



# Design Document

## Contenido

Concepto de Juego .....	3
<b>Introducción</b> .....	3
Historia.....	4
<b>Preludio</b> .....	5
<b>Protagonista</b> .....	9
<b>Localización</b> .....	10
Mecánicas de Juego .....	11
<b>Jugabilidad</b> .....	11
<b>Flujo de juego</b> .....	12
<b>Ejemplo de jugabilidad</b> .....	13
<b>Cámara de juego</b> .....	15
<b>Controles</b> .....	16
Interfaz .....	18
<b>Diagrama de juego</b> .....	18
<b>Menú</b> .....	22
Niveles.....	26
<b>Localizaciones</b> .....	26
Análisis de mercado .....	27
<b>Comparativa, inspiraciones y referencias</b> .....	27

## Concepto de Juego

### Introducción

3

Dungeon Shopkeeper es un juego en primera persona en el que tendrás que gestionar una tienda situada dentro de la mazmorra más famosa que existe. Tu tarea será ganar dinero para poder seguir avanzando a los niveles más altos de la mazmorra, conocer a los aventureros que entran en ella e influir, a través de vuestras conversaciones, a las decisiones que toman y que afectarán al destino de todos.

**Resumen/Gancho:** La “Gran Gigante Gigantesca” es una de las mazmorras más populares entre los aventureros debido a su dificultad, a su nombre redundante, y a que nunca ha sido superada. Para ti es algo más especial: una serie de visiones te atraen hacia ella, aunque no eres un héroe, sino un sencillo tendero. Dispuesto a descubrir qué te está llamando, te dispones a abrir tu tienda, aunque solo te permiten hacerlo en el primer nivel. Sí, el primer nivel está lleno de aventureros chalados y pobretones, y no crees que allí puedas descubrir mucho, así que será mejor conseguir popularizar tu tienda para que te den el permiso para abrirla allá donde está la acción, el dinero... y el gran misterio: el último nivel de la “Gran Gigante Gigantesca”.

**Punto de vista/Género:** Simulación de tienda, conversacional, primera persona, fantástico.

## Historia

4

**Periodo temporal:** Año 974 del descubrimiento de las mazmorras.

**Lugar:** Gran Gigante Gigantesca, Dunandrag, Continente Primitivo

**Conflicto:** Nuestro personaje, el tendero, monta su tienda en la Gran Gigante Gigantesca para averiguar por qué tiene extrañas visiones de la mazmorra.

**¿Qué está en juego?:** Para el tendero, que ha perdido lo único que tenía en la vida, este misterio es lo único que le queda, lo único que le da sentido a seguir viviendo. A medida que avance a través de la mazmorra descubrirá que no sufre visiones, sino la vuelta de ciertos recuerdos que, de alguna forma, escaparon de su mente. Ya ha estado en esa mazmorra antes, fue un gran guerrero que se aventuró a entrar, y no solo eso, sino que llegó al final de la mazmorra, al igual que otros héroes y heroínas. Pero entonces, ¿cómo es que la Gran Gigante Gigantesca sigue considerándose una mazmorra invicta? ¿Dónde están los demás héroes? ¿Por qué no recuerda nada de ello?

**Tono y estilo:** Humor sarcástico, misterio, fantasía.

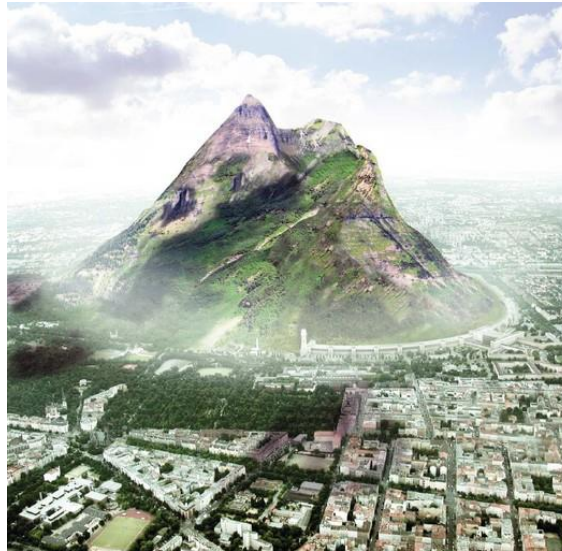
**Tema:** Dungeon crawler clásicos desde otra perspectiva.

## Preludio

5

Un joven aventurero, habilidoso, valiente e inteligente, está dispuesto a ser el campeón de la "Gran Gigante Gigantesca", la mayor mazmorra del continente, aún invicta. Todo el mundo lo conoce, y todos creen que lo conseguirá.

Cuando al fin cumple los 18 años, el joven héroe está listo para entrar en la mazmorra, creando una gran expectación entre aventureros y seguidores. Aunque es un desafío difícil, el muchacho entra en la montaña entre vítores y aplausos. La gente está ilusionada, pensando que al fin alguien conseguirá vencer a la montaña.



Pasan varios días, días de oscuridad y de incertidumbre, días en los que los seguidores del joven se preguntan sin cesar si estará bien, si estará avanzando. Sin embargo, no obtienen noticias del interior, y la mayoría pierden la esperanza y creen que el joven ya estará muerto. No obstante, la historia en el interior de la montaña es muy diferente a lo que piensan. El joven, ya cansado, ha llegado al último nivel y se encuentra en la última puerta de la mazmorra. El monstruo final, un misterioso ser que nadie jamás ha visto, el último jefe de la "Gran Gigante Gigantesca".

Cuando por fin abre el gran portón metálico encuentra una gran sala. Es diferente a todo lo que ha dejado atrás. Es una sala lujosa, bonita e incluso acogedora. Está incluso amueblada como si fuera una casa.



Confundido, en tensión esperando encontrar al ser más poderoso que jamás ha visto nadie, la ve al fondo de la sala, sentada en un pequeño escalón que da a un gran ventanal. Una niña. Es una niña, incluso parece de su edad. Su rostro es inocente y dulce, pero hay algo extraño en ella; su cuerpo brilla, es de algún tipo de metal. No puede ser humana. El joven se acerca con cautela, y ella lo mira con sus grandes y tristes ojos verdes.



Él se acerca, desconfiado, e inicia una charla con la joven. Ella dice no ser nadie, y él se presenta como un incursor, lo que la pone a ella en un estado algo más agresivo. Sin embargo, continúan hablando y parecen congeniar. Tras una breve charla en la que incluso llegan a compartir alguna risa, él le habla de su preparación como incursor, de su misión, y de su sueño de vencer al jefe final de la montaña. Ella entonces dice que, por lógica, deben enfrentarse, ya que técnicamente él se ha estado preparando para luchar contra ella. Cuando él le pregunta si es alguna especie de máquina, ella, ante la confusión del muchacho, se transforma en una criatura aterradora, aunque no parece perder su inteligencia ni su personalidad.

Ambos comienzan a combatir, pero él parece dubitativo, no quiere combatir contra la chica a la que acaba de conocer, sea lo que sea, pues le ha parecido alguien bueno y real. Ella, sin embargo, combate sin cuartel. Al

final, aunque a duras penas, él consigue tumbarla, y ella se resigna a recibir el golpe final. A pesar de todo, él no lo hace. Se siente incapaz de hacerlo, aún a riesgo de no vencer a la montaña.

Entonces escucha la orden de un hombre a lo lejos, tras él. Cuando se gira, siente un frío punzante atravesándole el estómago una y otra vez, nota el metal del cuchillo incluso antes de ver al encapuchado que tiene enfrente. Confuso, sintiendo ahora el calor de la sangre en sus manos y en su estómago, el sabor del hierro en la boca, cae hacia atrás, golpeando el suelo con la cabeza, sintiéndose ir.

