

GAME DESIGN DOCUMENT

Lucas Morin

“The Little Errand”

Sinópsis:

Somos un niño y nuestra madre nos ha dado una lista con ingredientes que debemos conseguir. Cada ítem de la lista se encontrará en una zona ambientada en éste. Por ejemplo, el queso y la leche se encontrarán en la Ciudad Láctea, las verduras en el Pueblo Huerta, etc. Para conseguir cada ítem tendremos que completar misiones que conseguiremos al hablar con los *NPCs* (*Non Playable Characters*), estos mismos también serán tematizados, por ejemplo en la Ciudad Láctea un posible *Npc* podría ser un hombre que es un cartón/botella de leche, otro *Npc* podría ser una porción de queso. Éstos te informarían sobre problemas o situaciones en las que se encuentran y te ofrecerán uno de los ingredientes que estás buscando si los ayudas. Estas misiones podrán ser completadas de varias maneras, ayudándolos o buscando otras alternativas.

Características principales:

- *Zonas grandes y coloridas que incentivan a explorar.
- *Poder completar el juego sin pelear.
- *Un soundtrack encantador.
- *Situaciones disparatadas y personajes cómicos.

Audiencia:

Con el juego apunto a una audiencia de entre 8 a 9 años de edad a cualquiera que desee experimentarlo, ya que, el juego no requiere de reflejos rápidos o de pensamiento estratégico, lo considero un juego tranquilo y relajante.

Plataformas de destino:

Ya que es un juego gráficamente no requiere altas capacidades de procesamiento, mi objetivo es lanzarlo para PC y luego crear un *port* para las tres consolas principales de *Sony*, *Microsoft* y *Nintendo*.

Dependiendo del tamaño del grupo de desarrolladores podría salir en todas las consolas al mismo tiempo que el original.

Casos exitosos de juegos similares:

- **Stardew Valley*
- **Undertale*
- **Omori*
- **Pokémon*

Historia:

Nuestra madre necesita ingredientes para hacer la cena, así que te da una lista con estos ingredientes que tendrás que conseguir. Para esto tendremos que recorrer el mundo llegando a zonas con temática sobre uno de los ingredientes de la lista, ejemplos: Pueblo Verdura, Ciudad láctea, Puerto Enlatado, etc.

Aparte de eso seremos parte de las historias de los *Npcs* en cada zona, así teniendo muchas historias por ver.

Objetivo principal:

El objetivo principal es conseguir todos los ingredientes que tiene la lista.

Gameplay:

El juego será con vista top-down al movernos y explorar, y pasará a 2D dibujado a mano al tener conversaciones y peleas.

Los principales momentos de pelea se darán durante el camino al pasar de zona en zona, aquí varios animales salvajes se pondrán en nuestro viaje, al chocar o ser chocado se iniciará el estado de pelea.

La otra parte principal del juego son los puzzles que encontraremos a lo largo de nuestro viaje, estos estarán en el camino y dentro de las misiones. Como por ejemplo: ¿cómo quitar un tronco del camino para seguir? o ¿cómo hacer para subir a un edificio alto sin escalera?

El juego cuenta con un sistema de niveles. Conseguiremos Exp (experiencia) al completar misiones o ganar combates/solucionarlos.

Las peleas serán por turnos, el primer turno lo tendrá el que haya chocado al otro.

Elementos importantes del gameplay:

- El combate: A la hora de estar en una situación de combate podremos optar por diferentes métodos para solucionarlos, podremos optar por lo más fácil, que es pelear, para lo cual tendremos a disposición varias armas “infantiles” como una gomera, espada de cartón, globos de agua, etc. Al atacar se usará automáticamente un dado para decidir la cantidad de daño. Pero también podremos intentar ganar o solucionar el combate lo más pacíficamente posible, esquivando a estos enemigos, distrajéndolos con comida, intentando escapar, etc.
- El sistema kármico invisible: Éste se verá afectado dependiendo de las decisiones que tomemos a lo largo del viaje, como la cantidad de enemigos que derrotamos o las formas en las que completaremos las misiones, sumando karma bueno o malo. Este sistema afecta la forma en la que nos ven los personajes, la manera en que nos tratan, la dificultad, el desarrollo de la historia y el final.

