

Hero's Quest

Game Design Document

Gorillas in the mist

Aarón Martínez Soria

Adrián Nuñez Martín

Indice

Indice	2
Game Design	4
Propósito del juego	4
Analisi	4
Game Description	4
Género	4
Habilidades del juego	4
Placeres del juego	4
Tema	4
Estilo	4
Secuencia de juego	4
Jugadores	4
Game Reference	5
Taxonomía del juego	5
Inmersión del jugador	5
Referencias	5
Game Technical	5
Técnica de desarrollo	5
Tecnología de desarrollo	5
Dispositivos	5
Resumen	5
Gameplay	5
Desglose literario	6
Història	6
Personajes	6
Objetivos y motivaciones	6
Localización o Mapas	6
Gameplay y niveles	7
Gameplay	7
Modos de juego	7
Economía del juego	7
Sistema de logros	7
Flujo de Niveles o zonas de juego	7
Desglose técnico	8
Interfaz de usuario	8

Controles	8
Mecánicas de juego	9
Elementos interactivos	9
Diagrama de clases	11
Datos a guardar y estructura	11
Necesidades técnicas	11
Diseño	12
Referencias visuales	12
Esbozos propuestos	12
Planificación del proyecto	13
Duración del proyecto	13
Prototipos y entregables	13
Estimación resumida de presupuesto	13
Repartición de roles	14

Game Design

Propósito del juego

Entretener al jugador y hacerlo disfrutar mediante una interesante historia y mecánicas al más puro estilo classic rpg.

Analisi

<i>Game Description</i>	
<i>Género</i>	JRPG
<i>Habilidades del juego</i>	
<i>Placeres del juego</i>	Narrativa y exploración
<i>Tema</i>	Fantasia medieval
<i>Estilo</i>	16 bits
<i>Secuencia de juego</i>	Mundo abierto
<i>Jugadores</i>	1

<i>Game Reference</i>	
<i>Taxonomía del juego</i>	Rol, combate por turnos, narrativa
<i>Inmersión del jugador</i>	Historia, sistema de combate, exploración
<i>Referencias</i>	Final fantasy

<i>Game Technical</i>	
<i>Técnica de desarrollo</i>	Gráficos 2D
<i>Tecnología de desarrollo</i>	Unity3D (C#)
<i>Dispositivos</i>	PC

Resumen

El juego consistirá en un jrpg por turnos que consta de 3 zonas principales relacionadas con la historia, interconectadas entre sí por un mapamundi, con otras zonas secundarias, que le permitirá al protagonista explorar a su gusto y avanzar a su ritmo.

Gameplay

Al disponer de un mapamundi que conecta las zonas, el protagonista y su compañero podrán visitar y descubrir tanto la historia como los objetivos secundarios en el orden que prefieran.

En cada zona habrán distintos enemigos con los que pelear mediante encuentros aleatorios.

En estas batallas los personajes podrán utilizar ataques básicos, magia y objetos.

Los enemigos derrotados proporcionarán dinero y experiencia.

La experiencia permitirá que nuestros personajes aumenten sus estadísticas y obtengan habilidades nuevas.

El dinero permitirá comerciar con distintos mercaderes y obtener objetos y armas nuevas para equiparnos.

Desglose literario

Història

Nuestro protagonista Ridus es un joven con muchas ganas de salir a explorar el mundo y vivir aventuras.

Es muy dedicado, se pasa todos los días en la biblioteca estudiando los libros más antiguos y complicados, recopilando información sobre el mundo exterior y los diferentes monstruos que lo habitan.

Al cumplir su mayoría de edad se alista en el ejército local de su pueblo. Día tras día se esfuerza sin parar, entrenando para llegar a lo más alto y cumplir su sueño de abandonar su pueblo natal.

Un día, un soldado de una expedición que había sido enviada al bosque, vuelve herido y con malas noticias: el bosque se ha llenado de multitud de monstruos liderados por una criatura temible que jamás había visto antes y parecía imposible de derrotar, pues nada le dañaba.

Ridus dispuesto a solucionar este problema, se embarcará en una aventura que cambiará su vida para siempre.