A lo lejos, el hombre que ha dado la orden de matarlo y que no es otro sino el dueño de la mazmorra, Booker Trueman, le suelta una regañina a la muchacha, aún en su forma monstruosa y tirada en el suelo. La acusa de débil y de no cumplir con su misión, y le ordena deshacerse del cadáver del joven. Pero ella duda, algo que jamás le había ocurrido. Agarra al joven, y sin que Booker ni el encapuchado se den cuenta, pone sus patas sobre la cabeza del joven, lanzándole una fuerte descarga eléctrica. El encapuchado entonces le acerca su cuchillo para que remate al joven, pero ella lo ignora y lanza al muchacho por una de las ventanas. Booker monta en cólera, y la joven dice que ha hecho lo que quería y que nadie puede sobrevivir a esa caída, pero Booker le razona que ahora debe mandar a sus hombres a encontrar el cuerpo ya que podría haber pruebas que lo incriminen.

Más tarde, una joven sale de su pequeña cabaña a las afueras de Dunandrag y se dirige con su tienda sobre ruedas a la ciudad para vender sus verduras. Cuando toma el puente cercano para cruzar el río Ardra ve a un joven flotando en el agua. Horrorizada, corre a por él, y aunque lo encuentra casi muerto consigue llevarlo hasta su casa y curarlo lo mejor que puede, pero tiene una pierna destrozada. No pasan muchas horas cuando ve a unos hombres que buscan a un asesino que encaja con su descripción, pero ella, desconfiada, decide encubrirlo. Tras varios días inconsciente, el muchacho al fin recupera el sentido. Ella comienza a preguntarle todo lo que se le ha pasado por la cabeza durante todos los días desde que lo encontró, como quién es, de dónde viene, cuál es su nombre, o qué le ocurrió. Tarda apenas unos segundos en darse cuenta, pero finalmente lo ve en sus ojos: el joven no solo no parece recordar nada, sino que es incapaz de hablar.



Desde entonces toma un papel de cuidadora para con el muchacho, una relación que con el paso del tiempo acaba convirtiéndose en algo romántico. Al cabo de los meses ya llevan una vida juntos y felices y parece que han dejado de buscarlo, por lo que llevan una vida, a pesar de la amnesia de él, totalmente normal.

El juego comenzaría unos 25 años después. Tras la muerte de su mujer, él ha perdido toda razón de vivir y comienza a tener extrañas visiones de la mazmorra continuamente, por lo que decide intentar que le den una licencia de apertura de tienda para poder entrar y averiguar qué le está sucediendo.



## Protagonista

# El Tendero

9

Tomamos el papel de un hombre cuyo nombre no conoceremos. Es un personaje serio y rudo, cuya actitud no es la más amigable de todas. El tendero ha perdido recientemente a su mujer y ahora se encarga de la tienda que ella dejó, “La bendición del Ardra”. Este personaje perdió su memoria muchos años atrás, pero ante la pérdida de lo que más le importaba comenzó a tener visiones sobre la “gran gigante gigantesca”, una mazmorra insuperable. Sintiendo que su vida es un sinsentido, pide la licencia para llevar la tienda a la mazmorra para tener la oportunidad de adentrarse en ella, dispuesto a averiguar el porqué de esas visiones que lo acosan.

En este punto comienza nuestro juego, preparándonos, como el tendero, para un largo y peligroso ascenso a través de la mazmorra más grande y mortal de todo el continente primitivo.



Primera prueba de estilo visual

## Localización

### La Gran Gigante Gigantesca (A.K.A. “Triple G”, “GGG” o “Mazmorra Redundante”)



Esta mazmorra está situada en Dunandrag, al este del continente primitivo, justo sobre el río Ardra.

Descubierta hace generaciones por Merith Sagard, pertenece ahora a uno de sus descendientes, Booker Trueman (su pentanieto, concretamente).

Es la mazmorra más grande descubierta, la más difícil y la más famosa, ya que nunca ha sido superada por ningún incursor.

Esa es la historia oficial, claro... pero la montaña no para de crecer. ¿A nadie le ha extrañado eso? ¿Ni un poquito solo?

## Mecánicas de Juego

### Jugabilidad

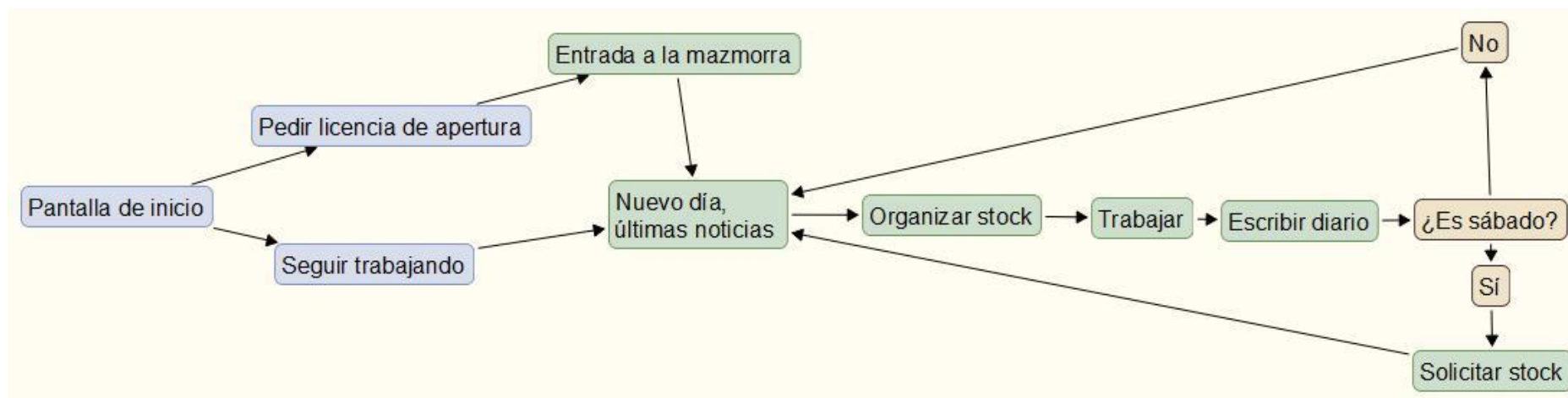
La mecánica principal de dungeon shopkeeper es la gestión de tu tienda, dándole a los clientes lo que piden o regateando con ellos, además de varias actividades a realizar como la organización de los objetos o el control del stock. La mayor parte del tiempo tendrá que aprovecharse bien, ya que cuanto más rápido atiendas a los clientes, más podrás atender antes de que acabe el día, generando mayores ganancias para el pago de objetos, permisos, etc. Acciones como darle a un cliente un objeto o recoger su dinero se harán de forma simple, agarrando el objeto y arrastrándolo hasta cierta zona, lo que permitirá una jugabilidad dinámica.

La otra mecánica, también importante ya que definirá la narrativa, es la parte conversacional del juego. Habrá 3 tipos de clientes, y como el protagonista, de alguna manera, toma el papel de un NPC, a los clientes podemos dividirlos como si fueran jugadores.

- Clientes “casual”: son los clientes que vendrán a la tienda, echarán un vistazo, comprarán o venderán, y se marcharán. No debería haber más interactividad con ellos.
- Clientes “core”: estos clientes sí que abrirán ciertas opciones de diálogo, y según nuestras decisiones podremos ganar más o menos dinero u objetos con ellos. Sin embargo, no afectarán directamente a la historia.
- Clientes “hardcore”: los clientes principales, aquellos que no solo vendrán a comprar o vender, sino que además abrirán, a través de conversaciones importantes, nuevas ramificaciones en la historia. Narrativamente hablando serán los personajes secundarios, aunque protagonizarán sus propias aventuras.

