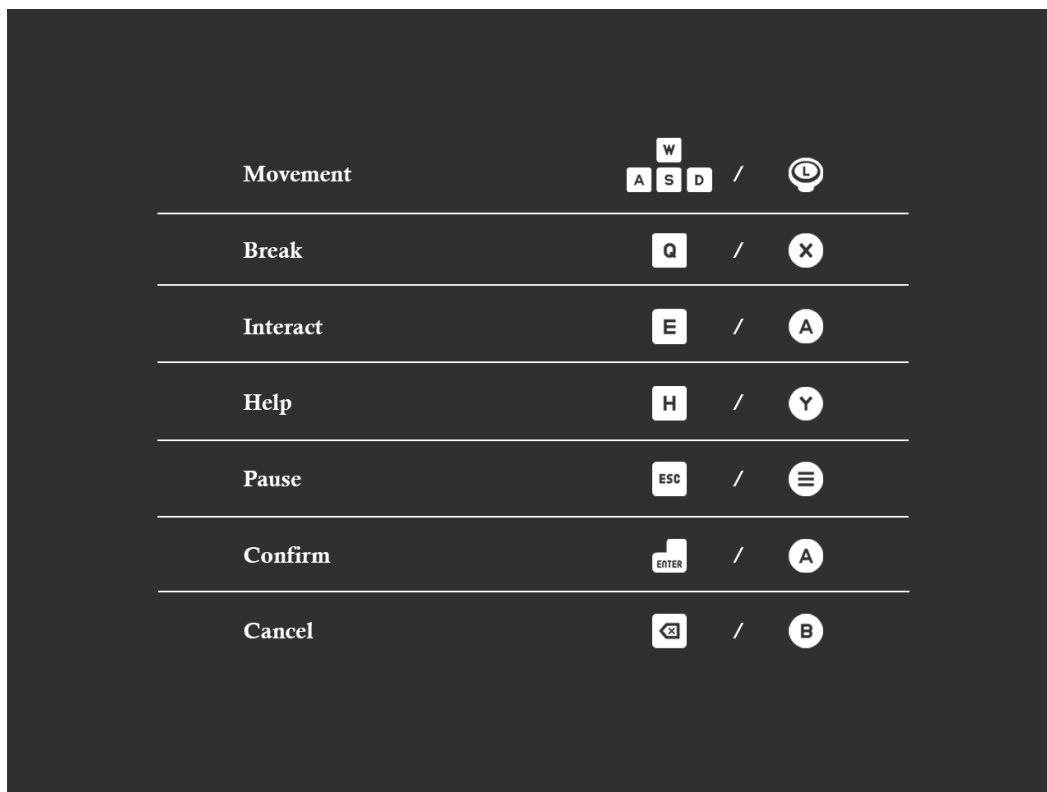
Comportamiento de la cámara: El juego cuenta con una cantidad de cámaras fijas que van cambiando según la posición en la que se encuentre el personaje en el mapa. Cuando se sale del campo de visión de una de las cámaras, se activa un trigger que hace que se cambie a la próxima cámara

Campo de visión: Las cámaras de este juego, aunque sean fijas, cuentan con un campo de visión de 70.

3.2. Controles

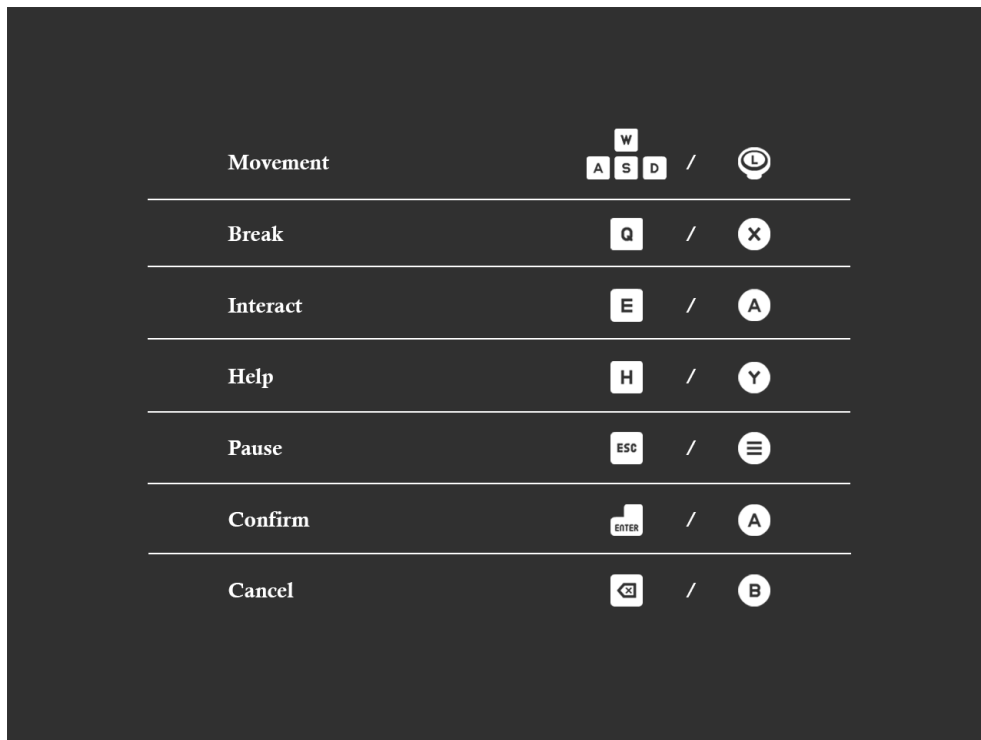
TECLADO

Moverse	A, W, S, o D / Flechas de dirección
Interactuar	ENTER
Seleccionar acción	Flechas de dirección
Pausa	ESC
Ayuda	H
Cancelar	Retroceder



JOYSTICK

Moverse	Joystick Derecho
Pausar el juego	Botón de Menú
Interactuar/ Recoger Item	A
Seleccionar acción	Joystick Derecho/ Cruceta
Cancelar	B
Ayuda	Y



3.3. Mecánicas

3.3.1. Reglas

El objetivo principal de este juego es derrotar al jefe final después de encontrarle en la exploración del nivel e interactuar con dicho jefe final que antes de la última batalla aparecerá como un personaje no jugable (NPC) interactuable.

En este juego, existen una serie de consumibles que se encuentran en el modo exploración dentro de unos cofres de madera. Una vez el personaje interactúa con uno de los cofres, este se abrirá y dará un consumible de recuperación de vida.

En cuanto a la parte de combate, el juego cuenta con un sistema de combate por turnos. Los encuentros de combate son aleatorios y se cuentan mediante los pasos que da el personaje, siendo también aleatorio el rango de pasos en el que puedas accionar el combate. Dentro del combate, los enemigos que aparecen son aleatorios en cuanto a número y tipo de enemigo. Los enemigos pueden ser de 1 a 3 enemigos y pueden llegar a coincidir que se accione un combate con 3 enemigos del mismo tipo.

Cuando se entra en combate, se tiene una probabilidad de un 50% de empezar atacando. Al tocar el turno del jugador para atacar, se cuenta con 4 acciones distintas. La primera acción es un ataque normal, la segunda acción es un ataque más poderoso que consume puntos de estamina, una tercera acción que permite curar y la última acción protege de un ataque y obtiene puntos de estamina para ser usados en el ataque especial.

3.3.2. Comportamientos

Player 1: Kohaku

Mecánica	Efecto	Anim	Sonido	Req/Reto/Objetivo
Idle	El personaje se mantiene alerta en su sitio.	Si	No	El personaje espera las órdenes que le demos.
Move (Exploración)	El personaje se desplaza por un mapa donde cada paso puede provocar un combate espontaneo	Si	Si	Explora el mapa mientras encuentra combates aleatorios y coleccionables.
Normal Attack	Hace un corte hacia delante con daño aleatorio	Si	Si	El jugador ataca con una cantidad aleatoria de daño entre 8 y 12 sin consumir puntos de Skill.
Skill Attack	Hace un corte doble en forma de X con daño aleatorio	Si	Si	El jugador consume 2 puntos de Skill y hace un daño aleatorio entre 18 y 22.
Hit	Recibe daño aleatorio de los enemigos	Si	Si	El jugador recibe daño aleatorio de los enemigos
Defensa	Recibe una reducción de daño del 50% durante 1 turno y regenera 2 puntos de Skill	Si	Si	Reduce el daño un 50% y recupera 2 puntos de skill.
Muerte	La vida del jugador llega a 0 y no puede combatir hasta que sea reanimado o termine el combate	Si	Si	La vida del jugador llega a 0 y no puede combatir a menos que se le reanime con objetos

