

A dark blue vertical bar runs along the left edge of the page. A blue arrow-shaped banner points to the right from this bar, containing the university's name. In the bottom-left corner, several thin, dark blue curved lines sweep upwards and to the right, resembling stylized grass or reeds.

Universidad Argentina De la
Empresa

La Guerra de Excalibur

Game Design Document

Argerich
Muchnik
Guerra
Samperio

5 DE MAYO DE 2023

Tabla de contenidos

High Concept.....	2
Setting	2
Sinopsis	2
Historia	2,3
Finales (Demo)	3
Gameplay	4
Niveles.....	4
Branches.....	5,6,7,8
Plataformas	9
Motivacion del jugador	9
Objetivo de Diseño.....	9
Arte y Sonido.....	9
DAFO	10
Mercado Objetivo	10
Unique Selling Points	10
Monetizacion	10,11
Publicidad.....	11
Conclusión.....	11

High Concept

La Guerra de Excalibur es un juego de tipo de novela visual, en el cual te metes en los de Arthur, y a través de las diversas decisiones que vas tomando, puedes manejar el destino del joven y de la guerra.

Setting

El setting en el que se desarrolla esta historia tiene como temática la fantasía medieval como lo hacía la obra original, pero con un toque más distópico y oscuro para diferenciarla de la obra homónima. Este mundo está dominado por "La Orden", quienes tienen control total sobre todos los reinos y no dudarán en acabar con cualquiera que esté en contra de sus ideales.

Sinopsis

En un mundo plagado de incertidumbre y peligros, Arthur es secuestrado por el enigmático grupo "La Orden", debido a su supuesta condición de "Elegido", la cual lo convertiría en Rey. Tras años de cautiverio, el joven es rescatado por el mago Merlín, quien ve en él el potencial necesario para cumplir la profecía. Sin embargo, Arthur pronto se da cuenta de que el camino hacia su destino no será fácil y que deberá demostrar su valía a través de duras pruebas y disciplina. Con la ayuda de Merlín, llevará a Arthur a descubrir la verdad sobre su pasado y su futuro, y a enfrentarse a su destino como el verdadero "Elegido". ¿Será capaz de superar las dificultades y demostrar que es digno del título que le ha sido otorgado?



Historia

Una organización conocida como "La Orden" secuestra a un chico llamado Arthur, el cual ellos creen que es el elegido del cual habla la profecía del héroe que pondrá fin a la guerra de Excalibur.

Arthur es entrenado por "La Orden" durante varios años, sobre todo en el manejo de la magia conocida como "El Ether". Sin embargo, todo este entrenamiento termina una noche en la que el joven es rescatado por un mago llamado Merlín, el cual lo lleva consigo para entrenarlo personalmente en el uso correcto de la magia, es decir, para hacer el bien.

El tiempo pasa, y Arthur comienza a darse cuenta de que Merlín es un maestro bastante exigente y estricto, incluso mucho más de lo que lo eran los miembros de la orden. Esto tiene un motivo: Merlín, además de ser un mago muy poderoso, es capaz de viajar en el tiempo, lo que le ha permitido ver que en un futuro no muy lejano, Arthur se convertirá en el rey de Inglaterra y liderará el grupo de "La mesa redonda", una organización creada por el mismo Merlín, y será clave en poner punto final a la guerra de Excalibur. Es por eso que el anciano mago lleva a cabo un entrenamiento estricto con el joven muchacho, ya que así este podría ser

capaz de alcanzar su máximo potencial y usar ese poder para hacer el bien.

Es aquí cuando Arthur se cuestiona si no es más eficiente matar a todos los miembros de “La Orden” ahora en vez de esperar al momento indicado y simplemente derrotarlos en la guerra. Merlín le dice que así no funcionan las cosas, que eso va en contra de los ideales de “La Mesa Redonda”. A partir de este punto, dependiendo de las decisiones del jugador, Arthur podrá elegir estar de acuerdo o no con la ideología de Merlín, así como también cuestionarse si realmente quiere convertirse en rey o no, lo que conducirá a uno de los tres finales posibles del juego. En el final bueno, Arthur decide quedarse entrenando con Merlín y así, luego de varios enfrentamientos con “La Orden”, este aprende a usar el 100% de su poder. Arthur logra ganar la guerra confirmando que era el elegido, terminando así mismo con Excalibur y quedándose con el poder político de la región, la cual decidió liderar como su rey.

