

DOCUMENT: Game Treatment Template

AUTHOR/S: *Noelia Barranco Godoy, Elena Novillo Luceño, Erik Zubimendi Solaguren*

MOONHEIR

ÍNDICE

ÍNDICE	2
1. INTRODUCCIÓN	3
1.1 CONCEPTO	3
1.1.1 INFORMACIÓN BÁSICA	3
1.1.2 DESCRIPCIÓN	3
1.1.3 CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES	3
1.1.4 RIESGOS	3
1.2 ESTÉTICA	4
1.2.1 ARTE	4
1.2.2 MÚSICA Y SONIDOS	4
2. MECÁNICAS	4
2.1 FLUJO DE JUEGO	4
2.2 MUNDO DEL JUEGO	5
2.3 EL JUGADOR	5
2.4 ENEMIGOS (Y NPC'S?)	5
2.5 COMBATE	6
2.6 ITEMS / EQUIPAMIENTO / POWER-UPS	6
2.7 INVENTARIO	7
2.8 NARRATIVA	7
2.9 OTROS	8
3. CONTENIDO DE EJEMPLO	9
4. INTERFAZ	10
4.1 GUI	10
4.2 CONTROLES	10
5. REFERENCIAS	11

1. INTRODUCCIÓN

1.1 CONCEPTO

1.1.1 INFORMACIÓN BÁSICA

Título	: <i>Moonheir</i>
Género	: <i>RPG Narrativo</i>
Plataformas	: <i>Plataformas web</i>
Público Objetivo	: <i>Jugadores casuales</i>

1.1.2 DESCRIPCIÓN

La historia comienza cuando nuestra protagonista, Seleni, una librera albina, decide completar el libro que le dejó su padre justo cuando la abandonó en el monte Upo. El objetivo es recuperar las páginas del libro, y para ello tendrá que viajar a distintas zonas de España y superar los contratiempos que encuentre en el camino.

Este juego es un RPG narrativo ambientado en España, lo que lo convierte en una mezcla única. Combina una historia interesante y educativa con las mecánicas típicas de un combate RPG por turnos.

1.1.3 CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Moonheir consta de un combate por turnos en los que el jugador podrá elegir entre atacar, defenderse o usar un consumible. El combate es del estilo “piedra papel y tijera”, en el que los enemigos tienen un tipo y son vulnerables a otros tipos.

Después de derrotar al boss de cada zona, el jugador puede volver a su “base” para mejorar sus armas y consultar la información que completa la historia de nuestra protagonista.

1.1.4 RIESGOS

No podemos ignorar el hecho de que somos un equipo pequeño y sin experiencia en el mundo de los videojuegos, sin embargo, tenemos bastante experiencia en el ámbito de la programación, y tenemos personas de nuestro equipo interesadas en hacer cada parte del proyecto, consiguiendo así minimizar los retos nuevos a los que tiene que enfrentarse cada miembro y trabajando de la forma más óptima posible.

1.2 ESTÉTICA

1.2.1 ARTE

Dado que es un proyecto pequeño y que el equipo artístico se va a encargar de crear todo el arte de la aplicación, es probable que no logremos el resultado esperado en lo relativo al arte. Sin embargo, pretendemos que se pueda parecer, lo máximo posible al arte del Stardew Valley.

En el Stardew Valley nos encontramos un diseño muy colorido, con una cámara fija de una gran amplitud. A su vez, presenta escenarios muy similares pero con diferentes paletas de color: cuatro paletas de color que representan las cuatro estaciones del año. En nuestro caso, para destacar la importancia de la luna, utilizaremos distintas paletas enfatizando cómo anochece. Estas diferentes tonalidades nos podrán ayudar también a diseñar escenarios tan diferentes como el monte (País Vasco) y el desierto (Almería).

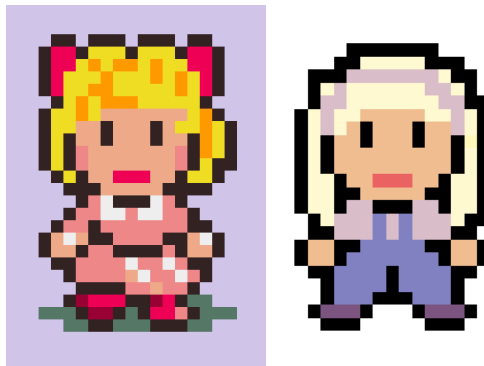


Si observamos la paleta de color de Stardew Valley podremos reutilizar paletas de color como la del verano para el inicio de la historia, la del otoño para el anochecer y la del invierno para la noche abierta.

