

the TAVERN of DRAGON

GDD Game Designer Document

Concepto abstracto

The Tavern of Dragon es un juego Action-Adventure RPG que combina exploración en un mundo abierto con una narrativa guiada. El jugador encarna a una única heroína que se embarca en una aventura épica dentro de un universo de fantasía lleno de misterios.

David Ramos Domingo

dramdom@alumno.upv.es

ÍNDICE

Introducción	2
Bocetos	2
Planificación	3
General	3
Gameplay	4
Jugador	4
NPCs	5
Objetos que Pueden Utilizar	6
Potenciadores y Efectos Negativos	6
Historia	7
Niveles de Juego	7
Personajes	8
Elementos del juego	9
Interacción	10
HUD	11
OSD	12
Mapa de teclas	12
Sonido	12

Introducción.

Este proyecto, aunque no cuenta actualmente con misiones desarrolladas, ha sido diseñado y estructurado para adaptarse a un guion que se alinee con la temática y el universo del juego. El objetivo principal ha sido explorar la creación de un título de este género, que siempre ha sido de mis favoritos, y evaluar hasta dónde podía llegar dentro de los límites de tiempo disponibles. Este enfoque refleja mi pasión por este tipo de experiencias y mi deseo de plasmar un mundo lleno de posibilidades y aventuras épicas.

Bocetos.



Ilustración 1 Entorno



Ilustración 2 Taberna



Ilustración 3 Dragón

Planificación.

Al ser un único componente del equipo pongo un diagrama de horas empleadas para cada sección.

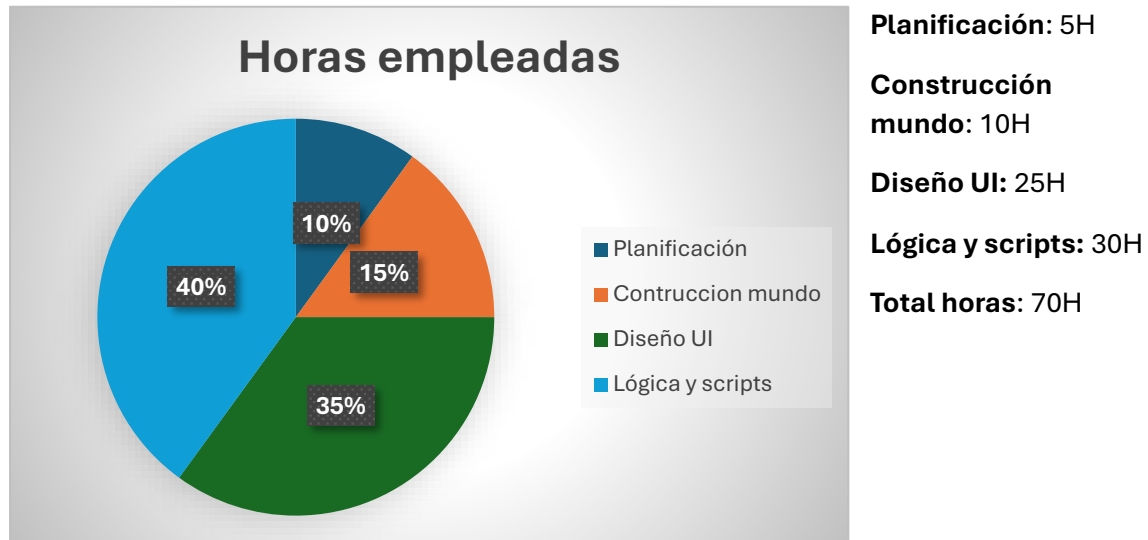


Ilustración 4 Gráfico de horas

General

Género: Action-Adventure RPG en mundo abierto guiado

Plataformas: PC

Público objetivo: Jugadores mayores de 16 años interesados en juegos de aventura y fantasía con una narrativa inmersiva y mecánicas de combate dinámico.