En el final malo, Arthur decide volver con “La Orden” que, aunque nunca lo trataron bien, cree que la única manera de restaurar la paz es a través del miedo que ellos transmiten. En un solo enfrentamiento masivo derrotan a toda La Mesa Redonda y Arthur desata todo su poder para aplastarlos. Logra ganar la guerra confirmando que era el elegido, terminando así mismo con Excalibur y quedándose con el poder político de la región el cual decide manejar como un tirano, trayendo la paz pero al costo del pueblo.

Finalmente, en el final neutral, Arthur decide huir por no sentirse capaz de llevar a cabo una responsabilidad tan grande como lo es ser “El elegido” y el futuro rey de Inglaterra. Antes de poder salir del reino, es interceptado por miembros de “La orden”. Arthur sabe que no puede hacerles frente, ya que abandono de forma temprana su entrenamiento. Por este motivo el joven, por miedo a volver a ser el arma de guerra de este grupo, decide cortarse las venas, muriendo desangrado poco después.

Finales (Demo)

En Total el juego tendrá 3 finales, basados en la mitología de Star Wars, el jugador podrá elegir el lado luminoso o el lado oscuro en sus respectivos caminos y habrá un tercer camino el cual no lo llevará por un nuevo camino sin elegir un bando:

Final Bueno: “Seguir entrenando con Merlín” (Lado Luminoso)

Final Malo: “Volver con la Orden” (Lado Oscuro)

Final Neutro: “No elegir ningún bando” (Lo que lleva a la muerte)

Gameplay

El gameplay en sí del juego es relativamente simple en el aspecto mecánico. Se mostrará una imagen en pantalla acompañado de un cuadro que relatará la historia. En ciertos puntos específicos de la historia, el jugador tendrá la opción de elegir entre dos acciones y en base a la elección que elija, la historia tomará diferentes rumbos.

En el aspecto más relacionado al Game Design, si bien la mecánica del juego en si es simple y se puede jugar solo con el click del mouse, plantearemos debates morales y autocuestionamientos por parte de Arthur que le harán evaluar al jugador su posición, su forma de ver las cosas y más debates morales para agregarle dificultades a lo largo de la historia y buscar que no se vuelva monótona.