## Flujo de juego

El esquema de juego es bastante sencillo, ya que todos los días tienen un patrón.



En cuanto **comenzamos un día** vemos las últimas noticias, que nos dan una pista de lo que ocurre fuera y dentro de la mazmorra. Esto puede sernos útil para conocer datos nuevos de las tramas o para saber si, por ejemplo, hay una gran demanda de espadas.

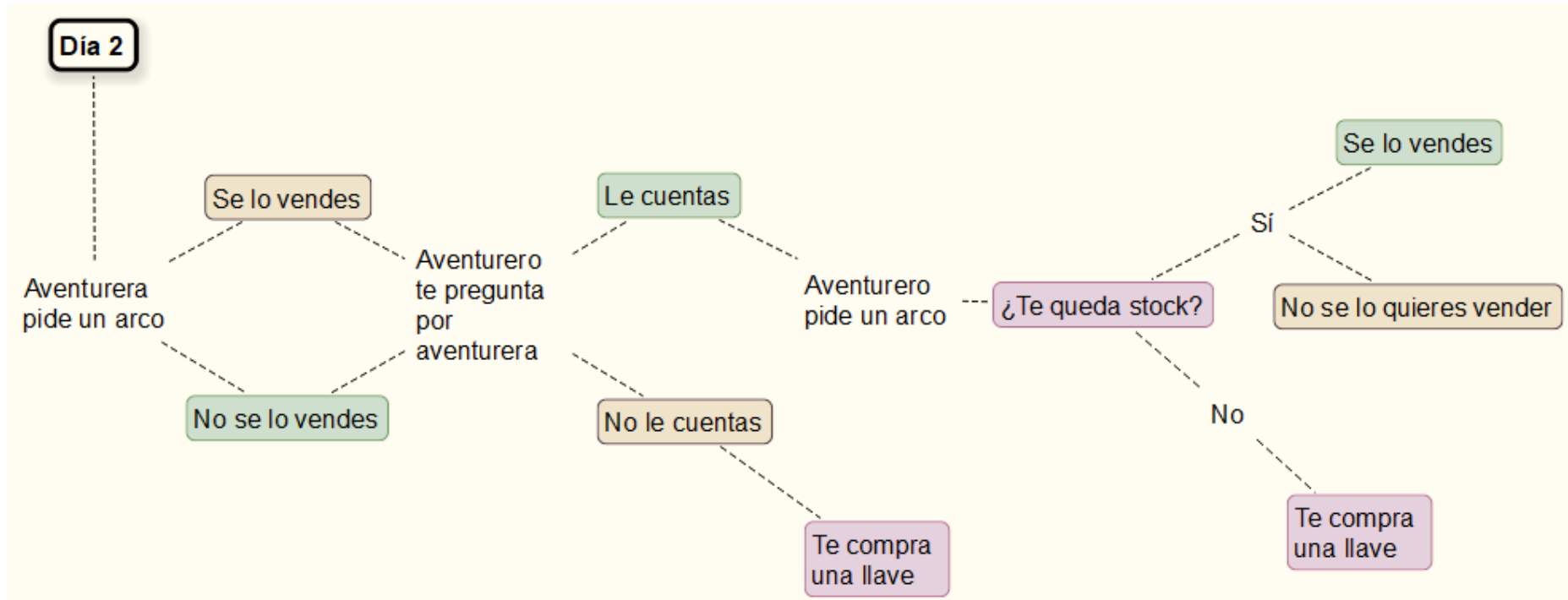
Con algunos datos nuevos, **organizamos nuestro stock**, teniendo en cuenta a qué objetos darles más visibilidad.

Una vez terminada la organización comenzarán a llegar clientes “casual” a comprar, vender y cotillear. Tendremos que **atenderlos rápidamente**, ya que cada día tan solo dura **10 minutos**, y cuantos más clientes atendamos más beneficio obtendremos. Entre los clientes “casual” también podría llegar un cliente “core” o “hardcore”, con los que tendremos normalmente más **posibilidades de beneficio y/o de nuevas tramas**. Durante las conversaciones con estos el tiempo se pausará, de modo que obtendremos un pequeño alivio del estrés diario y podremos pensar bien nuestras respuestas.

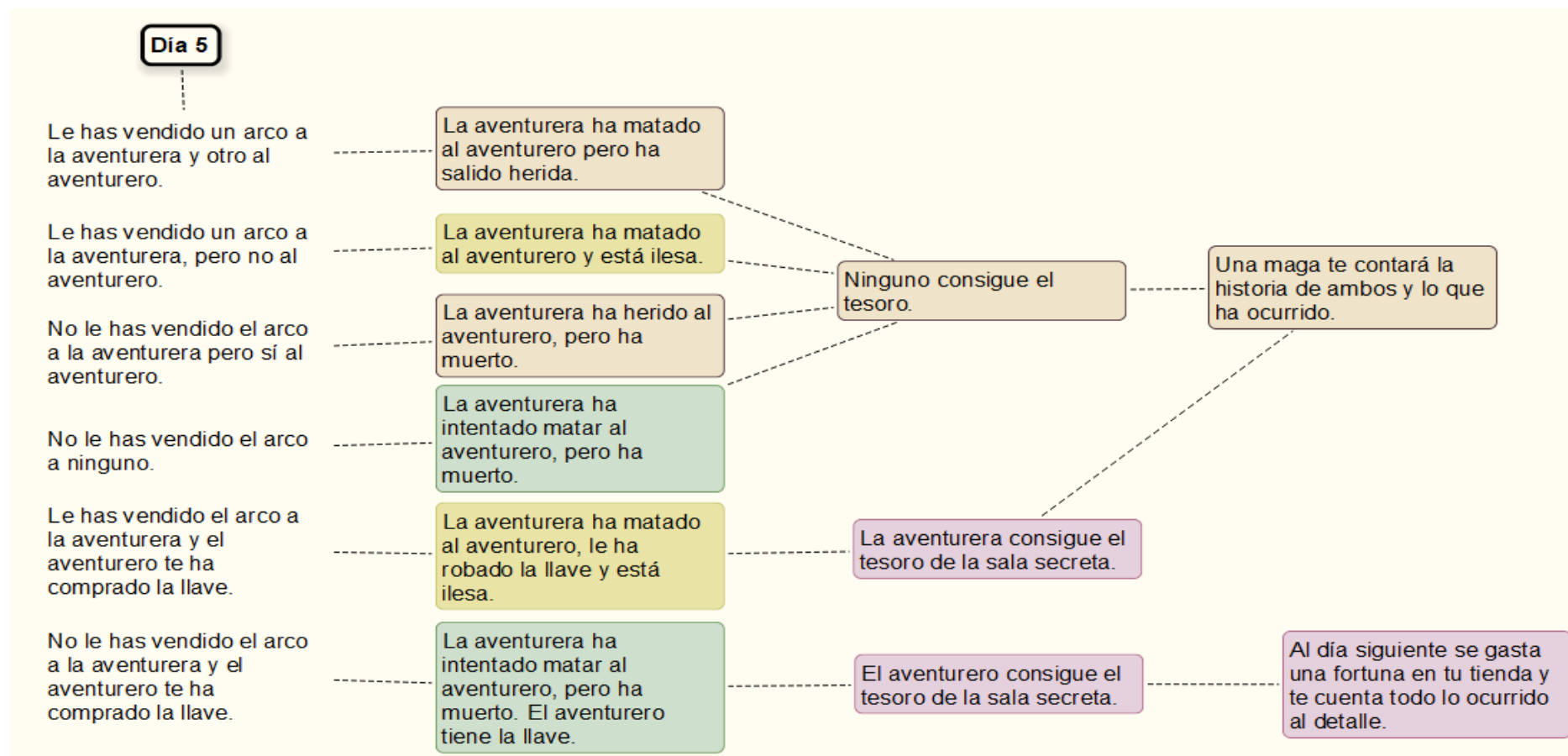
Al final de cada día revisaremos ganancias, escribiremos en nuestro **diario**, y los sábados tendremos la oportunidad de **pedir stock** a la A.M.M.M.

