

# SLEEPWALKER

GAME DESIGN DOCUMENT



# SINOPSIS.

Algo siniestro esconden los padres de Johnny, unete en su aventura para descubrirlo. Recorre la casa para encontrar una salida, pero se precavido ya que sus padres le están buscando y será mejor que no le encuentren.

# **RESUMEN DE LA HISTORIA**

El protagonista se despierta en medio de una noche con ganas de ir al baño, al volver se encuentra a su padre acuchillando a su peluche que se encontraba en su cama a partir de ahí, el protagonista se esconde en la habitación de enfrente donde nunca había entrado, en ese punto necesita escalar para llegar al desván, pero primero pasa por la primera fase del duelo, negación. Al llegar al desván encuentra una linterna, con la que después de superar unos obstáculos debe luchar contra sí mismo para pasar la segunda fase, ira. Al superarla caerá a la despensa donde deberá esquivar a la madre por la concina y al padre por el salon para intentar escapar de la casa, pero en el último momento será capturado por el padre. Se despertará en una habitación llena de jaulas donde no había estado nunca y al activar una palanca descubrirá que es la habitacion de los padres y al salir de ella le espera un circuito de trampas preparado por los padres, donde tendrá que superar la tercera fase, negociación. Al superar las trampas caerá por el montacargas hasta el sótano donde deberá pasar la cuarta fase, depresión. Y por último al salir el protagonista asume el hecho de que no puede escapar y acepta su destino dirigiéndose hacia su habitacion, así pasando la quinta fase, aceptación.

# FICHA DEL JUEGO

**NOMBRE:** Sleepwalker

**NOMBRE DEL ESTUDIO:** Night Owl

**GÉNERO:** Puzzle, plataformas, aventura, sigilo.

**NÚMERO DE JUGADORES:** 1 persona.

**PLATAFORMAS A LAS QUE VA DIRIGIDO:** PC

**FECHA DE LANZAMIENTO:** Junio 2019

**ENGINE QUE SE VA A UTILIZAR:** Unity

# CARACTERÍSTICAS GENERALES

## PUNTOS CLAVE DEL PROYECTO

- Historia impactante.
- Giros en la trama que harán que el jugador esté enganchado hasta el final.
- Escenario cuidado que esconde muchos secretos.

## AÑADIR SUS MEJORES VIRTUDES

- La historia
- Ambientación muy particular.
- Mecánicas sencillas de entender.
- Diseño perfectamente cuidado y meditado que encaja con la ambientación.

## DESTACAR LA AMBIENTACIÓN

- Ambientación años 50.
- Un entorno que cambia según las circunstancias del protagonista.

# CARACTERÍSTICAS GENERALES

**DESTACAR SUS MECÁNICAS LA VARIEDAD DE POSIBILIDADES  
PARA EL JUGADOR.**

- Podrá ser sigiloso y andar agachado tratando de esconderse detrás de objetos
- Correr a toda prisa para saltar desde grandes lugares planeando con su cometa.

Todo esto sin olvidar la necesidad de escalar y arrastrar objetos o interactuar con el entorno que el jugador necesitará para seguir avanzando.



# CARACTERÍSTICAS GENERALES

## **EXPLICAR EL NIVEL DE EXIGENCIA QUE VA A PEDIR DEL JUGADOR.**

El juego no será excesivamente difícil pero supondrá un reto, aun así cualquier jugador podrá superar este juego, pero quizás no todos entiendan la verdadera trama que esconde detrás. El juego más allá de su gameplay, esconde una enrevesada historia que solo los más avisados podrán ir descifrando paso a paso.

## **EXPLICAR POSIBILIDADES Y VARIEDAD DE SITUACIONES QUE OFRECEMOS AL JUGADOR.**

El jugador podrá tomar decisiones en todo momento sobre la exploración del lugar, el tiempo que eso conlleva y cómo superar concretos niveles (posibilidad de ir por más de un camino). Estas decisiones hacen sentirse al jugador más inmerso en la experiencia de juego aunque realmente no tengan un impacto directo a la hora de la trama principal.



# TIPOS DE DIVERSIÓN

## QUÉ TIPOS DE DIVERSIÓN EXISTEN EN NUESTRO JUEGO:

**Narrativa:** Todo el juego se ciñe a la historia que nos están contando.

**Descubrimiento:** Poco a poco vamos descubriendo la historia más oculta.

**Reto:** el reto del juego reside en los diferentes puzzles que el jugador deberá afrontar.

**Fantasía:** Algunos niveles se distorsionan por la poca cordura del protagonista.

**Coleccionar:** En la historia se hayan colecciónables.

**Triunfo/Fiero** (completar las diferentes fases y llegar al final).



# TIPOS DE JUGADORES

**Explorador** (el jugador debe tener conocimiento e interacciones del entorno encontrar los diarios para aumentar su experiencia de juego y entender las mecánicas).

