

The Way *of the Seed*

Game Design Document

Índice de contenidos

1. Conceptos generales	2
1.1. Título	
1.2. Tema	
1.3. Género	
1.4. Sinopsis	
1.5. ¿Qué es este juego?	
1.5.1. Modo	
1.5.2. Tipología	
1.5.3. Plataformas y dispositivo de publicación	
1.6. ¿Cuál es el principal objetivo-foco?	
1.7. ¿Cuál es la diferencia u originalidad?	
2. Diseño y estructura del juego	3-6
2.1. Mecánicas y dinámicas	
2.2. Mapa de nivel	
2.3. Resumen de número de misiones o niveles	
2.4. Controles y UI	
3. Personajes	7-8
3.1. El Pastor	
3.2. Los bulbos	
4. Estilo visual	9-11
4.1. <i>Look and feels</i>	
4.2. Bocetos previos	
4.3. Técnicas gráficas	
5. Motor utilizado y assets	12
6. Equipo desarrollador y roles	13

CONCEPTOS GENERALES

Título

The Way of the Seed.

Tema

Concienciación sobre el cambio climático desde un entorno amigable.
La búsqueda de un nuevo hogar.

Género

Juego de exploración en el que se combinan los puzzles, las plataformas y la recolección de recursos.

Acción-aventura

Puzzle

Plataformas 3D

Sinopsis

Una terrible catástrofe ha tenido lugar en el bosque. Una plaga de origen desconocido ha acabado con la vida del Árbol Madre, poniendo en peligro la vida de todos los seres que lo habitan. Para sobrevivir, un héroe deberá trasladar la semilla núcleo del Árbol a un lugar libre de enfermedad, donde crecerá para asegurar la vida del bosque.

¿Qué es este juego?

Juego para un solo jugador, offline, en tercera persona con gráficos 3D estilizado desarrollado para PC y Mac y planteado para publicarse en plataformas digitales como Steam o Itch.io.

¿Cuál es el principal objetivo-foco?

En el juego encarnas a un hombre-semilla que debe cruzar el bosque y superar los obstáculos del camino acompañado de tus retoños bulbosos para llevar la semilla núcleo del Árbol Madre a una nueva localización.

¿Cuál es la diferencia u originalidad?

Este juego destaca por tratar un tema tan serio como es el cambio climático pero desde un enfoque artístico y narrativo más bien familiar, evitando el "catastrofismo" habitual con el que se habla del tema, pudiendo atraer a toda clase de públicos. Además es un juego no-combativo, categoría que destaca por su escasez en los últimos años y que destaca entre las desarrolladoras independientes (Fuente: [Only 17% of E3 games are non-violent](#)) por lo que la experiencia se vuelve un reto desafiante por los puzzles del entorno, relajante por su aspecto artístico y atractivo por la forma de tratar sus temas.

DISEÑO Y ESTRUCTURA DEL JUEGO

Mecánicas y dinámicas

Durante la aventura el jugador encuentra diferentes zonas que han sido infectadas con la Plaga. Para disipar la Plaga, el Pastor cuenta con una habilidad de limpieza para descontaminar estas zonas, sin embargo, en ocasiones no cuenta con el poder suficiente o las zonas no son accesibles para él. El *game loop* o bucle jugable junto a las principales mecánicas de juego se originan precisamente desde esta barrera.

En primer lugar encontramos la mecánica de **recolección de bulbos**.

El Pastor (hombre-semilla) puede germinar las semillas de los bulbos que encuentre por el nivel. Al germinarlos, estos empezarán a seguir al Pastor allá donde vaya. Por el momento, se han desarrollado 3 tipos diferentes de bulbos, cada uno con unas características propias.

En segundo lugar tenemos lo que se llama **control de bulbos**.

