Papa Knight



Revision: 0.0.1

GDD Template Written by: Benjamin “HeadClot” Stanley

Special thanks to Alec Markarian

Otherwise this would not have happened

Reformatted by: Brandon Fedie

License

If you use this in any of your games. Give credit in the GDD (this document) to Alec Markarian, Benjamin Stanley, and Brandon Fedie. We did work so you don’t have to.

Feel free to Modify, redistribute but **not sell** this document.

[Overview](#_ptaao3gc583z)

[Theme / Setting / Genre](#_jatmjqo2xmhr)

[Core Gameplay Mechanics Brief](#_uzq23hfhdv6e)

[Targeted platforms](#_kvz0cxkhwt0s)

[Monetization model (Brief/Document)](#_421ijgnpyvmc)

[Project Scope](#_rdb2xo3rjh0s)

[Influences (Brief)](#_vcjmntatozet)

[The Elevator Pitch](#_337xnergkz1b)

[Project Description (Brief)](#_vlqzbkm10m0l)

[Project Description (Detailed)](#_qiw1t3dbwz5f)

[What sets this project apart?](#_s4h84uy3suza)

[Core Gameplay Mechanics (Detailed)](#_a8x4s87df6uk)

[Story and Gameplay](#_6pmf08ssy6y0)

[Story (Brief)](#_ctv1wxi9dpll)

[Story (Detailed)](#_kqt2h5q76zyt)

[Gameplay (Brief)](#_ejtq4v6r30ui)

[Gameplay (Detailed)](#_cl69l94amjmx)

[Assets Needed](#_6m1256af7s3j)

[2D](#_1wb69txjqarm)

[Sound](#_f8xx8iwg5gs9)

[Code](#_ky1qxs88utre)

[Animation](#_isk96p5euy3r)

[Schedule](#_kmt9zaowjejr)

[<Object #1>](#_r3fjjzh8krjg)

[<Object #2>](#_j584764hn4bz)

[<Object #3>](#_lbj31oz0xb3v)

[<Object #4>](#_p0jgh8xq0o3r)

# 

# 

# Overview

## Theme / Setting / Genre

* + El juego se desarrolla en el Reino de las Verduras, uno de los 4 reinos del mundo de la comida, donde el personaje principal, una papa llamada Papita intenta salvar a su vecino, quien fue raptado por los guardias reales. Durante la travesía, el personaje deberá enfrentar varios desafíos para definir su destino

## Core Gameplay Mechanics Brief

* + Buscamos obtener un movimiento fluido del personaje, con salto simple, doble salto, dash, y escalado
  + Combinando estos movimientos con el combate.
  + ataques en las 4 direcciones, en lugar de las usadas 8 direcciones, para que el movimiento sea parte esencial al lucha
  + También aclarar que el sistema de combate con jefes sea al estilo SOUL, un mecanismo de prueba y error, el cual premia al jugador al seguir bien el patrón, stunear al enemigo, como así también lo castiga al errar, recibiendo bastante daño.

## Targeted platforms

* + Itch.io
  + Steam

## Monetization model (Brief/Document)

* + La versión alpha y beta serán gratis. La versión final tendrá un costo de $5 a $8 usd
  + Vendiéndolo en steam

## Project Scope

* + El juego tendrá un total de 8 horas para su completado
    - Costó unos $--- usd realizar el juego
    - El juego tiene un tiempo de creación de 1 año y 6 meses
  + Somos 7 trabajando con onion knight
    - Equipo Central
      * Leandro Nahuel Rojas
        + Productor y mapeo
      * Alina Bizet
        + Historia, Guión, Mapeado, Arte
      * Lucas Nuñez
        + Assets, pro G
      * Rodrigo Nicolás Farfán Huebra
        + Ilustrador de armas, musica
      * Dario Exequiel Cutti
        + GDD, Narrativa de armas
      * Milagros Abigail Guantay Ruiz
        + Arte digital
      * Aylen Chocobar
        + /What does he/she do?/
    - Equipo De Marketing
      * Dario Exequiel Cutti
        + Encargado de la edición de videos e imágenes
  + <Licenses / Hardware / Other Costs>
  + $-

