

Florida Universitaria

3º Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas

GDD

The Lighthouse

Índice

Introducción.....	3
Justificación.....	3
Planteamiento del problema.....	4
Objetivos.....	5
Gameplay.....	7
Metodología de los Minijuegos.....	12
Mecánicas.....	12
Planning y organización general.....	17
Producción de los Minijuegos.....	18
ARTE Guión, storyboard, wireframes. Referencias, concept art, claves de color...	
Sistema visual: interfaces, HUD, modelo de cámara.....	18
RESULTADOS.....	22

Introducción

Justificación

Este proyecto trata de enseñar a la gente el problema de la soledad debido a la pérdida de un ser querido. Nuestro objetivo a completar es que cualquier jugador pueda entender el mensaje que queremos dar en nuestro juego; ya que, según el equipo de trabajo, “*La soledad por el dolor solo lleva a la decadencia de la mente y el alma, y aunque el camino para la aceptación puede ser difícil, al final se verá recompensado por tener el corazón y el alma en paz*”.

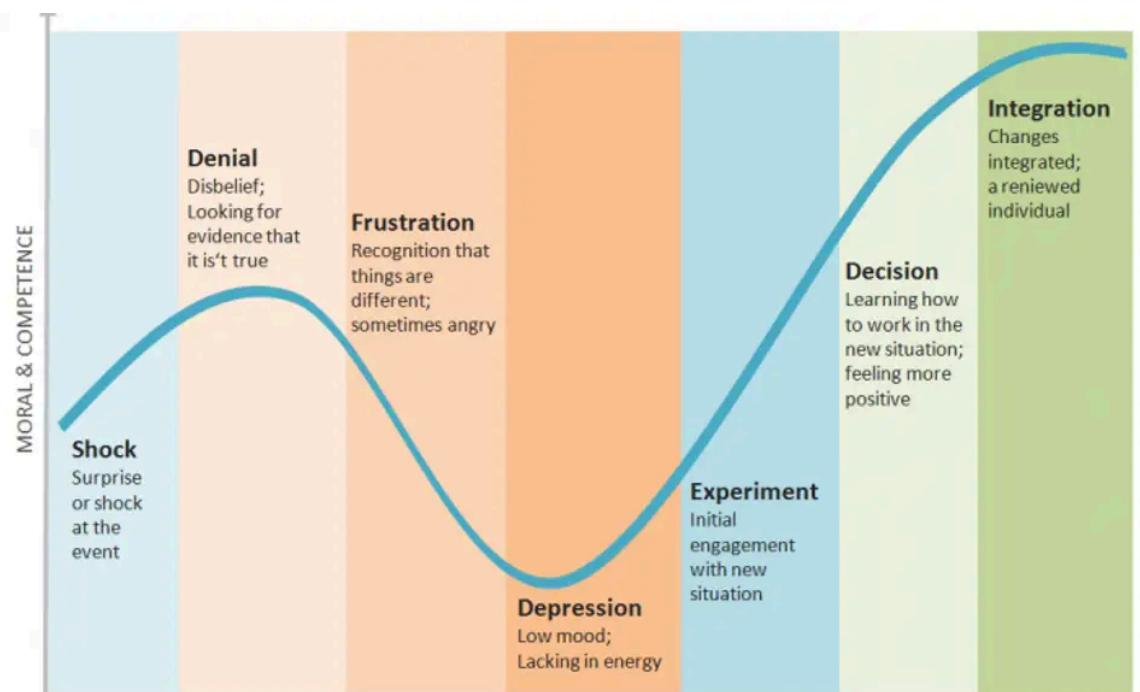
Para darle más fuerza a nuestro mensaje, la paleta de colores y los escenarios van a reflejar las emociones del protagonista. En los primeros niveles, la paleta de colores es principalmente gris y oscura, ya que el anciano está decaído por la pérdida, pero en los niveles finales, la paleta es más viva y predominan los colores claros.

Queremos que nuestro juego sea accesible para cualquier persona y cualquier edad, desde jóvenes de 20 años hasta mayores de 70 años, lo que realmente nos importa es que la persona haya o esté viviendo una experiencia similar a la de nuestro juego, para que podamos ayudarle a superar su problema.

Planteamiento del problema

El juego trata de un anciano que vive en un faro, el cual hace tiempo falleció su nieta, lo cual le ha alterado sus emociones. Se embarcará en un viaje emocional, donde tendrá que superar las diferentes etapas del duelo debido a la pérdida de su nieta, hasta que vuelva a recuperarse como un hombre tranquilo y feliz.