Player 2: Tori

Mecánica	Efecto	Anim	Sonido	Req/Reto/Objetivo
Idle	El personaje se mantiene alerta en su sitio.	Si	No	El personaje espera las órdenes que le demos
Normal Attack	Dispara a los enemigos una flecha que tiene daño aleatorio	Si	Si	El Player ataca con una cantidad aleatoria de daño entre 6 y 10 hacia el enemigo.
Support Skill	Consume 2 puntos de skill y da un aumento de ataque del 25% durante 2 turnos	Si	Si	El Player consume 2 puntos de skill y aumenta el ataque de los personajes un 25%
Hit	Recibe daño aleatorio de los enemigos	Si	Si	El jugador recibe daño aleatorio de los enemigos
Defensa	Recibe una reducción de daño del 50% durante 1 turno y recupera 2 puntos de skill.	Si	Si	Recibe una reducción de daño del 50% y recupera 2 puntos de skill
Muerte	La vida del jugador llega a 0 y no puede combatir hasta que sea reanimado	Si	Si	La vida del jugador llega a 0 y no puede combatir a menos que se le reanime con objetos

Enemigo 1: Tetera

Mecánica	Efecto	Anim	Sonido	Req/Reto/Objetivo
Idle	Esperan el ataque de los jugadores	Si	No	El enemigo espera a que los Player ataquen
Ataque 1	Empuja al jugador haciéndole daño aleatorio	Si	Si	Ataca al jugador con un daño aleatorio
Ataque 2	Salta y hace daño aleatorio a nuestro jugador cuando cae.	Si	Si	Atacar al Player con una cantidad aleatoria de daño
Hit	Recibe daño aleatorio basado en el ataque usado por el jugador	Si	Si	El enemigo es atacado por el jugador

Enemigo 2: Farolillo

Mecánica	Efecto	Anim	Sonido	Req/Reto/Objetivo
Idle	Esperan el ataque de los jugadores	Si	No	El enemigo espera a que sea atacado.
Ataque 1	Se contrae y luego se hace más grande haciendo daño al jugador	Si	Si	Ataca al jugador haciendo daño aleatorio
Ataque 2	El farolillo hace una voltereta y hace daño aleatorio al jugador	Si	Si	Ataca al jugador haciendo daño aleatorio
Hit	Recibe daño aleatorio basado en el ataque usado por el jugador	Si	Si	Atacado por el Player

Enemigo 3: Tumba

Mecánica	Efecto	Anim	Sonido	Req/Reto/Objetivo
Idle	Esperan el ataque de los jugadores	Si	No	El enemigo espera a que sea atacado.
Ataque 1	La tumba ataca al jugador dando un mordisco	Si	Si	Ataca al Player haciendo daño aleatorio
Ataque 2	La tumba ataca al jugador cayendo encima del jugador	Si	Si	Ataca al Player haciendo daño aleatorio
Hit	Recibe daño aleatorio basado en el ataque usado por el jugador	Si	Si	El enemigo es atacado por el jugador

NPC: Yuta

Mecánica	Efecto	Anim	Sonido	Req/Reto/Objetivo
Fin del juego	Cuando el jugador interactúa con este personaje en el mapa de exploración, acaba el juego dando la victoria al jugador	Si	Si	El jugador interactúa con este personaje en el mapa de exploración haciendo que se active la condición de victoria del juego

Objetos y coleccionables:

Nombre Objeto	Efecto	Anim	Sonido	Req/Reto/Objetivo
Sakura's Blessing	Restaura 20 puntos de salud a nuestros jugadores. Se encuentran en cofres en el mapa de exploración	Si	Si	Curar a nuestros personajes
Fujin's Breath	Permite reanimar al jugador cuando este no tenga salud en combate. Se encuentran en cofres en el mapa de exploración	Si	Si	Reanima a nuestro jugador cuando su vida en combate llegue a 0
Cofre	Se distribuye en el mapa de exploración y otorga bonificaciones de combate al jugador	Si	No	Otorga bonificaciones en el mapa de exploración para su uso en combate

3.3.2. Objetos

COFRES: Se encuentran a lo largo de todo el nivel de exploración. Estos contienen los consumibles de vida y de revivir para cuando se entre en combate.

CURACIONES: Se utilizan para curar a los jugadores cuando les reducen la vida en combate. Se encuentran dentro de los cofres del mapa de exploración. Sus respectivos nombres son Sakura's Blessing (Curación) y Fujin's Breath (Revivir).

4. GUI: Pantallas de menú y HUD

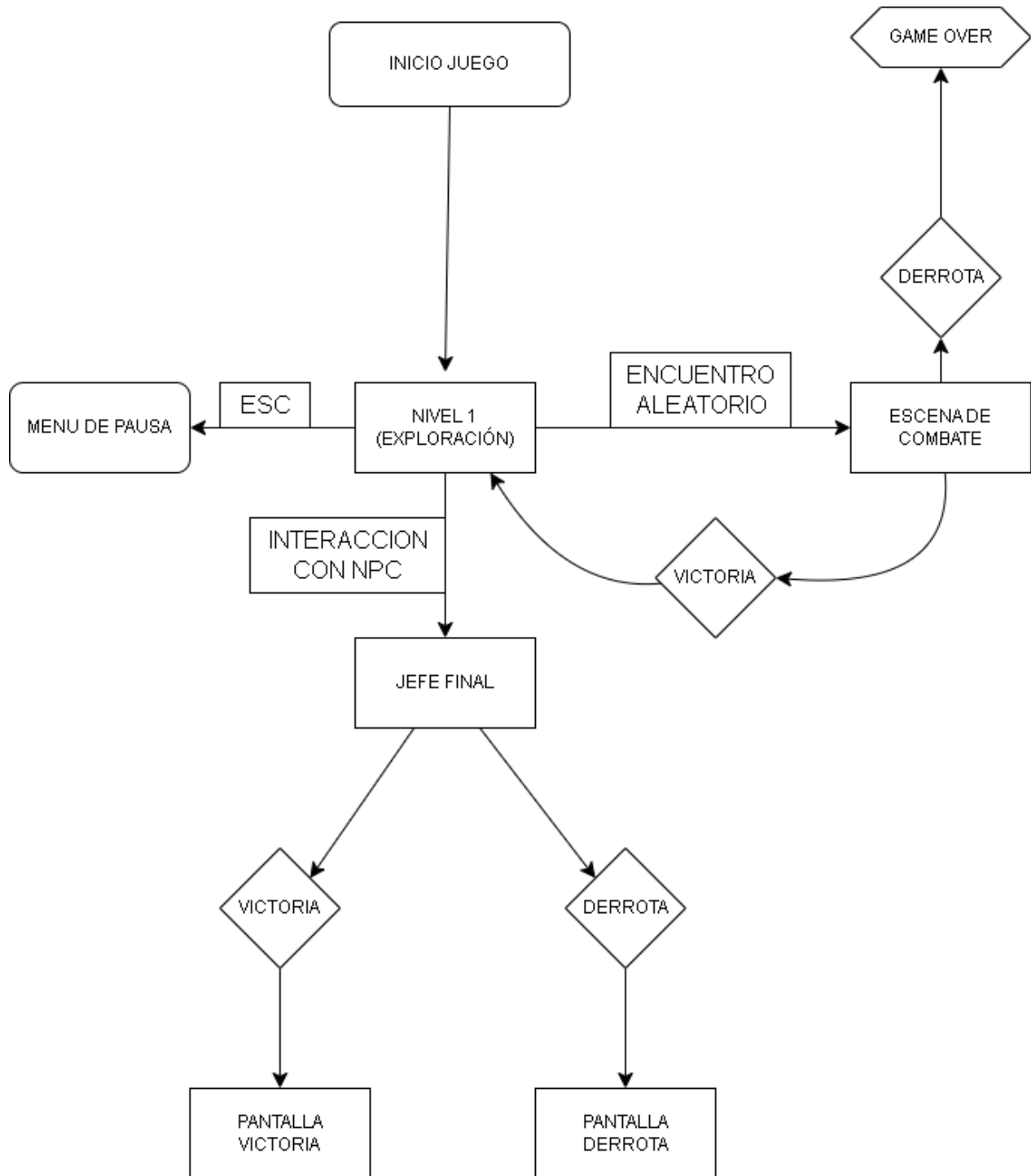
4.1. Referencias

El juego presenta una estética sencilla, basada en los juegos retro de la PS1, títulos como Final Fantasy. Para la interfaz de los combates, se cuenta con una serie de iconos que muestran las acciones de cada uno de los personajes, ya siendo los dos tipos de ataques, la defensa y las curaciones y como equivalente, un gran icono que representa con quien se realiza la acción en ese turno, provocando que, en las batallas, el jugador no se llegue a distraer fácilmente y con eso formar una estrategia rápida y eficaz.



