

Platero's Tale

Documento de Diseño - Generation Games

Cristian René Castillo de León, Pedro Pablo Cubells Talavera,
Pablo Etayo Rodríguez y Óscar Pedregal Borreguero

GenerationGamesUCM@gmail.com

Resumen

Géneros: Aventura, Supervivencia, Puzle, Mazmorras (más o menos).

Modos: Un jugador.

Público objetivo:

- *Edad:* Mayores de 12
- Para todos los géneros y regiones
- *Idioma:* Castellano antiguo

Plataformas: Navegador con ratón y teclado

Cantidades:

Personajes principales: 2, Platero y JRJ.

Hitos:

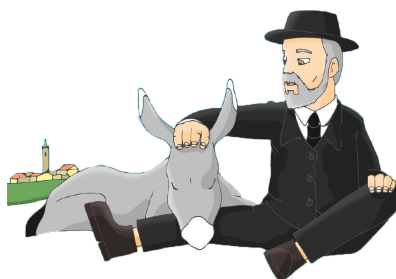
Hito 0: 14 de octubre de 2020

Hito 1: 16 de noviembre de 2020

Hito 2: 14 de diciembre de 2020

Hito 3: 18 de enero de 2021

Logotipo del juego



Descripción

Juego de Aventura 2D con vista cenital centrada en el protagonista. Es un videojuego con movimiento de 8 direcciones situado en Moguer, el pueblo natal del autor Juan Ramón Jiménez.

El protagonista es un hombre solitario conocido por los niños del pueblo como 'El loco' y es el dueño de un burro llamado Platero, el único en quien confía y con quien más amistad tiene. Durante el juego, se dedicará a buscar a Platero por todo el pueblo mientras esquiva a los habitantes de Moguer.

El jugador podrá seleccionar un único modo de juego, el modo historia, en el que avanzará por los distintos episodios de la novela buscando a Platero en cada nivel. Cuenta con una serie de objetos y habilidades que le ayudarán a lo largo de los niveles, como el poder inspeccionar sobre pistas de Platero, una radio para evadir enemigos o una linterna para iluminar zonas oscuras.

El jugador superará el nivel encontrando a Platero y perderá al llegar su barra de autoestima a 0, el equivalente a perder la vida. Cuando haya esperanzas de encontrar a su amigo, recupera fuerzas y le sube la autoestima.

