

Game Design Document

KnightQuest



Abenante, Eduardo
Aprenentatge basat en projectes
DAM2AM
2025-26

Índex

1. Game Design.....	3
1.1. Idea.....	3
1.2. Objectius.....	3
1.3. Públic Objectiu.....	3
1.4. Història.....	3
1.5. Controls.....	3
1.6. Condicions d'inici i fi.....	4
2. Descripció dels personatges.....	5
3. Disseny d'escenes.....	7
3.1. Escena 1 (Overworld).....	7
3.2. Escena 2 (Cova).....	9
3.3. HUD.....	10
4. Mecàniques del joc.....	12
5. Altres pantalles.....	13
5.1. Menú principal.....	13
5.2. Menú d'opcions.....	14
6. Menú de pausa.....	14
6.1. Final del joc.....	15
6.1.1. Victòria.....	15
6.1.2. Derrota.....	15
7. Art i disseny.....	16
7.1. Personatges.....	16
7.2. Decoratius.....	19
7.3. Música.....	21
7.4. Efectes.....	22
7.5. Il·luminació.....	22
7.6. Sistema de partícules.....	22

1. Game Design

1.1. Idea

La idea principal d'aquest joc és aconseguir dissenyar un joc ambientat en un món fantàstic, d'inspiració medieval, on el protagonista ha de resoldre misteri, aconseguint pistes investigant el seu món i parlant amb els seus habitants per aconseguir recuperar un objecte de valor que li permetrà resoldre els problemes del seu món.

1.2. Objectius

L'objectiu és aconseguir totes les pistes necessàries per poder accedir a una àrea final, on el protagonista ha de demostrar que ha investigat tot el necessari i ha de respondre correctament una pregunta, si respon correctament, pot recuperar l'objecte de valor i sortir del nivell, completant el joc, opcionalment pot intentar complir un objectiu secundari, que donarà com a resultat un petit canvi a la pantalla de victòria. Si el jugador no aconsegueix respondre correctament la resposta, perderà la partida i haurà de tornar a començar.

1.3. Públic Objectiu

El públic objectiu és la gent apassionada pels mons de fantasia i pels jocs d'exploració, no necessàriament dedicats a l'acció, sinó enfocat més en l'ambientació, els personatges i el món en el qual habiten, com a símil, més similar a una novel·la de misteri que a una pel·lícula d'acció.

1.4. Història

La història d'aquest joc comença en un món en decadència on tots els esdeveniments d'importància ja han ocorregut, és un món estancat en temps més antics, on la societat no ha aconseguit progressar, aquest món és similar a la nostra edat medieval, però mostra petites diferències, i no té un nom predefinit, aquesta característica es repeteix constantment amb els personatges i localitzacions d'aquest nom, ja que els seus noms, si és que tenen, ja no són importants.

El nostre protagonista és un cavaller sense nom, que ha rebut ordres directes de la corona, per recuperar un objecte de gran valor perdut fa cents d'anys, el cavaller s'haurà d'aventurar dins de les cavernes i haurà de resoldre diferents puzzles i endevinalles per procurar aquest objecte i completar la seva comesa.

1.5. Controls

Moviments bàsics → WASD

Saltar → Space

Moure la càmera → Ratolí

Interactuar → E

Avançar diàleg (Mentre es conversa amb un NPC) → Space

Ocultar UI → O

1.6. Condicions d'inici i fi

Inici: L'ordre anticipat és que el jugador comenci a l'escena 1, on ha de completar una sèrie de missions principals i secundàries per aconseguir avançar a la segona escena, si des del menú es tria començar des de la segona escena, ha de complir l'objectiu de la segona escena, que és recuperar l'objecte d'una cova.

Fi: Hi ha dues possibles opcions per acabar la partida:

- **Victòria:** El protagonista aconsegueix recuperar un objecte a la segona escena (cova) i intenta sortir d'aquesta, això acaba el joc i el porta a la pantalla de victòria.
- **Derrota:** El jugador no aconsegueix recuperar l'objecte després d'intentar-ho 3 vegades, si això succeeix, es porta a la pantalla de derrota.