[Interfaz de Final Fantasy VII – Square Enix \(1997\)](#)

4.2. Diagrama de pantallas



4.3. Tipografía

Por un lado, para el juego general se ha usado una tipografía que de la sensación de mano de obra humana. Por lo que, una letra caracterizada por pinceladas de tinta ha sido la seleccionada para los textos íntegros del juego.

Esta tipografía no presentaba caracteres numéricos, por lo tanto, para los números existe una fuente distinta. Esta sigue la estética de la primera para que no desentone ya que hay momentos en los que conviven las dos fuentes.

La tipografía destinada a las letras es Harukaze y la fuente elegida para los números es Spell of Asia. Este es el aspecto de estas.

GAME OVER - Retry – Exit 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Por otro lado, algunos detalles del juego tienen letras en japonés dada la temática. Este, al ser un idioma con su propio sistema de escritura, ha sido necesario emplear una tipografía diferente a las anteriores. Esta presenta una estética similar a las otras.

La tipografía que permite los kanjis y el silabario japonés es YujiSyuku y este es su aspecto.

百鬼夜行

Por último, existen algunos momentos puntuales en los que la tipografía del juego general no se podía leer bien o no existían los caracteres de puntuación precisada. Para estos detalles, que son los HP, SP y las interrogaciones, se ha elegido una tipografía que de la sensación de ser exactamente la misma que la general.

Esta última tipografía es Kashima y este es el aspecto.

GAME OVER - Retry - Exit ? ¡! HP SP

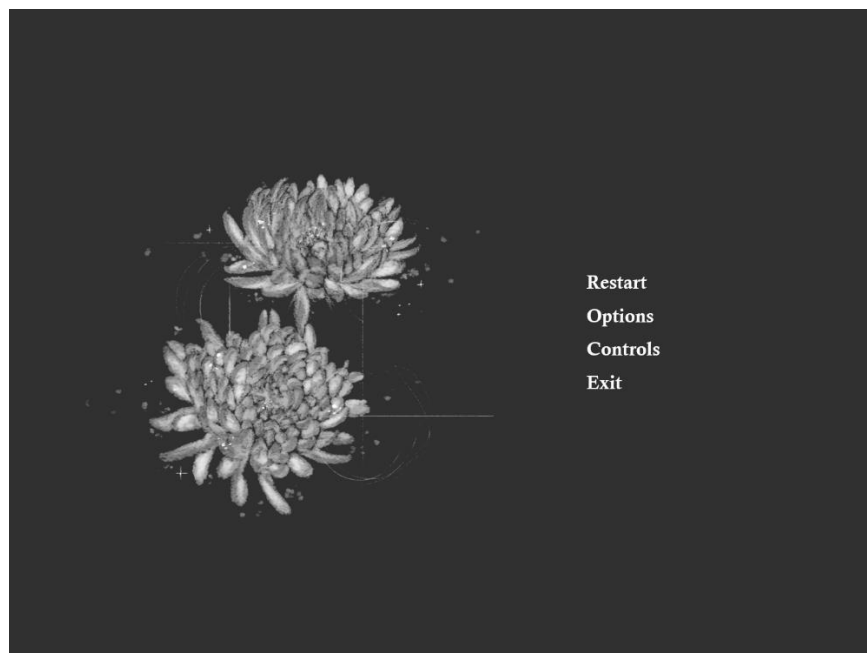
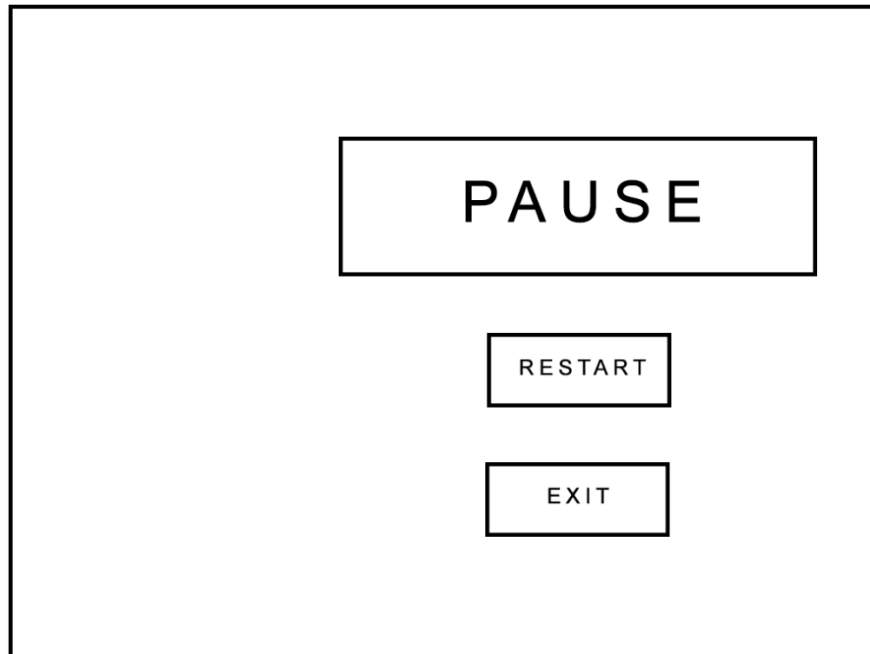
4.4. Pantalla inicial

Para la pantalla de inicio del juego, se busca una manera sencilla y visual de cómo va a iniciar el juego.



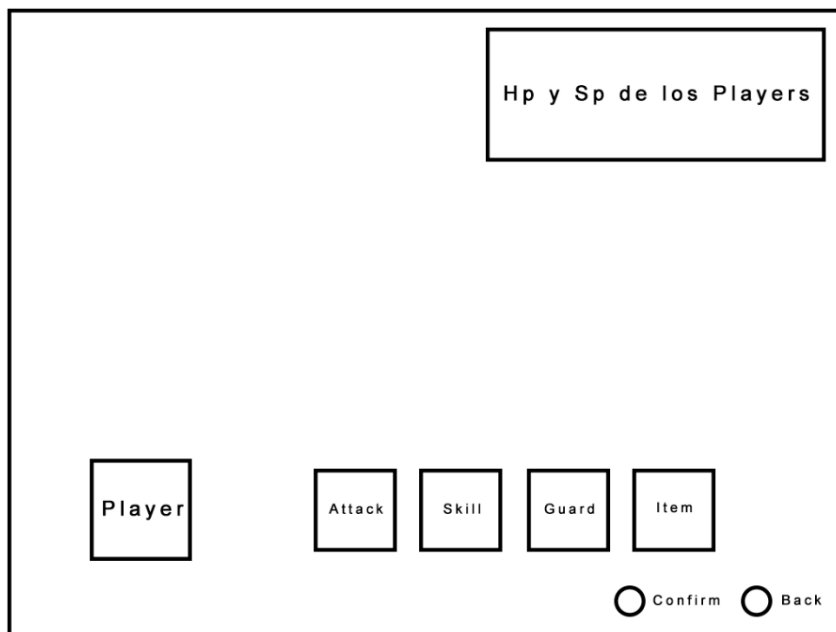
4.5. Menú

El menú de pausa cuenta con una forma visual y decorativa que nos muestra las distintas opciones que pueden ser seleccionadas. RESTART para volver a la partida y EXIT para salir del juego.



4.6. HUD (combate)

Para la pantalla de combate, se busca una forma sencilla y visual de demostrar que hace cada botón, teniendo el botón de ataque normal, el ataque especial, el botón de defenderse y el botón de curación.



4.7. Pantalla de derrota

La pantalla de derrota se activa cuando los dos personajes mueren en combate. Habrá dos botones, uno para volver a intentar y otro para salir del juego.



5. Level Desing Document (LDD)

5.1. Introducción y referencias

Night Parade of One Hundred demons se encuentra ambientado en el Japón feudal durante la era del Shogunato (1603–1868). El nivel de este juego refleja una ciudad de esta época que ha sido arrasada por una magia oscura que ha hecho que objetos cotidianos cobren vida y ataquen a los residentes.