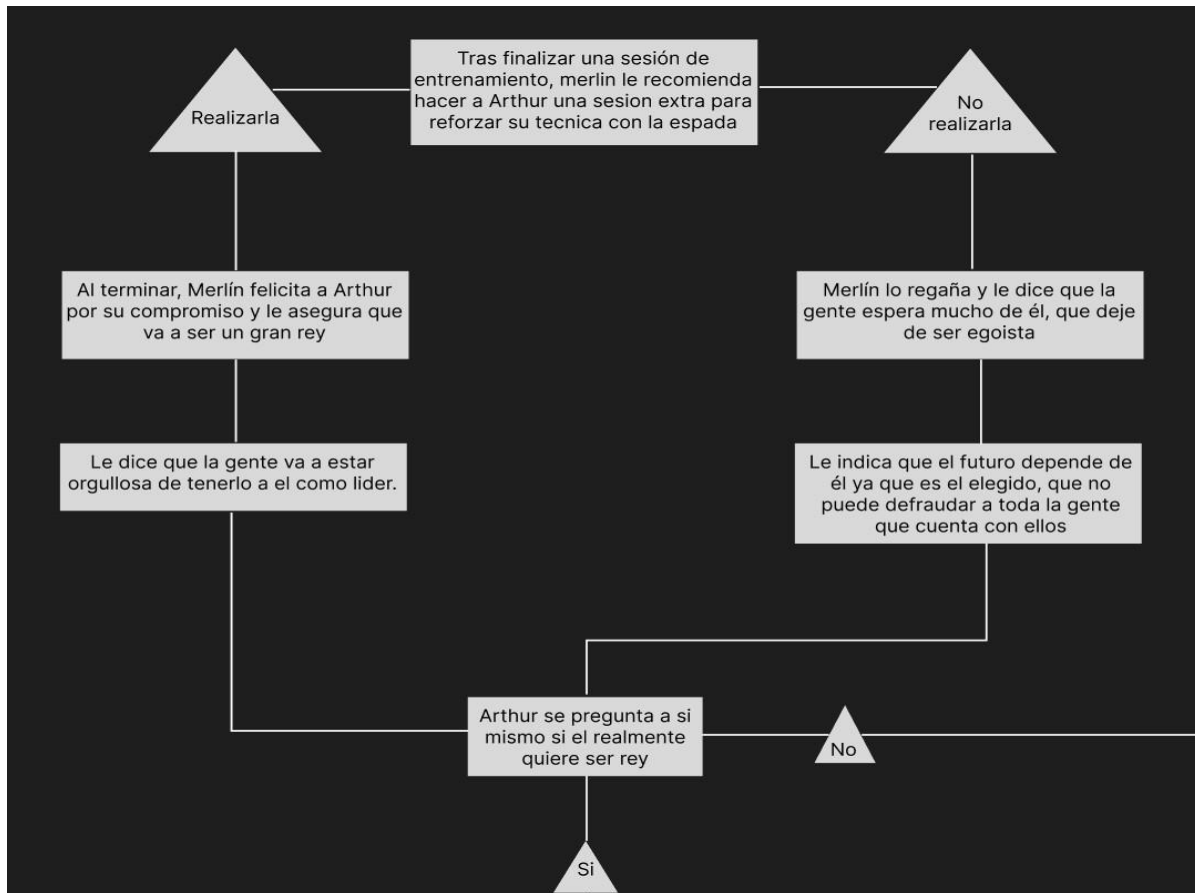
Niveles

En esta demo habrá solo una escena, la cual mostrará parte del entrenamiento de Arthur con Merlín, en la que el joven le cuestionara a su maestro cuál es el mejor paso a seguir en su lucha para traer equilibrio al mundo y acabar con la orden.



Branches

En esta sección vamos a discutir las branches del juego. Recomendamos acceder al siguiente link: <https://www.figma.com/file/9RbaKC22Ra66pZftomEFCH/La-Guerra-dde-Excalibur?node-id=0-1&t=cfe6kPeWJaGbCBNR-0> para poder seguirlo de forma visual. De todas formas, iremos agregando imágenes a medida que vamos avanzando. Esta es la primera sección que analizaremos:



La historia comienza con Arthur entrenando con Merlín un tiempo después de que este último lo salve de la garra de "La Orden", quienes tenían a Arthur como un alumno forzado, dado que ellos también saben que Arthur es el mítico "Elegido".

Al terminar esta sesión de entrenamiento, Merlín le sugiere a Arthur realizar una sesión extra de entrenamiento para afianzar su habilidad con la espada, dado que a su técnica todavía le falta pulido, siendo él un alumno reciente. Ya en esta primera instancia se dividen nuestros caminos para así darle una sensación de poder al jugador y darle a entender que tiene el control de lo que hará el personaje con una elección muy simple: Hacer la sesión de entrenamiento extra o no hacerla.