Para definir correctamente las emociones del anciano y la evolución de su duelo interno, nos basamos en las **etapas del duelo de Sigmund Freud**.



El orden de los minijuegos sigue el orden de la tabla.

La etapa de shock ya ha ocurrido en el pasado, así que el primer minijuego comienza en la etapa de negación. En este momento, el anciano tiene visiones de la niña, porque no acepta su pérdida.

Más adelante, llega a la etapa de frustración, donde se da cuenta de cosas que hacía en el pasado con su nieta, pues ahora las hace solo y eso le molesta. Después, desarrolla un episodio de depresión, donde añora los buenos momentos con su nieta y se pone triste. Más adelante, comienza a hacer pequeños cambios y experimentar en su vida, probando a guardar cosas del pasado para seguir adelante.

Al final toma la decisión de guardar las cosas de la niña y acepta finalmente que su nieta ya no está. Después de haber superado el duelo, vuelve a guiar a los barcos con el faro, retornando como un miembro útil para la sociedad.

Objetivos

Nuestro juego quiere hablar sobre el desarrollo de la superación de la pérdida y como esta puede afectar a la gente.

El primer minijuego, que trata de ordenar la cocina, representa como ordenar los pensamientos puede ser un gran primer paso para superar cualquier situación.

El segundo minijuego trata de preparar la comida tanto para el anciano como para la niña, el cual refleja la negación de la pérdida del ser querido, porque el anciano le prepara la comida a la niña aunque realmente no esté.

El tercer minijuego trata de reparar las tuberías en la zona de las calderas, el cual frustra al anciano porque le evoca recuerdos del pasado. Esto representa la frustración de tratar de reparar algo cuando estás siendo interrumpido constantemente.

El cuarto minijuego trata de ordenar los objetos que se han roto debido a un golpe que ha dado a la mesa por un ataque de furia. Esto representa las consecuencias de la ira y lo destructivo que puede ser.

El quinto minijuego trata de llegar al generador de electricidad atravesando la oscuridad del faro, pero en el camino, se encuentra con siluetas y alucinaciones del pasado, el cual representa la tendencia a revivir recuerdos cuando se enfrenta a la soledad, y como se debe enfrentar a ello.

El sexto minijuego trata de reparar las ventanas del faro con fragmentos de vidrio, desbloqueando recuerdos de la niña. Esto representa cómo los recuerdos fragmentados pueden reconstruirse a través de la interacción y la resolución de puzzles.

El séptimo minijuego trata de limpiar una zona del faro llena de objetos sentimentales, los cuales debes decidir si guardarlos o desecharlos. Esto representa cómo las decisiones afectan al proceso del duelo.

El octavo minijuego trata de desbloquear el candado que custodia la llave de la habitación de la niña, el cual la usa para abrir la habitación y se encuentra con el zapato que se encontró el día que la niña falleció. El camino de la bolita hacia la meta representa el camino del alma del anciano tratando de llegar a la verdad.

El noveno y último minijuego trata de disipar nubes negras del cielo con el faro, mientras aparecen nubes blancas que debes proteger. Esto representa lo que sigue al terminar una situación traumática y superar todas las partes del duelo.

En los primeros minijuegos, la paleta de colores es más oscura y grisácea, ya que el anciano aún está en las peores etapas del duelo, pero a medida que avanza la historia y el anciano mejora, la paleta se vuelve más viva.

Gameplay

Protagonizas a un abuelo que reside en su viejo y desgastado faro. Este, tiene una niña pequeña de la cual cuida. Cada día tiene ciertas tareas para hacer para ir reparando su faro, al que ha dedicado su vida y su ambición. Día tras día habla con la niña y juega con ella arreglando partes del faro que representan las distintas partes de su vida y pasado. Al final, el abuelo consigue arreglar el faro y encender su luz, y la niña desaparece completamente. La cual disipa toda la niebla y deja entrever más territorio en la lejanía, superando la pérdida de la niña y su depresión.

El juego comprende dos modos de juego, cuando te mueves por el faro y cuando resuelves los minijuegos. Al moverte por el faro es un juego de scroll lateral, similar a juegos como paper mario. Cuando seleccionas el minijuego correspondiente, usarás el ratón para mover objetos o apuntar cosas, similar a juegos como Among Us.