El Pastor tiene la capacidad de dirigir a los bulbos a determinadas localizaciones y pedirles que lleven a cabo las siguientes tareas por él:

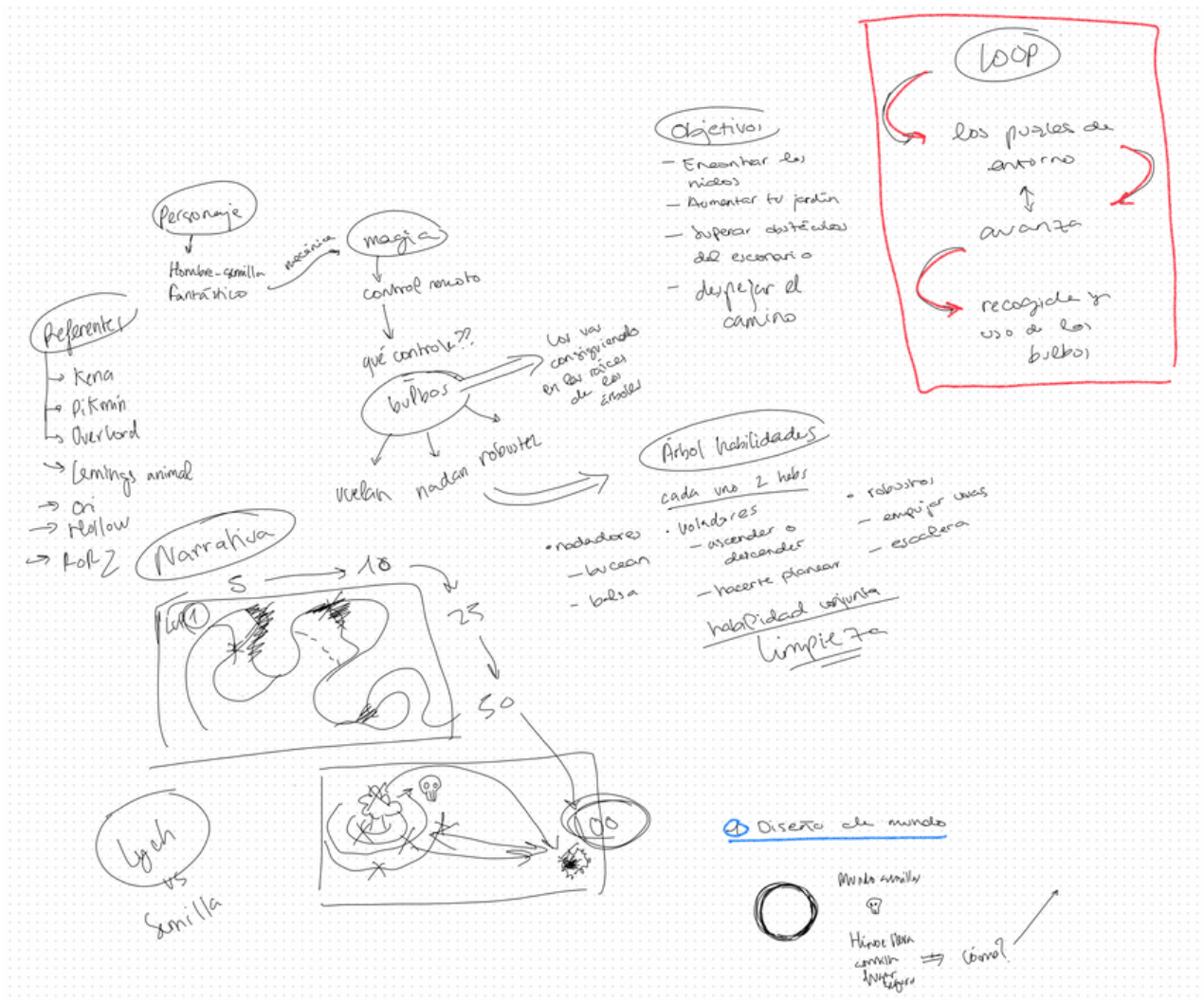
- Bulbos robustos: pueden emplearse para empujar obstáculos y se pueden usar a modo de escalera para salvar alturas.
- Bulbos nadadores: pueden usarse para bucear en el agua y recoger objetos que no alcance el pastor, que no puede nadar, y pueden usarse para crear puentes y ayudar al pastor a salvar distancias en ríos y lagos.
- Bulbos voladores: pueden llevar volando al pastor a lugares muy altos, así como sujetarlo durante un salto para hacerlo panear y salvar grandes distancias.

La idea al diseñar a los bulbos es crear un balance entre NPC's y herramientas, haciendo que estos puedan interactuar tanto con el entorno como contigo.