Versiones del documento

- 1.0** *Preproducción - 20/10/2020*
- 1.1** *Hito 01 - 23/11/2020*

Índice

I. Aspectos generales

- Vista general
- Relato del primer nivel

II. Menús y modos de juego

- Configuración
- Interfaz y control
 - o Interfaz
 - o Controles

III. Jugabilidad

- Mecánicas
- Dinámicas
- Estética

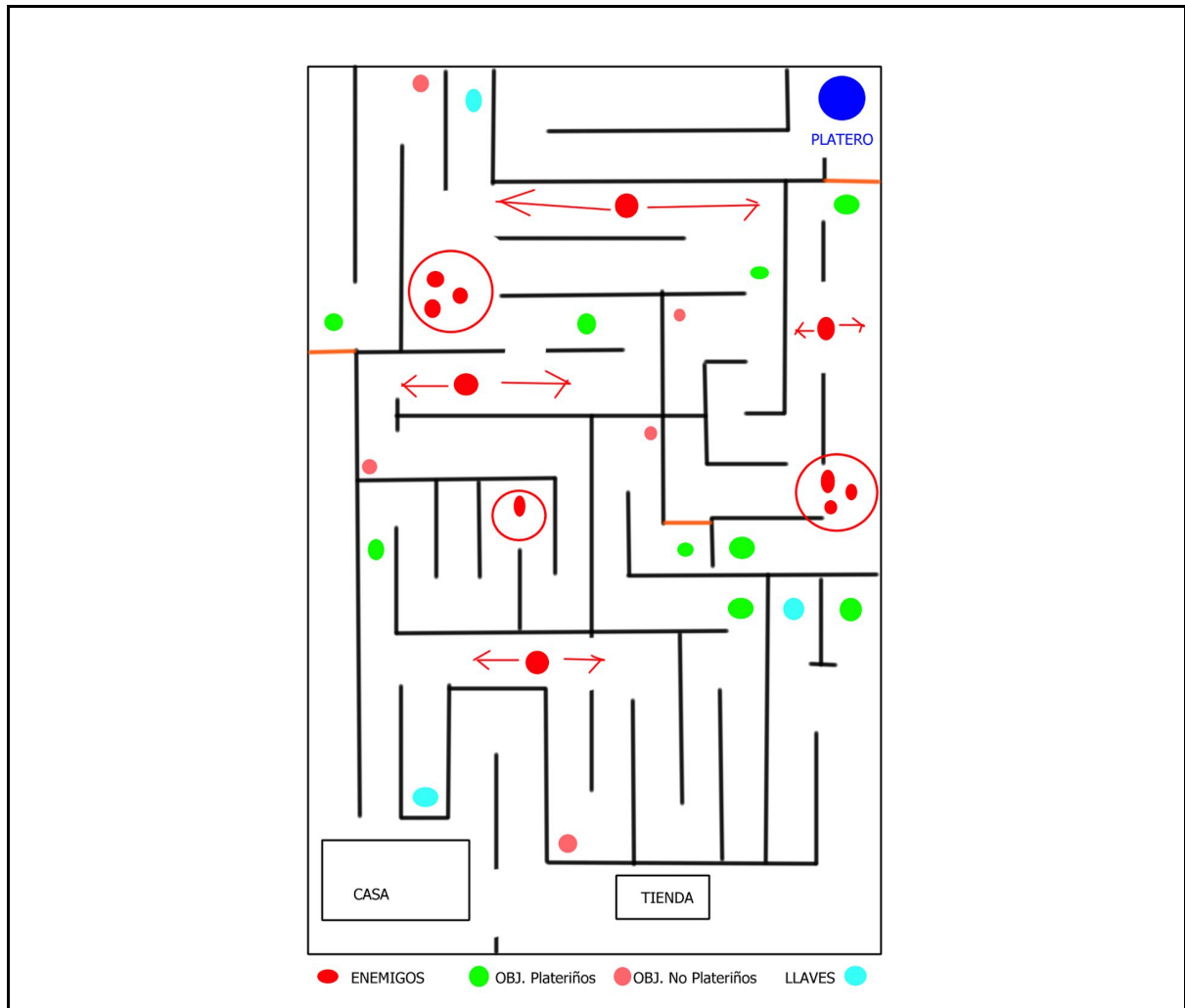
IV. Contenidos

- Historia
- Niveles
- Personajes
- Objetos y enemigos

V. Referencias

1. Aspectos generales

1.1 Vista general



1.2 Relato del primer nivel

Al acceder al nivel 1, el jugador aparecerá en la calle del pueblo frente a su casa en una de las esquinas del mapa. El jugador empezará con algo de dinero y con una tienda al lado de la salida, donde podrá comprar baterías para la radio. Tendrá que recorrer el laberinto sorteando a los vecinos y recogiendo pistas para encontrar a Platero. Además tendrá que buscar llaves para poder abrir puertas y acceder a nuevos caminos.

2. Menús y modos de juego

2.1 Configuración

Al iniciar el juego, se mostrará al personaje protagonista en su casa, este entorno hace de menú de inicio. El jugador podrá desplazarse y atravesar las puertas de la habitación para acceder a los siguientes submenús: opciones, controles, selección de nivel y créditos. Todos son habitaciones de la casa con la información correspondiente.

2.2 Interfaz y control

2.2.1. Interfaz

MENÚ PRINCIPAL:

- Opciones: ajuste de sonido.
- Controles: muestreo de los controles que se van a usar.
- Selección de nivel: acceso a cualquiera de los 3 niveles.
- Créditos: muestreo de los colaboradores y recursos extras usados.

DENTRO DEL JUEGO:

- Pausa: opciones o reanudar.
- Inventario: menú para ver los objetos.
- Habilidades: inspección, radio y linterna. (ON/OFF y tiempo hasta bloqueo)

2.2.2. Control

- Movimiento con teclas "WASD" y combinaciones de dos teclas para las diagonales.
- Ratón: interacción con inventario (y recogida de objetos).
- Inspección, radio y linterna: activar mediante ratón o con tecla directa.