Al comienzo de la aventura las opciones de karma malo parecerán la forma más fácil de avanzar y completar los objetivos, pero a lo largo del juego si seguimos esta ruta de acciones éste irá volviéndose más difícil, generando más encuentros con enemigos. Contrariamente si tomamos las opciones buenas que toman más tiempo pero logran mostrar más del mundo y sus personajes, el juego irá tomando una ruta ligeramente más fácil, ya que las criaturas y personajes que ayudamos a lo largo del viaje nos apoyarán en ciertas partes del viaje como muestra de su gratitud e incluso se podrán sumar al viaje como acompañantes para las peleas o las conversaciones. Los personajes más importantes nos acompañarán en la cena al final del juego.

- Las distintas formas de resolver las misiones. Éstas afectarán el sistema de karma antes explicado.
Ejemplo: Al escuchar el pedido de un ciudadano, que quiere que le ayudemos a bajar su bolsa de compras de la cima de un árbol, a cambio nos recompensará con una de las frutas que tiene en su bolsa (esa fruta puede estar en nuestra lista de ingredientes) podremos ayudarlo buscando una escalera o alguien suficientemente alto para darle su bolsa y recibir la recompensa. Sumaremos así karma bueno, o podemos buscar un pájaro y obligarlo a que nos lleve a la cima del árbol para conseguir la bolsa y escapar con ella, habiendo conseguido más objetos que la recompensa original, pudiendo vender o usar los objetos que no sean necesarios para avanzar en la historia y gastar el dinero obtenido para comprar ítems, sandwiches, latas de gaseosa, caramelos, etc.

Elementos del juego:

- *Niño (jugador)
- *Camino
- *Roca
- *Tronco
- *Pájaro
- *Mapache
- *Ardilla
- *Npc's (ej.: hombre cebolla)
- *Drops (latas de gaseosa, galletas, clips para hojas, pequeñas gemas, perlas, utensilios de cocina, etc.)
- *Etc.

-Elementos de la zona inicial (“Bosque a las afueras de casa”):

- *Niño (jugador)
- *Poste de madera con flechas
- *Ratón silvestre
- *Cuervo musical

*Roca
*Árboles
*Tronco caído
*Semillas
*Chica Nuez (Npc)
*Río
*Arbustos

Reglas:

- El jugador puede mover al Niño en las 8 direcciones. El movimiento está limitado por las barreras de la zona, cercas, árboles, vallas, etc. Las cuales sirven como *Map Borders*.
- El jugador puede interactuar con cosas en el mapa acercándose y dando click con el mouse para recibir un mensaje explicativo o activarlo (ejemplo: tirar palanca, tocar botón, empujar caja, etc.).
- El jugador puede usar algunos ítems mientras se mueve por el mapa, gomera, espada, flauta, etc. para usos como destruir maleza o disparar.
- El jugador puede recoger ítems utilizables que encuentre por el mapa o conseguirlos como *drops* de peleas.
- El jugador puede consumir o vender estos ítems si es deseado.
- El jugador comienza con 6 puntos de vida que irán aumentando con los niveles subidos.
- El dado usado para el combate irá aumentando de número máximo con el subir de los niveles, empezando por un d6, hasta d20.
- El jugador entrará en combate si choca o es chocado por alguna criatura, puede haber múltiples enemigos, hasta tres. Si hay más enemigos que acompañantes el jugador recibe una acción extra por enemigo.
- Si chocamos una criatura tendremos nosotros el primer turno y viceversa.
- Los turnos de los acompañantes se decidirán de manera aleatoria después del primer turno.
- En combate se pueden tomar cuatro acciones distintas: atacar, usar un ítem, hablar, huir. Sólo se puede tomar una acción por turno.
- Al perder todos los puntos de vida el jugador se desmaya y vuelve a un punto de guardado anterior o al *checkpoint* más reciente.
- El jugador puede guardar o cargar la partida fuera de combate, al usar el ítem Libreta (ítem permanente).
- El jugador puede usar el dinero que tenga para comprar ítems varios.
- El jugador debe hablar con los *Npcs* con “!” amarillos en sus cabezas para recibir misiones principales y “!” plateados para secundarias.
- El jugador puede ver la sección de misiones en la libreta, para ver qué misiones tiene activas y pistas de qué hacer.
- El jugador conseguirá ingredientes de la lista al completar misiones principales.