Clasificación PEGI: PEGI 16

Justificación: El juego incluye combates con cierto nivel de violencia visual, diálogos que pueden ser ofensivos o polémicos, y temáticas que, aunque no explícitas, son más adecuadas para un público maduro.

¿Qué es lo que hace que sea nuevo y diferente?

The Tavern of Dragon fusiona un mundo abierto con una narrativa guiada que evita la sensación de perderse en un entorno sin dirección. Los diálogos reactivos y ofensivos añaden un matiz de autenticidad y complejidad moral que permite al jugador sentirse más inmerso en la historia y los conflictos. La novedad sería en sí un nuevo mundo que descubrir en el género de la fantasía.

¿Qué es lo que hace que sea emocionante?

La combinación de combates ágiles y estratégicos, junto con una trama que se adapta a las decisiones del jugador, proporciona una experiencia única. Además, el diseño del mundo, cuidadosamente construido para fomentar tanto la exploración como la interacción con personajes y eventos, asegura que cada rincón del mapa tenga algo significativo que ofrecer.

Gameplay

Estos son los aspectos planteados para implementar la lógica del gameplay. Aunque no se han podido cumplir todos los objetivos inicialmente propuestos, a continuación se destacan aquellos que se han logrado implementar hasta el momento.

Acciones de los Personajes (Jugador y NPCs)

Jugador

1. Movimiento:

- Desplazarse libremente por el mapa (andar, correr, saltar).
- Esquivar ataques enemigos.



Ilustración 5 Movimiento

2. Interacción:

- Hablar con NPCs mediante un sistema de diálogos ramificados.
- Recoger y utilizar objetos del entorno.
- Activar misiones o eventos interactuando con el mundo.



Ilustración 6 Interacción

3. Combate:

- Atacar con armas cuerpo a cuerpo (diferentes tipos de armas).
- Atacar a distancia con magia.
- Esquivar ataques enemigos.



Ilustración 7 Esquivar

4. Gestión:

- Acceder al inventario para gestionar armas, objetos y potenciadores.
- Subir nivel del personaje a través del equipamiento.
- Equipar o cambiar armamento y armaduras.

NPCs

1. Amistosos:

- Dar información relevante al jugador.
- Activar misiones principales y secundarias.
- Ofrecer servicios como tiendas, herrerías, o sanadores.



Ilustración 8 NPC's

2. Hostiles:

- Atacar al jugador con diferentes patrones de combate.
- Emboscar o cazar al jugador en zonas específicas del mapa.
- Usar habilidades únicas (lanzar veneno, invocar refuerzos).



Ilustración 9 Enemigo

3. Neutrales:

- Realizar actividades rutinarias (trabajar, comerciar).

Objetos que Pueden Utilizar

Jugador:

• Consumibles:

- Pociones de salud.
- Pociones de resistencia o magia.
- Antídotos para curar efectos negativos.

• Equipamiento:

- Armas (espadas, dagas, arcos).
- Armaduras (ligeras, pesadas, mágicas).
- Accesorios (anillos, collares con habilidades especiales).

NPCs:

- Hostiles pueden portar armas similares a las del jugador.
- Los amistosos pueden tener objetos clave o de comercio.

Armamento**1. Cuerpo a Cuerpo:**

- Espadas: Equilibradas en daño y velocidad.
- Hachas: Mayor daño, pero más lentas.
- Dagas: Rápidas, pero con daño reducido.
- La imaginación es nuestro limite, armas épicas, armas prohibidas.

2. A Distancia:

- Arcos: Eficientes a largas distancias, con diferentes tipos de flechas (normales, envenenadas).
- Magia: Conjuros ofensivos o defensivos (bola de fuego, escudo mágico), en nuestro caso un ataque de rayo eléctrico como inicio.