# RETROALIMENTACIÓN

## POSITIVA

-La dificultad está bien medida para la historia que quiere contarse.

-El tamaño reducido del protagonista permite una mayor versatilidad en la jugabilidad de los niveles.

## NEGATIVO

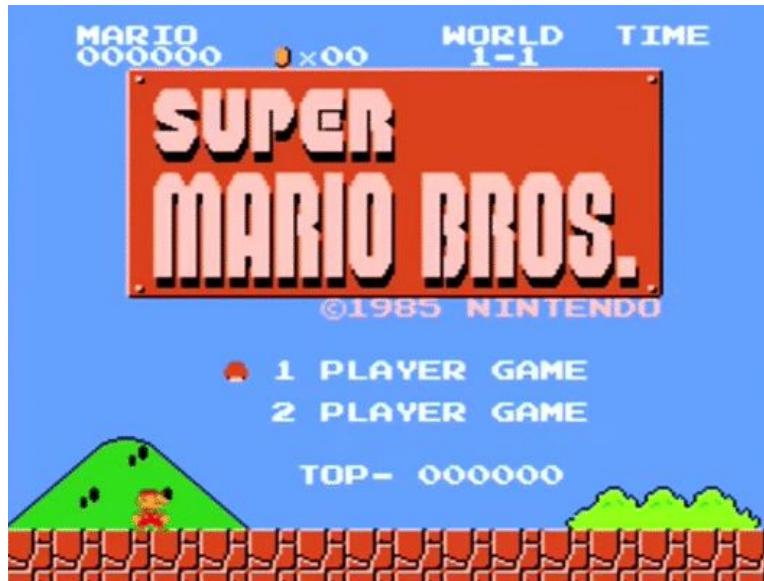
-Los enemigos te matan de un solo hit.

-Al ser pequeño el protagonista tarda más en recorrer los niveles.

# TOMAS DE DECISIONES |

Nuestro juego no tendrá decisiones significativas, simplemente diferentes maneras de hacer las cosas y la opción de repetir ciertos niveles para desbloquear secretos.

# REGLAS FUNDACIONALES



## REGLAS DE INICIO

Todo es muy confuso y el jugador debe entender por sí solo, que los enemigos son los padres. La luz guiará al jugador en todo momento ya que las zonas iluminadas (o con pequeños rastros de luz, le dirán por donde ir en todo momento)

## REGLAS DE PROGRESIÓN

El jugador debe ver que debe interactuar con cosas de su entorno para poder seguir con la historia. También debe aprender que solo hay dos maneras de morir: Muerte por caída y ser capturado por los enemigos.

## REGLAS DE FINALIZACIÓN

El jugador debe haberse adaptado a todas las mecánicas finales (el propio nivel te obliga a usarlas). Debe saber que es necesario usar ciertos objetos en "X" ocasiones.

# **REGLAS FUNDACIONALES PARTE 2**

## **REGLAS CONSTITUTIVAS (CONSTITUCIONALES)**

El jugador debe saber que el sigilo es crucial. Cada vez que el jugador pretenda ir muy rápido vera que debe bajar su ritmo para prestar atención a su entorno. Solo en las persecuciones podrá dar rienda suelta a su adrenalina y correr por todo el mapa.

## **REGLAS IMPLÍCITAS**

No debe ser capturado, no debe hacer ruido y debe buscar la manera de superar el nivel jugando con el entorno.

## **CONDICIONES DE VICTORIA:**

Finalizar el videojuego, es decir: ver el trágico final de nuestro protagonista.

# FLOW

# MICROFLOW

## **¿CUALES SON LOS TIPOS DE FLOW QUE PODEMOS ENCONTRAR EN NUESTRO JUEGO?**

Principalmente proporcionaremos al jugador una gran cantidad de feedback visual y sonoro que harán que se sienta inmerso en la historia y no pueda despegar los ojos de la pantalla en ningún momento. La historia y las incógnitas que se van abriendo a lo largo del juego también favorecen este factor. También habrá grandes momentos de microflow en las persecuciones más significativas del videojuego.

## **¿QUÉ MOMENTOS DE MICROFLOW PODEMOS ENCONTRAR EN NUESTRO JUEGO? ¿CUAL ES SU DURACIÓN APROXIMADA?**

Las persecuciones sin ninguna duda. Aproximadamente durarán unos 2-5 min





# 3C DEFINICIÓN

## CHARACTER

Caminar, Correr, Sigilo, Saltar, Trepar, Planear, encender y apagar la linterna, alumbrar con la linterna e interactuar con el entorno.

