

# GAME DESIGN DOCUMENT

## 1. Conceptos generales

### a. Título

*The Unwritten Fairytale*

### b. Tema

Fantasía y cuentos de hadas.

### c. Género

Narrativa.

### d. Historia/ Sinopsis

El Escritor se despierta un día en la orilla del lago, sin recordar nada, excepto un misterioso libro en blanco que casualmente encuentra en el bosque. Cuando intenta buscar ayuda, parece que todo el mundo le odia, excepto los niños del pueblo, los cuales entretiene contándoles cuentos que el mismo escribe, y en agradecimiento, los niños le relatan un cuento de la zona, el de un mundo lleno de desolación y monstruos de carbón, en el que un día aparecen siete dioses, que liberan a los monstruos del carbón y los convierten en los primeros seres humanos. Esta historia resuena con el Escritor, y decide comenzar a investigarla, descubriendo que tiene más en común con su pérdida de la memoria de lo que él cree.

### e. ¿Qué es este juego?

#### I. Modo:

*Single player, offline.*

#### II. Tipología

2D.

#### III. Plataformas y dispositivo de publicación

Escritorio.

### f. ¿Cuál es el principal objetivo-foco?

Descubrir el misterio tras el mito de los dioses dentro del universo, además de seguir al protagonista en la búsqueda de recuperar sus recuerdos.

## 2. Diseño y estructura del juego

### a. Mecánicas y dinámicas

Al ser un videojuego narrativo, sus mecánicas consisten en leer e interactuar con el mundo, haciendo uso del WASD y la barra espaciadora.

### c. Resumen del número de misiones o niveles

El videojuego se estructurará por capítulos como si fuera un libro, los cuales se completarán al haberlos leído enteros.

### 3. Personajes

#### Escritor

**Nombre:** ¿?

**Alias:** Escritor

**Género:** Masculino

**Edad:** ¿?

**Raza:** ¿Humano?

**Profesión:** Cuentacuentos infantil, escritor

**Rol actoral:** Protagonista

**Personalidad:** Extrovertido, amable, divertido y despreocupado.

**Religión:** Creyente en el mito del Dios Original y los monstruos de Carbón.

**Contexto:** A pesar de no recordar nada de su pasado, tiene un nivel cultural muy alto, especialmente en lo que respecta a la escritura y literatura. Si no lo ves escribiendo, lo verás leyendo. En lo respectivo a su economía, apenas tiene dinero, y nadie sabe dónde vive. A veces Vitruvio le ofrece compartir techo, pero el Escritor siempre lo niega.

**Profundidad:** Su mayor miedo es haber hecho algo horrible antes de haber despertado en el lago. Sospecha que fue una mala persona, pero nadie le da respuestas, eso lo convierte en una persona insegura, aunque no lo exterioriza con nadie, e intenta sobre compensar esa inseguridad mediante hacer muchas buenas acciones, aunque a veces esto lo único que hace es empeorar las cosas, al meterse donde no debe e incluso comprometer a la gente.

**Descripción visual:** Su apariencia es la de un joven apenas entrado en sus 20, es delgado y de una estatura media. Su pelo es lacio, a la altura de la barbilla y blanco. Siempre lleva una parte del flequillo trenzada, recogida con un lazo azul marino tras la oreja izquierda. Su cara es redonda, con ojos grandes anaranjados, una peca bajo el ojo derecho.

Gran parte de su cuerpo está oculto bajo una capa azul clara.