*Ilustración 10 Hechizo***Potenciadores y Efectos Negativos****Potenciadores:****1. Temporales:**

- Incremento de daño por tiempo limitado.
- Velocidad de movimiento mejorada.
- Resistencia adicional a los ataques enemigos.

Efectos Negativos:**1. Debilidades Temporales:**

- Envenenamiento: Reduce la salud gradualmente.
- Congelación: Ralentiza el movimiento y las acciones.
- Desorientación: Dificulta la precisión de los ataques.

2. Debilidades Permanentes:

- Pérdida de equipo tras una derrota.
- Reducción de estadísticas por decisiones específicas en el juego.

Historia

El prólogo se presenta en un video introductorio de aproximadamente 2 minutos, que mete al jugador en el contexto del mundo en el que se desarrolla la historia. Este es un mundo habitado por diversas razas humanoides, todas enfrentadas entre sí debido a su insaciable ansia de poder y dominio.

Ante este caos, los señores dragones decidieron intervenir para poner fin a la guerra, tal como anunciaba una antigua profecía que hablaba del nacimiento de una criatura mitad humana y mitad dragón, destinada a traer equilibrio.

Un día, un poderoso explorador, instruido en las artes mágicas, se adentró en la morada del guardián de la elegida, acabando con la vida del dragón que la protegía. En este lugar, encontró a un bebé y, comprendiendo la importancia de protegerla, decidió llevarla a un lugar seguro con una familia adoptiva, quienes la llamaron Kachujin.

Con el tiempo, Kachujin descubrió que su sangre era diferente a la de su familia adoptiva, quienes envejecían y morían mientras ella apenas mostraba signos de paso del tiempo. Heredó la taberna familiar y, con la ayuda de los dragones, que la reconocían como una de los suyos, convirtió la taberna en un enclave seguro: el único lugar en este mundo donde las razas podían coexistir en armonía, protegido por la fuerza de Kachujin y sus aliados dragones.

Sin embargo, esta aparente paz es solo el comienzo de su aventura, marcando el inicio de una historia épica llena de desafíos, secretos y decisiones que cambiarán el destino de este mundo para siempre.

Niveles de Juego

El juego está diseñado como un mundo abierto guiado, donde los niveles no se presentan de forma lineal, sino como áreas interconectadas que el jugador puede explorar progresivamente. Cada área representa un capítulo dentro de la historia principal y está vinculada tanto a los objetivos narrativos como a los desafíos específicos del gameplay. Podrás acceder a zonas de mayor nivel sin necesidad de completar el anterior, sin embargo, los enemigos serán tan fuertes que será imposible hacer una exploración muy profunda. Además, las misiones principales de los niveles superiores no se activarán hasta haber completado los anteriores para seguir la línea de la trama principal.

Personajes

Personaje principal.



Nombre: Kachujin

Edad: Desconocida, + 80

Descripción: Es una instruida guerrera que domina la magia del rayo eléctrico. Su naturaleza es neutral buena. Intentará por todos los medios crear un mundo donde todos se respeten.

Ilustración 11 Player

Enemigo.



Nombre: Vampiro

Edad: Inmortal

Descripción: Un enemigo resentido con Kachujin porque le prohibió la entrada a su taberna. Este Vampiro no tiene nada mejor que hacer en su no-vida más que ir a la taberna, así que tomará represalias con Kachujin.

Ilustración 12 Enemy

Personajes Secundarios.



Nombre: Medea

Edad: 35 años

Descripción: Medea es parte de la familia que adoptó a Kachuji. Es la encargada tras la barra de la taberna. Su inteligencia y descaro, hicieron que Kachuji confiara en ella, es como la nieta que nunca tuvo.

Ilustración 13 Medea

Oros Personajes secundarios. Clientes habituales en la taberna.



Ilustración 17 Eve



Ilustración 16 Arissa



Ilustración 15 Maria



Ilustración 14 Mel



Ilustración 20 Ganfaul



Ilustración 18 Tessa



Ilustración 19 Larry

Personajes descargados de www.mixamo.com.

