Game Design Document: "Path to the Throne"

Descripción general del juego

Título: Path to the Throne
Género: RPG de aventuras educativas
Público objetivo: Jugadores de habla hispana que quieren aprender inglés a través de un juego interactivo.

Resumen de la historia

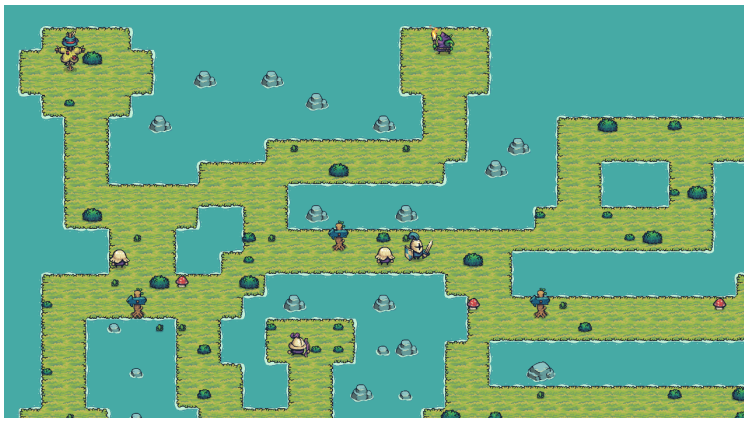
En un extraño giro del destino, Arturo López apareció en la Inglaterra medieval, en un tiempo y lugar muy alejados de los suyos. Sin darse cuenta de la importancia de sus acciones, sacó la legendaria espada de la piedra. Los caballeros, asombrados, cayeron de rodillas y exclamaron: "You are our king now!" Confundido, Arturo les apuntó con la espada y respondió: "¡¿Qué?! ¡No comprendo! ¡Alguien hable español!" Al presenciar esta escena inesperada, Merlín, quien más tarde se convertiría en su consejero, decidió enviar a Arturo en una épica misión: aprender inglés y reclamar su lugar legítimo como el Rey Arturo.

Objetivos del juego

- Los **jugadores** deben guiar a Arturo en su misión para aprender inglés, resolver misiones interactuando con personajes y participando en combates.

Elementos centrales del juego

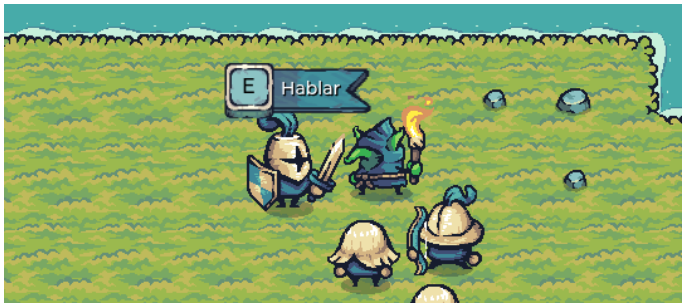
Mundo (overworld)



El juego está dividido en distintos niveles por los que el personaje se puede mover. En estos niveles se utiliza una perspectiva arriba-abajo (top-down) y el jugador controla a Arturo, que puede desplazarse en todas direcciones para recorrer el mundo.

En los niveles, el jugador se encontrará con:

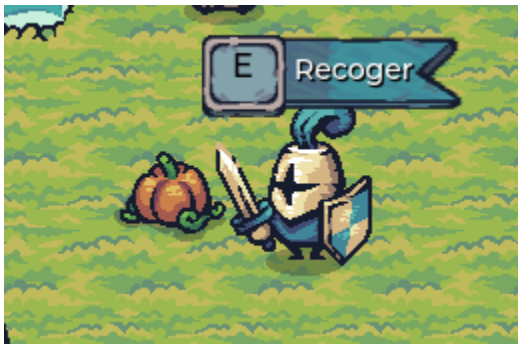
NPCs (non playable characters o personajes no controlables)



Los niveles estarán habitados por diferentes personajes con los que el jugador puede interactuar. Se puede interactuar con un NPC cuando está en la línea de visión del protagonista. Al iniciar el diálogo, el NPC puede:

- asignar una misión
- retar a un combate, o
- proporcionar información clave para el progreso o la exploración del entorno.

Objetos





En el mundo también se pueden encontrar varios objetos que el jugador puede recolectar. Se interactúa con ellos de manera similar a los NPCs, es decir, tienen que estar en el rango de visión del jugador para poder ser recogidos.

El jugador también puede acceder a su inventario en todo momento para revisar qué objetos lleva encima.

Los objetos que el jugador puede encontrar son:

- Calabaza
- Carne
- Dinero
- Hongo
- Hueso
- Oveja
- Tronco

Estos objetos están incluidos en el asset pack inicial, pero el juego está preparado para incorporar nuevos objetos en caso de ser requerido

Puertas

Las puertas o cuevas en el juego servirán como puntos de transición entre los niveles. Al llegar a una de estas, el jugador podrá utilizarlas como un vínculo directo para avanzar al siguiente nivel, facilitando la transición de niveles.