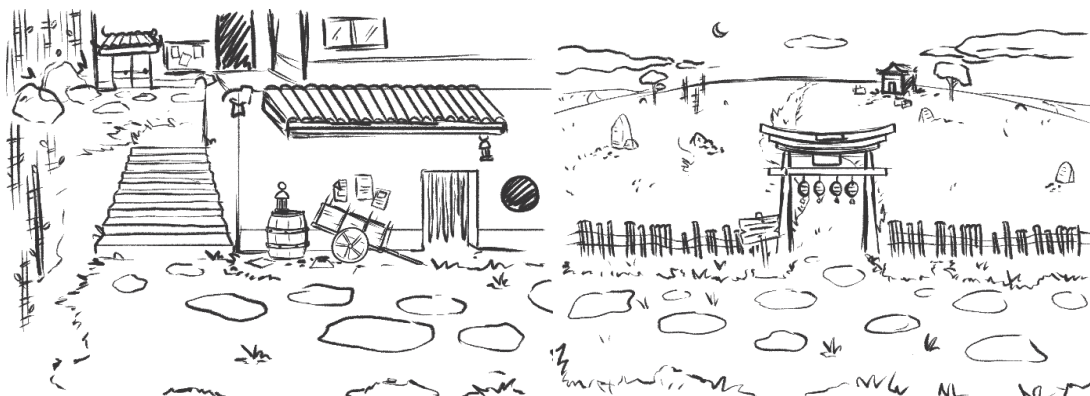
Para hacer este nivel, se han tenido en cuenta los escenarios de series como [Kimetsu no Yaiba](#).



[Calle de Kimetsu no Yaiba \(2016\) - Shūeisha](#)

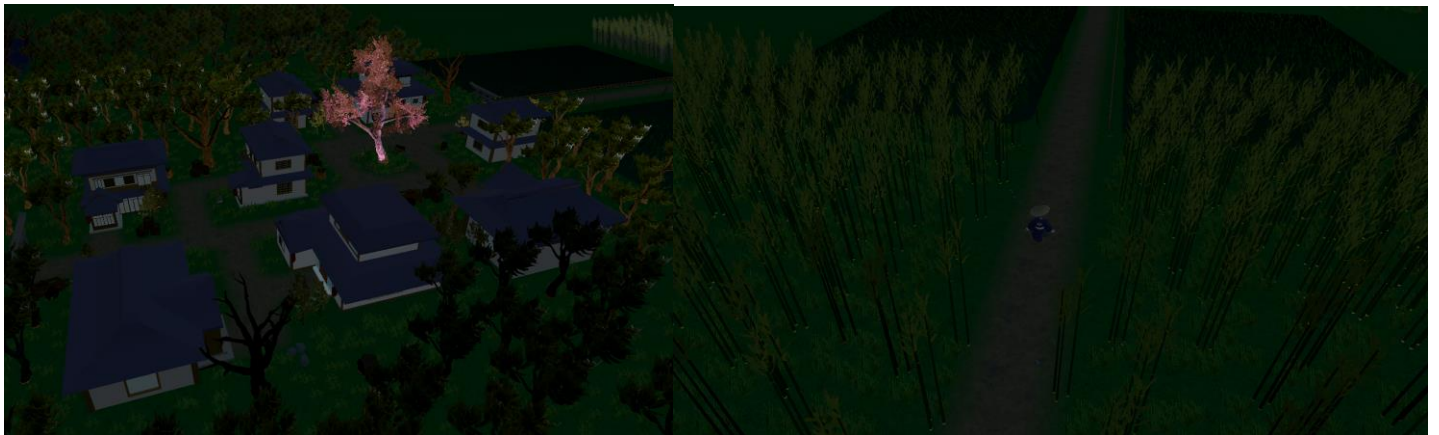
Como base para este primer nivel, se utilizará como referencia la disposición de las calles cuadradas y estrechas del Japón tradicional.

5.2. Concept



5.3. Nivel

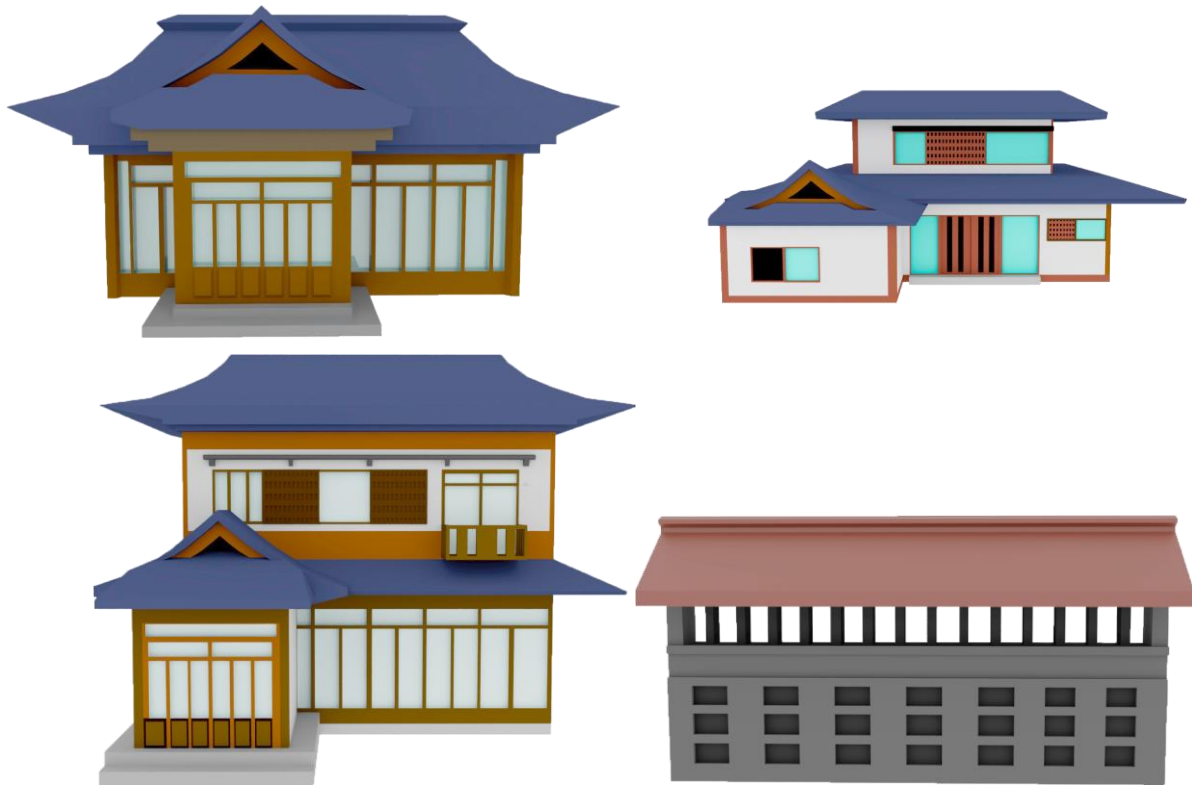
Así se muestra el esquema del nivel que se ha querido desarrollar y las consecuentes capturas de como quedó finalmente. Para este nivel, hemos querido ambientarlo en un pueblo japonés que se rodea por campos de arroz y que también cuenta con un tenebroso bosque en el que se encuentra el antiguo cementerio del pueblo.





5.3.1 Edificios y decoración

Para la ambientación de nuestro nivel, hemos decidido implementar unos edificios típicos japoneses de la era del Shogunato. Este tipo de casas se caracterizaban por ser mayormente de madera. Las decoraciones y grandes ventanales, mayormente de madera, en las zonas frontales de la casa y en las zonas que daban al patio de dichas casas, hace que estas tengan una constante sensación de luminosidad. Añadido a las casas, tenemos la valla de hormigón que las solían rodear. Estas se hacían para delimitar los terrenos que ocupaban cada una de las casas.



6. Character Desing Document (CDD)

6.1. Player. Kohaku

6.1.1. Descripción

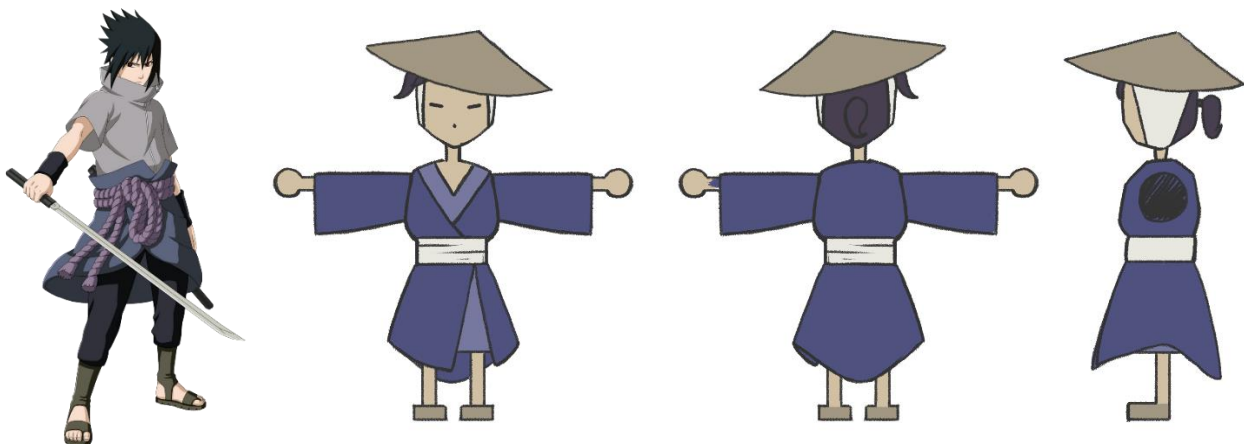
Kohaku es el mayor de los 3 hermanos. Posee una catana con la que ataca a melee. Es un personaje taciturno y generoso.