♦ Salir de la habitacion



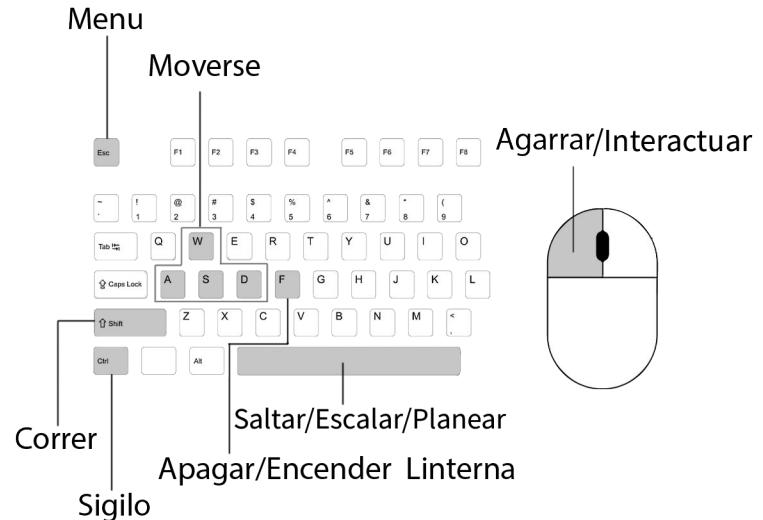
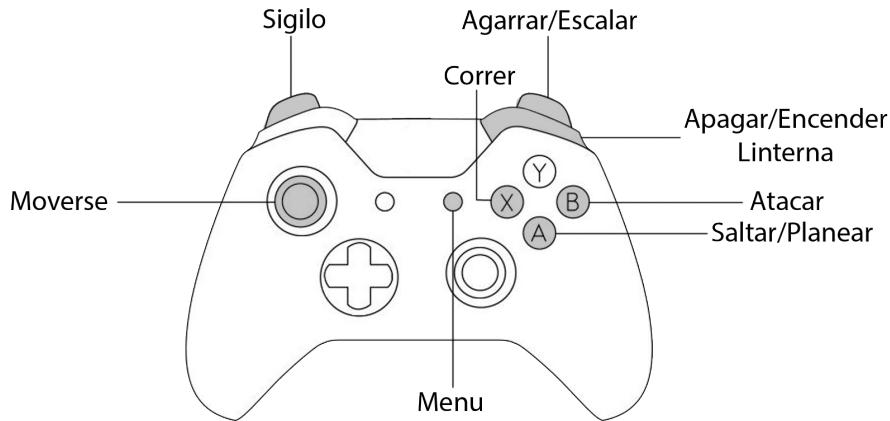
# 3C DEFINICIÓN

## CAMERA

Tercera persona, en scroll lateral.  
Al ir avanzando durante el juego irá  
apareciendo un viñeteado negro y  
empezara a vibrar por momentos.  
Al morir se hará un fundido a negro.