3. Jugabilidad

3.1. Mecánicas

- Movimiento, 8 direcciones.
- Autoestima, como barra de vida.
- Inspección, aumento de visión o resalta colores de cosas Plateriñas.
- Linterna, ilumina la zona cuando hay poca luz (para cuevas, callejones o niveles nocturnos ?) y su batería disminuye con el tiempo mientras está encendida.
- Radio del protagonista, será una forma de evitar a los vecinos, escuchando la radio será inmune a la bajada de autoestima de los vecinos. La batería disminuye con el tiempo mientras está encendida.
- Radio del pueblo, tendrá un área que la rodea y si el jugador entra en contacto con dicha área aparecerán diálogos informando sobre Platero o acontecimientos trágicos del momento.
- Objetos Plateriños, suben la autoestima y son objetos con color que destacarán en el mundo.
- Objetos No Plateriños, bajan la autoestima y también son coloridos, la diferencia es que el jugador puede con la Inspección saber si un objeto es Plateriño o no.
- Baterías, no afectan al autoestima. Sirven para recargar la radio o la linterna, y aumentar así su tiempo de uso restante.
- Vecinos, dan pistas al jugador o bajan la autoestima con sus críticas.

3.2. Dinámicas

El transcurso de un nivel típico en nuestro juego será la exploración del mapa, con recogida e investigación de pistas, puede ser recolectando objetos o escuchando rumores de la radio o vecinos, para lograr alcanzar su objetivo sin morir en el intento, deberá esquivar todo aquello que le pueda afectar a la autoestima.

El jugador puede optar por escuchar a sus vecinos en busca de pistas sobre el paradero de Platero, o bien, esquivarlos optando por una ruta más larga y sinuosa. El problema es que los vecinos no sólo hablarán sobre cosas de interés sino que pueden dañar su autoestima ya que no se llevan bien con el jugador.

3.3. Estética

Será un juego en blanco y negro exceptuando los objetos relacionados con Platero (haciendo especial incapie en el cambio de colores, como al usar la habilidad inspección). Los niveles están basados en diferentes capítulos del libro. Habrá gags e easter eggs como otros autores de la época, noticias o imágenes relacionadas con los acontecimientos del momento.

El mapa estará construido con lugares que aparecen en la novela, como el pueblo de Moguer, la ciudad, granjas, campo, ríos, montañas, cuevas, etc.

4. Contenidos

4.1. Historia

Juan Ramón Jiménez es un escritor que vive en el pueblo de Moguer, Huelva, y su mejor amigo es su burro Platero. Todos los días sale en su búsqueda para que le alegre el día, pero no siempre lo encuentra con facilidad, en ocasiones tiene que recorrer todo el pueblo para encontrarle.

4.2. Niveles

El juego consta de tres niveles, cada uno de ellos representa una zona del pueblo o sus alrededores en forma de laberinto.

El primer nivel comienza en la casa del protagonista, y representa una de las zonas concurridas del pueblo. Las “paredes” del laberinto son las propias casas de los vecinos y vallas que restringen terrenos del pueblo.

4.3. Personajes

- Juan Ramón Jiménez: el personaje jugable. Es controlado por el jugador para lograr superar los niveles.
- Platero: fiel compañero de Juan Ramón Jiménez. Espera quieto en un lugar del mapa y hay que encontrarlo para avanzar al siguiente nivel.
- Vendedores: están situados al comienzo de cada nivel. Su función es vender objetos útiles al jugador a cambio de dinero.
- Vecinos: son los enemigos dentro del juego. Para representar sus burlas y sus comentarios críticos, hacen bajar el autoestima del protagonista cuando le entra en su áng

4.4. Objetos y enemigos

- **Objetos Plateriños**
 - Fotografías
 - Herraduras
 - Rendas
 - Periódicos con noticias sobre un burro suelto
- **Objetos No Plateriños**
 - Periódicos con noticias trágicas de la época
 - Radio dramática
- **Objetos no dañinos, útiles**
 - Radio del protagonista
 - Linterna
 - Baterías, utilizadas para recargar tanto la radio como la linterna
 - Monedas, sirven para comprar baterías, esparcidas por el mapa
 - Objetos para vender

5. Referencias

- Platero y Yo.
- Zelda: A Link to the Past.
- Maze Runner.
- Gauntlet.