#### Armas/Objetos:

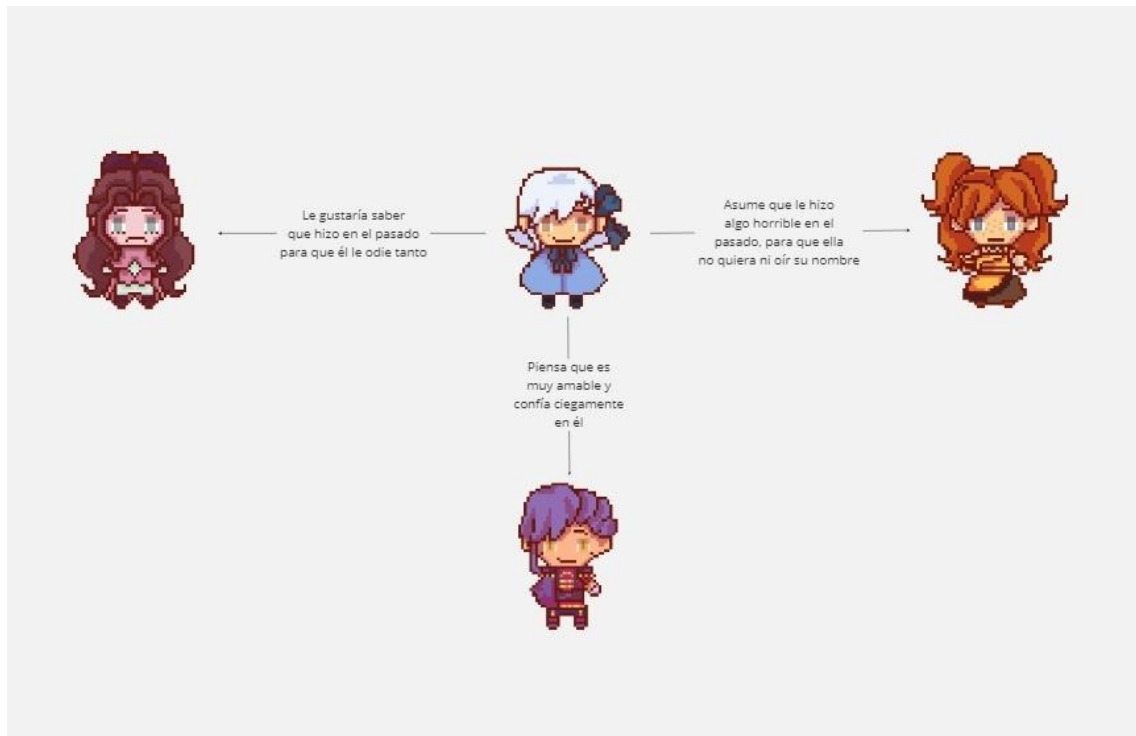
Un libro que encuentra en medio del bosque. Durante la historia descubre que todo lo que escribe en él, se hace realidad.

**De donde aparece:** No se sabe. Apareció un día en la orilla del lago cercano al pueblo de Carbón.

**Desarrollo del arco del personaje:** El Escritor despierta sin saber nada de su pasado. Nada más despertar intenta encontrar respuestas, pero se encuentra con que o nadie le ayuda, o le odian, haciéndole pensar que era una horrible persona. La única persona que le intenta ayudar al principio es Vitruvio, pero este se niega a contarle nada de su pasado.

Viendo que no parece que vaya a encontrar respuestas, empieza a escribir cuentos en un libro en blanco que encontró en el bosque, libro que es lo único que recuerda de su vida pasada, y descubre que todo lo que escribe en él, se hace realidad por lo que decide usar este poder para ayudar a la gente del pueblo. Durante el desarrollo de la historia, conoce a Emile, quien parece recordarlo perfectamente, y se opone completamente a que use su poder, intentando primero explicarle que un poder así es demasiado peligroso, pero al ver que el Escritor no va a parar de usarlo, empieza a perseguirlo para intentar que pare a la fuerza. Al final de la historia, el Escritor se da cuenta que Emile tiene en parte razón, y que su obsesión por intentar descubrir su pasado le ha llevado a repetir exactamente las mismas acciones que le llevaron a su ruina en primer lugar.

#### Relaciones con otros personajes:



## Vitruvio

**Nombre:** Vitruvio

**Género:** Masculino

**Edad:** 27

**Raza:** Humano

**Profesión:** Capitán de los Cascanueces (Milicia del Reino)

**Rol actuarial:** Secundario

**Personalidad:** Extrovertido, amable y cauto.

**Religión:** Ateo

**Contexto:** Brillante promesa de los Cascanueces llegó joven al rango de capitán y ha rechazado ascensos. Uno de los aspectos que más le gustan de su trabajo es el de viajar, debido a que está interesado en la arquitectura, e ir de pueblo en pueblo le permite hacer pequeños parones y observar su alrededor. Su residencia principal está en el Pueblo de Carbón.

**Profundidad:** Aunque en la actualidad sea una buena persona, se siente arrepentido por su pasado, al haber colaborado de manera inintencional en las acciones que realizó el Escritor antes de su pérdida de memoria. Es por eso que se niega a contarle nada del pasado al Escritor, con la intención de redimir esa culpa con la que carga.

**Descripción visual:**

Acercándose al metro noventa, Vitruvio tiene una complexión atlética, aunque no muy musculosa. Su cabello es lila y corto, con una parte de este echado hacia atrás, y la otra suelta, con un mechón rebelde que le enmarca la cara. Su rostro es largo, su nariz recta y sus ojos se caracterizan por ser amarillos.