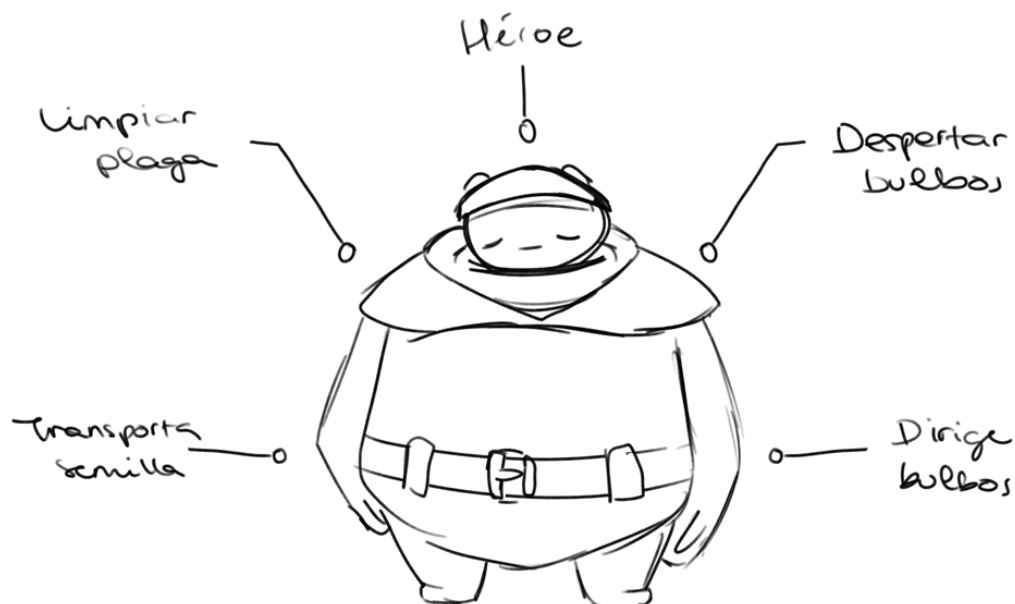
Además del control que hay mediante el Pastor y los bulbos, el juego destaca la mecánica de los **puzles de entorno**. Mediante estos puzles el jugador avanza en el nivel y en la historia. En el entorno se pueden encontrar obstáculos físicos que impiden el avance del camino del jugador, pero estos obstáculos pueden superarse usando una cantidad determinada de bulbos de cada tipo.

En cuanto a las dinámicas, está principalmente la recompensa de superar un reto puesto por las mecánicas, el hecho de satisfacer la curiosidad a través de la exploración y el descubrimiento de nuevos seres o pedazos de historia y la narratividad unida al juego con el fin de transmitir un mensaje, en este caso el cuidado de la naturaleza a través de experimentar los desastres que el mal (la Plaga o la contaminación) pueden traer a tu hogar.

DISEÑO Y ESTRUCTURA DEL JUEGO



Primer esquema de gameplay



Esquema de habilidades de personaje

DISEÑO Y ESTRUCTURA DEL JUEGO

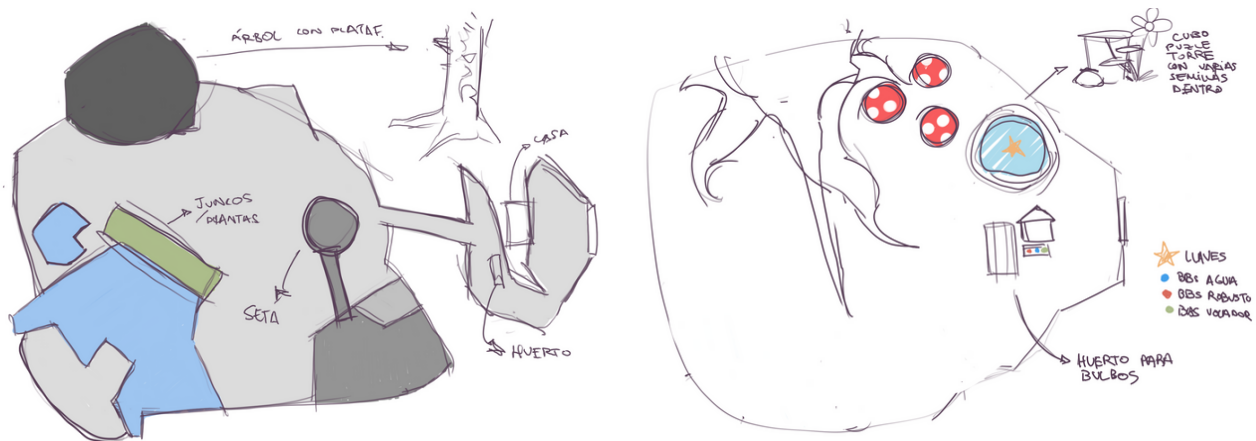
Mapa de nivel

El diseño del primer nivel es simple pero sirve a modo de tutorial para que el jugador aprenda los controles y funciones de cada bulbo. En él, el jugador deberá usar los bulbos y sus habilidades de forma correcta para alcanzar ciertas zonas y conseguir todos los bulbos necesarios para completar el nivel.