El anciano es un pobre hombre viejo que reside en un viejo y desgastado faro, en el cual cuida de una niña mientras realizas tareas para arreglar el faro

La niña es amable y adorable, la cual la está cuidando un hombre viejo en su faro, la niña sigue al hombre a todas partes. Tiene un aura misteriosa

El juego transcurre en un faro, el cual está abandonado y tiene un aire melancólico. A medida que el juego avanza, el lugar se hace más ameno y tranquilo.

Para hacer este juego, nos hemos basado en el videojuego de F.A.R. Lone Sails, y en su secuela F.A.R. Changing Tides ya que la temática es similar y la paleta de colores oscura se acerca a lo que buscamos



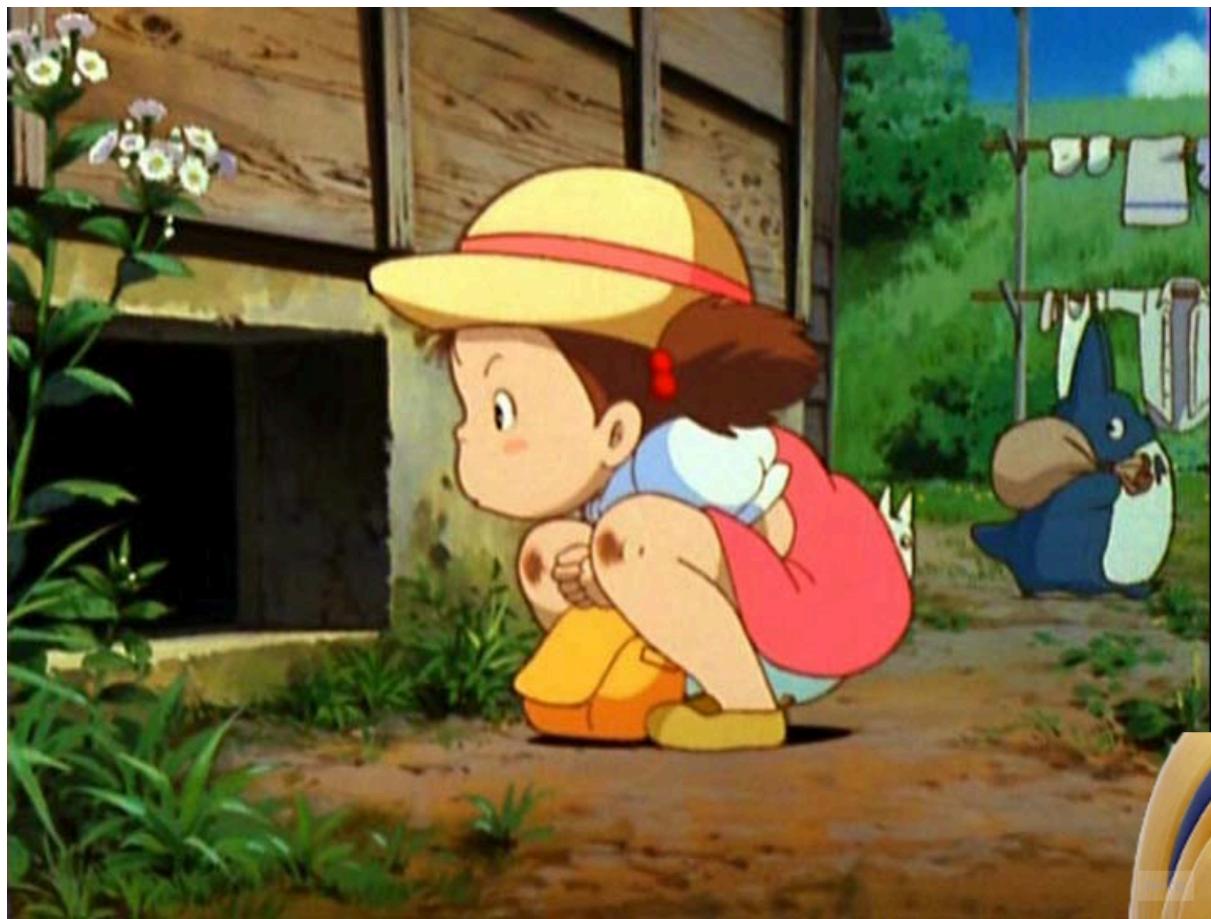
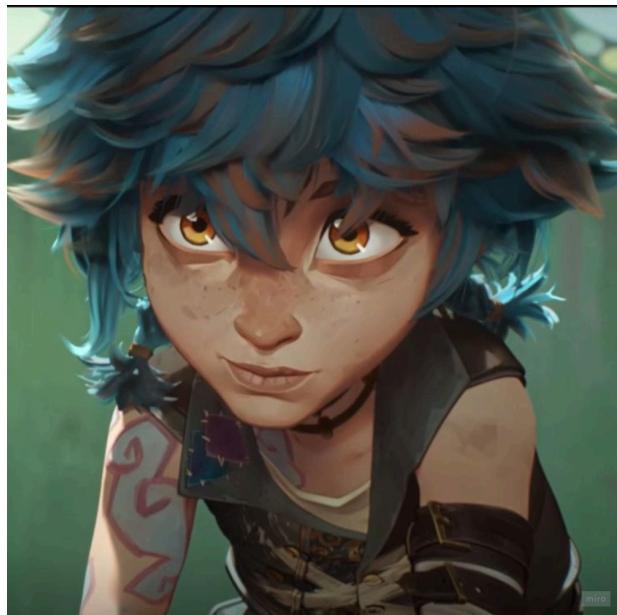
Al avanzar el juego, la paleta de colores se hace más viva, del cual nos hemos basado en los juegos de The Legend of Zelda The Wind Waker y en Summer in Mara