# 3C DEFINICIÓN

## CONTROLES

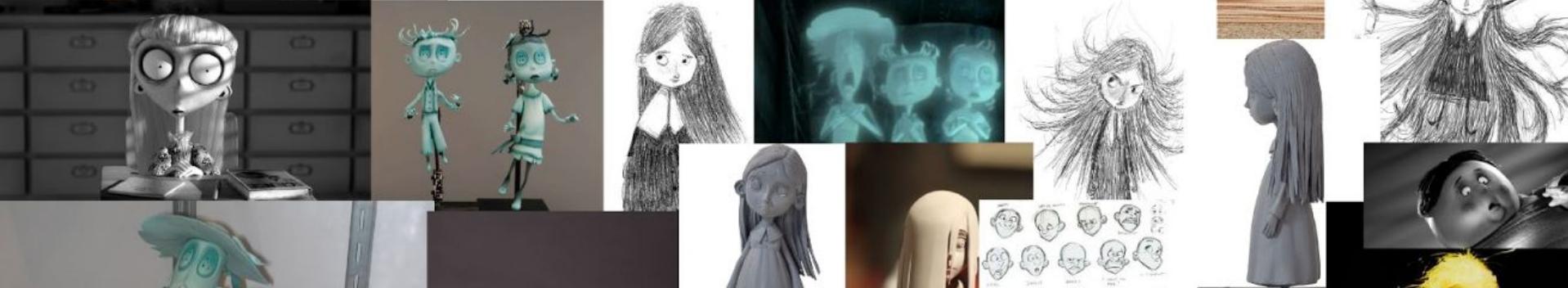


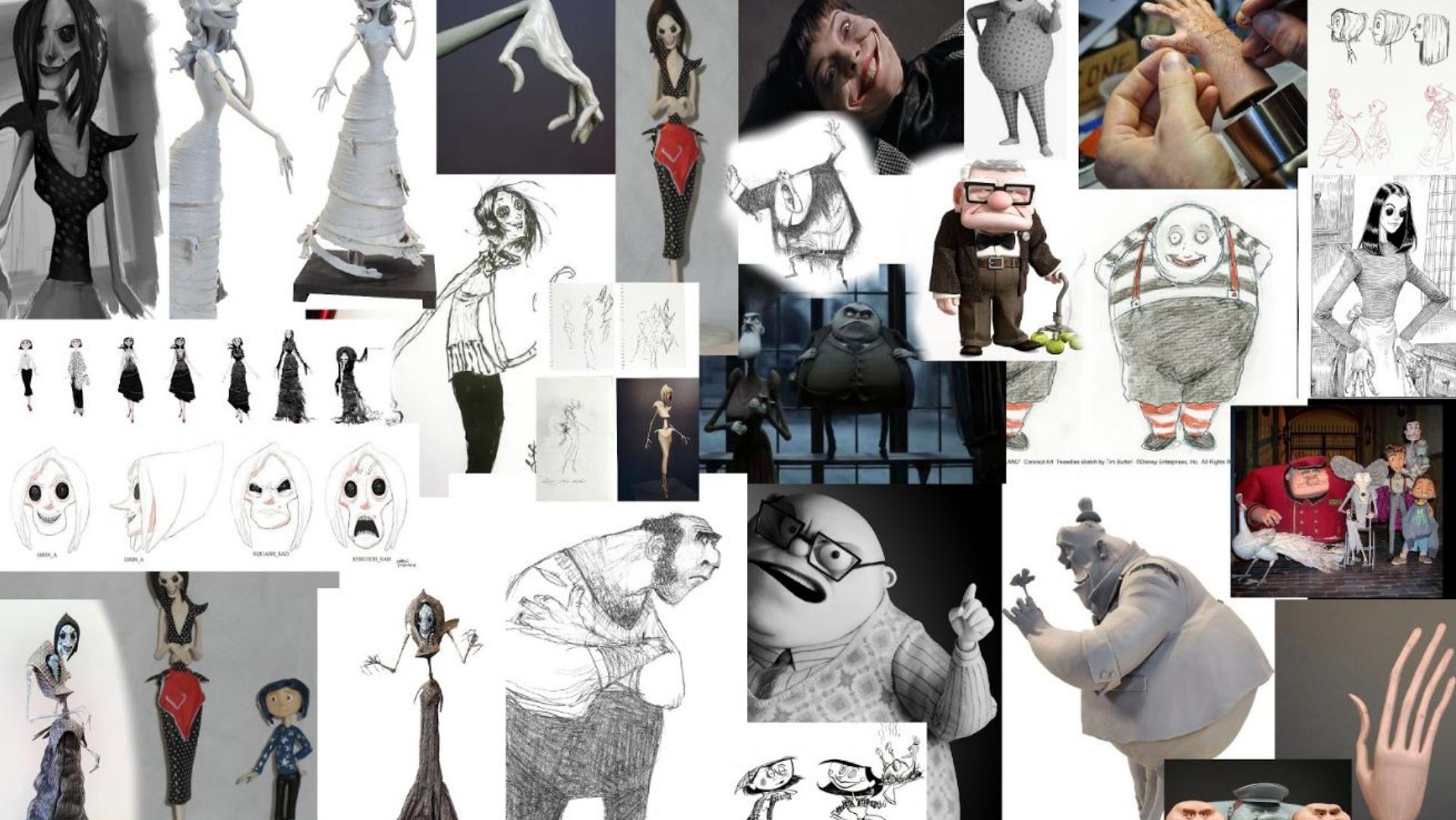
# AMBIENTACIÓN



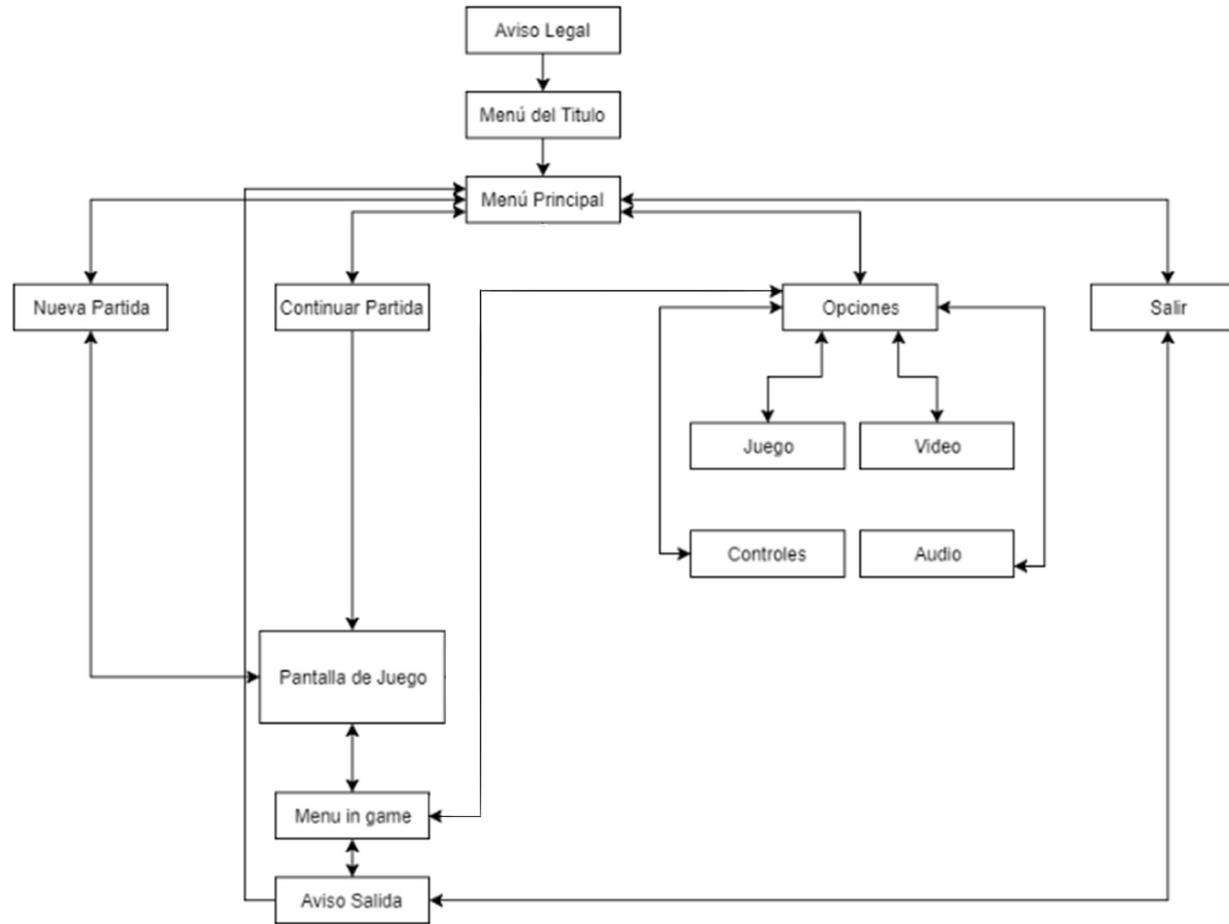
# PERSONAJES







# GAME FLOW



# MECÁNICAS DESPLAZAMIENTO

**Caminar:** (movimiento estándar)

**Correr:** ( Aumenta la velocidad y el ruido que genera el personaje)

**Sigilo:** (Se vuelve poco detectable y disminuye su velocidad)

**Saltar:** Permite llegar a sitios elevados a cierta altura

**Trepas:** Permite subir por escaleras/cajones

**Planear:** Permite al jugador llegar a lugares más lejanos si salta desde la suficiente altura.

# MECÁNICAS INTERACTUAR

**Interactuar con entorno:** Permite al jugador encender enchufes, clicar botones, encender palancas... (principalmente para resolver puzzles y pasar de nivel)

**Atacar con la linterna:** Permite al jugador defenderse en un nivel concreto.

# SISTEMAS



**Sistemas de inventario:** No existe un sistema de inventario como tal pero sí que se van adquiriendo objetos, simplemente para explicar las nuevas mecánicas (cometa, linterna..)

**Sistema de progresión o evolución del personaje:** El personaje aumenta sus mecánicas y se explican conforme las va adquiriendo

# **DEFINICIÓN ELEMENTOS JUGABLES**

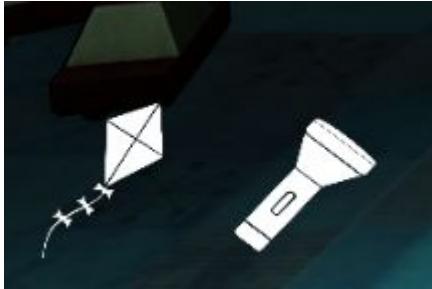