### Ejemplo de jugabilidad

Como pequeño ejemplo, uno de los primeros días, entre varios clientes “casual”, te topas con dos aventureros, dos clientes “core”.



Hagas lo que hagas, si consigues terminar el día con beneficios subirás de nivel. Si durante los 2 días siguientes también tienes éxito y obtienes suficientes beneficios para subir a la quinta planta, llegarás a alguna de las resoluciones de esta pequeña historia.



Aunque las decisiones son importantes para las resoluciones de las historias, también lo es la gestión que hagas de tu tienda. Puedes no tener un arco que venderle a ninguno de ellos, o tal vez no consigas los beneficios suficientes para subir de nivel y jamás llegues al final de alguna de las historias que te encuentres por el camino.



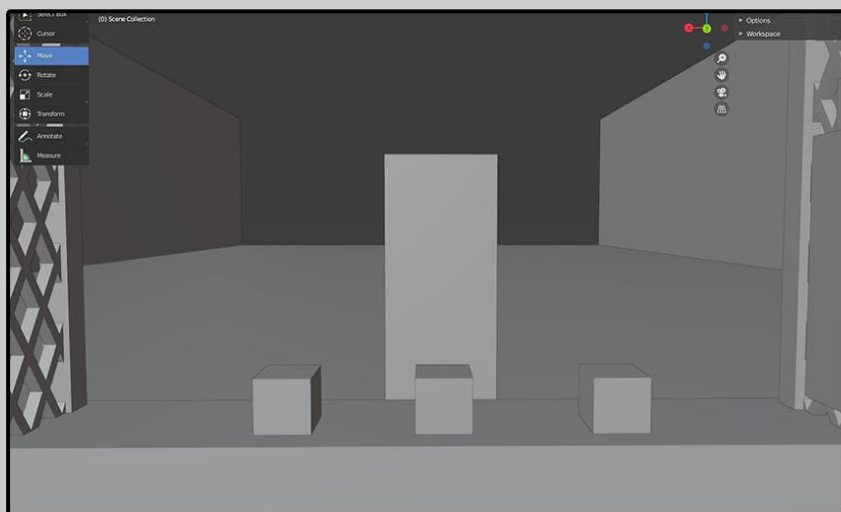
## Cámara de juego

15

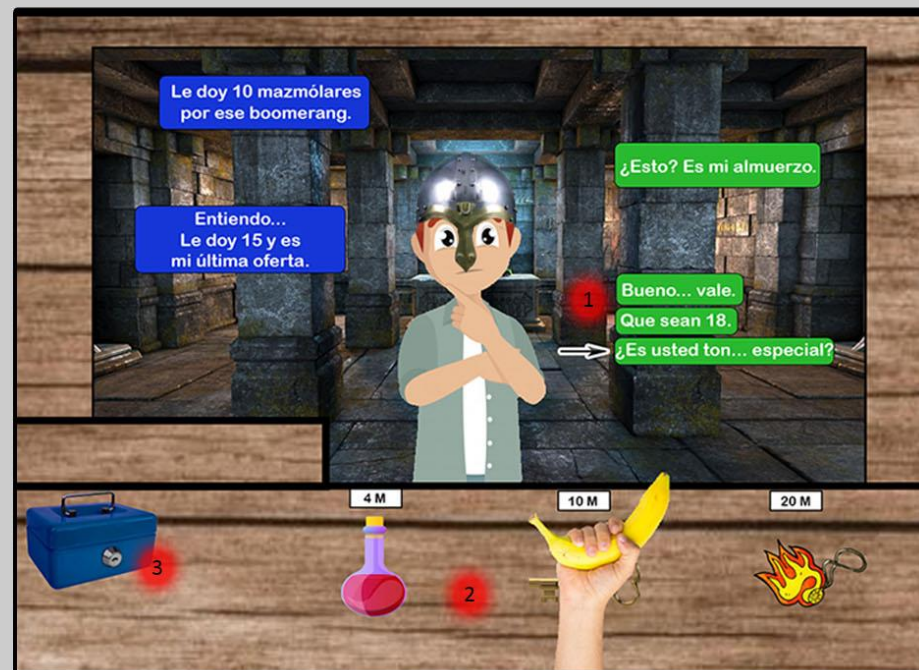


### Cámara

- Vista en primera persona durante el juego, aunque posiblemente haya escenas cinemáticas donde no sea así.
- Cámara estática. Posibilidad de que haya un pequeño desplazamiento al mover el puntero a los lados de la pantalla para ver más partes de nuestra tienda.
- Ángulo neutro. Los personajes con los que interactuamos se verían casi siempre en un plano medio.



Prototipo en 3D de la cámara y punto de vista



Ejemplo aproximado de cómo se vería el juego

- 1 Conversación con los clientes. Tenemos que elegir respuestas que tendrán sus repercusiones.
- 2 Muestra de objetos que tenemos a la venta. Tenemos más guardados. El plátano es un ejemplo de las peticiones imprevisibles.
- 3 Caja de caudales donde guardaremos los mazmólares, la moneda oficial. En todo momento veremos la cifra en la caja, por lo que será parte de la interfaz.



## Controles

16



### Descripción de Botones:

• **Ver Stock:** Manteniendo "S" cogeremos el cuaderno e iremos directamente a la página de stock, para así poder repasar rápidamente los objetos que tenemos, podemos encargar, el precio, etc.

• **Pausa:** El juego se pausa y vemos la tienda desde fuera, con un cartel de aviso. Vemos algún dato en el escenario, como la planta en la que estamos o si había algún cliente esperando.

• **Abrir Mapa:** Vemos el mapa de la zona con los datos que tenemos (enemigos, objetos, personajes...)

• **Agarrar/Soltar:** Manteniendo el botón agarraremos el objeto que queramos y lo soltaremos al soltar el botón.

• **Seleccionar respuesta:** Seleccionaremos una respuesta de las posibles (pueden ser 4 o menos).

• **Seleccionar/Mover Cámara:** Seleccionaremos objetos, respuestas, etc. Llevar el puntero al borde nos permite girarnos para ver el resto de nuestra tienda, ya que en las paredes tendremos otros objetos colgados.

• **Introducir Precio:** Introduciremos la cifra de venta/compra.



### Descripción de Botones:

- **Ver Stock**: Manteniendo LT cogeremos el cuaderno e iremos directamente a la página de stock, para así poder repasar rápidamente los objetos que tenemos, podemos encargar, el precio, etc.
- **Pausa**: El juego se pausa y vemos la tienda desde fuera, con un cartel de aviso. Vemos algún dato en el escenario, como la planta en la que estamos o si había algún cliente esperando.
- **Abrir Mapa**: Vemos el mapa de la zona con los datos que tenemos (enemigos, objetos, personajes...)
- **Agarrar/Soltar**: Manteniendo el botón agarraremos el objeto que queramos y lo soltaremos al soltar el botón.
- **Seleccionar respuesta**: Seleccionaremos una respuesta de las posibles (pueden ser 4 o menos).
- **Mover Cámara**: Nos permite girarnos para ver el resto de nuestra tienda y los objetos colgados.
- **Introducir Precio**: Cambiaremos la cifra de venta/compra.
- **Seleccionar**: Moveremos el indicador.