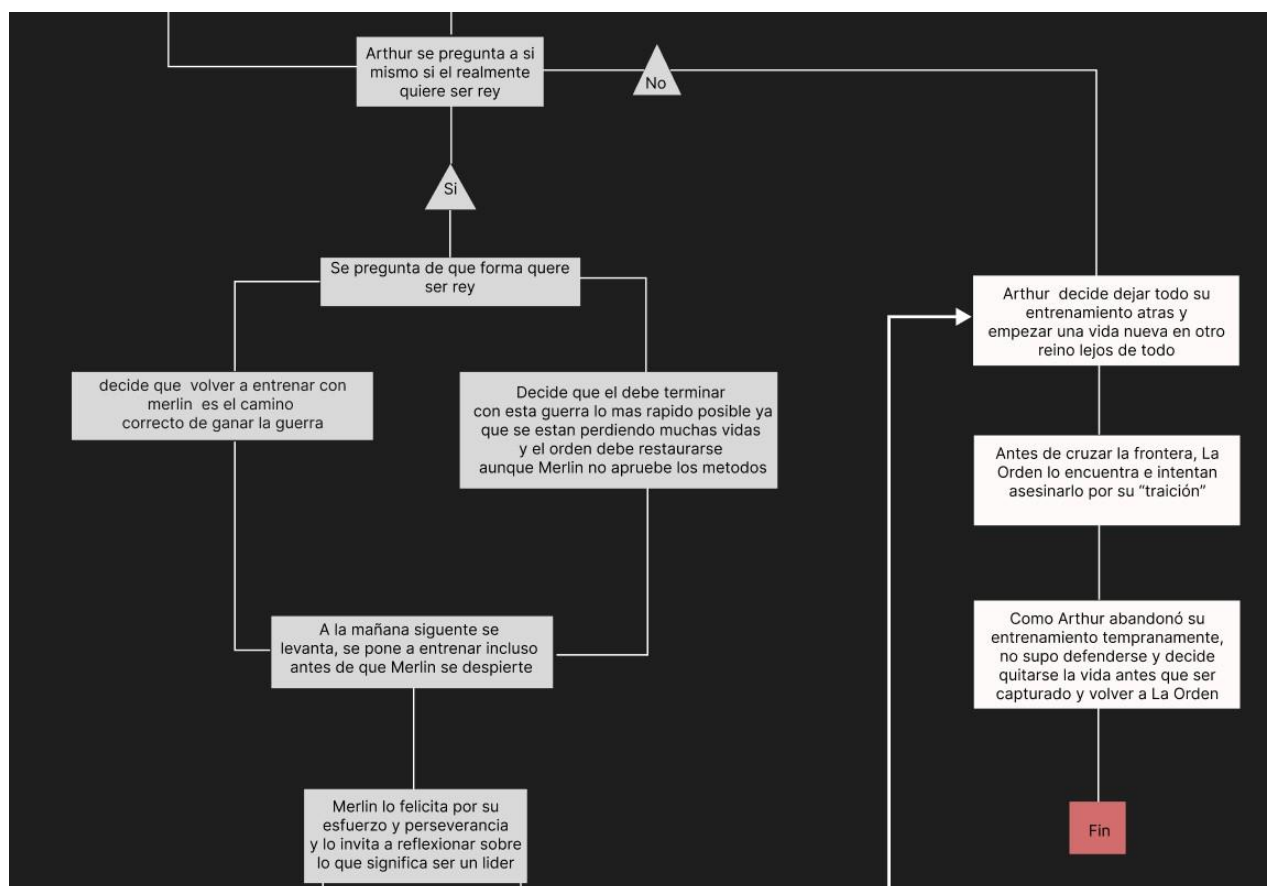
Si el jugador elige realizarla, al terminar, Merlín felicitará a Arthur por su compromiso, asegurándole que será un gran rey para el pueblo y que estos estarán orgullosos de tenerlo a él

como rey, que todo su entrenamiento valdrá la pena. Que él será el escudo de la gente y le traerá justicia al reino.

Si el jugador elige no hacerla, la repercusión será la opuesta, Merlín lo regañará y le dirá que no sea egoísta, que debería intentar ser la mejor versión de sí mismo no solo por el sino por toda la gente que cuenta y depende de él porque es “El Elegido” y ansían el día que puedan vivir sin los problemas que La Orden les trae.

El objetivo en ambas de estas elecciones es, en primer lugar, mostrarle al jugador que sus acciones tienen consecuencias. Que en esta instancia puede ser un regañido pero que tal vez en un futuro estas elecciones puedan costar vidas (como se verá en la próxima instancia).

En segundo lugar, inculcarle presión a Arthur y así transmitírsela al jugador para que comprenda la pregunta que Arthur se hace a si mismo sigientemente: “¿Yo realmente quiero ser rey? ¿Con toda la presión que eso implica? ¿Sabiendo que la vida de tanta gente depende de mi y de mis poderes que todavía no conozco al completo ni se manejar en absoluto? ¿Es eso lo que quiero para mi vida?”.