- Una vez conseguido el primer ingrediente de la lista se puede volver a casa a terminar el viaje en cualquier momento (esto no es dicho al jugador).
- A lo largo del juego la dificultad será afectada por el sistema kármico (cuanto más malo la partida se torna más difícil y cuanto más bueno permanecerá en una dificultad normal).
- El jugador puede hacer "viaje rápido" si anteriormente se encontró el "Poste Orientativo" de la zona, el viaje se hará llamando al Cuervo Musical usando nuestra flauta y diciéndole a cual Poste queremos ir en el mapa.
- El jugador puede abrir su mochila fuera de combate para varias cosas, cómo revisar o usar los ítems conseguidos, ver la ventana de opciones, mirar el mapa.
- El jugador puede usar la ventana de opciones para cambiar las opciones gráficas, de sonido, de accesibilidad, de idioma y de controles.

Descripción de una sesión de juego:

El jugador comienza el viaje afuera de la casa, si intenta abrir la puerta para volver adentro aparecerá un mensaje de nuestra madre diciendo que debemos conseguir los ingredientes de la lista y no podremos entrar. El jugador verá que fuera del vallado de la casa hay un bosque, al adentrarse hay un camino de tierra que se divide en dos, derecha y izquierda, el jugador decide ir para la derecha.

Mientras avanza decide darle click el ícono de la mochila para ver que tiene, una espada de cartón, un sandwich con una barra que indica que tiene cuatro usos y una gomera, pero nada que usar de munición.

Sigue caminando y encuentra la primera criatura, una ardilla, el jugador decide acercarse y pero la ardilla se mueve y entra en su campo de visión lo cual hará que persiga al jugador, ésta logra alcanzarlo y chocarlo. Se entra en modo de pelea, la ardilla tiene el primer turno y tira su dado para golpear, cayendo en un 4 por lo tanto haciendo 4 de daño al jugador dejándolo con 2 de vida restante. Es turno del jugador, decide atacar con su espada, tira su dado y cae en 6, logrando así derrotar a la ardilla que poseía 5 de vida. Ganando un poco de Exp y unas semillas.

Ahora fuera de combate el jugador desea curarse así que abre su mochila, y usa el sándwich una vez, bajando en uno sus usos de éste, curando 3 de vida quedándose con 5/6 de vida restante. Decide inspeccionar las semillas, el Niño comenta que tienen suficiente peso y tamaño como para usarse de munición, así que el jugador las equipa para poder disparar con la gomera.

El jugador avanza un poco más viendo un tronco tumbado que tapa el camino, al interactuar con él, el Niño comenta que es muy alto como para trepar y que el largo se extiende por el bosque, lo que no deja rodearlo, sin poder avanzar, el jugador vuelve por donde vino.

