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, asi pasando la quinta fase, aceptación.

FICHA DEL JUEGO

NOMBRE: Sleepwalker
NOMBRE DEL ESTUDIO: Night Owl
GÉNERO: Puzle, 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 avispados 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 coleccionables.

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 (según las intuya el jugador en el momento) y no afectarán a ninguna recompensa ni

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 rapido sera capturado. 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 todo 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, atacar con la linterna (únicamente en cierta fase), interactuar con el entorno. Durante la majoria del juego el personaje no puede atacar.

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

CORALINE

Aviso Legal
Menú del Titulo
Menú Principal
Nueva Partida
Continuar Partida
Opciones
Salir
Juego
Video
Controles
Audio
Pantalla de Juego
Menu in game
Aviso Salida

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
Trepar: 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 combate: Sistema de combate muy estándar y limitado ya que solo se usará en un nivel del juego. Es un ataque frontal de corto alcance.

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 ÍTEMS Y ELEMENTOS UTILIZABLES POR JUGADOR (FICHA COMPLETA) : Ventilador: Servirá para quitar basura de nuestro camino

Linterna: Servirá para alumbrar zonas oscuras y espantar a las "sombras"

Cometa: Servirá para planear (llegar más lejos)

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

Se podrían considerar Power Ups los ítems.

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 PUZLES O ABRIR ZONAS DE BLOQUEO:

Objetos para arrastrar: (taburetes/sillas/cajas)

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

PROTAGONISTA DATASHEET

DATASHEET
PROTAGONISTA

FICHA TÉCNICA:

CIUDAD DE PROCEDENCIA:

Americano

EDAD:

7 años

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.

¿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, complexión 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

¿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!

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

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

Zona:
Se encuentra en el salon tapiando la última ventana, el jugador deberá entretenerlo encendiendo el televisor o golpeando el reloj para que vaya a esa zona a investigar y poder escapar por la ventana.

SOMBRA DE JOHNNY

Habilidades:
Fuerte
Ágil/Lento

Zona:
Se encuentra en el desván, donde el jugador deberá pelear contra el.

Fases:
Cada cierto número de golpes irá cambiando de fases.

-Primera fase: empieza la pelea siendo una masa de oscuridad uniforme, con golpes lentos pero contundentes.

-Segunda fase: cogerá una forma más humanoide y disminuirá un poco su tamaño, ganando velocidad en sus ataques.

-Tercera fase: adquiere la misma forma que el protagonista y tamaño, aumentando aún más su velocidad de ataque.

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 habitacion 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 en el desván, el protagonista escucha a sus padres hablar, parte de esa conversación le llevan a sentir una rabia interior impropia de él (fase de la Ira)

-Cuando llega al salón ve a su padre tapiando la última ventana para que el protagonista no pueda escapar, intenta pasar desapercibido, pero es en vano.

-Un giro importante en la historia es cuando el protagonista descubre una pared “secreta” en la habitación de los padres que es cuanto menos perturbadora.

-Otro momento clave en la historia es cuando los padres preparan una especie de “recorrido” por el salón lleno de trampas, a modo de diversión para su persona.(también en esa escena pasa la fase de negociación)

-Al pasar a la fase de la depresión, el protagonista es perseguido por sus propias sombras (simbolizando sus miedos y temores) hasta que al final cae al suelo.

-Finalmente se pasa a la fase de la aceptación donde a pesar de tener opción de esconderse, nuestro protagonista acepta su destino. (Muchos momentos claves serán guiados a traves de diálogos entre los padres o feedback sonoro)