## Influences (Brief)

* + Cat quest
    - Juego
    - Influenció a usar un método de cámara parecido
  + Cassette beasts
    - Juego
    - Pixel art, movimiento del personaje y globos de narrativa
  + Hollow knight
    - Juego
    - Fue la base inicial de todo, luego surgieron cambios
  + CupHead
    - Juego
    - Ilustración de personajes

## The Elevator Pitch

Una papa del reino de las Verduras debe salvar a su vecino quien fue raptado por guardias reales. Durante la travesía, el personaje deberá enfrentar varios desafíos para definir su destino. ¿Papita logrará terminar con el reinado de terror? Acompáñalo a enfrentar su destino.

## 

## Project Description (Brief)

**CONCEPTO GENERAL**

Una papa del reino de las Verduras debe salvar a su vecino quien fue raptado por guardias reales.

**GENERO DEL JUEGO**

El estilo de juego será un metroidvania, con acción y enfocado en la aventura en un mundo de verduras

**ESTILO ARTÍSTICO**  
Se realizará en 2.5D con un estilo caricaturesco parecido al de cat quest

**PLATAFORMA PRINCIPALES**  
El juego se desarrollara para la plataforma de pc

## Project Description (Detailed)

**VISIÓN GENERAL DEL JUEGO**

El estilo de juego será un metroidvania, con acción y enfocado en la aventura en un mundo de verduras

**HISTORIA Y CONTEXTO**  
La historia se desarrolla en el reino de las Verduras, en el pueblo de la papa. Entre estas se encuentra nuestro personaje principal llamado Papita, una pequeña papa regordeta, alegre y amable la cual no tarda en hacerse amiga de su vecino Tubérculo, que le enseña a sobrevivir en un reino dirigido por una cebolla tirana que castiga a los pobladores de bien.

La reina Cebolleta, una terrible monarca, quiere tener el control total sin importar las consecuencias. Odia la bondad, y la felicidad. Posee súbditos a su cargo, aquellos que considera que son lo suficientemente malvados. Ellos sirven en la guardia real, y propagan el caos.

Los actos valientes de Papita y Tubérculo no pasan desapercibidos y llaman la atención de la Reina, lo que genera que sean perseguidos por los guardias reales, siendo Tubérculo, capturado. Papita logra huir y termina cayendo en un pozo.

Papita descubre un reino subterráneo, en donde sólo se encuentran verduras que jamás había visto y es atacado por las verduras, por lo que huye, tropezándose con Cebollín, una cebolla moribunda suplicando por ayuda. Cebollín le habla de la leyenda de la espada Espárragor que se encuentra cerca de ellos.

Al hallar a Espárragor se origina un derrumbe bloqueando el camino principal. Papita deberá abrirse camino hacia el palacio para rescatar a Tubérculo, afrontando desafíos que forjarán el destino de todos.

## STORY STRUCTURE

Acto 1:

Papita conoce su hogar, y hace amigos. Con su vecino, comienzan a ayudar a la gente a cambiar y mejorar sus vidas

1 Plot Point: Papita y su amigo vecino son perseguidos por la Guardia Real. El logra escapar, pero su vecino es capturado.

Al escapar caes a las profundidades del reino, donde se encuentran los vegetales infectados por la putrefacción. Pero encuentras a una cebolla que busca ayuda, a cambio de ayudarte.

2 Plot Point(división de la historia) La cebolla te guía hacia una espada, pero al agarrarla se derrumba el techo.

2.1 Al derrumbarse el techo el camino de vuelta se ve tapado, y rodeado de enemigos, por lo que decides seguir adelante con tu camino.

2.2 Al derrumbarse el techo el camino de vuelta se ve tapado, y rodeado de enemigos, pero no dudan en enfrentarse con ellos para así poder volver y salvar a la cebolla herida.

Acto 2.1

Logras escapar de los enemigos y sales a la superficie con espada

3.1 Plot Point Al salir descubres que los vegetales infectados empiezan a salir a la superficie, y entre ellos ves a la cebolla que te ayudo, completamente infectada, por lo que tu sed de venganza aumenta.