2. Descripció dels personatges

	<h3>Cavaller</h3> <p>Un protagonista sense nom o aspiracions, el seu únic propòsit és complir les ordres que la corona li ha imposat.</p> <p>No parla si no és necessari, per aconseguir servir a la corona de la millor forma possible, el cavaller ha après a fixar-se en cada detall, per insignificant que sembli.</p>
---	--

	<h3>Guarda</h3> <p>Soldat al servei de la corona, és l'encarregat de vigilar el camí fins al castell i assegurar que és segur, des que se li va assignar aquest càrrec, no ha vist cap esdeveniment important.</p> <p>Li agrada parlar.</p>
--	---

	<h3>Caçador</h3> <p>Habitant del món amb una passió per la caça, passa la majoria del temps dins dels boscos del regnat, ha notat que el bosc ja no és el que era, tot i que segueix sent perillós, li sembla que no hi ha hagut cap canvi en molt de temps.</p>
---	--

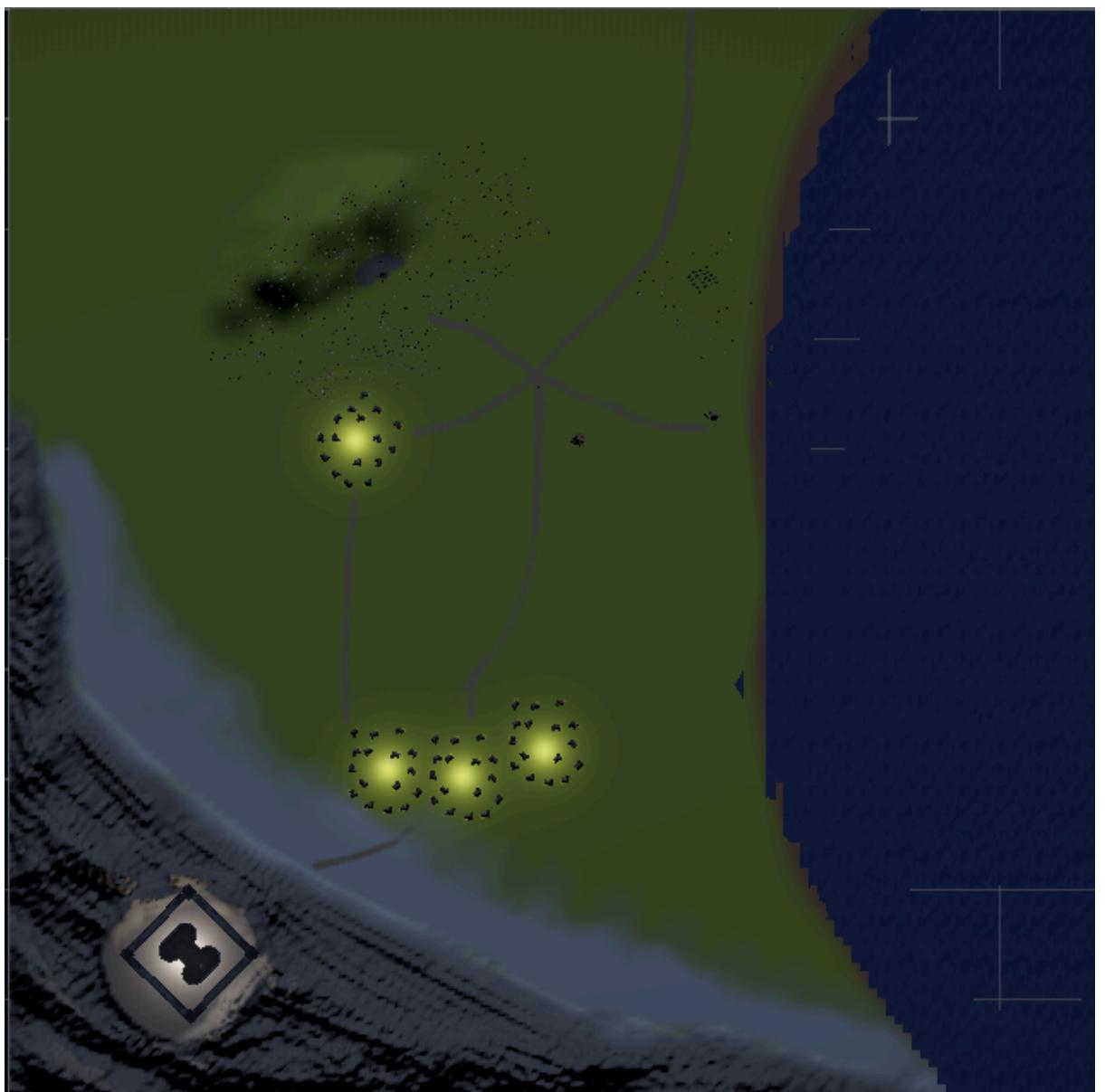
	<h2>Renegat</h2> <p>Vilatjana de l'aldea propera al bosc que ha triat abandonar el poblat i viure en soledat, ha decidit aquest camí per l'angoixa de la vida repetitiva que s'ha implantat al poble.</p>
---	---