Personajes

Ridus:

Características físicas:

- Joven, alto, pelo plateado, siempre viste con su peto de aprendiz, unos guantes y unas botas de cuero.

Características psicológicas:

- Enérgico, inteligente, de buen corazón.

Objetivos y motivaciones

El objetivo del juego es explorar y obtener un determinado objeto, para posteriormente derrotar a un boss final y salvar a tu pueblo.

La motivación de nuestro personaje es que siempre quiso vivir aventuras y es el único capaz de poder acabar con el mal que se presenta.

Localización o Mapas

Pueblo inicial: Es un pequeño pueblo al sur del continente, aquí se crió nuestro protagonista y todos los habitantes son amigables.

Mazmorra 1 (Cueva): Una cueva donde el protagonista va en busca de armamento para fortalecerse. En sus niveles más profundos hay lava.

Mazmorra 2 (Bosque): Bosque donde se adentra nuestro protagonista para obtener un poder secreto, aquí se encuentra con el primer general de la armada del rey demonio, y es el final de la demo.

Mapamundi: Es el extenso de todo el mundo del juego, sirve como escenario para interconectar todos los demás escenarios y dar al juego mucha más exploración.

Gameplay y niveles

Gameplay

Mientras estás en el pueblo, puedes tanto desplazarte por él como interactuar con los ciudadanos mediante diálogos, comprar items al mercader o aceptar/reclamar recompensas de misiones, aquí no se pueden realizar combates ya que cuenta como una “zona segura”.

Dentro del bosque/montaña, puedes regenerar tu vida con un npc, explorar la mazmorra para encontrar la salida u objetos, y se desarrollan batallas.

En el mapamundi puedes explorar los diferentes escenarios que se encuentran en él, entrando en ellos, y también puedes combatir.

Dentro del combate éste funciona por turnos donde podrás elegir una serie de habilidades para atacar, la posibilidad de huir de él o curarte con objetos cuando los enemigos te bajen vida.

Puedes acabar el juego o reduciendo tus hp a 0 o derrotando al boss final de la demo.

Modos de juego

-Exploración:

Durante la mayor parte del juego, dentro de cada zona o en el mapamundi, nuestros personajes podrán caminar libremente por el escenario e interactuar con objetos o NPCs.

-Combate:

En medio de la exploración podemos tener un encuentro aleatorio con un enemigo, donde se entrará en una interfaz de combate basada en turnos para derrotarlo.

Se podrán utilizar ataques básicos, ataques mágicos de distintos elementos y objetos para derrotar a los enemigos.

-Sistema de diálogos:

Al interactuar con algún prop del escenario o un NPC se abrirá una ventana de diálogo en la que recibiremos distinta información dependiendo de la situación en la que nos hallemos.

Economía del juego

El juego no consta de sistema de economía. Los objetos disponibles se podrán encontrar por el mapa y los conseguiremos al interactuar con ellos.

Sistema de logros

No cuenta con sistema de logros.

Flujo de Niveles o zonas de juego

Diagrama de flujo entre niveles o mapa de zonas. Ambas con descripciones técnicas de para el montaje del *blocking* del nivel. Elementos que pueden estar, paneles para tutoriales, sistema de diálogos, npc's, enemigos, premios, costes/recompensas, etc.

Desglose técnico

Interfaz de usuario

- Pantalla de inicio:

Tendrá un botón de nuevo juego, continuar juego y cerrar juego.

-Pantalla pueblo

Escenario en el que empieza el jugador y puede aprender cosas útiles hablando con NPCs, además de conseguir algún objeto y regenerar vida.

-Pantalla mapamundi

Escenario que interconecta el resto de escenarios, pueden surgir encuentros de enemigos.

-Pantalla cueva

Primera mazmorra del juego, contiene enemigos, un npc para curar tus puntos de vida y un objeto que abre la entrada de la segunda mazmorra.

-Pantalla bosque

Segunda mazmorra del juego, contiene enemigos, un npc para curar tus puntos de vida, objetos y el boss final del juego.