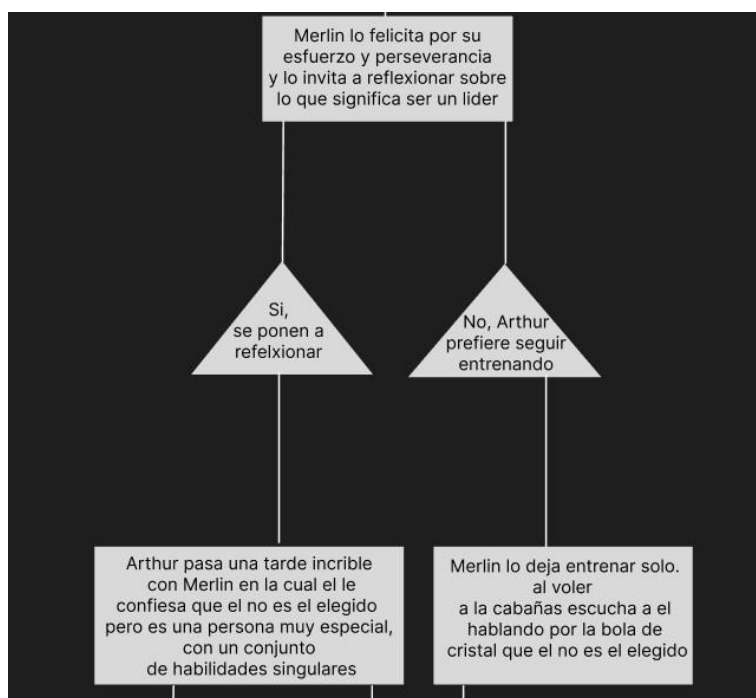
Si el jugador decide que sí, que decide portar el peso del reino en sus hombros se hará un cuestionamiento más real, sobre que tipo de rey será: “Sabiedo los crímenes que está realizando La orden ¿No sería más rápido asesinarlos a todos? Después de todo, ellos queman aldeas, matan

hombres, mujeres y niños por igual, por no mencionar los peores de sus crímenes...”. O, si tendrá paciencia para traer un método más justo y civilizado de traer justicia al reino: “Tengo que mantenerme en mi camino. Se que hay que tomar acción, pero de nada servirá si no estoy preparado cuando llegue el momento de hacer las elecciones. Echaría todo a perder. Tengo que seguir entrenando y preparándome.”.

Sin importar que elija ahora, esto no tendrá consecuencias inmediatas en la progresión de la historia ya que ahora esto está sucediendo solo en la cabeza de Arthur, es un cuestionamiento personal que él se hace a sí mismo. Elija lo que elija, Arthur se ira a dormir y se levantara mañana con energías renovadas para seguir entrenando y coinvertirse en ese tipo de rey que desea ser.}

Por otro lado, si Arthur decide que no desea ser rey, que la presión es demasiado grande, que la gente confía demasiado en él, pero Arthur no tiene esa autoconfianza, el personaje entrará en una especie de ataque de ansiedad en medio de la noche y decidirá dejar su entrenamiento y escapar, empezando una vida nueva en otro reino lejos de todos estos problemas.

Sin embargo, antes de cruzar la frontera, La Orden lo encuentra. Arthur se plantea defenderse, pero claro... abandono su entrenamiento de forma temprana y no tendría forma de ganarle a los temerarios de La Orden. Así es como, tras otro momento de ansiedad extrema del personaje, luego de recordar todos los momentos que paso en La Orden, el trabajo y entrenamiento forzado, como lo lastimaban y herían tanto física como mentalmente, dejándole cicatrices en todo el cuerpo y alma, decidió no volver nunca más a eso. Que estar muerto sería una mejor opción que vivir en un infierno constante. Y así, Arthur decide quitarse la vida para prevenir su captura y tortura en La Orden, llegando al primero de nuestros finales. Un final completamente negativo, causado por exceso de presión y ansiedad.



En esta siguiente sección, continuaremos donde lo dejamos antes, luego de que Arthur decidiera levantarse temprano para entrenar incluso antes de que Merlín despertara. Cuando Merlín se despierta y ve a Arthur entrenando, se alegra por su compromiso y perseverancia y lo felicita. Al rato, Merlín lo invita a reflexionar sobre que hace a un buen líder, lo cual es un aspecto importante de reinar. Aquí el jugador tiene dos opciones, frenar el entrenamiento para reflexionar con Merlín, o seguir entrenando.