El primer nivel es al que llamamos "El Jardín". Es donde vive nuestro protagonista y el único lugar al que la Plaga todavía no ha alcanzado en su totalidad. El único sitio que se encuentra afectado es la puerta que lleva al resto del territorio (niveles) del juego. En el nivel encontramos un impedimento para cada bulbo: un lago que se debe cruzar para conseguir más bulbos, un montículo que no podemos alcanzar porque el jugador no puede empujar objetos él solo y un espacio entre plataformas a mucha altura que no se puede cruzar porque el salto no es suficiente.

Resumen de número de misiones o niveles

Un único nivel que sirve de tutorial para familiarizarse con los controles y mecánicas del juego.



Vistas cenitales del mapa del Jardín



Diseño de algunos espacios-puzzle del nivel

DISEÑO Y ESTRUCTURA DEL JUEGO

Controles

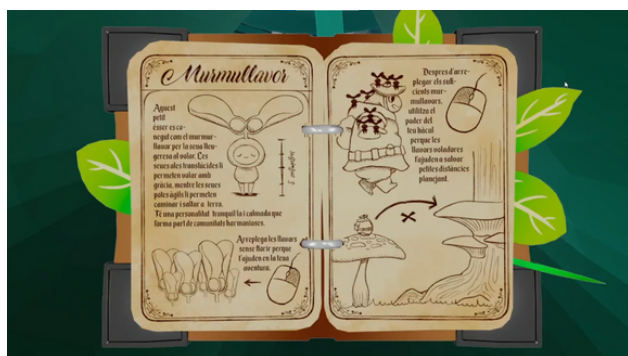
El juego estaba planteado desde un inicio para PC por lo quedaba decidir si lo haríamos para teclado y ratón o mando. Habiendo planteado ya las mecánicas de juego, tanto los movimientos de cámara como el casteo de habilidades se sentían más naturales para teclado y ratón.

Con ello, decidimos mantener el movimiento de personaje en las teclas WASD y que la cámara se dirigiera con el movimiento del ratón. Como las dos habilidades del Pastor se lanzan con la perspectiva de la cámara, para mantener la simpleza decidimos que un hechizo se lanzara con el botón derecho del ratón y el segundo con el izquierdo.

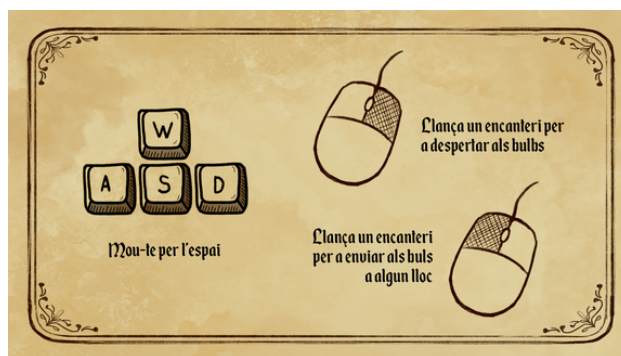
Además incluimos un Diario en la tecla I (habitualmente asociado a Inventario) donde el jugador puede encontrar tanto información sobre los bulbos y el entorno a nivel *lore*, como una especie de guía para entender qué hacer y cómo funcionan los bulbos. Un tutorial más implícito.

IU

Queríamos que el juego se sintiera inmersivo y que hubiera poca distracción en pantalla para disfrutar del paisaje de ensueño, por lo que la interfaz debía ser mínima. Decidimos incluir avisos en forma de papel como si salieran del Diario que guiaran al jugador en las cosas que podía o no hacer y ayudarle para averiguar que necesitaba a los bulbos. Más allá de eso, quisimos mantener pantalla lo más limpia posible.