Misiones de búsqueda de objetos

Al hablar con un NPC, nos puede pedir que le llevemos un objeto particular, y hasta que no hagamos eso no nos dejará pasar.
La forma en la que funcionan este tipo de misiones es la siguiente:

- Al interactuar con un NPC, este nos dirá que es lo que busca que le llevemos



- Se abrirá el inventario para que podamos elegir de entre los objetos que tenemos, si le queremos ofrecer alguno



- Si no tenemos el objeto, no podremos pasar.
- Si seleccionamos el objeto que nos pidieron, el personaje nos dejará pasar.



Pueden haber variantes en estas misiones:

- El personaje al recibir el objeto que buscaba, puede darle una recompensa (otros objetos) al jugador.
- Puede que para obtener el objeto haya que combatir con otro personaje.

Combates

Al hablar con algunos personajes, nos desafiarán a un combate. Detallamos a continuación cuál es la modalidad del mismo:

- Ambos el protagonista y el personaje oponente comienzan la batalla con 100 puntos de salud.
- El combate es por turnos, empieza el jugador, y luego le toca al oponente, y así.
    - Turno del jugador
        - Se debe elegir entre realizar un ataque y consumir un objeto que cura la salud. Para ambas acciones se especifica con números escritos en letras, así se practica vocabulario de números en inglés.
    - Turno del oponente
        - Aparece un minijuego en pantalla que funciona a modo de evaluación de vocabulario de inglés.
          Si el jugador resuelve el minijuego exitosamente, esquiva el ataque del oponente. En caso contrario, recibirá un ataque y perderá una cantidad de salud.
        - Si el jugador no resuelve el minijuego de manera exitosa, en el siguiente turno del oponente aparecerá exactamente el mismo.
        - Si el jugador esquiva porque resolvió el minijuego, en el siguiente turno se cambiará por otro para no volver a evaluar lo que ya fue bien contestado.

- El combate dura hasta que la salud de alguno de los personajes llega a 0 puntos. Al terminar el combate se vuelve al mundo (overworld) y:

- Si ganó el jugador, se muestra un diálogo de felicitaciones y el personaje derrotado puede realizar una acción como: moverse del camino, dar un objeto al jugador, o dar una pista en forma de diálogo respecto de cómo seguir el juego.
- Si perdió el jugador, el personaje se queda donde estaba y se lo puede combatir nuevamente.

Niveles

Primer Nivel (tutorial)

El primer nivel sirve como tutorial y tiene lugar en un entorno sencillo donde el personaje comienza su “viaje”. Este nivel está en español y su propósito es enseñar a los jugadores cómo moverse e interactuar con el entorno. Lo que se espera es que el jugador en este nivel aprenda:

- *Movimiento*: El jugador aprenderá a controlar a Arturo mediante una perspectiva de vista superior (top-down), desplazándose en todas direcciones.
- *Interacción*: Se enseñará cómo interactuar con NPCs y recoger objetos. Al estar en el rango de visión del personaje, los jugadores podrán iniciar diálogos o recoger objetos del entorno.
- *Primer contacto con el inglés*: Aunque el tutorial es en español, se introducen algunas palabras clave en inglés para que los jugadores comiencen a familiarizarse con el idioma.
- *Misiones de búsqueda de objetos:* Para poder avanzar al siguiente nivel, se deberá resolver una misión de búsqueda de objetos que habilite la puerta al final del nivel.

Segundo Nivel

En el segundo nivel, además de las misiones, se introduce la mecánica de combate, incluyendo diálogos y elementos en inglés. Los jugadores deberán enfrentarse a NPCs en batallas por turnos.

Tercer Nivel

Este nivel consiste en un laberinto, diseñado para que los jugadores pongan en práctica lo aprendido y se enfrenten a un nuevo reto, es decir, deberán resolver el laberinto tomando el camino correcto, utilizando la información proporcionada, casi totalmente en inglés, por los NPCs y recolectando objetos útiles a lo largo del trayecto.

Funciones de accesibilidad

Texto a voz

En algunos elementos de la UI y diálogos, se cuenta con un botón que al ser presionado, lee en voz alta el texto en inglés que está escrito, para que los jugadores puedan escuchar la pronunciación de las palabras.

Elementos que contarán con el botón de leer en voz alta:

- Dentro de los minijuegos de los combates, aquellos botones cuyo texto esté en inglés.
- Diálogos que estén completamente en inglés.

Aclaración 1: un requerimiento para que esto esté disponible en el juego, es que la computadora en la que se esté ejecutando tenga instalada una voz en inglés.

Aclaración 2: el botón no estará disponible en todos los diálogos, ya que algunos harán uso de spanglish y creemos que lo adecuado es que sólo se pueda utilizar para leer frases o palabras que estén completamente en inglés.

Pistas

Algunos diálogos que tengan palabras en inglés, contarán con pistas que den más información sobre el significado de la misma. La forma de acceder a estas pistas es teniendo el cursor por encima de la palabra.

Diálogos

Anexo I documento de diálogos.

Ejercicios

Anexo II ejercicios multiple choice.

Backlog

Anexo III backlog