Para el diseño del anciano, pensamos en obras ficticias como El faro, donde aparece Willem Dafoe, o Klaus, ya que buscábamos un hombre mayor con vello facial, dando la sensación de alguien que le da igual todo ya que no se preocupa ni por sí mismo.



Para el diseño de la niña, pensamos en obras como Arcane o Mi vecino Totoro, ya que buscábamos una niña inocente y adorable.

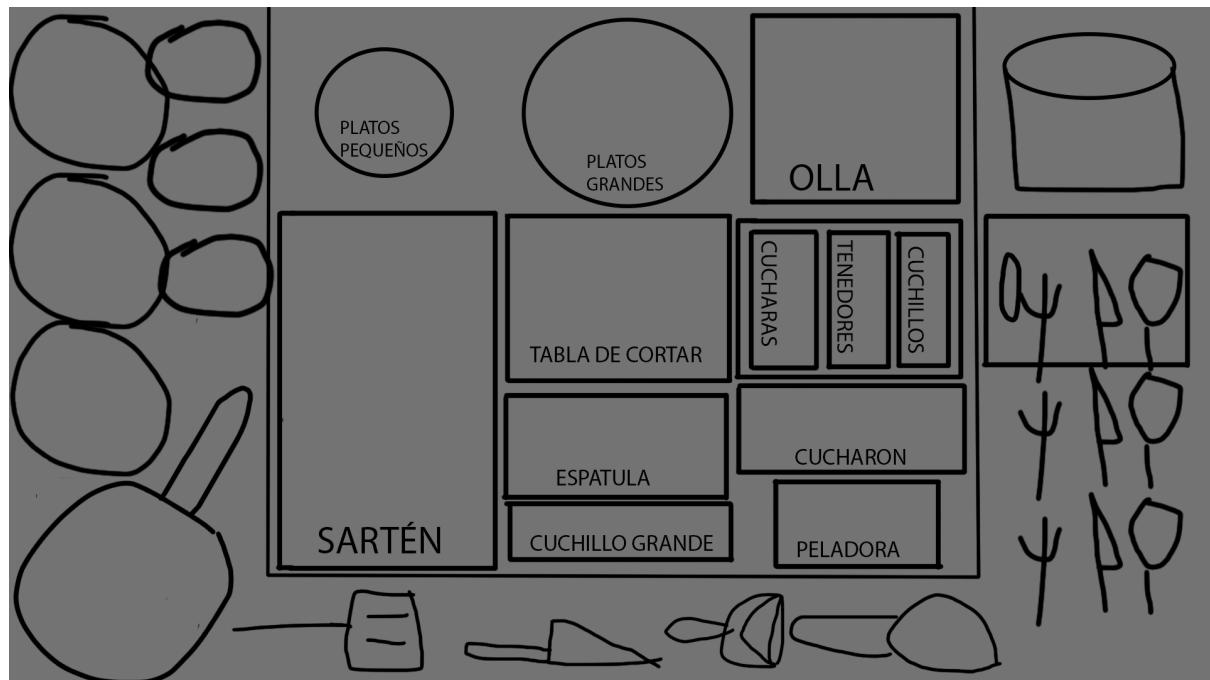


Metodología de los Minijuegos

Mecánicas

Álvaro

En el primer minijuego, el anciano debe ordenar la cocina ya que está hecha un desastre, y tienes que preparar la comida. Abre el cajón donde guarda todos los utensilios, cubiertos y demás. Es así como debe organizar correctamente los objetos, colocándolos en el lugar adecuado o apilarlos uno sobre otro. En la imagen de abajo se muestran los huecos correspondientes de cada objeto, pero en el juego, no se verá el texto. Los platos grandes y pequeños se deben apilar uno sobre otro en su respectivo hueco, al igual que los cubiertos. La olla y la sartén deben de colocarse en sus respectivos extremos, la tabla de cortar debe de colocarse en el medio, el cuchillo, la espátula, la peladora y el cucharón, deben de estar juntos por la parte inferior derecha del cajón. Después de organizar todos los objetos, la cocina está lista para empezar a cocinar y empezar el minijuego 2.