Diario ingame



Pantalla de controles

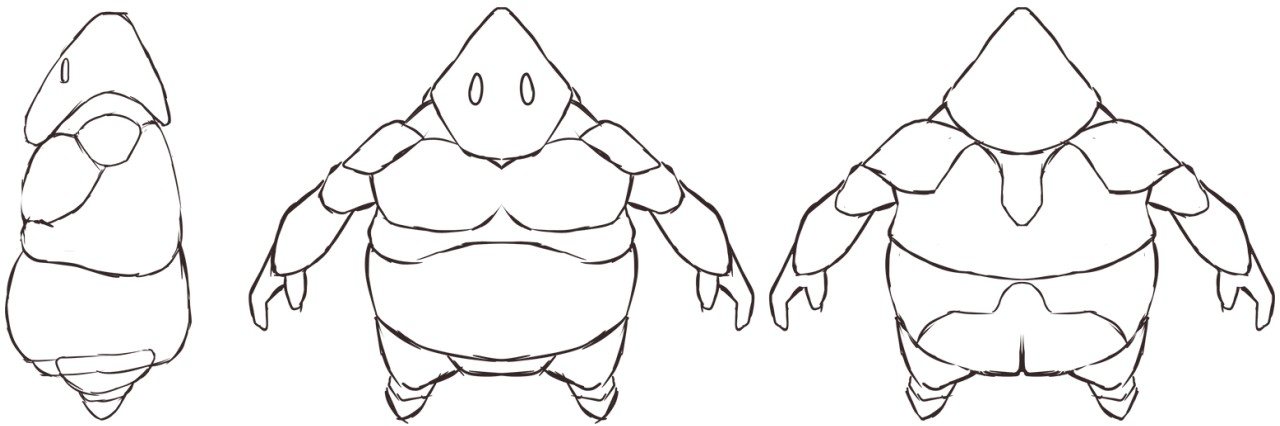
**No pots obrir la porta, la plaga l'ha sellada!
Demana ajuda als habitants del jardí per a obrir-la.**

Ejemplo de cartel de información

PERSONAJES

El Pastor

El Pastor es un ser vivo antropomórfico vegetal de carácter afable cuyo principal cometido es la preservación de la vida en el bosque y va íntimamente ligado a los bulbos. Mediante la interacción con los mismos, el pastor los comanda para hacer uso de sus habilidades con la finalidad de superar sus obstáculos.



Primeros bocetos del pastor, turnaround



Turnaround del acercamiento final.