Su aspecto cuenta con una túnica tradicional junto a un sombrero de bambú clásico en un samurái. Su diseño se acerca bastante al de estos guerreros por lo que su arma también tendrá estas similitudes. En cuanto a la paleta de color, estará compuesto por colores que inspiran calma y serenidad como pueden ser el azul y el blanco. Es importante que no esté perfectamente definido para darle el aspecto que buscamos al juego.



6.1.2. Referencias y Concept

Como referencia para la creación se ha tenido en cuenta a Sasuke de la serie japonesa [Naruto: Shippūden](#) (2007-2017). Se puede apreciar en la paleta de colores del personaje y la personalidad seria. Además de una ligera inspiración en el atuendo.



6.1.2. Resultado final



6.2. Player. Tori

6.2.1. Descripción

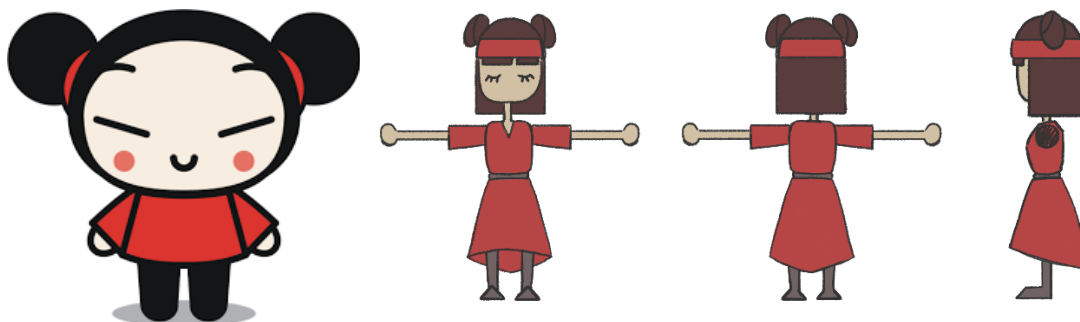
Tori es la mediana de los 3 hermanos. Posee un arco con el que ataca a distancia a los enemigos. Es un personaje inteligente y fiero.

Su aspecto cuenta con una túnica también, más fina que la de Kohaku. En la cabeza lleva una cinta a juego con los colores de la túnica el pelo en un medio recogido de dos moños. Siguiendo con la estética de los personajes, el diseño debe ser con aristas muy marcadas y figuras geométricas. La paleta de colores de este personaje es más cálida y potente, destacan las tonalidades rojas.

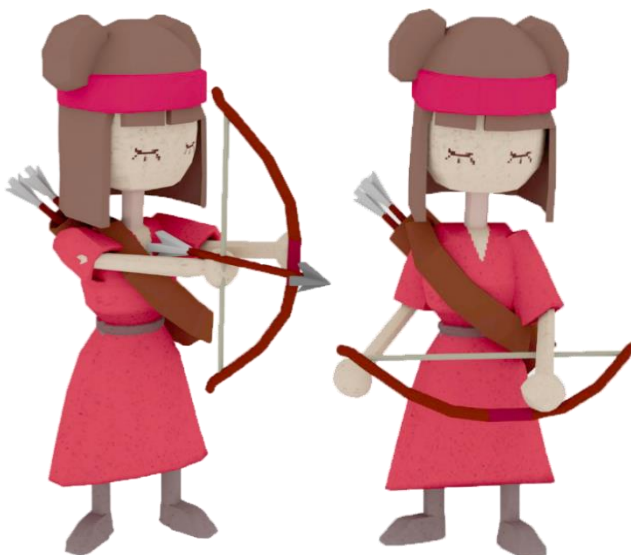


6.2.2. Referencias y Concept

Como referencia para la creación se ha tenido en cuenta a Pucca de la serie surcoreana-canadiense [Pucca](#) (2006-2008). Se puede apreciar en elementos como los moños del pelo y la paleta de colores que utilizan para el personaje principal de la serie.



6.2.2. Resultado final



6.3. NPC. Yuta

6.3.1. Descripción

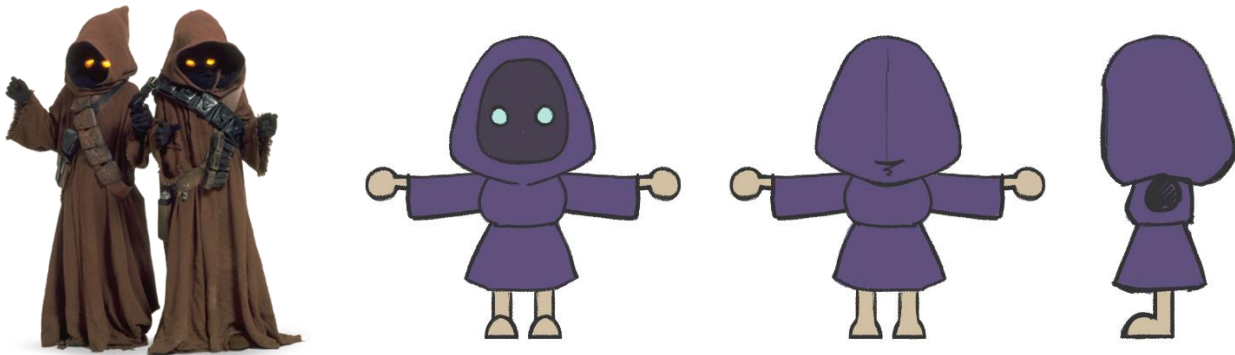
Yuta es el menor de los 3 hermanos. Posee la habilidad de magia y esta es manifestada con la ayuda de un bastón. Es un personaje místico y ligeramente ambicioso además de rencoroso. Está corrompido por la magia negra, por lo que para este se utilizará una paleta de colores más fría y oscura. Esta estará compuesta por colores púrpuras o derivados.

El atuendo de este personaje está compuesto por una túnica con capucha en color violeta. Esta tiene manga larga y le llega a las rodillas. Bajo la capucha solo se pueden apreciar sus ojos brillantes en un color azul hielo.



6.3.2. Referencias y Concept

Como referencia para la creación se ha tenido en cuenta a los Jawa de la famosa franquicia [Star Wars](#). Se puede apreciar en el atuendo y los ojos brillantes bajo la capucha.



6.3.3. Resultado final



6.4. Comparación de estaturas de los protagonistas



6.5. Enemigos. Tetera

6.5.1. Descripción

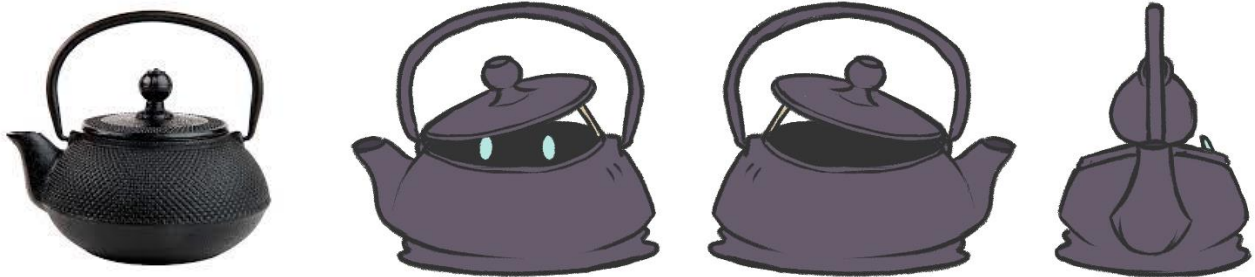
La tetera es uno de los tres tipos de enemigos que se encuentran en el juego. Este surgió de la posesión de una tetera normal y corriente causada por un Yokai. Es una tetera achata que tiene la tapa ligeramente levantada con un palo. En el interior se puede averiguar el espíritu del yokai gracias a los brillantes ojos azules. Estos ojos deben ser en el mismo color que los de yuta ya que es él el que controla a estos espíritus.