David

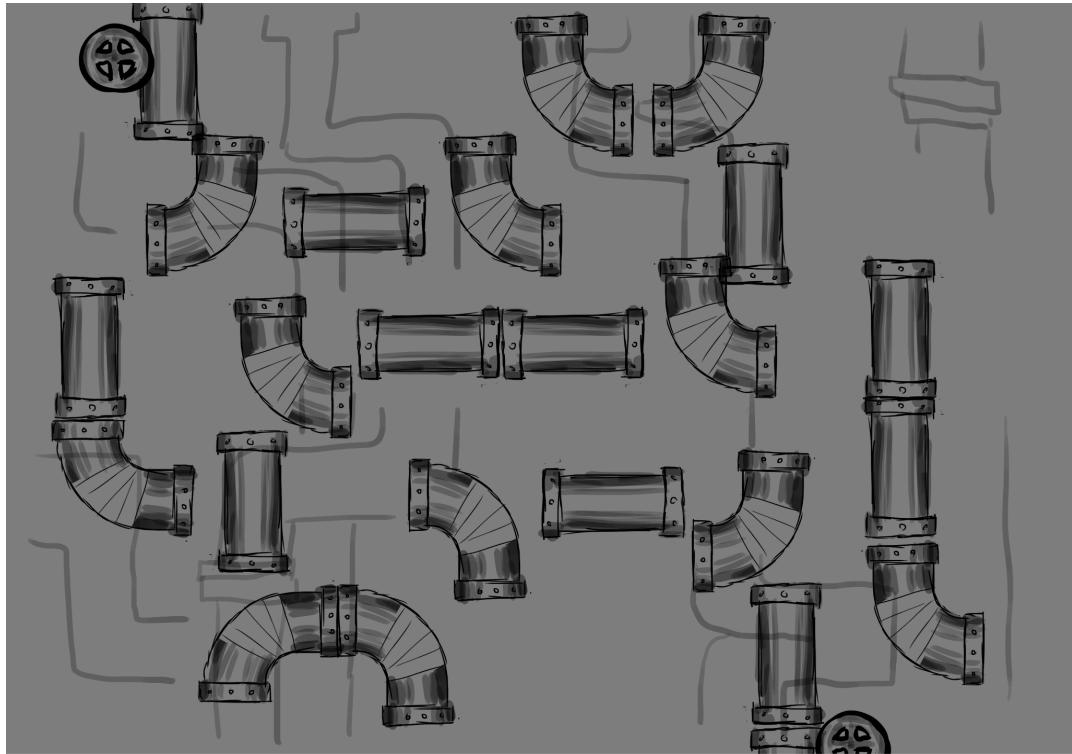
En el segundo minijuego, el anciano tiene que preparar la comida para él y la niña. Primero preparas el plato de la niña, el cual será fish & chips. Tienes una sarten, un plato con huevo batido y otro plato con pan rallado a la izquierda; en el centro tienes la tabla de cortar, donde tienes el pescado y una patata, y a la derecha, tienes un cuchillo y una peladora. Para preparar el plato, primero debes de pelar la patata, luego debes de cortar el pescado y la patata ya pelada. Una vez tengas los dos ingredientes cortados, debes preparar el pescado para poder freírlo. Primero debes de poner el pescado en el plato con huevo, después, ponerlo en el plato con pan rallado, y después, ya está listo para ponerlo a freir junto a las patatas.

Para dejar clara la progresión del jugador en el nivel, se le mostrará a la derecha una hoja/libreta donde estará apuntado la receta a seguir en cada momento, y cuando el jugador tenga parte de la receta, dicha parte, se tachará o pondrá en color verde.