	<h2>Savi</h2> <p>Un dels membres més importants de la cort real, experimentat en la màgia antiga, se li va encarregar fa molt de temps investigar la raó per la qual el llac proper al castell ha deixat de donar peixos, encara no ha aconseguit arreglar el problema, i no tornarà al castell fins a aconseguir-ho.</p>
--	---

	<h2>Ogre</h2> <p>Antigament, era un humà, però després de robar un objecte màgic, el seu cos va canviar de forma i va oblidar tota la seva vida passada, ara habita la cova dins del bosc reial, custodiant l'objecte que el va transformar en el que es.</p>
---	---

3. Disseny d'escenes

3.1. Escena 1 (Overworld)



Aquesta escena està composta per diverses zones, que estan dividides en zones jugables i zones no jugables, hi ha una música global i un efecte de so global, la música es reproduceix sempre i l'efecte de so (tro) sona de forma aleatòria.

Hi ha dos sistemes de partícules, un simula pluja al voltant del jugador, un segon implementa boira a les muntanyes per donar un efecte de profunditat.

Jugables:

→ **Pradera (zona inicial):** La zona on comença el jugador, l'únic d'interès és el guarda, que dona la pista inicial per avançar en el joc, des d'aquesta zona es pot accedir a tota la resta de zones amb facilitat.

→ **Bosc reial:** Zona “final” d'aquesta àrea, és fàcil desubicar-se per la gran quantitat de vegetació, hi ha dues zones d'interès, podem trobar al caçador, que ens donarà una de les pistes necessàries per completar la zona, i podem trobar l'entrada a la cova, si intentem accedir a l'entrada sense haver recol·lectat totes les pistes obligatòries, el nostre personatge no intentarà entrar-hi, en canvi, si tenim les pistes, podem avançar a l'interior de la cova.

Aquesta zona té el seu propi efecte de soroll que s'executa de forma aleatòria mentre el jugador estigui dins.

→ **Cova:** Subzona dins del bosc reial, es denota per incorporar una petita muntanya on podem trobar l'entrada a la cova.

→ **Cementeri:** Zona opcional que permet completar l'única missió secundària del joc, per aconseguir completar-la, cal apropar-se al cementiri i estar quiet durant un moment.

Aquesta zona té el seu propi efecte de soroll que s'executa de forma aleatòria mentre el jugador estigui dins.

→ **Molí de vent:** Petita construcció on podem trobar al savi per completar la seva missió, funciona essencialment com un punt de referència i no té cap funcionalitat addicional.

→ **Llac:** Gran llac amb aigua enverinada, si el jugador entra en contacte amb l'aigua profunda, mor, i es reinicia el nivell des del principi

Aquesta zona té el seu propi efecte de soroll que s'executa de forma aleatòria mentre el jugador estigui dins.

→ **Casa:** Petita construcció on podem trobar al renegat per completar la seva missió, de forma similar al molí de vent aquesta àrea només funciona com un punt de referència i no té cap altra funció.