La paleta de colores es similar a la de yuta, ligeramente más apagada y oscura. Está compuesta por colores morados y grisáceos.



6.5.2. Referencias y Concept

Para este enemigo, la estética está centrada en las teteras de metal japonesas.



6.5.3. Resultado final



6.6. Enemigo. Farolillo

6.6.1. Descripción

El farolillo es el segundo de los tres tipos de enemigos que nos encontramos en este juego. Este surgió de la posesión de un farolillo decorativo de una tienda causada por un Yokai. Es el enemigo con colores mas brillantes de todo el juego, para que de la sensación de que resplandece.



6.6.2. Referencias y Concept

Para este enemigo, el objeto elegido en el que basar la estética, son las lámparas de papel que se encuentran en las tiendas típicas de la era Shogun en Japón. Es un farolillo tradicional de las festividades japonesas que tiene ojos causados por el Yokai.



6.6.3. Resultado final



6.7. Tumba

6.7.1. Descripción

La tumba es el último de los 3 enemigos que tiene el juego. Surgió de la posesión de un Yokai en una de las tumbas del cementerio local donde transcurre la historia.



6.7.2. Referencias y Concept

Para este enemigo, la inspiración directa es una tumba clásica sin ninguna decoración. Con el minimalismo de este personaje se busca un acabado sencillo y frío.



6.7.3. Resultado final



6.8. Comparación de altura de enemigos



7. Items, armas y props

7.1 Ítems

7.1.1 Sakura's Blessing

Este Item se utiliza en combate y su función es curar al jugador que seleccionemos. Si el jugador se encuentra al máximo de vida, este item no se puede usar y si se selecciona, no te dejará hacer la acción. Este item se encuentra en los cofres del nivel de exploración.

7.1.2 Fuijin's Breath

Este Item se utiliza en combate y su función es reanimar a uno de los dos Player cuando este haya muerto. Para utilizar el item, se debe morir en el combate con uno de los dos jugadores. Este item se encuentra en los cofres del nivel de exploración.

7.2. Props

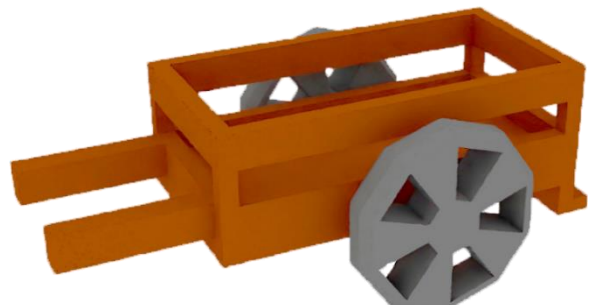
7.2.1. Cofre

La función de este elemento es el de guardar elementos que el jugador pueda adquirir al encontrarlo y abrirlo. Estos se encuentran alrededor de todo el mapa y otorgan bonificaciones y consumibles. Para la creación de este cofre, se ha tomado referencia de los cofres con temática japonesa que se han usado en el videojuego [Fortnite](#) (2017).



7.2.2. Carretilla

Una carretilla de madera de aspecto antiguo y clásica, con colores oscuros y naturales. Es uno de los objetos decorativos de la zona del poblado. Estos se pueden encontrar como decoración a lo largo del nivel de exploración.



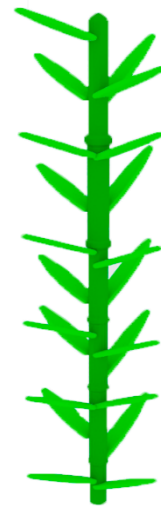
7.2.3 Barril y Caja

Una caja y un barril con las mismas características. Hechos de madera oscura con decoraciones metálicas en un tono desgastado por el tiempo. La ubicación de estos elementos prima en la zona del pueblo esparcidos a las puertas de las casas. Objetos decorativos de los niveles.



7.2.4. Bambú

Caña de bambú verde con hojas para decorar y delimitar el entorno del pueblo y el Cementerio. Cuanto más te acercas a Boss final más cañas de bambú se encontrarán. Objetos decorativos de los niveles.



7.3. Armas

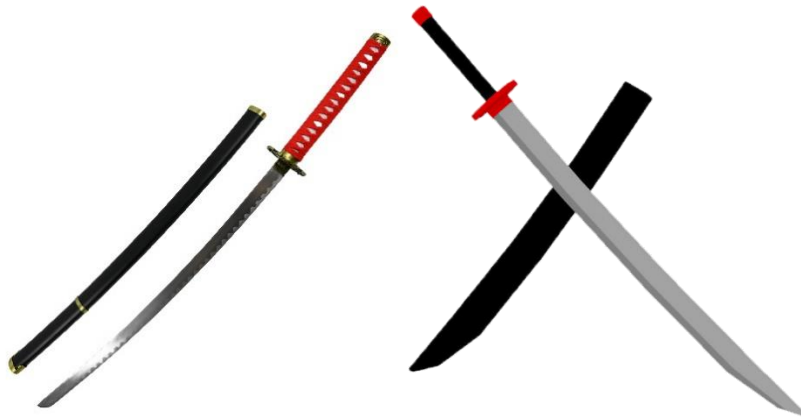
7.3.1. Bastón mágico

Bastón de aspecto desgastado y antiguo en color oro. Posee un mango alargado que permite al portador poder sostenerlo con comodidad además de unas decoraciones en los extremos. En la parte superior se encuentra un anillo del que cuelgan más anillos, de este lugar saldrán los ataques mágicos. El color será de un amarillo oscuro que simulará oro desgastado. Es el arma que portará el Boss final, Yuta.



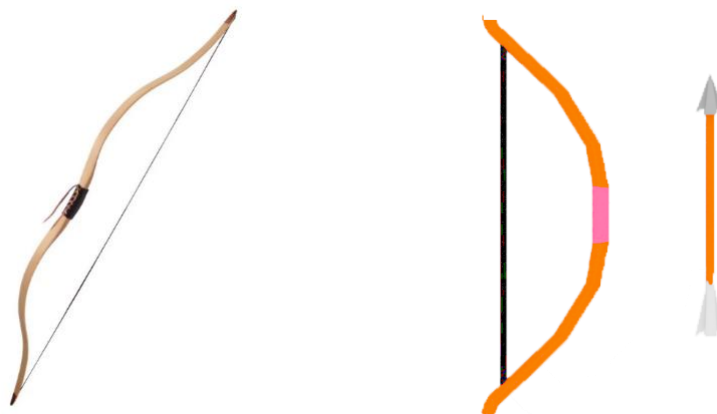
7.3.2. Katana

Katana clásica japonesa. Filo alargado y ligeramente más grueso de lo normal metálico. El mango del arma tiene que ser lo suficientemente largo para que el personaje dueño de esta pueda sostenerlo. Es de cuero y tiene detalles metálicos en rojo. A parte del arma, el personaje llevará la una vaina en la que poder guardarla cuando no esté en pose de ataque. Usa daño físico para poder atacar. Esta será el arma del protagonista, Kohaku. Está basada en las katanas que usaban los samuráis japoneses en la era Shogun.



7.3.3. Arco y flecha

Arco simplificado y de apariencia ligero. De madera oscura y con un detalle en rojo donde se apoya la flecha para disparar. La flecha, que sería el proyectil que usa esta arma, es de la misma madera que el arco. La punta de acero gris y proporcional al tamaño de las plumas que se encuentran al otro extremo del arma. Utiliza un daño físico menor al de la katana para atacar. El personaje portador de este arco también tendrá un carcaj en el que almacenar las flechas, este será de cuero marrón y con forma circular atado a la espalda con una correa cruzada.