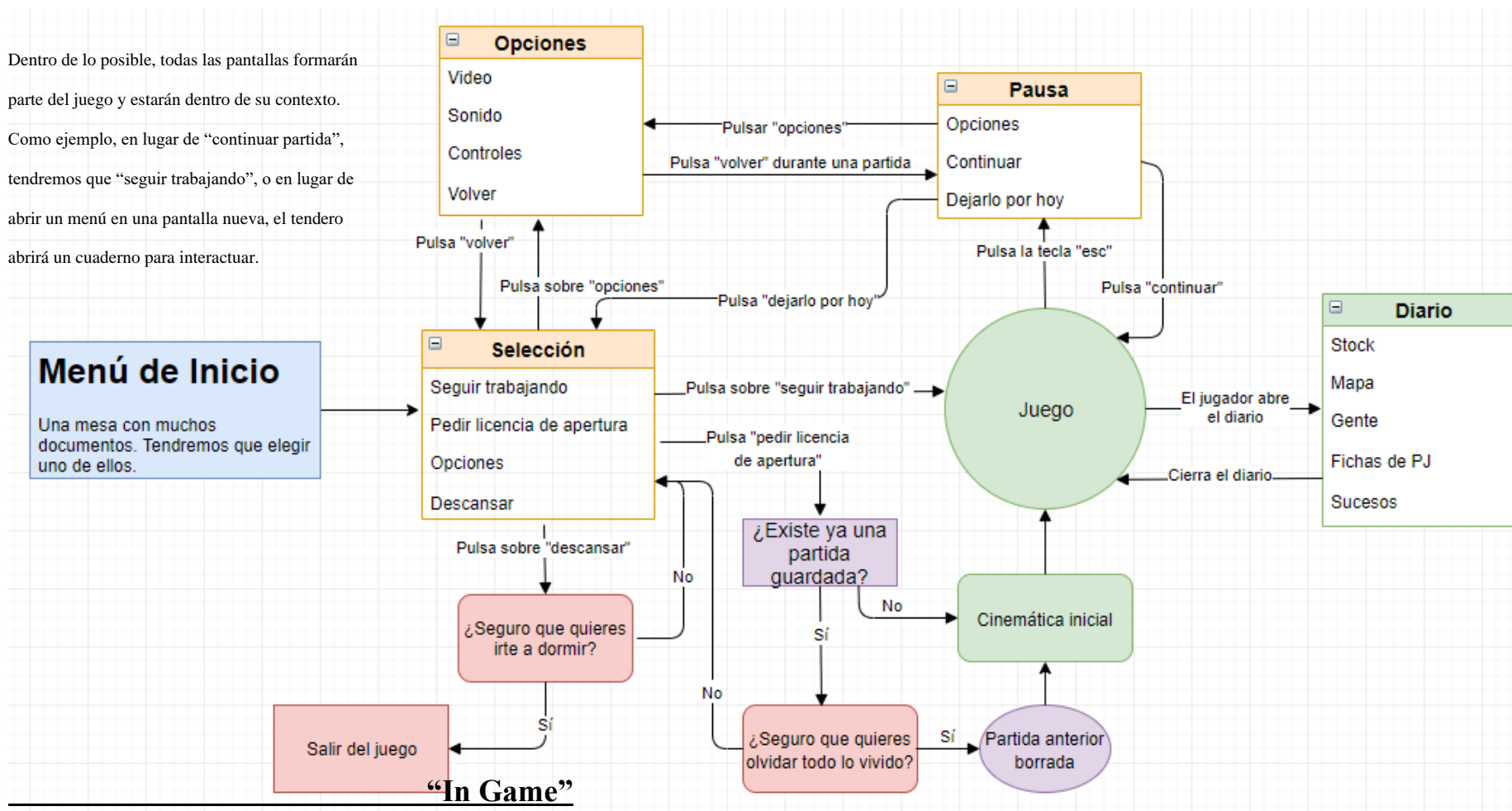
## Interfaz

### Diagrama de juego

18

Dentro de lo posible, todas las pantallas formarán parte del juego y estarán dentro de su contexto.

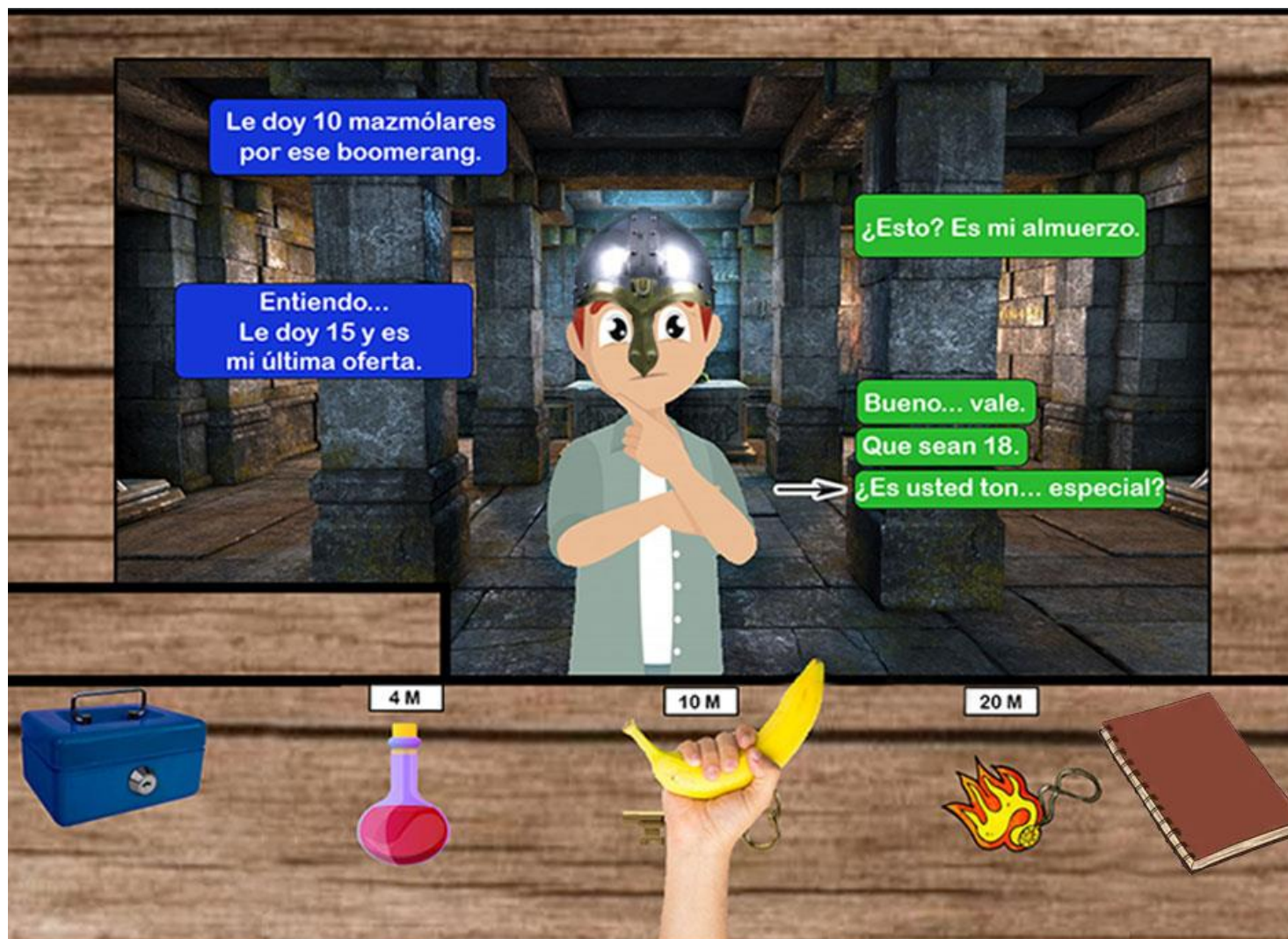
Como ejemplo, en lugar de “continuar partida”, tendremos que “seguir trabajando”, o en lugar de abrir un menú en una pantalla nueva, el tendero abrirá un cuaderno para interactuar.