Comienzas tu camino hacia el Castillo, pero para ellos debes pasar por otros poblados, para así lograr atravesar la muralla que los divide.

4.1Plot Point Luego de atravesar varios poblados en los que la infección ya han llegado, logras pasar al anillo central, donde está la guardia real luchando contra los vegetales infectados, por lo que ahora además de los vegetales, deberás enfrentarte también con la guardia real para llegar al castillo.

Acto 3.1

Al llegar al castillo después de arduo camino, y de cumplir varios desafíos, te encuentras frente con la Reina Cebolleta.

Final Neutro: Luego de luchar contra la reina, la aprisionas y le pides que libere a tu amigo, pero ella lo infecta en frente tuyo. Ante tal sorpresa bajas la guardia y la Reina te apresa, y ves como dispersa la infección para poder controlar los otros Reinos.

Final malo: Luego de haber cometido actos de venganza contra los nobles de clases superiores, y haber llegado al castillo, te enfrentas con la Reina Cebolleta. Después de un largo enfrentamiento, acabas con ella. Y al hacerlo, terminas siendo consumido por la putrefacción, y terminas perdiendo control, siendo tú el que guía el ataque hacia los otros reinos.

Acto 2.2

Te enfrentas contra los enemigos, logrando destrabar el camino de vuelta, y así rescatar a la cebolla que te guió a la espada.

3.2 PlotPoint C2.

Comienzas tu camino hacia el castillo, pero al llegar al pueblo vecino ves como este se ve siendo atacado por las verduras infectadas, por lo que los ayudas a librarse, y ellos a su vez te ayudan a pasar al anillo central.

3.2.1 Combates contra los nobles para recuperar los objetos del poblado, ellos luchan con todas sus fuerzas para evitar que esto suceda.

3.2.2 Comienzas a ayudar a los nobles a librarse de la infección, para así hacer que les devuelvan sus pertenencias a los pobladores. Uno de ellos te cuenta que la leyenda está incompleta, y que para lograr acabar con la infección por completo debes mejorar tu espada.

4.2.1 Plot Point La guardia Real al ver lo que está sucediendo, defiende a los nobles y van contra ti, por lo que debes luchar contra ellos y los vegetales infectados que se apoderaron del Anillo para así defender a los pobladores, y lograr llegar al castillo.

4.2.2 Plot Point La guardia Real al ver lo que está sucediendo, deja de defender a los nobles de los vegetales infectados, y van contra ti, por lo que debes luchar contra ambos para así defender a los pobladores, y lograr llegar al castillo.

Acto 3.2.1

Luego de varios desafíos, llegas hacia la Reina e intentas ayudarla a librarse de su infección.

Final Neutro: La Infección es más fuerte de lo que esperabas, y tu espada no es lo suficientemente fuerte para destruirla, por lo que logra controlar a la Reina. Luego de luchar, la aprisionas y le pides que libere a tu amigo, pero ella lo infecta en frente tuyo. Ante tal sorpresa bajas la guardia y la Reina te apresa, y ves como dispersa la infección para poder controlar los otros Reinos

Acto 3.2.2

Luego de varios desafíos, llegas hacia la Reina e intentas ayudarla a librarse de su infección.

Final Bueno: Con tu espada mejorada, logras eliminar la infección que ataca a la Reina sin hacerle daño a ella, por lo que ella como agradecimiento libera a tu amigo, y continúa con la leyenda regalándote el reinado. Al ser el nuevo Rey brinda paz y felicidad a todos tus pobladores.

**OBJETIVOS DEL JUEGO**

El objetivo principal del juego es salvar al amigo de nuestro personaje principal.

Pero del mismo objetivo sale un sub objetivo, que es eliminar la putrefacción que afecta a todos los reinos, aunque no estará de manera explícita en el juego.