No jugables:

→ **Aldea del bosc:** Lloc d'origen del renegat, es diu que la vida a aquesta aldea és monòtona i repetitiva des de fa molt de temps, no es pot accedir a la zona, però si es pot escoltar a la gent parlant si el jugador s'apropa prou.

→ **Aldea reial:** Lloc d'origen del Savi, aldea que viu sota la muntanya, a prop del castell, reservada per la classe alta del regne.

→ **Castell:** Lloc des que comença el protagonista abans que l'usuari tingui el control, punt de referència principal del joc.

3.2. Escena 2 (Cova)

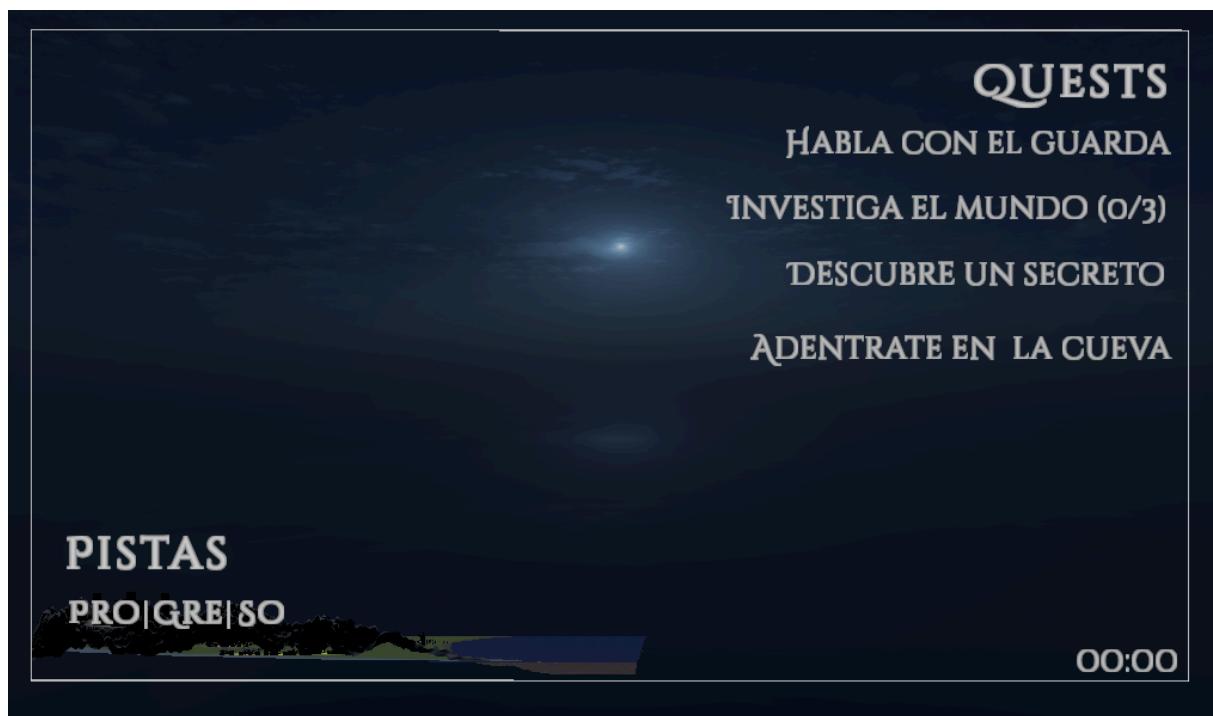


L'escena 2 és més simple en complexitat, amb un passadís on comença el jugador i un accés directe a la sala principal on es troba l'ogre, una de les sales ha perdut accés, ja que la porta ha estat bloquejada per immobiliari, mentre que les altres sí que tenen accés, però no es pot fer res a elles que no sigui exploració.

A la sala principal es pot parlar amb l'ogre per poder iniciar la missió final del joc, el jugador ha de respondre correctament a la pregunta de l'ogre i té 3 intents per aconseguir-ho, si ho aconsegueix, té l'oportunitat de recuperar l'objecte i sortir de la cova, en fer-ho, passa a la pantalla de victòria, si falla en respondre, anirà a la pantalla de derrota.