Durante el juego estaremos en el interior de la tienda y veremos cuando un incursor se acerque. Lo más probable es que quiera comerciar, aunque también puede comenzar una conversación con nosotros. Interactuaremos con los objetos arrastrándolos (al cliente, por ejemplo, si lo quiere comprar), y en caso de conversar seleccionaremos las respuestas clicando en ellas.

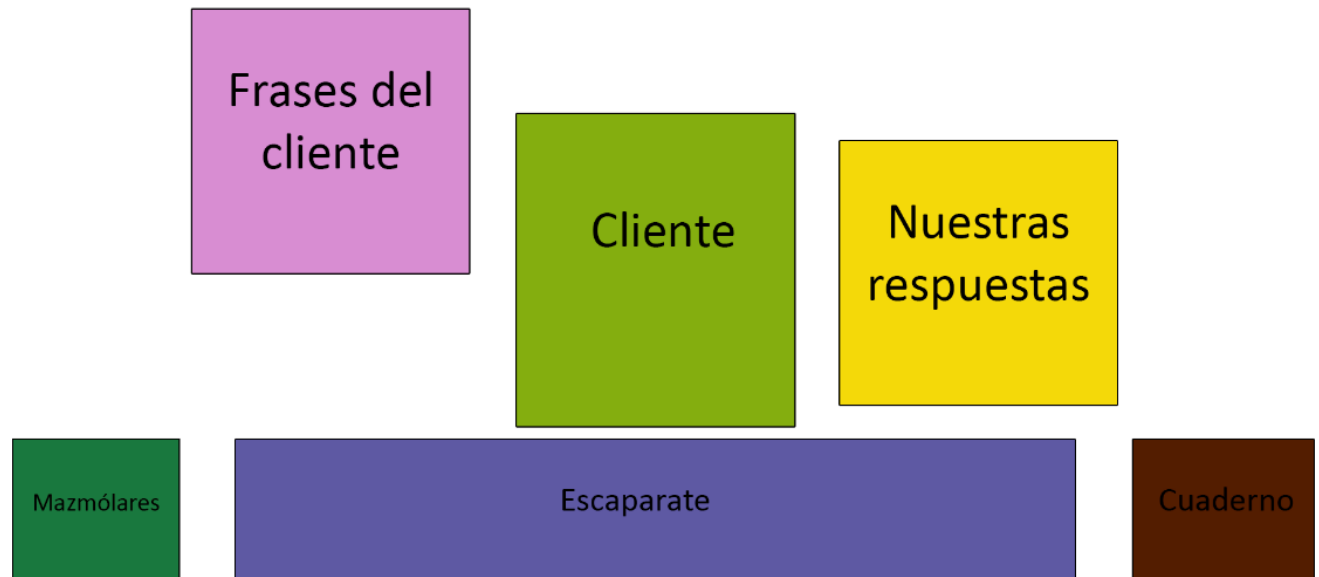
19



Tendremos siempre varios canales de información integrados en la propia diégesis del juego, sin ningún tipo de HUD o indicador externo. La mayor parte de la información la obtendremos mirando al frente de la tienda.

20

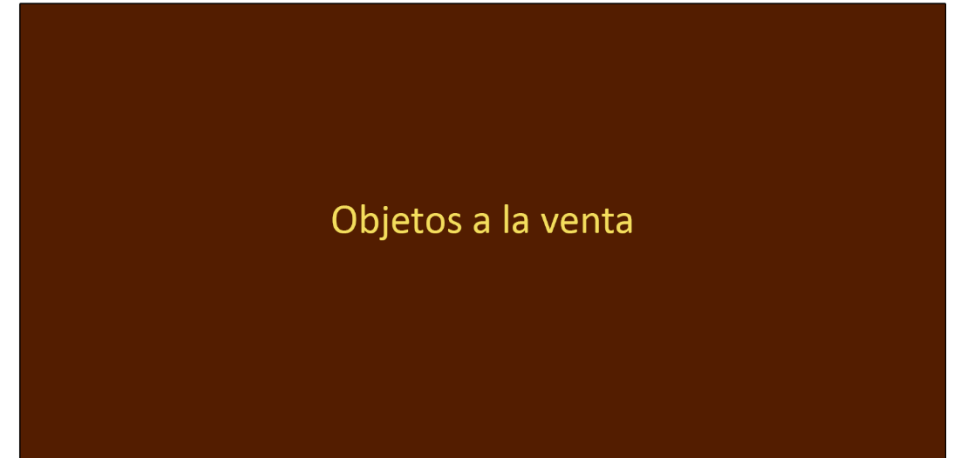
- **Frases del cliente** – Lo que nos dice el cliente. Las frases se marcharán de forma ascendente a medida que el cliente habla.
- **Cliente** – Aquí aparece el personaje que se acerca a nuestra tienda.
- **Nuestras respuestas** – Tendremos varias respuestas a elegir.
- **Mazmólares** – La caja fuerte. Aquí vemos cuánto dinero tenemos en todo momento.
- **Escaparate** – Los objetos que decidimos exponer para darle una mejor salida e intentar venderlos antes.
- **Cuaderno** – Funciona como menú, inventario, etc. Al coger este cuaderno lo abriremos y tendremos acceso a los diferentes modos.



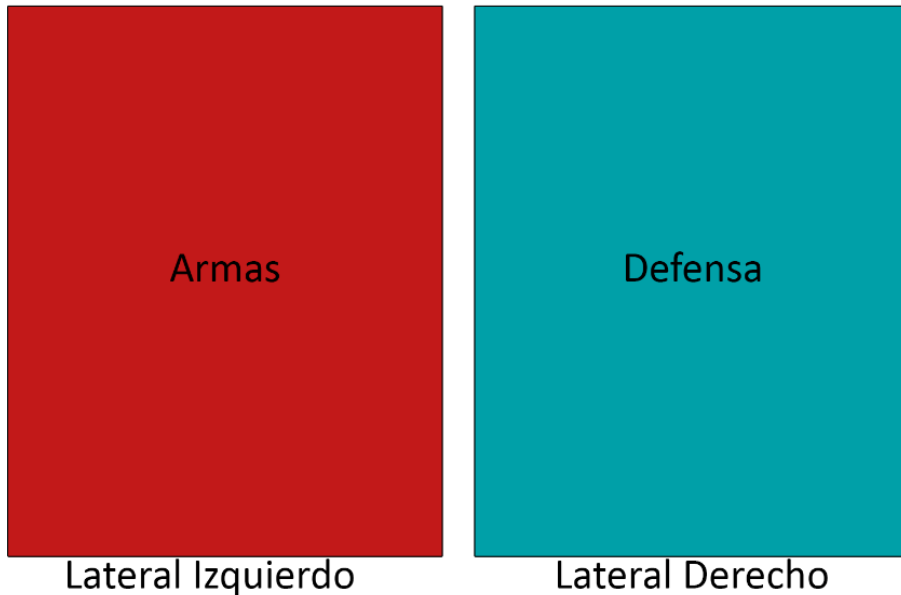
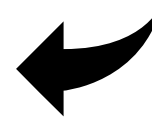
21

Al girar la cámara para mirar la parte trasera de nuestra tienda tan solo tendremos un canal, qué básicamente ocupará casi toda la pantalla, ya que lo que vemos es una pared.