## **DEFINICIÓN DE ÍTEMES Y ELEMENTOS UTILIZABLES POR JUGADOR (FICHA COMPLETA) :**

**Linterna:** Servirá para alumbrar zonas oscuras y descubrir secretos.

**Pilas:** Servirán para hacer funcionar la linterna.

**Cometa:** Servirá para planear (llegar más lejos).

**Llaves:** Servirán para abrir puertas cerradas, solo tienen un uso.



## **DEFINICIÓN DE POWER UPS QUE PODEMOS UTILIZAR DURANTE EL JUEGO (FICHA COMPLETA)**

Se podrían considerar Power Ups los ítems como la linterna y la cometa.

## **COLECCIONABLES DEL JUEGO (SI LOS HAY)**

Fotos de otros niños o pistas que podrán ayudarnos a reconstruir la profunda historia que enmascara este juego.



## **ELEMENTOS U OBJETOS UTILIZABLES PARA RESOLUCIÓN DE PUZZLES O ABRIR ZONAS DE BLOQUEO:**

Objetos para arrastrar: (taburetes/sillas/cajas)

Objetos con los que interactuar: Enchufes, luces, pomos...



# PROTAGONISTA DATASHEET

# DATASHEET

# PROTAGONISTA

## MOTIVACIONES:

### ¿PORQUE EL PERSONAJE ENTRA EN LA HISTORIA?

Es nuestro protagonista.