No hi han efectes de so, només hi ha música de fons.

3.3. HUD



El HUD principal mostra les missions del jugador, les pistes que ha aconseguit, i un comptador del temps que ha jugat.

Missions:

1: Parlar amb el guarda: Completar aquesta missió és obligatòria per poder avançar, la resta de missions no apareixeran a la pantalla fins que aquesta es completi.

2: Investigar el món: Cal parlar amb els 3 NPC per completar la missió, cada vegada que es parla amb un per primer cop, es desbloqueja una pista per la següent escena.

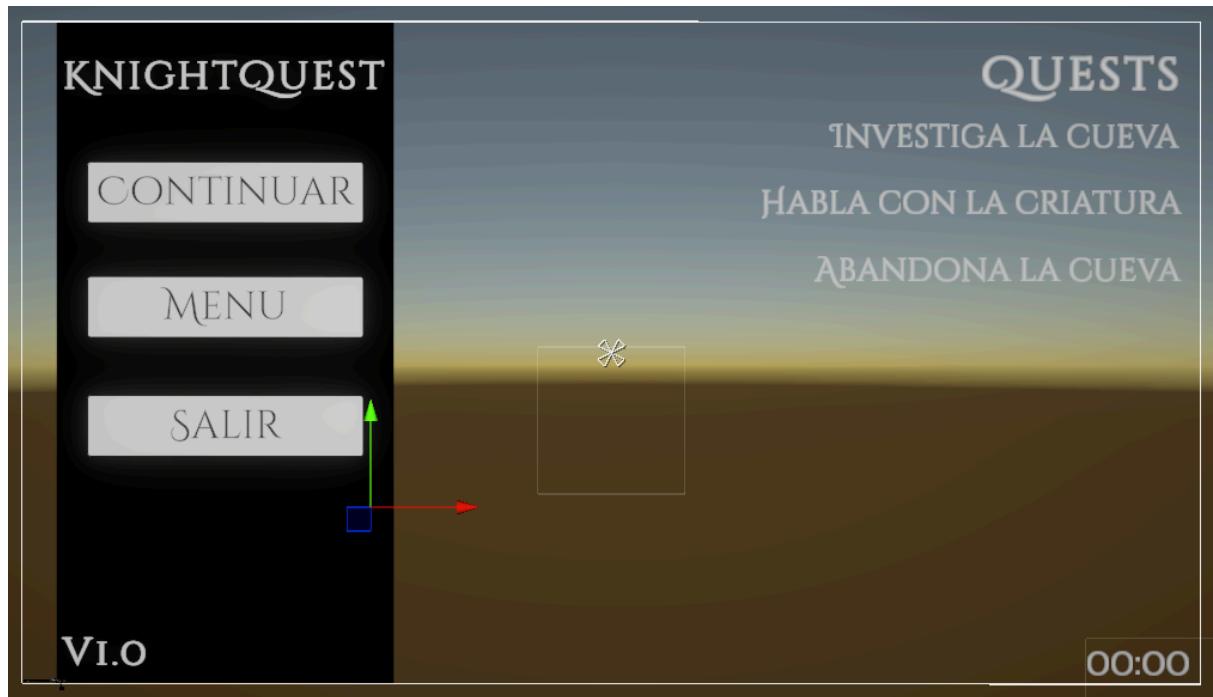
3: Descobreix un secret: Missió secundària, per completar-la cal visitar el cementiri un cop

4: Endinsar-se a la cova: Missió final de l'escena, només es pot accedir dins de la cova si aquesta missió és activa, cal completar la missió 1 i 2 perquè aquest sigui el cas.

Pistes:

- 1:** Síl·laba “Pro”
- 2:** Síl·laba “Gre”
- 3:** Síl·laba “So”

La paraula clau és “**Progresó**”.



A l'escena 2 mantenim el mateix HUD, però les pistes estan sempre visibles i les missions canvien, si no hem anat directament a l'escena 2 des del menú principal, el comptador de temps inclourà el temps que el jugador ha trigat a l'escena 1.