Elementos del juego

Objetos no jugables

En el juego, además de los personajes, encontramos diversos elementos que enriquecen la experiencia y ayudan a construir el entorno:

- **Terreno:** Es el enclave donde se encuentra la taberna y sirve como escenario principal del primer capítulo. Representa el espacio base donde se desarrollan las primeras interacciones y misiones.



Ilustración 21 Terreno



Ilustración 22 Taberna y vegetación

- **Taberna:** Un elemento central en el juego. Es el refugio del jugador durante una parte significativa de la historia y se convierte en el epicentro de numerosos eventos, imprevistos y situaciones inesperadas.

• **Vegetación y caminos:** Árboles, plantas y senderos completan el entorno, aportando detalle visual y orientación al jugador dentro del mapa.

- **Iluminación:** Un **Directional Light** simula la luz solar, creando una ambientación natural y dinámica en el escenario.

Restricciones y dinámica de elementos

- **Coleccionables y objetos clave:** Aún no se han detallado, pero se podrán incluir elementos interactivos, como objetos esenciales para las misiones o coleccionables que puedan tener restricciones de uso según el personaje o su capacidad de carga.
- **Capacidad máxima de elementos:** Se considerará si el jugador podrá llevar una cantidad limitada de objetos simultáneamente, añadiendo una mecánica estratégica al inventario.

Con este conjunto de elementos, el escenario está listo para incluir las misiones planeadas y dar forma al desarrollo inicial de la narrativa.