8. Sonido

NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN	CUANDO SE USA	Quien lo usa/ Objeto que lo usa	LOOP
Ambient Bugs	SFX	Sonido de ambiente de bichos	Se usa en la exploración para dar ambiente tenebroso	Lo utiliza la escena de exploración	Si
Ambient Frogs	SFX	Sonido de ambiente de ranas	Se usa en la exploración para dar ambiente tenebroso	Lo utiliza la escena de exploración en los campos de arroz.	Si
Ambient Owl	SFX	Sonido de ambiente de buhos	Se usa en la exploración para dar ambiente tenebroso	Lo utiliza la escena de exploración cuando entramos al bosque	Si
Ambient Rain	SFX	Sonido de ambiente de lluvia	Se usa en la exploración para dar ambiente tenebroso	Lo utiliza la escena de exploración	Si
Ambient Water	SFX	Sonido de ambiente de agua	Se usa en la exploración para dar ambiente tenebroso	Lo utiliza la escena de exploración en los campos de arroz.	Si
Ambient Wind	SFX	Sonido de ambiente de viento	Se usa en la exploración para dar ambiente tenebroso	Lo utiliza la escena de exploración	Si
Ambient Wolf	SFX	Sonido de aullido de lobo	Se utiliza en la exploración para dar ambiente tenebroso	Lo utiliza la escena de exploración al entrar en el bosque	Si
Break Box	SFX	Sonido de cajas de madera rompiéndose	Se utiliza cuando rompemos cajas en la escena de exploración	Se utiliza en la escena de exploración cuando interactuamos con las cajas	No

Encounter	SFX	Sonido de inicio de encuentro aleatorio	Se utiliza cuando vamos a entrar en combate	Lo usa la escena de exploración cuando va a iniciar un encuentro aleatorio	NO
Footseps	SFX	Sonido de pasos al caminar	Se utiliza cuando nuestro personaje anda por la escena de exploración	Se utiliza en la escena de exploración cuando nos movemos con nuestro personaje	SI
Open Chest	SFX	Sonido de un cofre de madera abriendose	Se utiliza cuando abrimos un cofre en la escena de exploración	Se utiliza en la escena de exploración cuando nuestro personaje interactua con un cofre	NO
Take Item	SFX	Sonido de recolección de objetos	Se utiliza cuando recogemos un objeto del suelo en el nivel de exploración	Lo utiliza la escena de exploración cuando el jugador recoge un objeto del nivel.	NO
Torch Fire	SFX	Sonido de ambiente del fuego de una antorcha	Se utiliza en la exploración para dar ambiente tenebroso	Lo utilizan las antorchas que se encuentran en la exploración para dar ambiente tenebroso.	SI
Yuta Crying 1	SFX	Sonido de lloro de Yuta	Se utiliza cuando nos acercamos a Yuta en el cementerio	Lo utiliza Yuta para dar una sensación tenebrosa en la exploración	NO
Yuta Crying 2	SFX	Sonido de lloro de Yuta	Se utiliza cuando nos acercamos a Yuta en el cementerio	Lo utiliza Yuta para dar una sensación tenebrosa en la exploración	NO

Yuta Crying 3	SFX	Sonido de lloro de Yuta	Se utiliza cuando nos acercamos a Yuta en el cementerio	Lo utiliza Yuta para dar una sensación tenebrosa en la exploración	NO
Defend	SFX	Sonido de defensa contra ataques	Se utiliza en combate cuando usamos la opción de defender	Lo utilizan los personajes cuando se defienden de ataques en combate	NO
Healing	SFX	Sonido de curación	Se utiliza en combate cuando seleccionamos una curación	Lo utilizan los personajes cuando se curan	NO
Kohaku Attack	SFX	Sonido de ataque con espada	Se utiliza cuando seleccionamos el ataque principal de Kohaku en combate	Lo utiliza Kohaku cuando seleccionamos su ataque principal en combate	NO
Kohaku Skill	SFX	Sonido de ataque doble de espada	Se utiliza cuando seleccionamos la skill de Kohaku en combate	Lo utiliza Kohaku cuando seleccionamos su skill en combate	NO
Revive	SFX	Sonido de reanimación de personajes caidos	Se utiliza cuando reanimamos en combate a un aliado caído/muerto	Se utiliza en combate cuando reanimamos a un aliado caído/muerto	NO
Tori Attack	SFX	Sonido de ataque con arco y flecha	Se utiliza cuando seleccionamos el ataque con Tori en combate	Se utiliza en combate cuando atacamos con Tori.	NO

Tori Skill	SFX	Sonido de aumento de daño hacia aliados	Se utiliza cuando damos el aumento de daño a nuestros aliados en combate	Se utiliza al seleccionar la skill de Tori para aumentar el daño de nuestros personajes en combate	NO
<u>Select Sound</u>	VFX	Sonido de selección de acción	Se utiliza cuando seleccionas una acción en combate	Lo usa el canvas que tiene las acciones de combate cuando seleccionamos una acción en combate.	NO
<u>Confirm Sound</u>	SFX	Sonido de selección de acción	Se usa al confirmar una acción en combate	Lo utiliza el canvas que tiene las acciones de combate cuando confirmamos la selección de una acción.	NO
Teapot Death	SFX	Sonido de muerte de la tetera enemiga	Se utiliza cuando una tetera enemiga muere en combate	Se utiliza cuando una tetera enemiga muere en combate	NO
Tomb Death	SFX	Sonido de muerte de la tumba enemiga	Se utiliza cuando una tumba enemiga muere en combate	Se utiliza cuando una tumba enemiga muere en combate	NO
Lantern Death	SFX	Sonido de muerte del farolillo enemig	Se utiliza cuando un farolillo enemigo muere en combate	Se utiliza cuando un farolillo enemigo muere en combate	NO
<u>Guard</u>	VFX	Sonido de un hechizo	Se usa al utilizar el Guard del jugador	Lo usan los protagonistas cuando	NO

<u>Sound</u>		de runas	dentro de combate	seleccionamos Guard en combate	
<u>Item Sound</u>	VFX	Sonido de pociones/Burbujas	Se usa al utilizar un item en batalla por el jugador dentro de combate	Lo utiliza el jugador cuando se usa de un item en batalla.	NO
<u>Hit Sound</u>	VFX	Sonido de impacto.	Se utiliza cuando un enemigo ataca al Player/ cuando un enemigo es atacado por el jugador	Lo utilizan los jugadores cuando un enemigo les ataca y les hace daño.	NO
<u>Death Sound</u>	VFX	Sonido de muerte.	Se utiliza cuando derrotan a alguno de los jugadores	Lo utilizan los jugadores cuando son derrotados en la escena de combate	NO
Main Theme Rise Of The Ronin *	OST	Música de ambiente del nivel de exploración	Se utiliza para dar ambiente al nivel de exploración	Se utiliza por defecto en el nivel de exploración para dar ambiente	SI
Rapid Battle Rise Of The Ronin *	OST	Música de ambiente de combate	Se utiliza para dar ambiente a la escena de combate	Se utiliza para dar ambiente a la escena de combate	SI
Suburbs of Edo Rise Of The Ronin *	OST	Música de ambiente del nivel de exploración	Se utiliza para dar ambiente al pueblo del nivel de exploración	Se utiliza dentro del pueblo en el nivel de exploración	SI

*Rise of the Ronin de Team Ninja publicado por Sony Interactive Entertainment y Koei Tecmo. Compuesto por Inon Zur

9. Cinemática

Guion técnico

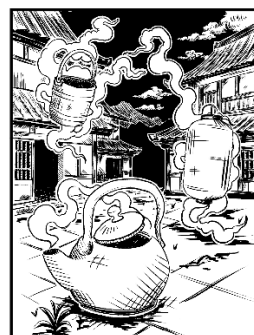
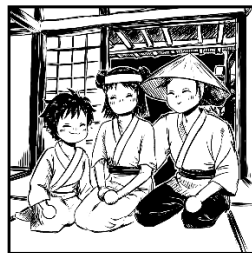
Esc.	Plano	Tipo de plano	Movimiento de cámara	Descripción	Sonido	Texto
1	1	Plano medio	Zoom in rápido sobre la primera viñeta del comic. Ligero movimiento de lado a lado	Se muestra la primera viñeta del comic en la que los hermanos están disfrutando de un momento juntos	Sfx: sonido de risas, sonidos de papel deslizando Música: Música tradicional japonesa feliz	-
1	2	Plano entero	Zoom out y seguido zoom in en la siguiente viñeta. Ligero zoom sobre la viñeta.	La siguiente viñeta del comic, en la que se muestra como el más pequeño esta jugando en el bosque y se pierde	Sfx: risa de niño, pisadas sobre hierba, niño asustado Música: comienzo del plano con la continuación de la anterior música, después mismo estilo, pero tensa.	-
1	3	Plano entero	Travelling hacia la siguiente viñeta. Estático.	Viñeta en la que se vuelve a mostrar a los hermanos y el menor desaparece, dejando un hueco en su anterior sitio.	Sfx: sonido dramático al desaparecer el niño Música: continuación de la del anterior plano	-
1	4	Cartel textual	Estático.	Pantalla en negro en la que se muestra una elipsis de 1 año	Música: continuación	"1 YEAR LATER"

1	5	Plano general	Ligero zoom.	Se muestra el poblado en el que residen los hermanos siendo invadido por unos espíritus que poseen los objetos cotidianos de este.	Sfx: sonidos fantasmagóricos Música: continuación de la anterior	-
---	---	---------------	--------------	--	---	---

La cinemática se ha hecho a partir de una página de comic realizado previamente en adobe Photoshop, donde se han separado algunos elementos, como el niño pequeño y los objetos que han sido poseídos. Esto con el objetivo de animar todo lo posible los elementos para hacer más dinámico el video.