Aquí veremos el resto de objetos que tenemos a la venta (en este caso serán objetos variados, como pociones, llaves, etc.). Los clientes podrían pedirnos algún objeto y tendríamos que girarnos para buscarlo, cogerlo y entregárselo. Podremos organizar los objetos a nuestro gusto, intercambiarlos con los del mostrador, etc.



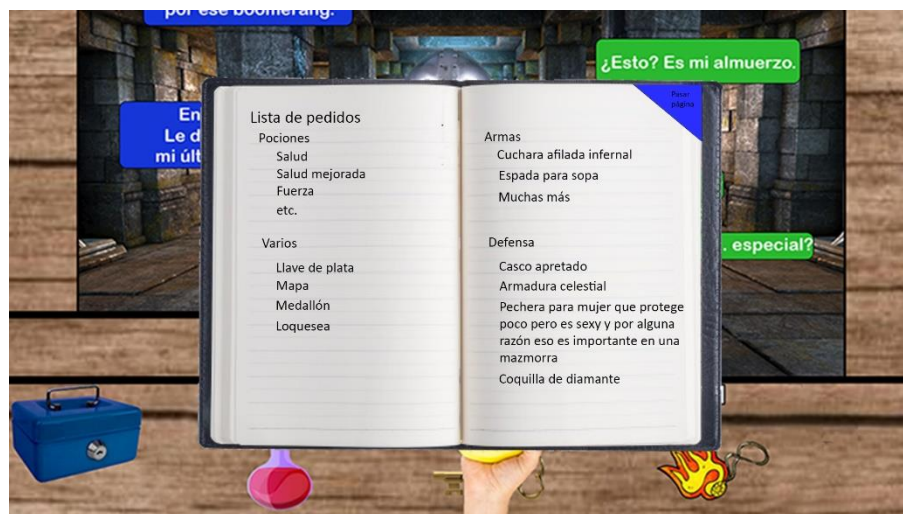
Algo parecido ocurre cuando miramos a la izquierda o a la derecha. Veremos la pared interior de nuestra tienda, donde tendremos expuestos otro tipo de objetos. Si miramos hacia la pared izquierda veremos las armas, y si miramos a la pared derecha veremos todo lo que tenga que ver con la defensa (armaduras, escudos...). Al igual que la pared de objetos, podremos organizar ambas paredes.



## Menú

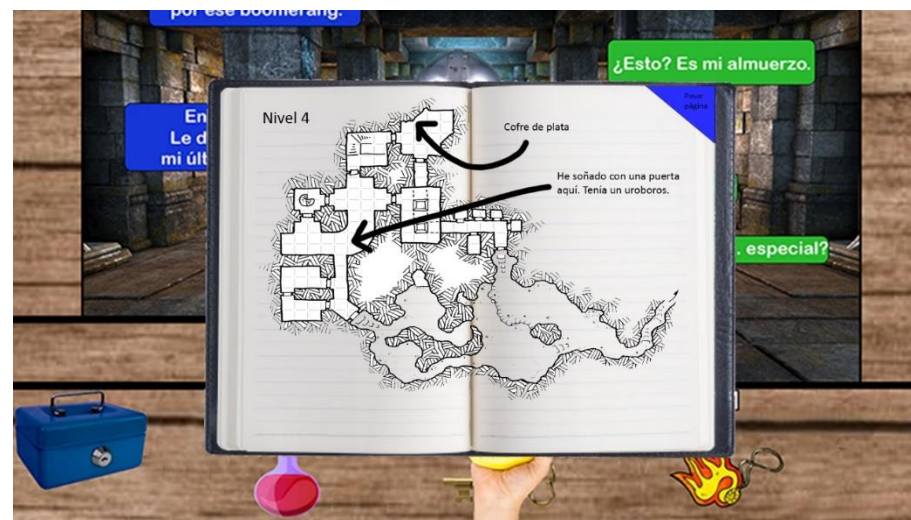
Al carecer de HUD e intentar que todos los menús y elementos del juego sean diegéticos (en la medida de lo posible), se podrá acceder a casi todos los modos a través del cuaderno del tendero, que además formará parte de la historia. Al seleccionar el cuaderno no se cambiará de pantalla, sino que el tendero lo abrirá y se superpondrá al modo principal.

### Stock



*En este modo veremos todos los objetos que podremos encargar al final del día (si tenemos mazmólares suficientes para pagarlos, claro).*

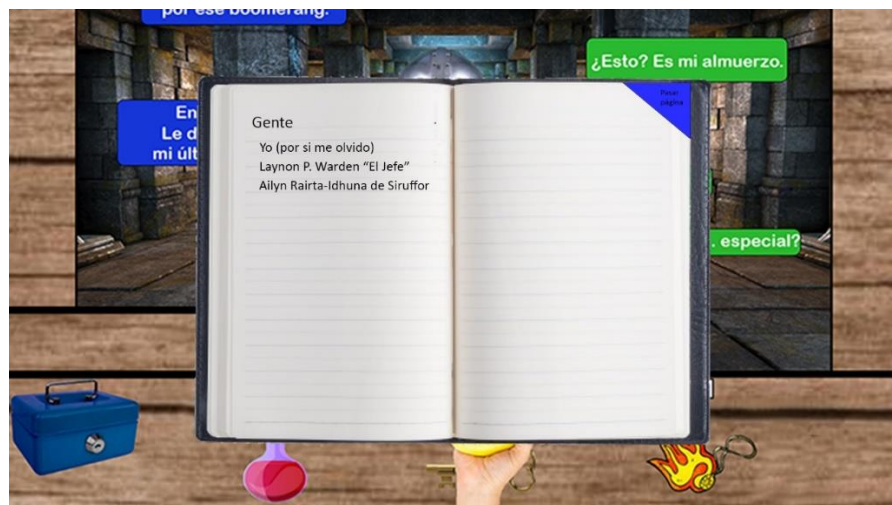
### Mapa



*Al pasar la página nos encontraremos con el mapa. Este mapa estará dibujado a mano, y normalmente se nos revelará gran parte al comienzo del nivel. El tendero irá haciendo anotaciones a medida que se nos revelen datos, por ejemplo, a través de una conversación.*

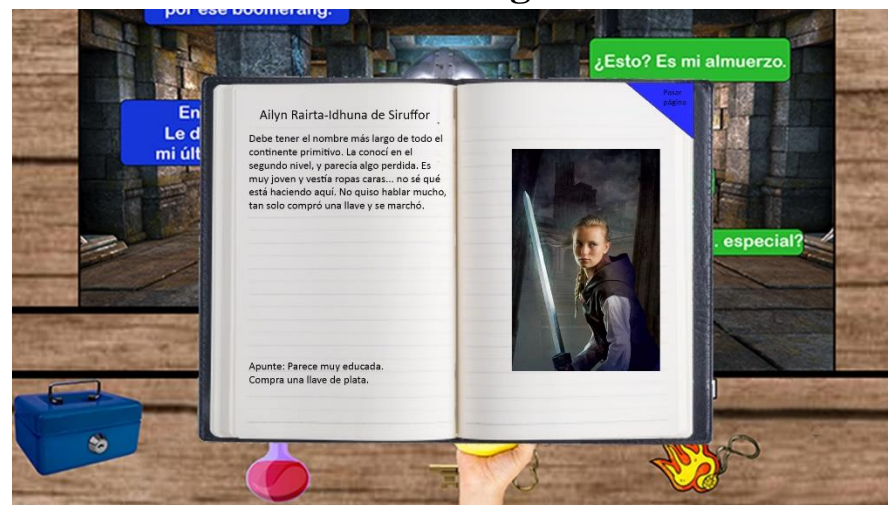


## Gente



De nuevo en la siguiente página encontraremos más anotaciones del tendero. A medida que vayamos conociendo gente, los irá apuntando aquí. Si elegimos algún nombre, el tendero pasará páginas hasta encontrar su ficha correspondiente...