Sus prendas son el uniforme de los Cascanueces, que consta de una chaqueta roja con detalles dorados, pantalones morados, botas marrones y moradas, y una capa corta que cubre su brazo derecho. Suele llevar las manos vendadas.

**Armas/Objetos:**

Vitruvio no suele portar espada, el arma común de los Cascanueces, ya que prefiere la confrontación cuerpo a cuerpo sin armas, aunque siempre porta unos puños de hierro con pinchos, que es el arma que más se adapta a su estilo de combate.

**De donde aparece:** Su primera aparición en el juego es en la Estatua perdida.

**Desarrollo del arco del personaje:** Vitruvio comienza como un personaje que quiere hacer todo lo posible por ayudar al Escritor, pero se niega a contarle su pasado. A pesar de ser el personaje más “fuerte”, su arco es el de una persona cobarde, ya que, en vez de enfrentarse a sus demonios personales, intenta perdonar sus pecados mediante ayudar al Escritor, en vez de enfrentarse a sus propias acciones del pasado. Gracias a la propia evolución del Escritor, Vitruvio aprende a dejar de huir de su pasado y enfrentarse a él.

## Relaciones con otros personajes:



## Emile

**Nombre:** Emile

**Género:** Masculino

**Edad:** 25

**Raza:** Humano

**Profesión:** Compositor de la corte

**Rol actoral:** Antagonista

**Personalidad:** Borde, frío, temperamental, melancólico e impaciente.

**Religión:** Fanático del mito del Dios Original y los monstruos de Carbón.

**Contexto:** Se siente moralmente superior al pertenecer a la alta sociedad. Vive en su propia mansión, escondida dentro del Bosque de Carbón.

**Profundidad:** Emile también fue dañado por las acciones del Escritor en su pasado, pero al contrario que Vitruvio o Camille, que de distintas maneras intentan superar su pasado, Emile no lo olvida. Es rencoroso, y eso hace que a veces pierda su racionalidad. Es un ferviente creyente del mito del Dios Original y los monstruos de carbón.

**Descripción visual:** Es de estatura un poco superior a la media. Es muy pálido, con rasgos afilados, nariz larga y puntiaguda, y ojos verdes con pestañas largas, que suelen estar entrecerrados. Su cabello es largo y castaño, normalmente recogido en una alta

cola de caballo adornada con un lazo oscuro, y dos mechones sueltos que caen hasta los hombros.

Suele llevar un abrigo con una pequeña capa rosa, guantes y pantalones blancos, y unas altas botas marrones oscuras.

#### **Armas/Objetos:**

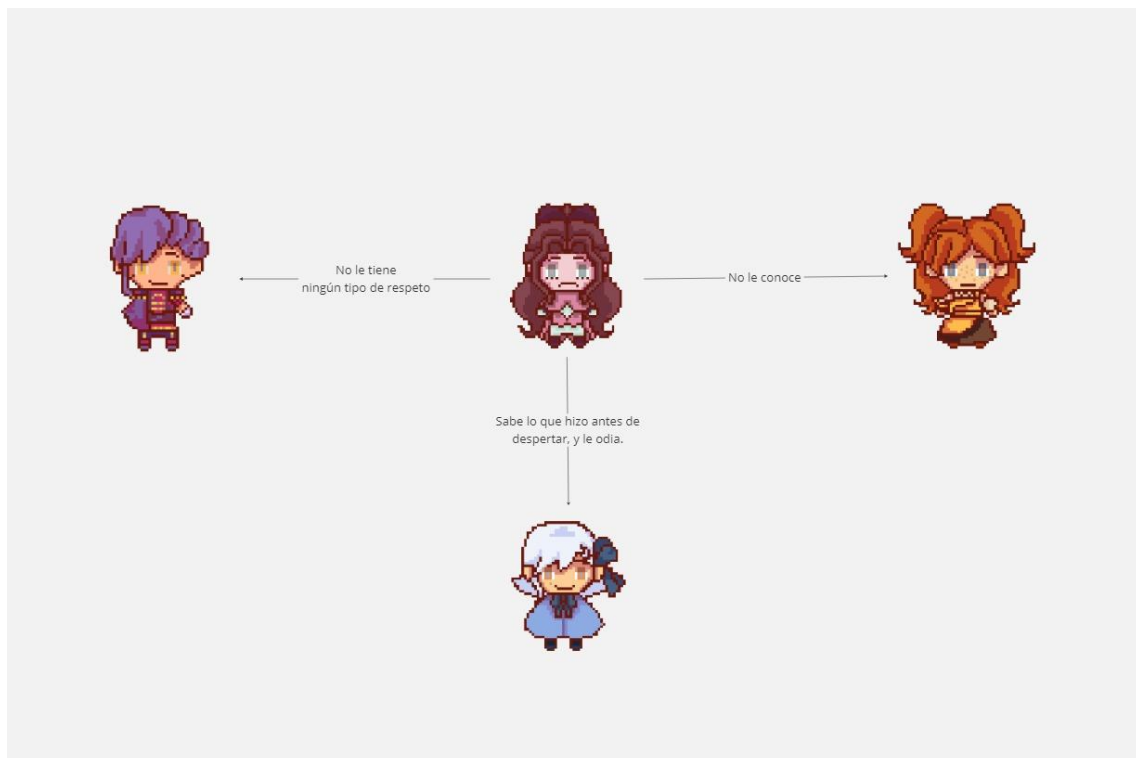
Porta una elegante espada rosa con el mango en forma de clave de sol.