**PLATAFORMA Y PÚBLICO OBJETIVO**

El juego se desarrollara para la plataforma de pc y estará dirigido para niños/adolescentes

**ESTILO ARTÍSTICO Y SONORO**

Se realizará en 2.5D con un estilo caricaturesco parecido al de cat quest. El tipo de música y sonidos de interfaz, escenas y títulos que acompañarán al juego serán del tipo romanticismo/barroco/motetes

**MECANICAS DE JUEGO**

En el combate queremos conseguir algo simple de manejar, como ataques en las 4 direcciones, en lugar de lo usado 8 direcciones, para que el movimiento sea parte esencial al luchar. También aclarar que el sistema de combate con jefes sea al estilo SOUL, un mecanismo de prueba y error, el cual premia al jugador al seguir bien el patrón, inmovilizando al enemigo, como así también lo castiga al errar, recibiendo bastante daño.

**DIFERENCIAS CLAVES**

Nos diferenciamos en la historia que lleva el juego y como va todo conectado con todo, el final con el principio. Destacamos los diseños de los personajes y que todo el mundo esté enfocado en las verduras

# What sets this project apart?

* + La temática del juego
  + La historia
  + Estilo metroidvania en un juego 2.5D
  + El diseño de personajes

## Core Gameplay Mechanics (Detailed)

* + **MOVIMIENTO**
    - Buscamos obtener un movimiento fluido del personajes, que se llamativo y lindo a la vista.Queremos implementar el salto simple y doble salto para poder aplicar esta técnica en los obstáculos, dashes y escalados para combinarlos con los de combate
  + **COMBATE**
    - Queremos implementar un combate al estilo metroidvania
  + **INTERACCIÓN CON OBJETOS**
    - El personaje principal podrá elegir entre diferentes armas una vez estas se encuentren desbloqueadas
  + **PROGRESION**
    - Se podrá ir mejorando el personaje con puntos de habilidad y al transcurrir la historia se irá desbloqueando nuevas áreas
  + **EXPLORACION**
    - Los niveles son lineales, seguirán de principio a fin con la trama de la historia

# Story and Gameplay

## Story (Brief)

* + El objetivo principal del juego es salvar al amigo de nuestro personaje principal.
  + Del mismo objetivo sale un sub objetivo, que es eliminar la putrefacción que afecta a todos los reinos, aunque no estará de manera explícita en el juego.

## Story (Detailed)

La historia comienza con la “llegada de una nueva camada de cebollas al reino de las verduras, entre estas se encuentra nuestro personaje principal llamado Papita, una pequeña cebolla regordeta, alegre, y amable, la cual no tarda en hacerse amigo de su vecino, una “verdura a definir” que se encuentra en el auge de su juventud, el cual te enseña a sobrevivir en un reino en el cual a los pobladores que hacen el bien son castigados.

El reino se encuentra bajo el poder de una gran reina cebolla llamada Cebolleta, esta terrible monarca quiere tener el control total, sin importar las consecuencias. Lo que realmente sucede es que la Reina se encuentra bajo el poder de una putrefacción, la cual la controla en su totalidad, pero los súbditos no logran ver esta infección debido a que la misma se esconde detrás de la capa morada que la cubre.

Esta putrefacción busca dominar todos los reinos que existen en el mundo, pero existe una leyenda que la amenaza, la misma dice que de entre las papas, va a surgir una pura la cual, con su gran Bondad y valentía lograra acabar con la infección desde adentro, y así terminar con ella. Por lo que la Reina Cebolleta Odia la bondad, y la felicidad, entonces que busca que todos sus súbditos sean malos, a aquellos que considera que son lo suficientemente malvados los llama para servir en la guardia real, y así propagar el caos, mientras que a aquellos que buscan hacer el bien y vivir felices los infecta y los envía a las profundidades del reino, donde los mantiene encerrados para evitar que los otros reinos detecten esta putrefacción, hasta que llegue el momento de atacar y expandirse.

A pesar del peligro que conlleva Papita busca hacer el bien junto a su amigo vecino ayudando al resto de pobladores, ayudándolos a dejar el crimen, y defendiéndolos de otros criminales. Estos actos no pasan desapercibidos y llaman la atención de la Reina, lo que genera que nuestros queridos personajes sean perseguidos por los guardias reales.