Sin embargo, si nos fijamos en el diseño de Stardew Valley es especialmente detallado, por lo que no trataremos de reutilizar los diseños de los árboles y los escenarios. Para el diseño específico de los personajes y los escenarios utilizaremos un diseño más simple como puede ser el del Earthbound.



En concreto, nos centraremos en los personajes del Earthbound, como puede ser Paula, para el diseño del personaje principal: Seleni.



En los combates dejaremos algo de lado el diseño del combate del Earthbound, para tratar de hacer algo similar al combate del Omori, pero tratando de representar la zona en la que se encuentre la protagonista en el fondo. El Omori utiliza varios personajes que combaten a la vez, por lo que adaptaremos la interfaz para que solo aparezca el personaje principal y el enemigo.



1.2.2 MÚSICA Y SONIDOS

El objetivo tanto de la música como de los efectos sonoros es hacer que el jugador se sienta inmerso en el juego. Para ello queremos que la música no tome demasiado protagonismo (de tal forma que pueda distraer al jugador) si no que queremos que esté de fondo acompañando al jugador en su aventura de descubrimiento. No se descarta la posibilidad de crear temas para los enemigos especiales (bosses) como hace Undertale. Esto es porque al ser una zona más complicada, el jugador va a pasar más tiempo en dicha zona por lo que merece la pena que la música acompañe la situación haciéndola única y memorable (en un buen sentido).

Un concepto temprano se puede encontrar [aquí](#).

2. MECÁNICAS

2.1 FLUJO DE JUEGO

El juego comienza cuando Seleni quiere completar el libro que su padre le dejó. Es por esto que deja atrás la comodidad de su biblioteca y se embarca en una aventura que la llevará por tres zonas. En cada zona descubrirá la verdad sobre su familia, no sin antes enfrentarse a poderosos enemigos. Cuando derrota al gran enemigo de cada zona, Seleni vuelve a su biblioteca en la que

podrá curarse y mejorar su arma. Son estas mejoras del arma lo que le permiten avanzar a la siguiente zona. Además, por su naturaleza, cada vez que anochece aumenta su vida máxima.

Por lo que el flujo del juego será el siguiente:

1. Entrar en una dungeon
2. Derrotar a los enemigos
3. Conseguir una página nueva del libro
4. Volver a la biblioteca
5. Mejorar las armas y curarse

Y esto se repetirá hasta tres veces al haber tres zonas, así el jugador conseguirá completar el libro que narrará la historia completa de Seleni.

2.2 MUNDO DEL JUEGO

El mundo lo constituyen los siguientes elementos:

- Seleni
- Librería
- Follaje
- Camino
- Zonas
- Armas
- Enemigos
- Cofres
- Pociones
- Enemigos especiales
- Páginas del libro

Seleni es la protagonista de nuestra historia, la cual se puede controlar por el jugador. La cámara será fija y en cada momento se podrá ver la escena entera.

La historia comienza en la biblioteca, este es un edificio que se sitúa en la escena de mundo y con la que Seleni puede interactuar. La biblioteca hace las veces de base a la que Seleni va después de despejar cada dungeon. Cuando Seleni entra en la biblioteca, se cura por completo y, además, puede adquirir armas nuevas.

La escena de mundo está compuesta tanto por la biblioteca como por el follaje que decora el mapa y con el que Seleni colisiona. Además, hay un camino con forma de cruz que indica al jugador por dónde tiene que avanzar. Cada camino lleva a una zona diferente. Hay tres zonas diferentes: Euskadi, Valencia y Andalucía. Las zonas están situadas de tal forma que cuando cojas el camino hacia el norte vayas a Euskadi, cuando cojas el camino al este vayas a Valencia y, finalmente, cuando cojas el camino al sur vayas a Andalucía. Cada zona tendrá enemigos de un tipo, siendo coherente con la zona en la que están. El boss final de cada zona será un ser mitológico perteneciente a la mitología de cada zona.

Zona	Enemigos	Boss
Euskadi	Bacalao	Iratxo
Valencia	Paella	Aloja
Andalucía	Botellita de aceite	Penitente

Los enemigos se pueden combatir con armas. Al comienzo de la historia se le da un arma de tipo fuego al jugador y más tarde puede ir consiguiendo armas de otros tipos.

El combate con los enemigos es por turnos y el jugador tendrá tres opciones en cada turno: atacar, defenderse o consumir una poción. Estas últimas se consiguen interactuando con cofres.

Al final de una zona el jugador se encontrará con un enemigo especial, que tendrá que vencer para despejar la dungeon. De esta forma vuelve a la biblioteca y puede conseguir un arma diferente. Además, se obtiene una página nueva del libro que Seleni está intentando completar, haciendo que el jugador se entere a la vez que Seleni de su propia historia.