Missions:

1: Investiga la cova: El jugador ha de sortir del passadís inicial per completar la missió, llavors es mostra la missió 2.

2: Parla amb la criatura: Per completar la missió, el jugador ha de parlar amb la criatura i succeir, llavors es desbloqueja la següent missió i apareix un objecte a l'escenari.

3: Abandona la cova: Per abandonar la cova i guanyar la partida, el jugador necessita recol·lectar l'objecte i visitar el passadís, llavors s'arriba a la pantalla de victòria.

4. Mecàniques del joc

El protagonista pot interactuar amb els NPC del món, al fer-ho, es desencadena una línia de diàleg on el NPC dona pistes al jugador, en acabar de parlar, dependent del NPC, es completarà una missió, es desbloquejarà una pista, o fins i tot, les dues.

El jugador a l'escena 1 ha de parlar amb el guarda per desbloquejar la resta de missions, per completar el joc, només necessita parlar amb 3 altres NPCs que es troben a l'escena, si el jugador vol descobrir tots els secrets, també pot visitar el cementiri per desbloquejar un diàleg addicional, si comet l'error de caure al llac, el seu progrés es reinicia, però no el seu comptador de temps, funcionant com una greu penalització.

En completar les dues missions obligatòries, es desbloqueja l'accés a la cova.

En accedir a la cova, el jugador es troba amb l'ogre, amb qui ha de parlar, l'ogre preguntarà qui és l'objecte que ell està protegint, si el jugador encerta amb la seva resposta (“progres”), podrà recuperar l'objecte i sortir de la cova, guanyant el joc, si no encerta després de 3 intents, el joc acaba amb la pantalla de derrota.

5. Altres pantalles

Tots els menús tenen un efecte de so associat, en fer clic en els botons, es reproduueix un efecte de so de “clic”.

5.1. Menú principal



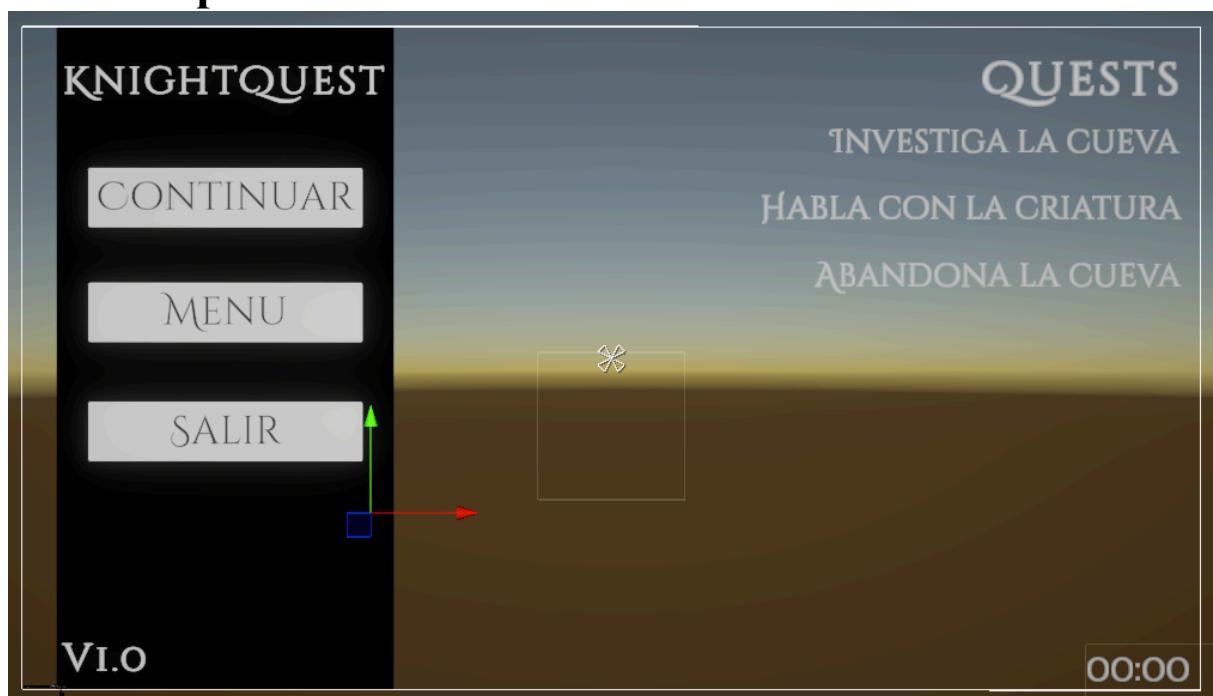
Permet triar per quin nivell començar, veure les opcions, o sortir del joc, té una música de fons y l'escena es una copia simplificada de l'escena 1, enfocada només en la muntanya.