Papita logra ver desde su ventana que su amigo es capturado por la guardia real, por lo que tu valentía te obliga a querer ayudarlo, pero se da cuenta que también van detrás de él, por lo que decide huir.

Mientras escapaba termina cayendo en un pozo, que lo lleva a los más profundo del reino, en donde solo se encuentran verduras que jamás había visto, intentó acercarse a una, pero se da cuenta que esta al verlo le ataca sin dudar, por lo que vuelve a correr, hasta toparse con una pobre cebolla que se encontraba ahí, suplicando por ayuda. Nuestro héroe se detiene a socorrerla sin pensarlo dos veces, pero esta se encontraba gravemente lastimada, por lo que no podía correr. Esta cebolla le comenta a nuestro héroe que por uno de los pasillos hay una espada, la cual le permitirá sobrevivir al ataque de las verduras, y sin dudarlo va en busca de la espada.

Luego de recorrer un pequeño pasillo Papita encuentra la espada que fue mencionada por la pobre cebolla herida, pero al momento de recogerla todo tiembla, lo que provoca que se derrumbe el techo, bloqueando el camino que nos permitía volver rápidamente, abriendo otro, el cual se encuentra infestado de verduras podridas las cuales nos quieren atacar.

A partir de este punto de la historia las tomas de decisiones que tomemos con nuestro pequeño héroe comienza a afectar el desarrollo del juego. Papita puede escapar por un camino despejado adelante, abandonando a la pobre cebolla herida, o puede enfrentarse a todas las verduras y tratar de volver a ayudarla (pero al mismo tiempo no será tan obvia la posibilidad de tomar la decisión de volver a salvarla).

Al decidir irse con la espada por el camino fácil, Papita empieza a llenarse de rencor y de ira por las pérdidas que está sufriendo a causa de la Reina Cebolla por lo que el juego procederá con dos posibles finales, uno Neutro en el cual el derroca a la reina cebolla, pero otro vuelve a tomar el poder (Falta desarrollar más la idea), u otro malo en el que se te convierte en el rey pero completamente infectado, repitiendo el mismo bucle.

Si decides enfrentarte a todas verduras infectadas, durante la pelea podrás ver que golpeando la pared tendrás la posibilidad de romperla, permitiéndote volver atrás y rescatar a la cebolla herida. Al rescatarla esta te cuenta la leyenda de la putrefacción y de como destruirla, esta misma también cuenta que la espada que acabas de agarrar, es la destinada a eliminar la putrefacción, pero para ello debes hacerla “crecer”. Luego de escuchar la historia se abre la posibilidad de lograr el final bueno, destruyendo la infección, y convirtiéndote en el Rey de la leyenda que construirá el reino, y devolverá la paz, pero para ello debes pasar por varios retos, lo cual forjará tu destino.

## Gameplay (Brief)

* + TIPO DE JUEGO

Un juego de plataforma enfocado en la acción, la historia y el combate

* + ACCIONES PRINCIPALES

El jugador puede saltar, atacar, cambiar items y mejorar el personaje

* + OBJETIVO DEL JUGADOR

Salvar a su amigo y eliminar la putrefacción

* + PERSPECTIVA DEL JUGADOR

La camara estara siguiendo al personaje desde arriba haciendo que sea un 2.5D

## Gameplay (Detailed)

* + MECÁNICAS PRINCIPALES

El jugador podrá mover al personaje con:

W: Arriba Up: Arriba  
A: Izquierda Left: Izquierda  
S: Abajo Down: Abajo

D: Derecha Right: Derecha

Para el salto usará:

Espacio/space: Salto

Para el dash usara:

Shift: Dash

Para el ataque/defensa deberá usar los siguientes controles:

Z/K: Ataque normal

C/L: Bloqueo

El jugador podrá colocar el arma que desee (de las desbloqueables) al personaje principal, estas se iran dando en el transcurso de la historia ya sea por completar una misión o por derrotar un jefe. Los niveles constaran de combates constantes y pausas de burbujas narrativas entre personajes para ir continuando con la historia