Ahora yendo para la izquierda (hablando del camino dividido mencionado al principio), vé abajo de un árbol más semillas y decide agarrarlas agregando estas a al monto ya existente, el jugador vé más criaturas: un mapache y una paloma, pero

elige esquivarlas pasando por detrás de ellas sin ser detectado. El jugador encuentra al primer *Npc*, “Meg la nuez certera”, el jugador ve como Meg lanza pequeñas nueces a un tablero de tiro al blanco, el personaje decide hablarle, le cuenta de su situación con el tronco y el camino, Meg nos cuenta cómo tiene una gran puntería y que si la impresionamos dándole al centro del tiro al blanco ella nos ayudará. El jugador se equipa con la gomera, apunta y dispara dando en el centro. La nuez cumple su palabra y nos dice que la llevemos al destino, ésta se añade como compañía por ahora. Llegamos al tronco y le damos click, Meg se aleja un poco y comienza a correr en dirección al tronco hasta empezar a rodar, así chocando con fuerza el tronco y rompiéndolo, saliendo de la pantalla siguiendo de largo y gritando sin poder parar de rodar, dejándonos el camino abierto para avanzar.

Estética:

Se espera que el jugador se sienta asombrado y curioso por el nivel de creatividad del mundo y de los personajes. Además que éste quiera descubrir todas las zonas del juego para buscar y resolver en su totalidad las misiones disponibles.

Se espera que también, gracias al sistema de karma, que el jugador se sienta atraído a jugar múltiples veces para ver todas las soluciones y finales posibles.

Principalmente se desea que el jugador se divierta y la pase bien ya que el juego será en su mayoría cómico y tendrá muchos chistes y situaciones graciosas, altamente inspirado en series cartoons de los 2000s.

También el juego estará hecho de manera que se pueda jugar casualmente ya que las misiones secundarias serán más cortas que las principales.

Arte:

La característica principal del arte es que será muy colorido con delineados de color en vez de negro, con saturación de tonos, como si este mundo tuviera origen en la cabeza de un niño pequeño.

El arte sería *pixel art* a la hora de explorar el mundo y movernos, y a la hora de tener conversaciones, abrir el inventario o estar en una pelea cambiaría a ilustraciones dibujadas tradicionalmente y pintadas en digital (véase en el arte de *Cuphead*) con técnica de acuarela, así marcando dos estilos muy diferentes pero que conviven en un mismo mundo estético.

Ejemplos y inspiraciones:

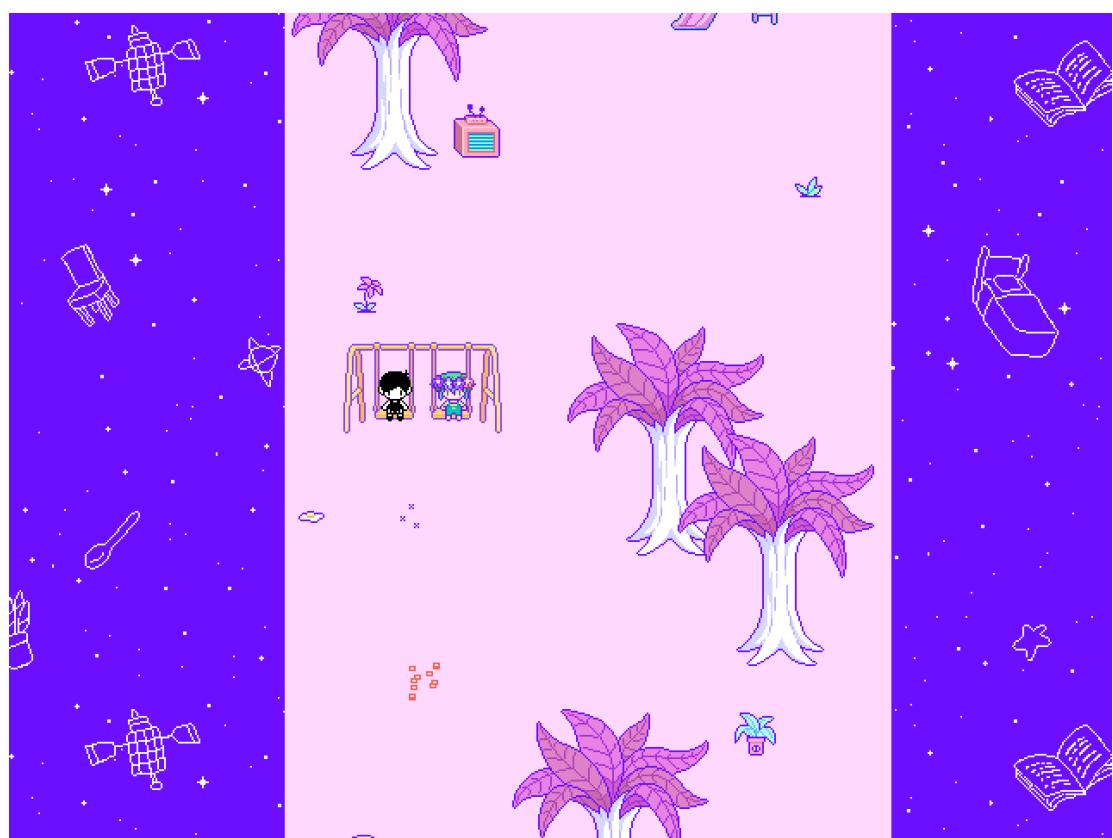
(Mientras se explora)