Interacción

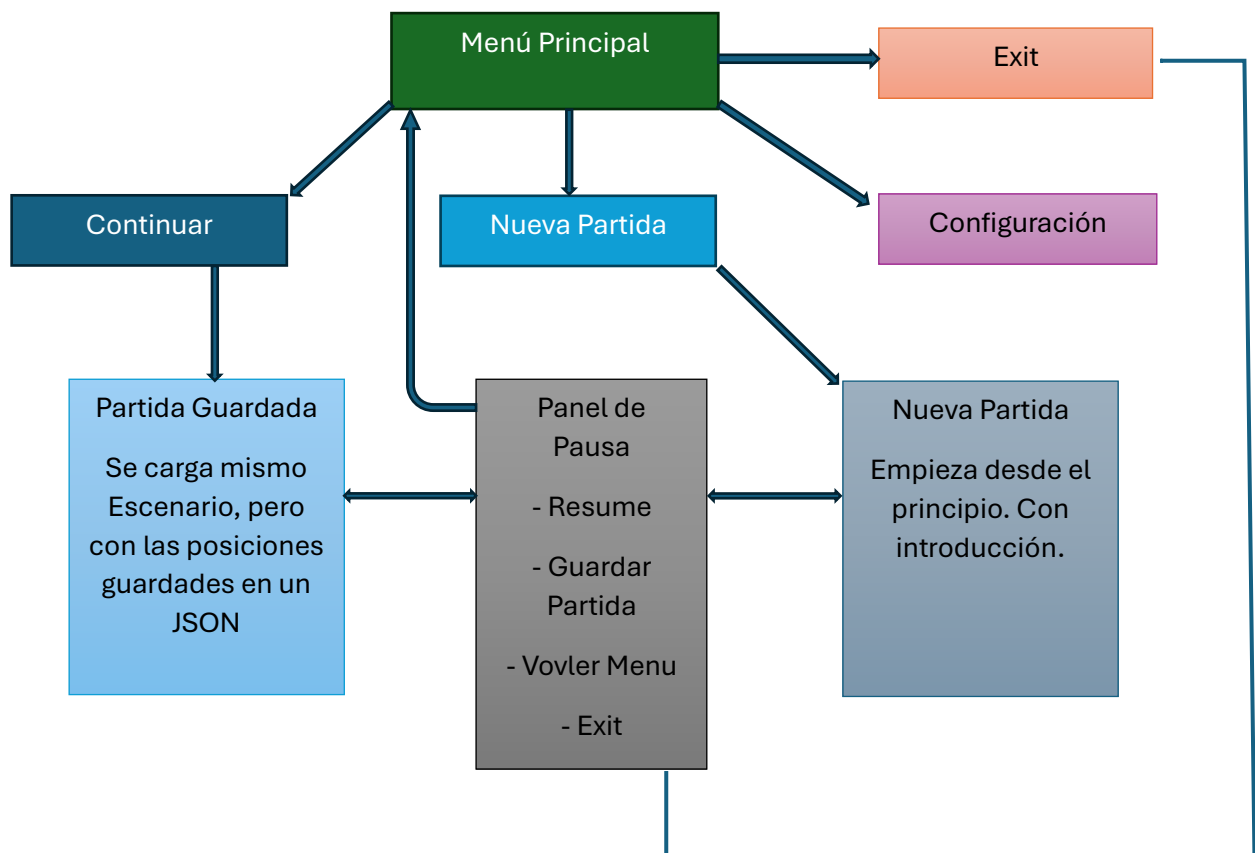


Ilustración 23 Esquema entre escenas

HUD

El diseño del HUD está pensado para mantener la pantalla despejada durante la exploración, activándose elementos visuales clave únicamente en situaciones, como en los combates.

Barras de Vida



Ilustración 24 Barras de vida

Visualización en Combate:

Las barras de vida aparecen exclusivamente durante los enfrentamientos, proporcionando al jugador información clara y directa sobre el estado del combate.

- **Ubicación:**
 - La barra de vida del jugador se muestra en la esquina superior izquierda.
 - La barra de vida del enemigo se sitúa en la esquina superior derecha.
- **Dinámica:** Ambas barras reflejan en tiempo real la cantidad de vida restante, disminuyendo conforme se recibe daño.

Todavía no implementado, **Barras de Magia y Stamina**

- **Magia:** Muestra el nivel de energía disponible para realizar habilidades especiales o conjurar hechizos.
- **Stamina:** Indica la resistencia del jugador para realizar acciones físicas, como esquivar, correr o bloquear ataques.

- **Opcionalidad:** Estas barras pueden configurarse para aparecer en combates más avanzados o según las preferencias del jugador, ayudando a personalizar la experiencia.

Textos informativos

- Aparecerá un texto informativo cuando nos acerquemos a un objeto con el que podamos interactuar, que nos indicará que tecla presionar.
- Al inicio del juego se mostrará un pequeño tutorial.
- Conversación con personajes NPC.



Ilustración 25
Texto informativo

OSD



Ilustración 26 Panel de pausa

El juego cuenta con un panel que funciona como menú de pausa, aunque técnicamente no detiene la dinámica del juego debido a la naturaleza del género. Este panel aparece en el centro de la pantalla y ofrece varias opciones funcionales, como:

- Guardar la partida. El juego es capaz de guardar la partida en un archivo JSON con la posición y rotación del jugador de forma manual, o automáticamente cada 1min.
- Volver al menú principal.
- Salir del juego.

Además, se plantea la implementación de otros elementos clave, como:

- **Panel de inventario:** Permitirá gestionar los objetos obtenidos durante la aventura, como armas, pociones o equipo.
- **Mapa interactivo:** Incluirá información sobre la localización actual del jugador, objetivos y puntos de interés en el mundo del juego.

Mapa de teclas

El jugador tiene unas teclas preconfiguradas, pero que se puede cambiar en la parte de configuración del menú.



Perspectiva: tercera persona con cámara de seguimiento dinámica.

Sonido

Incluimos dos excelentes bandas sonora para el inicio del juego, en la parte de la presentación cuando menú y en el primer capítulo de la aventura.

Se incluyen voces grabadas por **David Ramos**, tanto en el prólogo como en el enemigo.