* + PROGRESIÓN Y NIVEL

El jugador recibirá puntos de mejora al superar un nivel o un boss para así poder mejorar el personaje, también restaura sus puntos de salud si este logra superarlo

* + DINÁMICA DE INTERACCIÓN

El jugador deberá presionar la tecla de ataque sobre los personaje para poder continuar con la historia, esta se contará a través de burbujas narrativas donde tendrán sus conversaciones, lo mismo sera para los jefes y enemigos nuevos, previamente se hablaran y luego comenzará el combate

* + GESTION DE RECURSO

El personaje tiene 5 corazones de vida, al recibir daño se descontará 1, al superar el nivel o boss estos corazones se restauran en 5. Respecto a los puntos de habilidad, el jugador tendra la opcion de subir +1 al ataque o +1 a la velocidad de ataque.

No posee tiempo para terminar el nivel

* + SISTEMA DE RECOMPENSAS Y RIESGOS

El derrotar jefes o superar niveles le da recompensas, ya sea la suma de puntos de habilidad o algún arma que puedan dropear los jefes. El jugador solo recibirá un castigo al morir en el nivel o contra algun boss, se reseteara desde 0 ese mismo nivel o jefe

* + DESAFÍOS Y DIFICULTAD

Los enemigos poseerán una IA avanzada, la cual siempre que tengan visión del jugador atacaran y buscarán siempre atacar en equipo. La dificultad de los niveles y bosses será progresiva

* + INTERFAZ DE USUARIO

En la interfaz de usuario incluiremos los botones: Jugar, Cargar partida, Ajustes y Salir

**Jugar**: Comenzará el juego

**Cargar partida**: Si el jugador posee una partida ya jugada podrá retomar donde se quedó utilizando este botón

**Ajustes**: Nos llevará a las configuraciones para el sonido, música y si queremos el juego en pantalla completa

**Salir**: Saldrá del juego volviendo al escritorio

* + FEEDBACK DEL JUEGO

VISUAL

**Efectos de daño**: Cuando el personaje recibe daño, la pantalla parpadea en rojo

**Indicadores de éxito:** Al completar un objetivo aparecerá un destello en la pantalla de que lo has logrado

Cambios de entornos: Al ir avanzando en la historia nos desplazamos por diferentes plataformas

AUDITIVO

**Sonido de éxito/fallo**: Un sonido agradable (como una melodía corta) cuando se logra un objetivo o un sonido negativo (como un pitido o un tono grave) al fallar.

**Ruido ambiental**: Cambio en la música o efectos sonoros cuando el jugador entra en una zona peligrosa o segura.

**Efectos de impacto**: Sonidos para indicar golpes, explosiones o colisiones en combates o al interactuar con el entorno.

**Voces o diálogos**: Los personajes responden con palabras o frases para guiar al jugador

UI (INTERFAZ DE USUARIO)

**Indicadores de salud**: Barras que se reducen al recibir daño

# Assets Needed

## 2.5D

* + Textures
    - Environment Textures
  + Heightmap data (if applicable)
    - /List required data - Example: DEM data of the entire UK./
  + <etc.>

## Sound

* + Sound List (Ambient)
    - Outside
      * Level 1
      * Level 2
      * Level 3
      * etc.
    - Inside
      * Level 1
      * Level 2
      * Level 3
      * etc.
  + Sound List (Player)
    - Character Movement Sound List
      * Example 1
      * Example 2
      * etc.
    - Character Hit / Collision Sound list
      * Example 1
      * Example 2
      * etc.
    - Character on Injured / Death sound list
      * Example 1
      * Example 2
      * etc.

## Code

* + Character Scripts (Player Pawn/Player Controller)
  + Ambient Scripts (Runs in the background)
    - Example
  + NPC Scripts
    - Example
    - etc.

## Animation

* + Environment Animations
    - Example
    - etc.
  + Character Animations
    - Player
      * Example
      * etc.
    - NPC
      * Example
      * etc.