Se ve envuelto en la historia por culpa de la locura sus padres.

### ¿QUÉ ES LO QUE QUIERE? Y ¿PORQUE LO QUIERE?

Escapar e intentar sobrevivir de sus padres ya que quieren matarlo.

### ¿HASTA DÓNDE ESTÁ DISPUESTO A LLEGAR PARA LOGRARLO?

En un principio está dispuesto a cualquier cosa pero su motivación va disminuyendo.



## FICHA TÉCNICA:

### CIUDAD DE PROCEDENCIA:

Americano

### EDAD:

7 años

### ¿Cual es tu asignatura favorita?

-¿Qué es eso?

### ¿Tienes amigos?

-Si! El osito Timmy y mi cerdito.

### ¿Te relacionas con tus amigos?

-Mis padres dicen que salir es muy peligroso.

# DATASHEET PROTAGONISTA

## FÍSICO:

Caucásico, blanco, 65cm de altura, 10 kilos de peso, compleción delgada, rostro sin mucho rasgo característico, pelo corto.

## HISTORIA:

Es un niño huérfano que fue adoptado por una familia muy agradable y vivió pacíficamente hasta el inicio del juego.

## PSICOLOGÍA:

Tímido, introvertido, miedoso.

## PERCEPCIÓN:

Frágil, vulnerable, callado, parsimonioso, simple.





# ANTAGONISTAS DATASHEET

# DATASHEET

## MADRE

### MOTIVACIONES:

#### ¿PORQUE EL PERSONAJE ENTRA EN LA HISTORIA?

Entra en la historia porque es el antagonista de nuestro protagonista y familiar.

#### ¿QUÉ ES LO QUE QUIERE? Y ¿PORQUE LO QUIERE?

Su única motivación es darle un mundo perfecto a su "hijo" (el cual no puede engendrar)

#### ¿HASTA DÓNDE ESTÁ DISPUESTO A LLEGAR PARA LOGRARLO?

Está dispuesto a llegar hasta donde haga falta para cumplir su misión.

### FICHA TÉCNICA:

#### CIUDAD DE PROCEDENCIA:

Americana

#### EDAD:

55 años

¿Qué es lo que mas quieres mas en este mundo?

-A mi querido hijo.

¿Y que serias capaz de hacer por el?

-Cualquier cosa ya que es mi querido hijo.

¿Alguna vez te has enfadado con tu familia?

-¡NUNCA! Mi familia es perfecta.

¿Si pudieras redecorar la casa, que habitación elegirías primero?

-La de mi hijo ya que tengo experiencia, ups!



# DATASHEET

## MADRE

### FÍSICO:

Mujer pálida de gran altura, con rasgos demacrados y marcados por el insomnio. Tiene desnutrición y las extremidades excesivamente largas (Nos puede recordar a un reptil por su constitución alargada y estirada)

### HISTORIA:

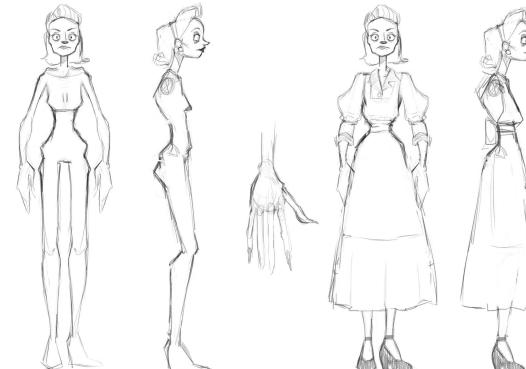
Ella es estéril y las veces que ha intentado tener hijos ha fracasado, eso hace que sienta la necesidad de mostrar su instinto materno ante los hijos adoptados pero poco a poco ese instinto se transforma en rabia y frustración.

### PSICOLOGÍA:

Se puede detectar algún trastorno mental debido a los fuertes y constantes cambios de humor que sufre. Por regla general es positiva y alegre (lo cual es inquietante)

### PERCEPCIÓN:

Mujer cálida, extrovertida, clásica ama de casa, positiva e inquietante. (Trazos de esquizofrenia)



# DATASHEET

## PADRE

### MOTIVACIONES:

#### ¿PORQUE EL PERSONAJE ENTRA EN LA HISTORIA?

Entra en la historia porque es el antagonista de nuestro protagonista y familiar.

#### ¿QUÉ ES LO QUE QUIERE? Y ¿PORQUE LO QUIERE?

Quiere complacer a su esposa debido a su problema para engendrar hijos. Por culpa de estos sucesos se ha convertido en un fuerte devoto de la fe cristiana y se ha sumergido en una enfermedad mental degenerativa.

#### ¿HASTA DÓNDE ESTÁ DISPUESTO A LLEGAR PARA LOGRARLO?

Está dispuesto a llegar hasta donde haga falta para cumplir su misión.