**De donde aparece:** Bosque de Carbón, su mansión se encuentra en sus profundidades.

**Desarrollo del arco del personaje:** Comienza como un arrogante compositor de la corte, pero su arco termina en el descendimiento en la locura, debido a que trata de advertir al Escritor de que deje de usar el libro, pero este le desobedece en repetidas ocasiones, resultando en Emile decidiendo perseguirlo y castigarlo por no hacer caso a sus advertencias. En parte esto se debe a la gran culpa religiosa que siente, y como no pudo evitar las acciones del escritor antes de que este perdiera la memoria.

Al final de la historia, resulta ser una marioneta de los dioses desaparecidos.

#### **Relaciones con otros personajes:**



## **Camille**

**Nombre:** Camille

**Género:** Femenino

**Edad:** 26

**Raza:** Humano

**Profesión:** Dueña de una tienda de juguetes, escultora.

**Rol actoral:** Secundaria

**Personalidad:** Triste, prejuiciosa y ermitaña.

**Religión:** Atea

**Contexto:** Una residente del pueblo de carbón, regenta una tienda de juguetes que ella misma fabrica.

**Profundidad:** Se encuentra hundida en un pozo profundo de tristeza y duelo debido a la muerte de su pareja. Muy prejuiciosa, pero baja la guardia cuando está con los niños del pueblo, a los cuales mima y llenan su vacío.

**Descripción visual:** Es bajita. Su abundante cabellera pelirroja llama mucho la atención, especialmente por las dos coletas que la coronan. Es pecosa, de rostro ovalado y nariz redonda. Tiene ojos azules.

Viste una camisa blanca, con las mangas separadas de esta enseñando los hombros. Lleva una falda larga marrón, con medias amarillas y botas marrones. Porta un delantal amarillo, que suele llevar caído.

**Armas/Objetos:**

Siempre lleva encima su martillo y cincel.

**De donde aparece:** Pueblo de Carbón.

**Desarrollo del arco del personaje:** La muerte de la pareja de Camille está muy relacionada con el Escritor, así que cuando lo ve, no quiere tener ningún tipo de relación con él. Poco a poco empieza a acercarse un poco más a Vitruvio y al Escritor, sobre todo gracias a ver lo bien que se lleva el Escritor con los niños del pueblo. Es la encargada de ayudar al Escritor en la búsqueda de pistas sobre los dioses desaparecidos, ya que, en el transcurso de la aventura, descubre que el fallecimiento de su pareja no era realmente culpa del Escritor, pero tenía bastantes indicios de estar relacionado con los dioses.

Al final de la historia, se hace muy amiga del Escritor y Vitruvio.

### Relaciones con otros personajes:



## 4. Motor/editor utilizado

*RPG Maker MZ*

## 5. Desarrollo

Para el desarrollo, se planeó la realización del juego en los meses de abril a junio. Durante el mes de abril, se realizaron todos los tilesets y sprites del juego.

En el mes de mayo, se comenzó el desarrollo del juego, comenzando primero por la estructuración y montaje de los mapas, después la búsqueda de la música, diseño de los eventos y *triggers* durante la demo, arreglos en los menús, etc.

Finalmente, en junio, se añadieron todos los diálogos y se arreglaron fallos que pudieran haberse pasado por alto, gracias al *beta testing* de la demo.