-Pantalla interior casas

En el interior de las casas encontraremos NPCs con los que dialogar y una cama donde curar tus puntos de vida.

Controles

Flechas direccionales para mover el jugador y puntero, Z para interactuar, X para retroceder.

Mecánicas de juego

Por el mapa:

- Movimiento en cuatro direcciones, vertical/horizontal
- Interactuar con personas e ítems

En batalla:

- Atacar
- Huir.
- Usar pociones
- Habilidades

Elementos interactivos

En cada zona del juego a excepción del mapamundi podemos encontrar NPCs con los que interactuar, ya sea para recibir consejos, información de la situación o curar nuestra vida.

En una de las casas del pueblo podemos interactuar con una cama y curar nuestra vida.

En la primera mazmorra podemos interactuar con un objeto que nos dará la llave para entrar en la segunda mazmorra.

En la segunda mazmorra hay una barrera que no cesará hasta completar la primera.

Datos a guardar y estructura

Podemos salvar el progreso en cualquier parte del juego con la P, y cargarlo desde el menú principal.

El juego cuenta con un sistema de guardado que escribe un fichero binario al salvar la partida y lo deserializa al cargarla.

Los elementos a guardar son la posición del jugador, su nivel y estadísticas y el estado de la historia en la que se encuentre dependiendo de si ha conseguido algún objeto necesario para avanzar.

Necesidades técnicas

El juego ha sido realizado cien por cien en Unity, utilizando sus herramientas por defecto, a excepción de algunos textos en los que empleamos el asset TextMesh Pro.

Diseño

Referencias visuales

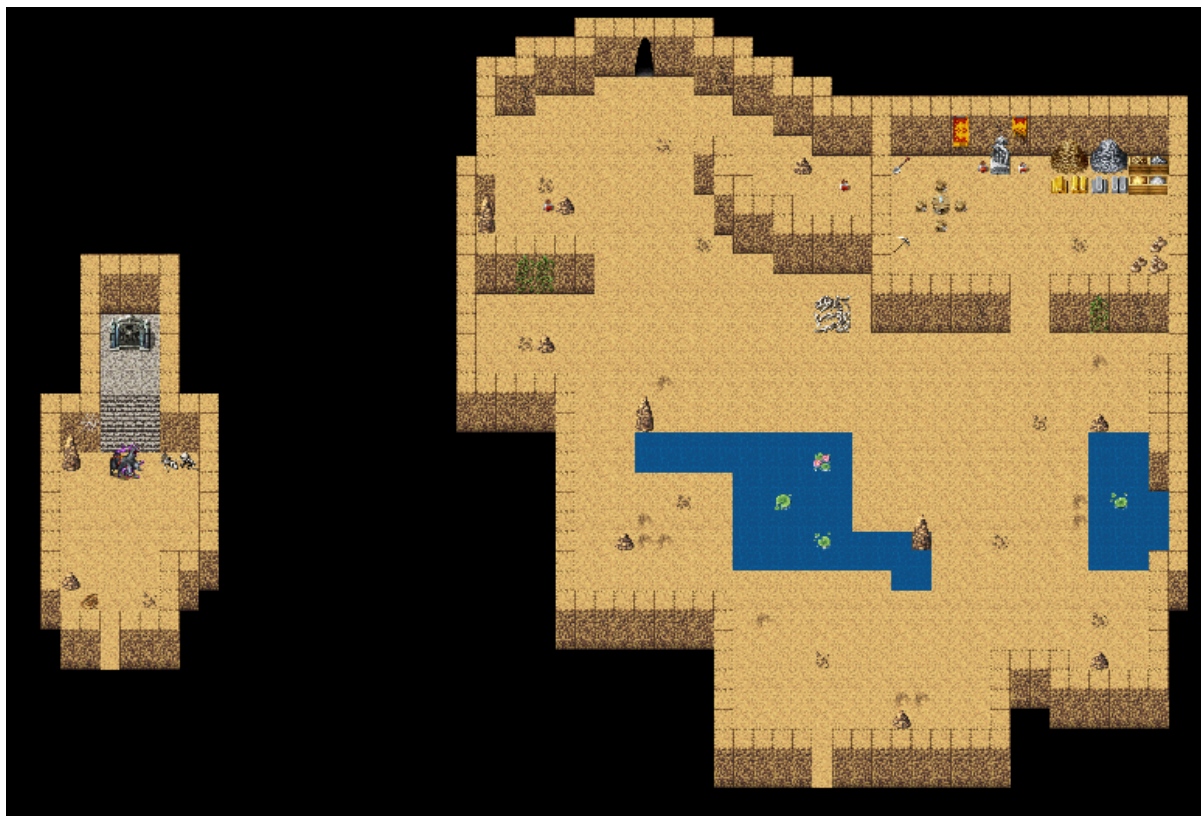
Pueblo principal:



Interior de algunas casas:



Partes de la mazmorra 1:



Parte de la mazmorra 2



Protagonista:



Planificación del proyecto

Duración del proyecto

Este apartado es para conocer el tiempo de producción que tiene el proyecto. Se pueden listar los elementos necesarios:

- Fecha de inicio
- Fecha de entrega final
- Listado de fechas de revisión con el cliente o de entrega de prototipos.
- Listado de Sprints
- Número de participantes por departamentos o roles
- Suma total de los días hábiles de trabajo. Suma por roles. Media por persona.
- Suma total de las horas hábiles de trabajo. Suma por roles. Media por persona.
- Definición de la duración en días hábiles de un sprint.

- Suma total de horas hábiles de un sprint. Suma por roles. Horas por 1 persona.

Prototipos y entregables

A continuación se ha de listar cada uno de los sprint con las fechas de inicio y final. Para cada uno de estos sprints se listará las funcionalidades (aproximación) que tendrá el prototipo. Este será el entregable a cliente y por tanto ha de ser funcional.

De esta forma se busca crear objetivos a corto plazo para un correcto desarrollo del proyecto.

Estimación resumida de presupuesto

En este apartado se estimará que inversión económica va a necesitar el proyecto.

- Media del salario anual de la plantilla que participa
- Salario mensual total y medio.
- Salario semana total y medio.
- Salario diario total y medio.
- Salario total y medio de los trabajadores durante el tiempo que dura el proyecto.
- Del coste total en trabajadores sumar el 30% para prever horas extras o problemas de entrega.

Para este ejercicio no vamos a tener en cuenta que se tendría que hacer el cálculo del coste de infraestructuras, materiales, aseguradora, licencia en proporción a la duración del proyecto. Añadir los impuestos por todo ello, empresa, trabajadores, iva, oficina y servicios. Todo ello sumado sería una aproximación del coste del proyecto.

En esta ocasión sólo vamos a ver el coste neto de los recursos humanos que colaboran en dar vida este videojuego.

Repartición de roles

En este proyecto se van a repartir los siguientes roles entre los trabajadores:

- **Scrum manager:** dirige las reuniones y está pendiente que se cumplan las reglas de cada sprint. Se asegura que en el trello las tareas están repartidas. Gestión del tiempo de las reuniones y gestión de la planificación del sprint. Se preocupa por que los plazos se cumplan.
- **QA managers:** los siguientes dos roles serán responsables de revisar todas las tareas de la columna QA. Estas tareas son las que ya están desarrolladas y actualizadas en el repositorio. QA managers deciden si las tareas son

correctas o funcionales y si tienen la calidad necesaria para pasar a la columna de tareas realizadas para ese Sprint. Para estos roles son necesarias dos personas:

- **QA M. master:** revisa las tareas de todos los trabajadores excepto las tareas que ha revisado él mismo.
- **QA M. minion:** revisa las tareas realizadas por el QA M. master.

Estos roles irán rotando entre todos los integrantes del equipo en cada Sprint. Por tanto se ha de listar cada Sprint y a quién tiene cada rol:

- Sprint 1 - DD/MM/AAAA - DD/MM/AAAA:
 - **Scrum manager:** Trabajador1
 - **QA manager:**
 - **QAM master:** Trabajador2
 - **QAM minion:** Trabajador3

...