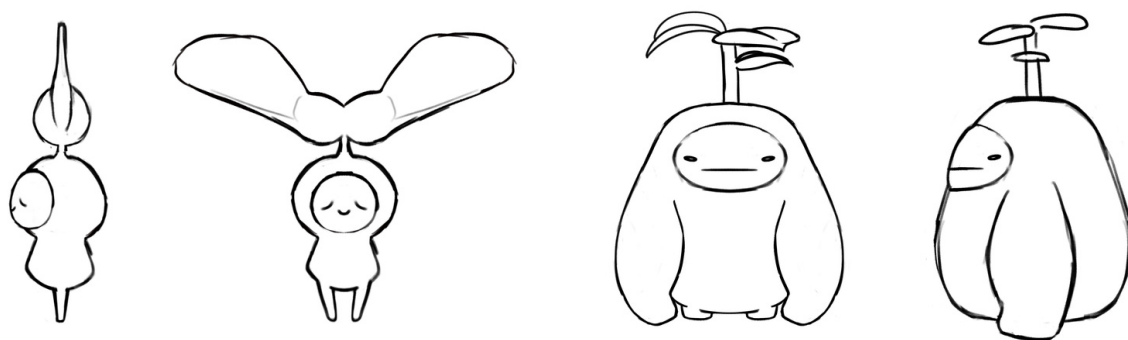
Comparativa de tamaños entre personajes

PERSONAJES

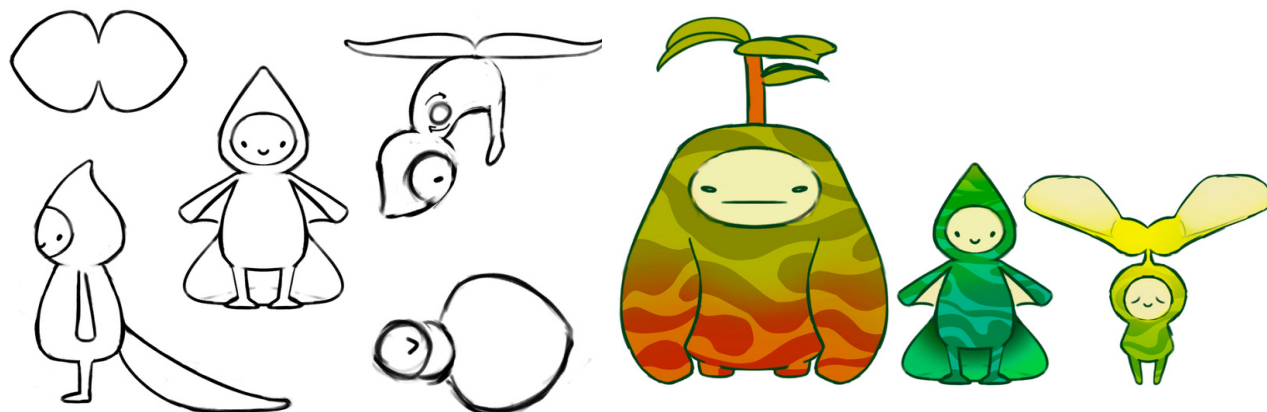
Los bulbos

Los bulbos son unos pequeños seres mágicos que se asocian a diferentes plantas o semillas, personificándolas. Hay 3 tipos, cada uno con una planta o semilla diferente y habilidades únicas.

- Murmullavors, los bulbos voladores. Se asemejan a las semillas de olmo conocidas por ser semillas voladoras, como ellos.
- Verdantforça, los bulbos robustos. Un fuerte tallo sale de su cabeza, como si le estuviera naciendo un roble encima y su cuerpo rechoncho fueran las fuertes raíces.
- Aquaflorits, los bulbos nadadores. Su cola recuerda a un nenúfar algo alargado que se abre para enseñar una amplia superficie.



Turnaround de los murmullavors y verdantforça



Turnaround de los aquaflorits y lineup con colores

ESTILO VISUAL

Look and feels

El ambiente que buscábamos crear para esta experiencia era el de un bosque onírico y místico; un paraje irreal repleto de vida. Para ello nos remitimos a fuentes de inspiración fantástica con tonos narrativos livianos como *Kena: Bridge of Spirits*.



Hue Teo



Thiago Baltar



Balaskas (DeviantArt)



Camille Bachmann

ESTILO VISUAL

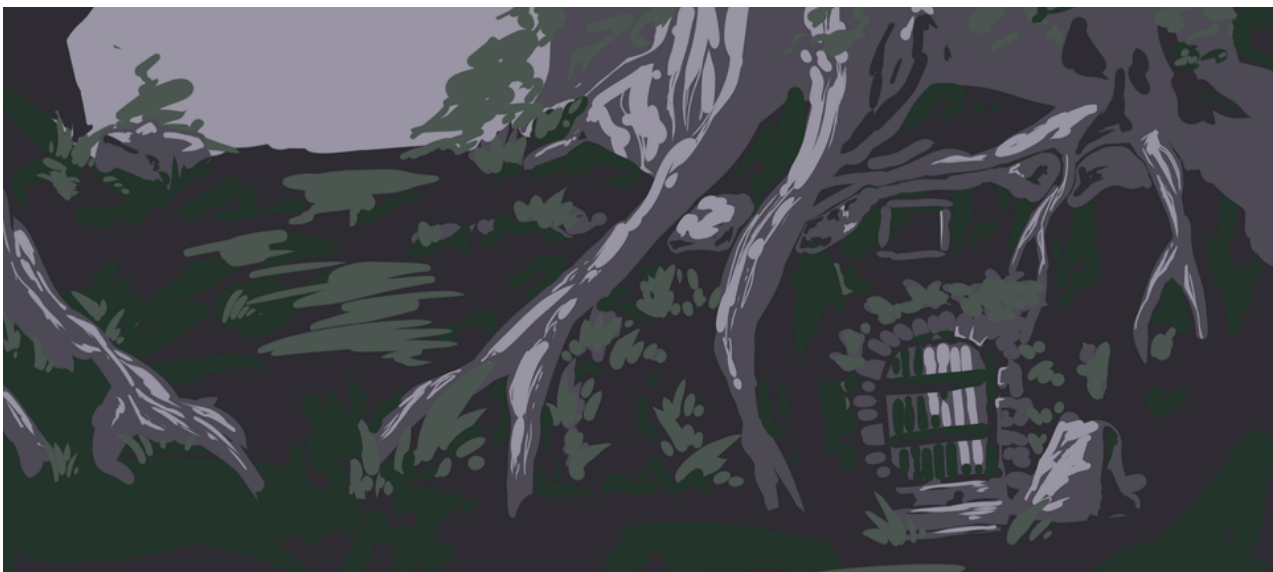
Bocetos previos

Partiendo de la narrativa planteada en la sinopsis buscamos la forma de representar este mundo gráficamente. Para determinar el tono y estilo que queríamos realizamos algunos bocetos y *moodboards* que concretaran el estilo final.