La animación de la cámara y los elementos separados del comic se ha llevado a cabo en adobe After Effects para después llevarlo a adobe Premiere Pro, donde se han recortado algunos clips y añadido algunos frames más. Por ejemplo, el cartel que indica que ha pasado un año.

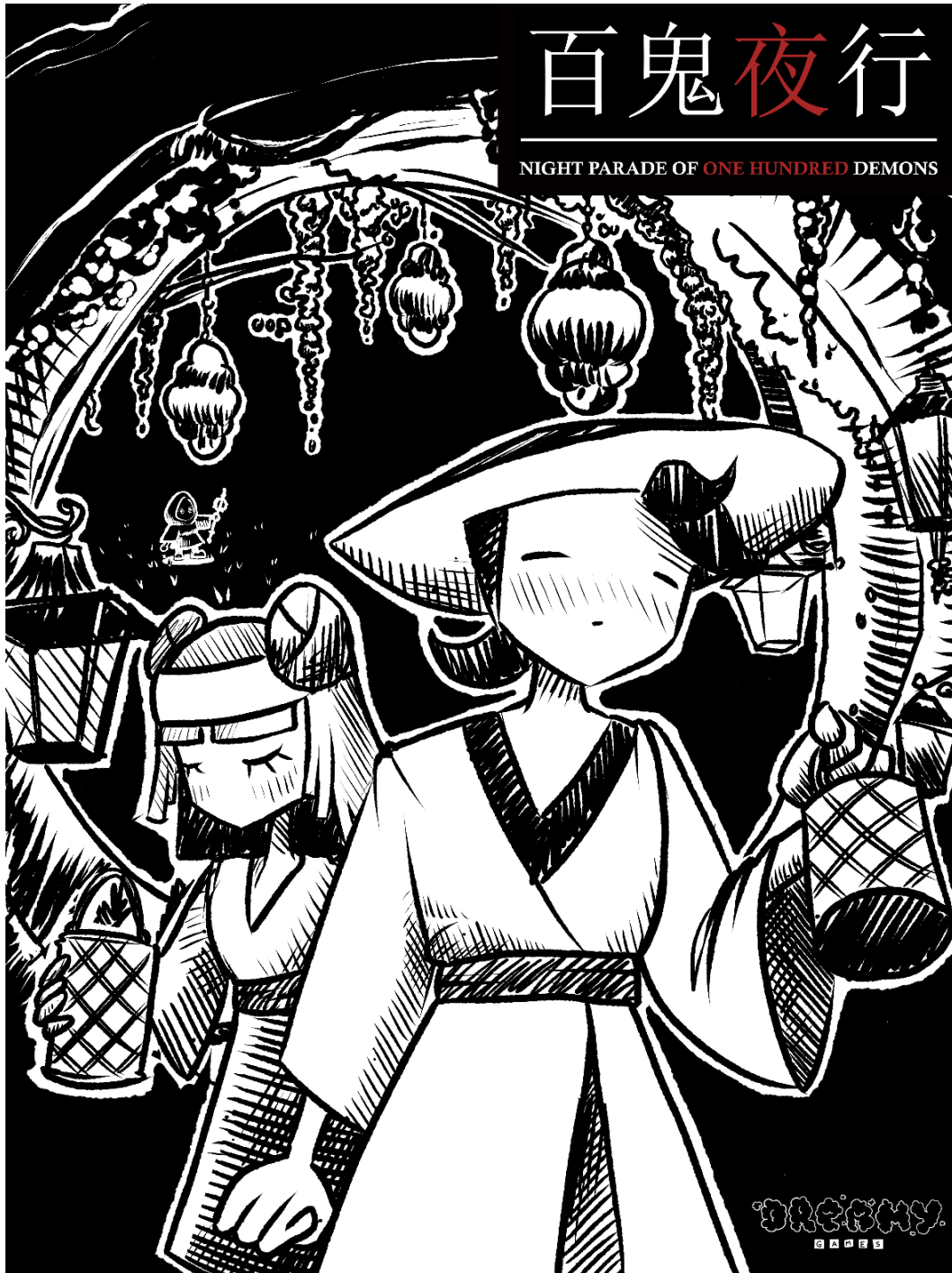
Los efectos de sonido y la música de toda la animación ha sido añadida en adobe Premiere Pro.



百鬼夜行
NIGHT PARADE OF ONE HUNDRED DEMONS

MARKETING

10. Póster



11. Branding

El branding va a ser algo sencillo. Busca ser ligero y minimalista ya que el resto de los elementos del juego ya están bastante cargados, tanto el arte estilo manga de las pantallas, el poster y la cinemática, como el juego en si con el filtro pixelado.

La paleta de colores varía entre negro y blanco según lo que se encuentre debajo. Lo que permanece siempre igual es el color rojo en la letra japonesa y el one hundred. Dejando así dos posibles combinaciones: rojo-negro, rojo-blanco.

百鬼夜行

NIGHT PARADE OF **ONE HUNDRED** DEMONS

CONCLUSIONES

Night Parade of One Hundred Demons se creó con la idea de recrear un videojuego en homenaje a los juegos retro de las consolas PlayStation 1, teniendo una estética visual retro, modelos Low Poly, cámaras fijas y texturas pixeladas cuidadas para lograr un acabado coherente y agradable. A través de su narrativa ambientada en el Japón feudal, el proyecto nos muestra una trágica historia de tres hermanos que se separan por causas naturales.

El sistema de ataque por turnos y encuentros aleatorios hace que el juego no sea tan pesado de jugar y así dejar al jugador la posibilidad de explorar el mapa de forma pausada y estratégica. La ambientación inspirada por la cultura japonesa y por las criaturas inspiradas en el folclore japonés [Hyakki Yagyō](#), fue diseñada para darle un toque tenebroso al juego sin llegar al terror.

El nivel propuesto sirve para aprender cómo funcionan las mecánicas de este juego. Juntando la exploración junto a los encuentros aleatorios, nos da las bases para poder progresar con los conocimientos básicos para poder pasar el juego.

Para finalizar, este proyecto no solo cumple con el objetivo de demostrar las distintas competencias académicas de este grado superior, sino que también da un lugar al futuro desarrollo del juego completo para que pueda ser comercializado.

En cuanto a las dificultades de este proyecto, la gran carga de trabajo que supone hacer un videojuego entre 3 personas ha afectado al desarrollo del juego. Ligado a esto, los problemas inevitables como que los programas no funcionen como esperábamos ha sido muy exhaustivo y desesperante, ya que cuando pensábamos que una cosa estaba arreglada y funcionaba, de repente nos dio error y dejó de funcionar. Este tipo de errores espontáneos nos han hecho bajar el ritmo de trabajo y provocar frustración.

BIBLIOGRAFÍA

- *Efecto pixelado online*. (s. f.). PineTools. <https://pinetools.com/es/efecto-pixelado-imagen>
- *Browse Fonts - Google Fonts*. (s. f.). Google Fonts. <https://fonts.google.com/>
- Wikipedia contributors. (2025, 18 mayo). Hyakki Yagyō. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Hyakki_Yagy%C5%8D
- Wikipedia contributors. (2025b, junio 1). Mon (emblem). Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Mon_\(emblem\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mon_(emblem))
- Yokai, C. T. W. (s. f.). Yōkai. Wiki Yokai. <https://yokai.fandom.com/es/wiki/Y%C5%8Dkai>
- Yokai | Nioh 2 Wiki. (s. f.). Nioh 2 Wiki. <https://nioh2.wiki.fextralife.com/Yokai>
- colaboradores de Wikipedia. (2025, 28 abril). Santa Compañía. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Santa_Compa%C3%B1a
- School, A. C. A. (2024, 18 abril). Cómo hacer un manga paso a paso | Animum. Animum 3D. <https://www.animum3d.com/blog/como-hacer-manga/>
- Jako Del Bueno. (2017, 27 abril). CÓMO DIBUJAR MANGA: PÁGINA PASO a PASO | Jako del bueno [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YBPmRDuta30>
- colaboradores de Wikipedia. (2025, 9 junio). Fortnite. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Fortnite>
- Albader, S. (s. f.). A Comparison of Final Fantasy VII Remake to the Original. Smoke Signals. <https://chsnews.org/9664/showcase/a-comparison-of-final-fantasy-vii-remake-to-the-original/>
- Free UI Click Sound Pack | Audio Sound FX | Unity Asset Store. (2023, 26 marzo). Unity Asset Store. <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/free-ui-click-sound-pack-244644>
- Cartoon FX Remaster Free | VFX Particles | Unity Asset Store. (2025, 28 enero). Unity Asset Store. <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/cartoon-fx-remaster-free-109565>