### FICHA TÉCNICA:

#### CIUDAD DE PROCEDENCIA:

Americano

#### EDAD:

56 años

¿Qué es lo que mas quieres mas en este mundo?

-A mi familia

¿Siempre has sido cristiano? ¿Cuando empezaste en la fe cristiana?

-¿Por supuesto! Estas cuestionando mi fe.

¿Tienes problemas con los vecinos o alguien de tu entorno?

-Obviamente no, ¿Me ves como una persona que tendría problemas?



# DATASHEET

## PADRE

### FÍSICO:

Padre robusto y corpulento de baja estatura. Rasgos muy marcados y predomina la forma cuadrada en su constitución. Pelo blanco y gran mentón.

### HISTORIA:

Al conocer a su esposa y darse cuenta que es estéril, se sumergió en una espiral degenerativa la cual se apoderó de su razonamiento. Una de las consecuencias de esta enfermedad, fue creer que sólo dios podría darle un hijo (ofreciendo sacrificios en su honor y volviéndose un devoto de la fe cristiana)

### PSICOLOGÍA:

Hombre frío, tradicional, no suele mostrar sus sentimientos y no muestra empatía hacia nada.

### PERCEPCIÓN:

Da la imagen de lo que es, hombre frío y violento.



# ENEMIGOS

# MADRE

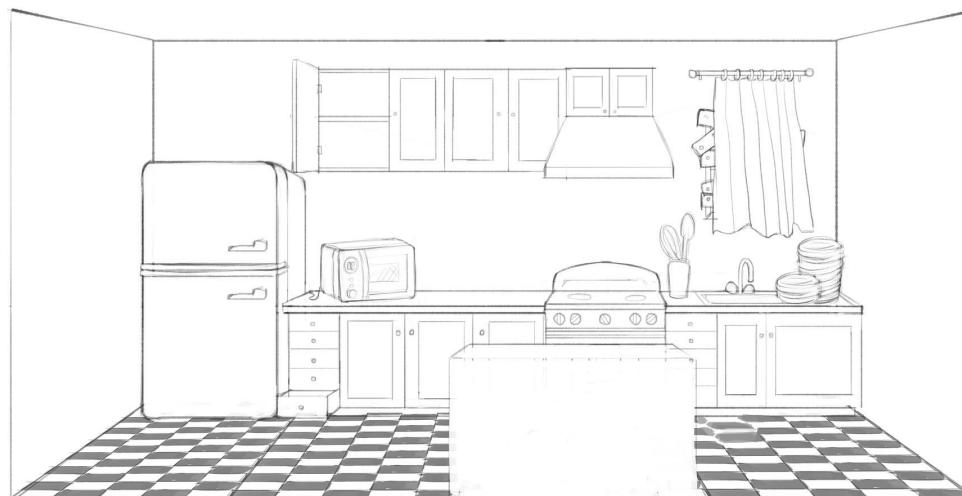
## Habilidades:

Ágil

Rápida

## Zona:

Se encuentra en la cocina haciendo una patrulla entre diferentes tareas,  
desde cortar piezas de comida a lavar platos y colocar las especies en el armario.



# PADRE

## Habilidades:

Fuerte

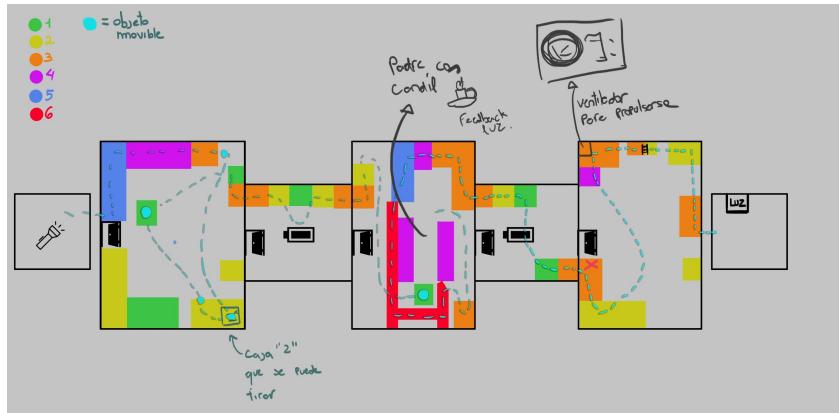
Lento

Bajito

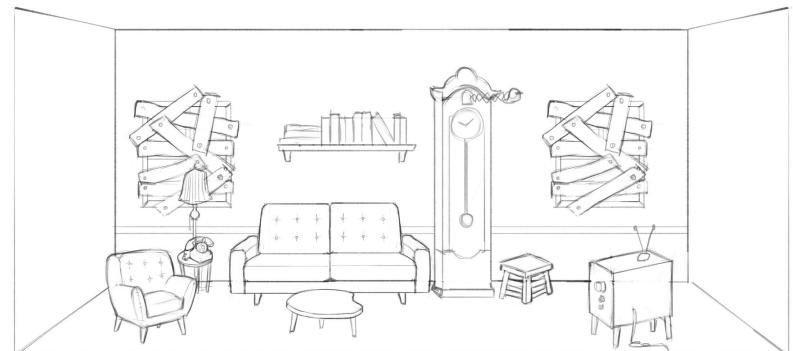
## Zona:

Se encuentra en el desván, intentando coger al jugador a lo largo de las diferentes partes de la habitación.