5.2. Menú d'opcions



El menú d'opcions permet alterar la intensitat de la música i els efectes de so mitjançant dos sliders.

6. Menú de pausa



S'accedeix pressionant "Esc" en qualsevol moment de la partida, permet tornat al joc, anar al menú principal, o sortir.

6.1. Final del joc

6.1.1. Victòria



El menú de victòria mostra la quantitat de missions de l'escena 1 completades, i el temps trigat a guanyar, permet reiniciar o sortir del joc.

6.1.2. Derrota

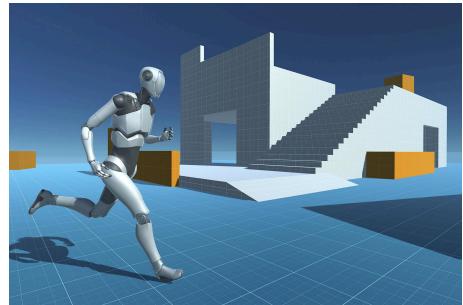


El menú de derrota mostra la quantitat de missions de l'escena 1 completades, i el temps trigat a guanyar, permet reiniciar o sortir del joc.

7. Art i disseny

7.1. Personatges

Starter Assets - ThirdPerson
[link](#)



Paladin J Nordstrom
Sense animació
[link](#)



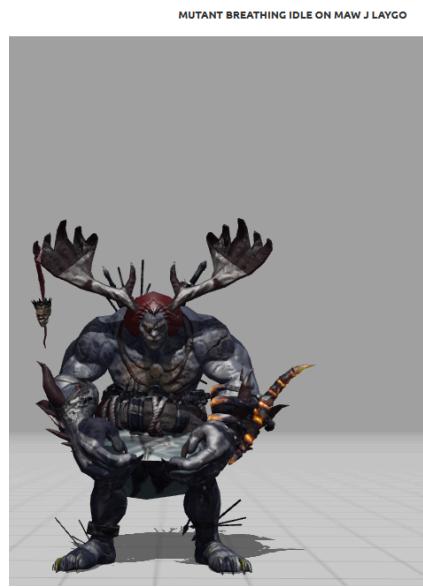
Arissa
Kneeling
[link](#)



Knight D Pelegrini
Breathing Idle
[link](#)



Maw J Laygo
Mutant Breathing
[link](#)



Paladin W/Prop J Nordstrom

Idle

[link](#)**Erika Archer with bow/arrow**

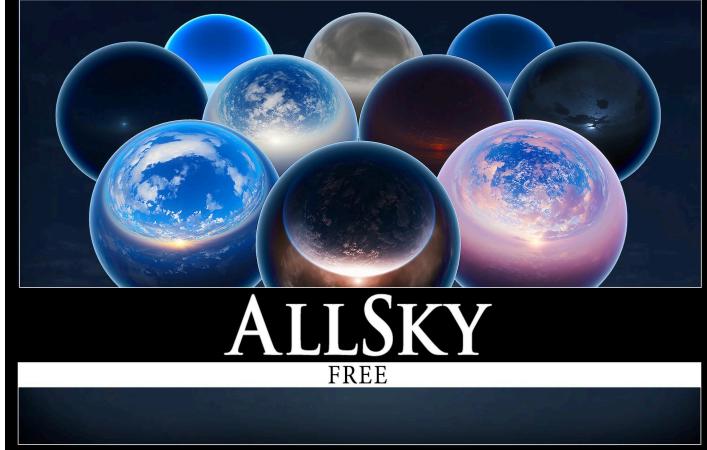
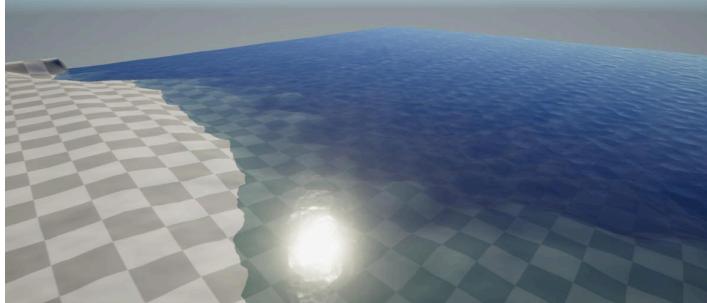
unarmed idle