Style frame

Para guiarnos en el diseño del nivel y de los personajes, comenzamos con unos bocetos previos del exterior de la casa; este paso fue esencial para determinar la escala de los personajes y su relación para con el entorno.



Boceto del exterior de la casa del Pastor

ESTILO VISUAL

Técnicas gráficas

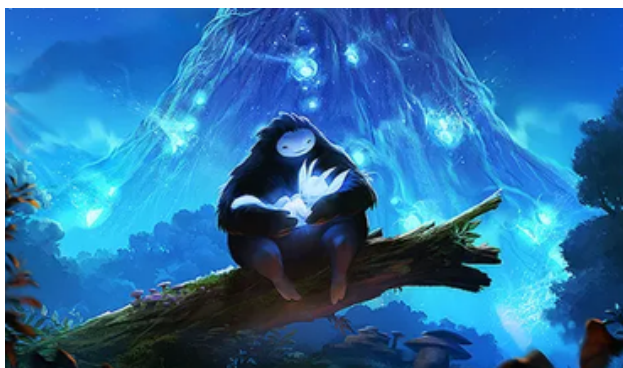
El acercamiento visual que planteamos inicialmente tenía como punto central la estética del cómic en videojuegos a través del *cel shading*, presente en juegos como pueden ser *Okami*, *Darkest Dungeon 2*. Además nos fijamos en las paletas de colores de títulos como *Ori and the Blind Forest* o *Hollow Knight*, que se ajustan muy bien al tono que quieren transmitir.



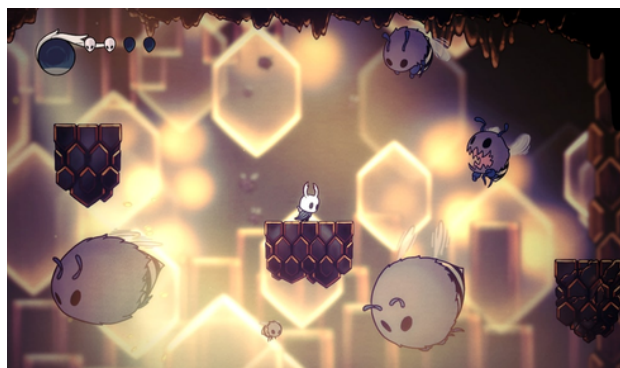
Darkest Dungeon (2016), Red Hook Studios



Okami (2006), Clover Studio



Ori and the Blind Forest (2015), Moon Studios



Hollow Knight (2017), Cherry Team

Desde un inicio nos decantamos por este estilo artístico debido a que estaba muy en sintonía con el tono que tratábamos de transmitir. Este hecho, junto a que era una técnica que nos parecía llamativa y que proporcionaba buenos resultados con un grado de complejidad accesible para nuestra experiencia, hizo que siguiéramos adelante en esta dirección artística.