Patrulla a lo largo de la habitación buscando al jugador, en caso de encontrarle le perseguirá hasta atraparlo o perderlo de vista, el jugador también podrá subirse a un sitio alto para evitar ser atrapado.



También se encuentra en el salón tapiando la última ventana, el jugador deberá entretenarlo encendiendo el televisor o golpeando el reloj para que vaya a esa zona a investigar y poder escapar por la ventana.



# EVOLUCIÓN DE LA HISTORIA DIÁLOGOS

## **PUNTUALIZACIÓN DE SITUACIONES CLAVE EN LA HISTORIA QUE SUCEDEN EL JUEGO. GIROS ARGUMENTALES, MOMENTOS IMPORTANTES O DESTACABLES.**

-El protagonista va al baño, y al volver de su habitación encuentra a su padre acuchillando con énfasis un peluche que está oculto bajo su manta (pensando que es el niño)

-Al verse en apuros el protagonista se encierra en una habitación, y todo a su alrededor empieza a distorsionarse (fruto de su mente)

-Al finalizar el nivel de la habitación distorsionada, el protagonista llegará hasta el desván.

-Una vez en el desván, el protagonista será perseguido por su padre y deberá conseguir la linterna para luego poder salir por la misma entrada de nuevo.

# VFX

**Partículas de polvo:** Partículas que estarán presentes durante todo el gameplay para dar ambientación al gameplay. Es casi imperceptible pero seguirán a la cámara en todo momento. No hace falta que sean muy notables, simplemente que le den movimiento a la escena de manera indirecta.

**Moscas:** Partículas poco relevantes pero presentes en el baño de la casa (al lado de un muñeco de peluche). Simplemente sirven para dar la sensación de abandono de ese peluche y causar misterio en el jugador.

**Oscuridad:** Una de las partículas más significativas e importantes de todo el gameplay. La oscuridad debe aparecer desde la parte inferior de la habitación de "Negación" e ir propagándose por toda la habitación (por eso debe tener un aspecto orgánico). Deben ser muy notables y denotar peligro.

**Bloqueadores:** Muy similares a la oscuridad, deben dar la sensación de oscuridad y miedo para que el niño (protagonista) le de miedo pasar (es una manera de limitar el mapa con cierto sentido).

# SONIDO

Los sonidos serán completamente reales para que el jugador pueda profundizar en el juego y sentirlo como algo real. Queremos una ambientación que se sienta realista y triste a la vez que armoniosa y bonita. También habrá algunas voces que el niño se imaginara (tendrán Pitch, Reverb y un poco de Delay para dar la sensación de que están dentro de su cabeza). Los sonidos que más tenemos que trabajar son los sonidos ambientales (crujidos de tablas del suelo, arrastrar objetos, cosas cayendo...). Podemos conseguirlos de maneras muy variadas, desde distorsionando un sonido propio, como modificando alguno ya existente.

Necesitamos un sonido que en ningún momento te saque de la experiencia de juego y se sienta homogéneo acorde a las imágenes que estamos viendo. Se debe crear una atmósfera de empatía entre el jugador y el personaje, y hay que conseguirlo mediante música triste y que hace que el jugador se sienta así.

# SONIDO

Los sonidos más importantes serán:

- Los pasos (muy importante)
- Arrastrar objetos
- Planear con la cometa
- Saltar
- Encender interruptores (linterna, motores eléctricos...)

Desglose de sonidos:

- Musica menú
- Musica Final del juego
- Musica gameplay (tranquila)
- Musica Gameplay (persecución)
- Sonido para cambiar de menús (elegir opciones...)
- Sonido tablas crujiendo
- Sonido pasos
- Sonido linterna
- Sonido cometa al planear
- Sonido luz fallando (bombilla)
- Sonido mover cajas
- Sonido mover taburete
- Sonido respiración
- Sonido cadena del váter
- Sonido de cuchillo (cuchilladas)
- Sonido de conexiones eléctricas mal conectadas
- Sonido puerta abriéndose
- Sonido escalera bajando
- Sonido tirar objetos al suelo
- Sonido de voces
- Sonido voz del padre

# MÚSICA

Necesitamos una música triste y pausada por regla general en el juego, aun así tendremos que trabajar en música frenética para las persecuciones.

Como instrumentos principales habíamos pensado en un violín y un piano para ambientar el juego con un aire enigmático y melancólico. En todo el juego los sonidos son completamente realistas para que el jugador se sienta dentro del mismo (aunque para dar la sensación de agobio también podemos añadir voces distorsionadas, sin abusar).