[link](#)

7.2. Decoratus

Medieval Tavern Pack link	
Medieval Windmill link	
Terrain Sample Asset Pack link	
Stylized Free Grave link	 TDF

<p>Medieval house modular v2.0 - lite - URP</p> <p>link</p>	 <p>MEDIEVAL HOUSE FREE</p> A 3D rendering of a medieval-style house with a timber-framed exterior and white-washed walls. It has a steep, tiled roof with multiple gables. The house features several windows with dark frames and a central entrance with a wooden door. The word "MEDIEVAL HOUSE" is written in gold letters at the top, and "FREE" is at the bottom.
<p>Stylized fantasy pagan village Demo</p> <p>link</p>	 <p>A 3D rendering of a small, rustic wooden cabin with a thick thatched roof. The cabin has a single window and a small doorway. To the right is a small tree. Below the cabin is a collection of various items including a barrel, a book, a shield, a sword, a bow, arrows, and other medieval-style artifacts.</p>
<p>Mines and Cave Set</p> <p>link</p>	 <p>A 3D rendering of a large, sprawling underground complex. The set includes various rooms, tunnels, and structures made of stone and wood. The lighting is dim, creating a dark and atmospheric environment.</p>
<p>Medieval Castle - Modular</p> <p>link</p>	 <p>A 3D rendering of a medieval castle's outer wall and towers. The wall is made of large, grey stone blocks with crenellated tops. Two cylindrical towers with conical roofs are visible, one on each end of a section of the wall. The castle is set against a dark background.</p>

AllSky Free - 10 Sky / Skybox Set link	
URP Tree Models link	
Simple Water Shader URP link	

7.3. Música

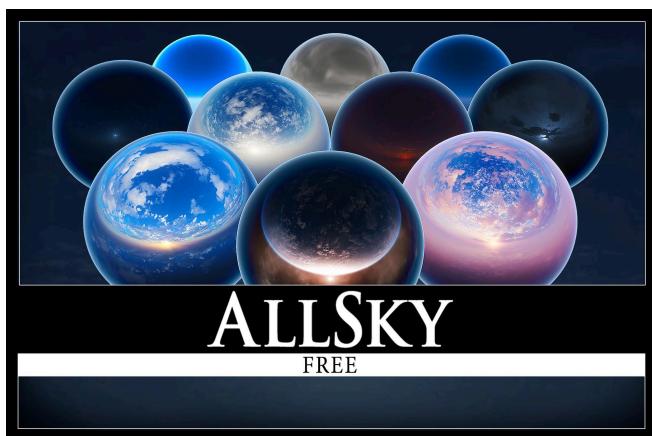
Menu principal / Derrota Ophelia's Dream	link
Escena 1 (Overworld) Vanishing hope	link
Escena 2 (Cave) Dreadful whispers	link
Menu victoria Event Horizon	link

7.4. Efectes

Clic	link
Llac	link
Bosc	link
Cementeri	link
Pluja	link
Tro	link
Aldea	link

7.5. Il·luminació

AllSky Free - 10 Sky /
Skybox Set
[link](#)



7.6. Sistema de partícules

Rain System VFX 2D, 3D
[link](#)