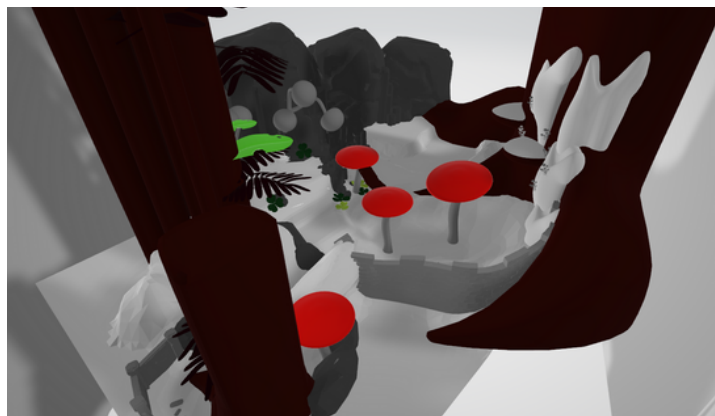
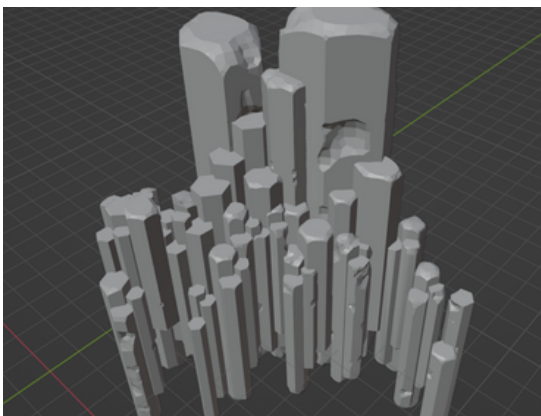
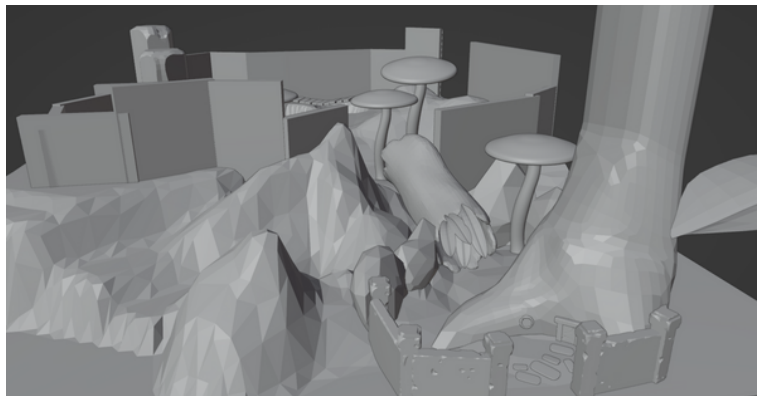
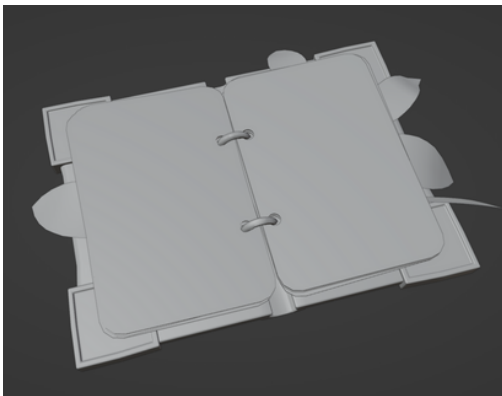
Para el modelado final de los personajes y el entorno, así como todos los procesos derivados de la creación de los mismos, fue empleado el software de código libre Blender. Siguiendo las claves estéticas anteriormente establecidas, definimos nuestro estilo en torno a modelos de bajo poligonaje, texturas de colores planos y la utilización de *shaders in-engine* para crear una estética unificada.

MOTOR UTILIZADO Y ASSETS

El motor que hemos utilizado es Unity, en concreto la versión 2020.3.44f1 y hemos trabajado en URP.

Respecto a los assets mezclamos tanto producidos por nosotros en Blender como algunos recogidos de la Unity Asset Store, como algunos elementos del entorno, el Skybox o los VFX del personaje principal.

Además de los assets del entorno, modelamos, texturizamos y animamos cuatro personajes en total en Blender.



EQUIPO DESARROLLADOR Y ROLES

El equipo desarrollador está formado por tres personas:

- Alex Escribá Montesinos
- Lorena Tierraseca Blesa
- Pascual José Medina Roca

Respecto a los roles, al ser solo tres decidimos dividirnos en entorno, bulbos y jugador, respectivamente.

Alex, a cargo del entorno, se ha encargado de modelar o encontrar todos los *assets* del nivel, así como de su disposición como *level designer*. Además se encargó de los *shaders* del agua y la hierba. También ha ejercido como portavoz del equipo.

Lorena, a cargo de los bulbos, se ha encargado del modelado y animación de los bulbos, así como de la IA de movimiento de los mismos. Además se ha encargado de las interacciones entre el personaje y los bulbos y de los VFX de los mismos. También ha ejercido de *game designer*.

Pascual, a cargo del jugador, se ha encargado de modelar y animar al personaje principal. Además se ha encargado del movimiento de personaje y la cámara.