De elegir la primera opción, Arthur aprenderá muchos datos importantes para ser un buen líder, pero también descubrirá algo mucho más importante... Merlín le confesara a Arthur que él no es EL elegido, pero que sin embargo no deja de ser una persona muy especial. Tanto para él, a un nivel personal, como para la causa.

Tras este descubrimiento, Arthur tiene varias opciones. En primer lugar, puede intentar entender por qué le mintió e intentar perdonarlo. Esto hace que Arthur siga entrenando con el mismo propósito, aun sabiendo que no es EL elegido, se puede decir que ha sido elegido por La Mesa Redonda para ser un gobernador justo, y el cree que esa es una causa justa. Así llegando a nuestro segundo final. Un final positivo donde la comprensión y el perdón predominan sobre el odio y el resentimiento.

En segundo lugar, Arthur puede enojarse y empezar a discutir de forma violenta con Merlín, insultándolo mientras Merlín intenta apaciguar su ira con razón. Aquí el camino se vuelve a dividir en 2. Por un lado, podemos perdonar a Merlín y retomar el camino del párrafo anterior, pero, por otro lado, Arthur puede entrar en una rabia y asesinar a Merlín para así volver con “La Orden”, más allá de todo el dolor que le hayan causado, queda eclipsado ante el dolor de una traición tan profunda de un mentor a un alumno. Así concluyendo el tercer final de La Guerra de Excalibur, donde el arco del héroe se interrumpe y se convierte en un villano. Por otro lado, Arthur puede desaparecer, huir de todo lo que le preocupa y escapar, dejando su vida, sus metas y sus ambiciones atrás. Esto nos llevaría por el camino de Arthur escapándose y luego ser encontrado por La Orden. Concluyendo el último de los finales del juego.

Volviendo atrás, si el jugador eligiera no filosofar con Merlín sobre las cualidades de un buen líder y eligiera seguir entrenando, lo escucharía hablando a través de una de las bolas de cristal con uno de los altos mandos de La Mesa Redonda sobre el hecho de que Arthur no es el elegido, llevándonos a la opción de un enojo inicial, pero con la opción de perdonar a Merlín, asesinarlo o escapar, llevándonos por los caminos previamente mencionados.

Plataformas

La intención es que el juego esté disponible para una amplia audiencia, lo cual se logrará a través de su lanzamiento en múltiples plataformas. El juego está diseñado para ser accesible en dispositivos móviles, dado su alcance masivo entre la población y su portabilidad constante. Asimismo, se ha realizado una adaptación para la plataforma de ordenadores a través de Steam. De esta manera, se busca garantizar una experiencia de juego óptima y satisfactoria tanto para los jugadores móviles como para los de escritorio, ampliando así el alcance y la accesibilidad del juego. Además, se tiene previsto lanzar el juego también en la plataforma Switch, para expandir aún más su presencia en el mercado.

Motivación del Jugador

La motivación principal de nuestra audiencia es adentrarse en un mundo fantástico lleno de aventuras y misterios por descubrir, mientras acompañan al personaje principal en su camino hacia la redención y la transformación personal. La posibilidad de tomar decisiones que influyan en el rumbo de la historia, y el uso de elementos de la cultura popular como la leyenda del Rey Arturo y Star Wars, se suman como atractivos adicionales.

Además, la inclusión de DLC futuros promete ampliar la experiencia de juego y mantener a los jugadores enganchados. Y la opción de disfrutar del juego en múltiples plataformas, como Steam, Switch, Google Play y App Store, permite que una amplia variedad de jugadores pueda sumarse a la aventura.

Objetivo de Diseño

La meta de nuestro diseño es crear un juego con una estética visual basada en el estilo de Pixel Art 2D. Buscamos lograr una experiencia de juego inmersiva y atractiva para los jugadores, que los haga sentir como si estuvieran dentro del mundo del juego. Para ello, utilizaremos técnicas de animación y diseño específicas para Pixel Art 2D, como el uso de paletas de colores limitadas y la atención al detalle en la creación de personajes y escenarios. Queremos que nuestra estética de juego se convierta en una seña de identidad única y atractiva para el público.