2.3 EL JUGADOR

Como se ha dicho en la sección anterior, la protagonista es Seleni. El jugador puede controlar a Seleni de la siguiente manera: podrá moverse por el mundo, entre zonas, enfrentarse a enemigos, atacar, defenderse, abrir cofres, consumir pociones, entrar a la biblioteca, mejorar armas y acceder a las páginas del libro.

El jugador puede acceder a su inventario a través del cual puede comprobar su vida, consumir pociones y leer páginas del libro.

2.4 ENEMIGOS (Y NPC'S?)

Los enemigos son estáticos. Están en determinados puntos del mapa y no se mueven. Una vez que los derrotas, se mueren y desaparecen. No reaparecen. Cuando se entra a una zona donde haya un enemigo, el combate se inicia automáticamente.

2.5 COMBATE

Los combates son 1v1 en los que Seleni tendrá que derrotar a un enemigo. En cada turno Seleni puede atacar, defenderse o consumir una poción. Durante el combate no se podrá acceder al menú para cambiar de arma.

El Daño se calcula con la siguiente fórmula:

$$D = \text{floor}(\text{floor}(\text{floor}(2 * L / 5 + 2) * A * P / D) / 50)$$

Donde,

$L = \text{nivel}$

$P = \text{potencia base del arma}$

$A = \text{ataque}$

$D = \text{defensa}$

Nombre	Vida	Ataque	Defensa	Vulnerable (x2 atq)
<i>Seleni</i>	54 → 71 → 88	57	56	-
Enemigo fuego	67	45	59	Agua
Enemigo agua	55	65	45	Planta
Enemigo planta	40	61	54	Fuego

Valores obtenidos de Pokemon

Ataques críticos = 1.5x del daño

2.6 ITEMS / EQUIPAMIENTO / POWER-UPS

Consumibles

- Pociones: curan un 60% de la vida máxima de Seleni.

Los consumibles se encuentran a lo largo de las dungeons, no en las escenas de mundo.

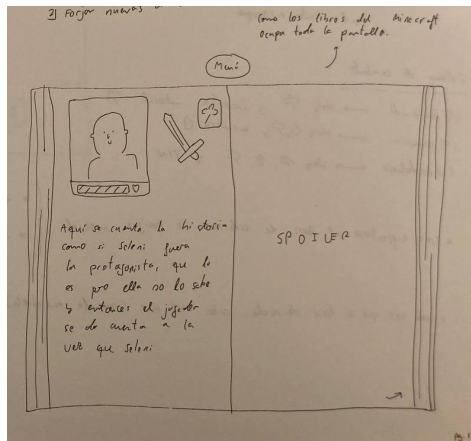
Equipamiento

- Arma fuego: más probabilidad de crítico (la espada brilla más, parece que hace más daño).
- Arma planta: baja la defensa del enemigo (atrapado y no se puede defender).
- Arma agua: baja el ataque del enemigo (le ha bajado los humos porque es de agua).

El equipamiento se consigue tras derrotar al boss de cada zona. La idea es que los bosses suelten una piedra elemental (fuego, planta o agua) y el jugador tenga que volver a su biblioteca para forjar un arma nueva. Esto es porque Seleni no sabe forjar armas pero el conocimiento lo adquiere de algún libro de su biblioteca.

2.7 INVENTARIO

El menú principal tiene forma de libro y se comporta como tal, teniendo una página por cada elemento que comprende el juego. Una de las páginas será el inventario. Como se muestra en la imagen de abajo, el inventario mostrará la vida, el arma, la cantidad de pociones y una breve descripción de los sucesos ocurridos a lo largo de la partida.



2.8 NARRATIVA

Como hemos destacado, la narrativa es una parte importante del juego. Esta se verá respaldada porque el progreso entre zonas, a parte de subir el nivel del personaje y avanzar el tiempo, nos dará parte de la historia (en forma de una página del libro).

El objetivo de Seleni es completar su historia, recuperando las hojas del libro con el que fue abandonada al nacer. Para ello, ella va a necesitar derrotar a varios enemigos, los “bosses”, que desbloquearán poco a poco las páginas bloqueadas del libro.

La búsqueda de las páginas se hará a lo largo de un día entero, de forma que se podrá ver cómo oscurece a medida que Seleni descubre su historia. Cuando Seleni encuentre la última página descubrirá que es una hija de la luna y lo hará, precisamente, a la luz de la luna.

2.9 OTROS

There is almost always some stuff that, while not being important enough to deserve a proper explanation, is better being at least mentioned.