(Stardew Valley)



(Pokemon Black)



(*Omori*)

Al estar hablando, interactuando con ítems o en peleas:



(*Child of Light*)



(*Omori*)



(Cuphead)



(RPG TIME! *The Legend of Wright*)



(Serie *Chowder*)

Música:

En términos de música tendría algo parecido al estilo “Chiptune”.

Ejemplos de cómo sería:

- * [▶ Stardew Valley OST - Summer \(The Sun Can Bend An Orange Sky\)](#)
- * [▶ ICONOCLASTS OST - Robin \(Blockrock\)](#)
- * [▶ Driftveil City \[Pokémon: Black & White\]](#)
- * [▶ Undertale OST: 090 - His Theme](#)
- * [▶ Boutique \[Pokémon: X & Y\]](#)
- * [▶ Stickerbush Symphony Restored to HD](#)
- * [▶ PewDiePie's Tuber Simulator - Shinobeat](#)

Tambien tendría estilos algo distintos:

- * [▶ One Piece - Nami's Theme](#)
- * [▶ Special 8 Map Super Mario 3D Land Music Extended HD](#)
- * [▶ Style Savvy Apartment Theme](#)

Inspiraciones:

La idea general de las criaturas y el mundo se me ocurrió con las dos películas de *Lluvia de hamburguesas*, en las cuales el protagonista construye una máquina que crea comida con el agua de las nubes, la comida termina mutando y cubriendo la isla donde se lleva a cabo la película, y en la secuela estas cobran vida inspirándose en criaturas del mundo, como por ejemplo: una hamburguesa con ocho patas de papas fritas como una araña.

Para la parte visual, como expliqué anteriormente, me inspiré en el *pixel art* y arte de varios juegos, ya que me parece una buena idea mezclar estos dos estilos distintos

de dibujo y que mantengan la misma estética visual. Me inspiré del juego *Omori* principalmente para esta idea, ya que hace algo muy similar. También fue una gran inspiración el arte de *Cuphead*, ya que me reveló nuevas posibilidades al estar hecho completamente de animaciones ilustradas a mano al estilo clásico de *Disney*.

En relación de cómo se cuenta la historia me inspire en *Undertale* que tiene un sistema parecido sobre las decisiones del jugador pudiendo tomar varias rutas que afectan en gran medida el desarrollo de la historia.

Para la parte de diálogos y humor me inspiré mayoritariamente en series *cartoons* de los 2010s, como por ejemplo:

Chowder, *Hora de aventura*, *Un show más*, *Billy y Mandy*, *Bob esponja*, etc. Éstas se caracterizan por tener chistes absurdos y exagerados que toman al espectador por sorpresa, siendo este aspecto lo que se quiere capturar en el juego.