Arte y Sonido

El juego tendrá un arte 2D estilo píxel art. No tendrá una paleta de colores específica, sino que buscaremos componer imágenes que representen nuestra idea de la fantasía medieval. También incorporaremos música ambiente para acompañar la historia y efectos de sonido en los momentos clave para así generar una ambientación.

DAFO

Fortalezas:

Diseño de personajes y escenarios: La calidad del pixel art 2D puede ser un punto a favor del juego.

Variedad de plataformas: El hecho de que el juego esté disponible en Steam, Switch y dispositivos móviles, permite una mayor accesibilidad para los usuarios.

Oportunidades:

Ventas cruzadas: La posibilidad de incluir contenido adicional mediante DLC puede aumentar las ventas y la rentabilidad del juego.

Debilidades:

Adaptación a diferentes plataformas: La adaptación del juego a diferentes plataformas puede ser un desafío, especialmente en cuanto a la jugabilidad y controles.

Amenazas:

Cambios en la industria: La industria de los videojuegos es muy dinámica y cambia constantemente, por lo que es importante adaptarse a los cambios y tendencias para mantenerse relevante.

Problemas técnicos: Errores de programación, bugs y otros problemas técnicos pueden afectar la experiencia de juego y generar críticas negativas.

Mercado Objetivo

El público objetivo del juego son jóvenes adultos mayores de 18 años. Esta audiencia específica se sentirá identificada con el contenido de Star Wars debido a su familiaridad con las películas y su madurez mental. El juego requiere una conciencia moral sólida al tomar decisiones y los jugadores jóvenes adultos pueden abordar esta tarea de manera más adecuada.

Además, los jóvenes adultos son más propensos a disfrutar de la lectura y valorar una buena historia, como "La espada en la piedra". La trama de este juego combina elementos de esta historia clásica con conceptos Star Wars, lo que aumentará el interés de esta audiencia en particular.

Unique Selling Points

En la inmensidad de novelas visuales que se encuentran en el mercado, nuestra novela trae algo nuevo e innovador que busca apuntar a un público joven-adulto, nuestra historia basada en la espada en la piedra se reinventa para hablar de una historia de traición amistad basada en conceptos de Star Wars sobre todo en la historia de Starkiller para traer algo nuevo y único.

Monetización

Para la publicidad hemos desarrollado 2 estrategias:

-Pago único: Esta técnica de monetización implica cobrar una tarifa única por el juego completo, lo que significa que el jugador tiene acceso a todas las funciones y contenido del

juego desde el principio, teniendo en cuenta que tu juego costará \$5.

-Compras dentro del juego: El juego tendrá la opción de compra dentro del juego (DLC) para aquellos jugadores que deseen personalizar su experiencia de juego y agregar contenido adicional. Los DLC estarán disponibles después del lanzamiento del juego y podrán ser adquiridos por los jugadores a través de las plataformas en las que esté disponible el juego.

Publicidad

Para la publicidad hemos desarrollado 3 estrategias

- 1) Redes sociales: Publicitar en las principales redes sociales, como Facebook, Instagram y Twitter, es esencial para llegar a nuestro público objetivo de jóvenes adultos mayores de 18 años. Utilizaremos imágenes y videos promocionales para despertar el interés de los usuarios y los animaremos a unirse a la aventura.
- 2) Sitios web de videojuegos: anunciaremos en sitios web especializados en videojuegos, como IGN o GameSpot, para llegar a una audiencia interesada en los videojuegos y con una buena capacidad de compra.
- 3) Influencers: Buscaremos colaboraciones con influencers en redes sociales, streamers y youtubers para que jueguen a nuestro juego y lo muestren a su audiencia. De esta manera, podremos llegar a una audiencia más amplia y crear un mayor interés en el juego.

Conclusión

La Guerra de Excalibur es un videojuego que va a tener múltiples caminos y opciones para diferentes tipos de jugadores. La variedad a la hora de llegar a diferentes conclusiones le agrega replay-value al videojuego para así tener experiencias diferentes con cada playthrough.

Acompañado de un gameplay simple y una historia entretenida pero fácil de absorber para jóvenes adultos, atraparemos al jugador con una buena experiencia y personajes y caminos variados.