3. CONTENIDO DE EJEMPLO

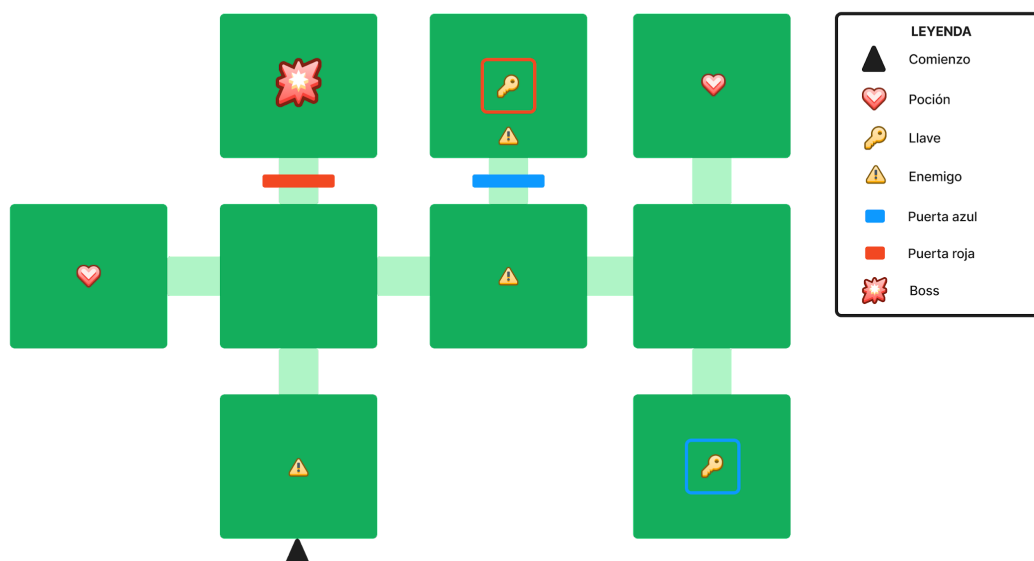
This section is the most important part from the point of view of the development team: how does all the previous stuff fit together? How does the game ACTUALLY play?

For most games, the ideal way of doing this is to design and describe a level, or at least a big enough chunk of one. It MUST include:

- a) Visual aids: almost always a map of some sort and...*
- b) Entities and flow: ...an annotation of how the level is supposed to play out.*

This section should be around 3 pages long.

Mapa de la primera zona del juego:



4. INTERFAZ

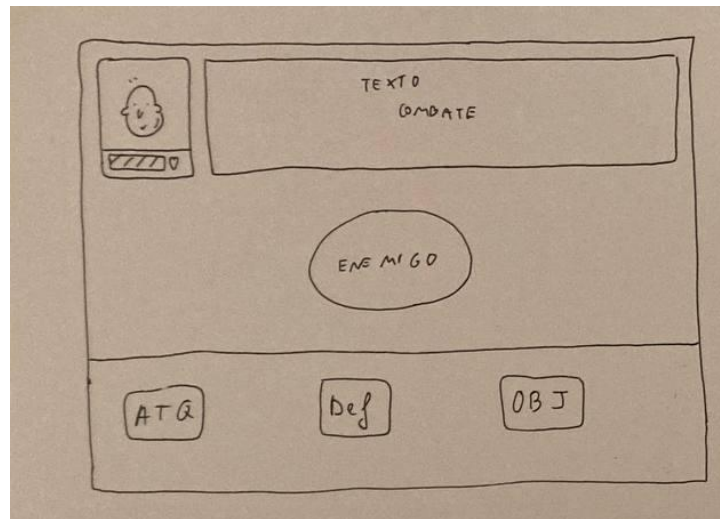
The point of this section is NOT to fully describe the game interfaces. It's just an overview of the main problems and proposed solutions related to both the output and input interfaces. If the game's interface is completely standard, this section should not exist or be very, very brief.

4.1 GUI

La interfaz durante la exploración no se mostrará.

La interfaz durante el combate será la siguiente. Contiene los siguientes elementos:

- Información sobre el estado de Seleni: su vida
- Texto combate: texto que describe lo ocurrido tras una acción del jugador
- Enemigo: sprite que muestra al enemigo
- Botones de acción: atacar, defenderse y usar un objeto.



4.2 CONTROLES

WASD para el movimiento y E para interactuar.



5. REFERENCIAS

Comprehensive list of the references used in the creation or illustration of the game concept. Things like other games, movies, series, books, photos, videos, music, etc. Fully identify the reference (not just the name) and use a link if available.

If you include too many references, the concept loses focus. Make a FEW of your references the main ones, and make those clear.

Book of Travels (inventario/GUI)