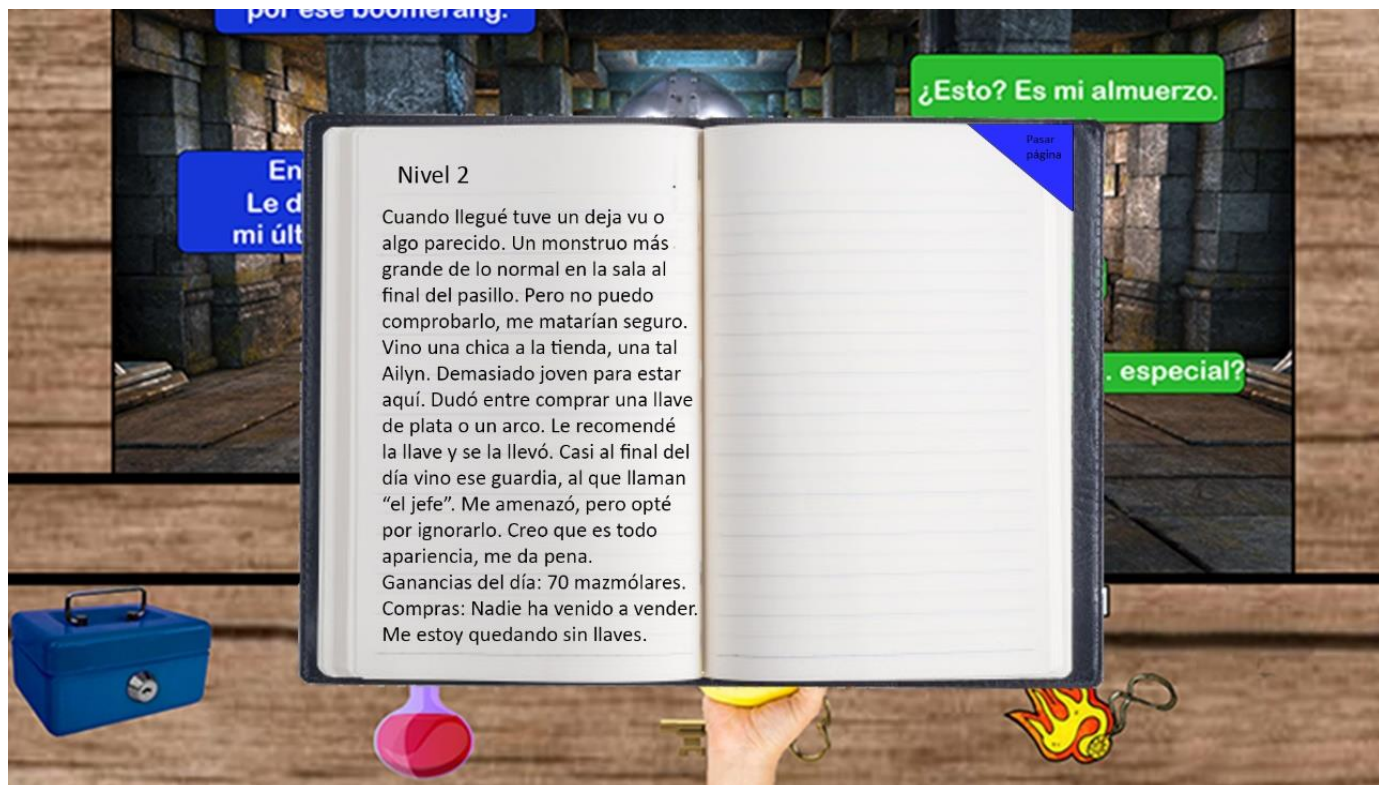
## Ficha de alguien



En cada ficha el tendero irá escribiendo sobre la persona en cuestión. Cuanto más la conozcamos, más apuntará, incluidos algunos datos o pensamientos. Saber lo que un personaje busca o compra puede ser muy útil, sobre todo si cruzamos datos con los mapas de los niveles y las anotaciones que haremos ellos.

## Sucesos

24



*Al final de cada día veremos cómo el tendero escribe en su cuaderno un pequeño resumen de cómo ha ido el día. Podremos revisarlo en cualquier momento, pues también podría haber datos importantes.*

## Menú de Pausa

Por último, tenemos el menú de Pausa, pulsando su correspondiente botón o tecla. Al pulsarlo la pantalla se pondrá en negro brevemente y se escuchará un sonido de persiana metálica.

Aquí en principio no tiene por qué haber ningún tipo de información, ya que no es necesario, más allá del nivel en el que estamos, que se puede ver en forma de placa colgada en la pared. El fondo cambia según el nivel en el que estemos. También sería un detalle que si pausamos mientras atendemos a un cliente, se pueda ver al cliente esperando en esta pantalla.

Como opciones solo estarían “continuar”, para volver a abrir la tienda y seguir la partida, “opciones”, que nos llevaría a un menú de ajustes más clásico, y “dejarlo por hoy”, o salir al menú principal.





## Niveles

### Localizaciones

26

#### Nivel 1, 2 y 3



El comienzo de la GGG es vistoso y confortable. En estos niveles los monstruos son débiles y escasos, así que no se observan grandes daños en las construcciones, lo que hace que incluso sea un lugar acogedor. La roca se entremezcla con metales preciosos, ornamentos vistosos y casi ninguna trampa. Es el comienzo de la mazmorra, aún no es momento de poner toda la carne en el asador.

## Análisis de mercado

### Comparativa, inspiraciones y referencias

27

Dungeon shopkeeper es un juego que destaca en dos de sus facetas jugables, que son la conversacional y la de gestión de recursos. Tenemos un amplio catálogo de juegos exitosos que nos pueden servir de referencia.

Por un lado tenemos la vertiente de gestión de tienda, donde hemos encontrado algunos juegos que pueden servir de referencia.



*Moonlighter*

Aunque tiene una gran parte de RPG, la mecánica de gestión de tienda podría servirnos como referencia, ya que tiene elementos interesantes como la actitud de los clientes hacia con el precio de los objetos que vendemos.



*Shoppe Keepe 2*

Este juego tiene un aspecto más similar al nuestro incluso en el punto de vista, aunque nuestro personaje estará fijo en el lugar y nuestra tienda será mucho más pequeña.

Por otro lado, será muy importante la parte conversacional del juego, ya que aunque gestionemos nuestra tienda a la perfección, si no sabemos lo que requiere cada nivel de la

mazmorra, lo que necesitan los incursores o algunas de sus situaciones personales, ni tampoco conocemos las últimas noticias, será difícil o imposible avanzar en algunas de las tramas del juego, y en última instancia descubrir el misterio que hay dentro de la mazmorra.



*Papers, please*

En “Papers, please” no elegimos diálogos, pero nuestras acciones son las que hacen que la historia, tanto nuestra como de otros personajes, tomen una dirección. En nuestro juego afectamos también a la historia decidiendo, por ejemplo, si le vendemos un objeto a un personaje o a otro.



*Wolf among us*

Como aventura gráfica, los diálogos son la base de este juego. Al igual que en este tipo de aventuras, en “Dungeon Shopkeeper” tendremos que conversar con el resto de personajes y tomar ciertas decisiones que podrían cambiar incluso el final del juego.