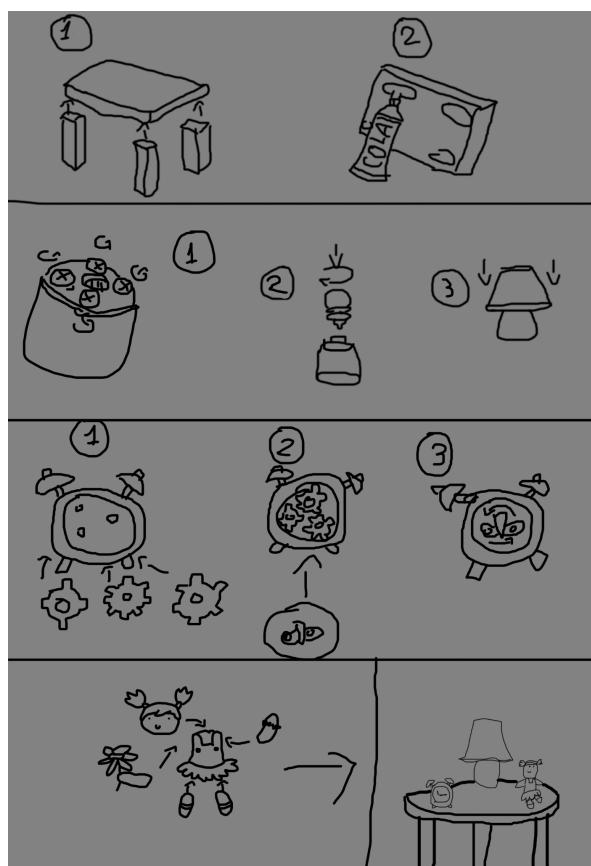
Cuando terminas el plato de la niña, te das cuenta de que te has quedado sin suficiente huevo y pan rallado, y para colmo, los fogones se estropean. El anciano entonces decide improvisar un guiso con las sobras del pescado. Aparta los platos y la sarten, y se acerca una olla. Saca una patata y una zanahoria, las pela con la peladora, luego corta en rodajas lo que queda de pescado, la patata y la zanahoria, y lo mete todo en la olla

Rafa

En el tercer minijuego, el anciano debe reparar las tuberías de la sala de las calderas, ya que están filtrando vapor. Debe de crear un camino con las piezas de las tuberías de la pared, y conectar las tuberías con las manivelas. Para ello, el anciano debe de rotar las piezas de la pared, hasta crear el camino deseado.



Víctor



En el cuarto minijuego, tras el ataque de ira del anciano, este tira una mesa con varios objetos encima: Una lámpara, un reloj y un muñeco. El objetivo es reparar los 3, en una vista 3D y permitiendo rotar el objeto para verlo mejor. Primero, el jugador debe reparar la mesa, aplicando cola sobre las patas, y luego pegar cada una de ellas al tablón central de la mesa. Para reparar la lámpara, primero se debe atornillar la base para insertar la bombilla, rotando 4 tornillos para el encaje. Luego, se inserta la bombilla y la capa exterior de la lámpara.

Tras eso, hay que reparar el reloj, insertando engranajes en su interior

para que encajen. Luego, se tapa el reloj y se le da cuerda para que funcione. Por último, simplemente hay que unir las partes del muñeco para que estas encajen y, luego, colocar los últimos 3 objetos sobre la mesa.

Emi

En el quinto minijuego, las luces y la electricidad del faro se apagan de golpe, cubriendo el faro de oscuridad y niebla. El anciano sacará una linterna que desprende una luz cónica, que se puede apuntar hacia arriba y hacia abajo, y eso permite ver a través de la oscuridad. Usando la linterna, el jugador deberá avanzar a través del faro y guiarse hacia el exterior. Mediante la interfaz, se le indicará al jugador la ubicación del generador, para que empiece a ir en su dirección.

A través de la oscuridad, el anciano tiene pequeñas alucinaciones. Puede ver siluetas, sombras, visiones escalofriantes de la niña, susurros... Esto no daña al jugador, simplemente está pensado para meter tensión. Tras salir del faro y atravesar el exterior, el jugador encontrará un juego de conectar cables. Cada puerto del cable tendrá un color, y el jugador deberá unir cada cable con su respectivo color. Al unir los cables de manera correcta, la electricidad quedaría restaurada en el faro, y la oscuridad desaparecería.

Sergi

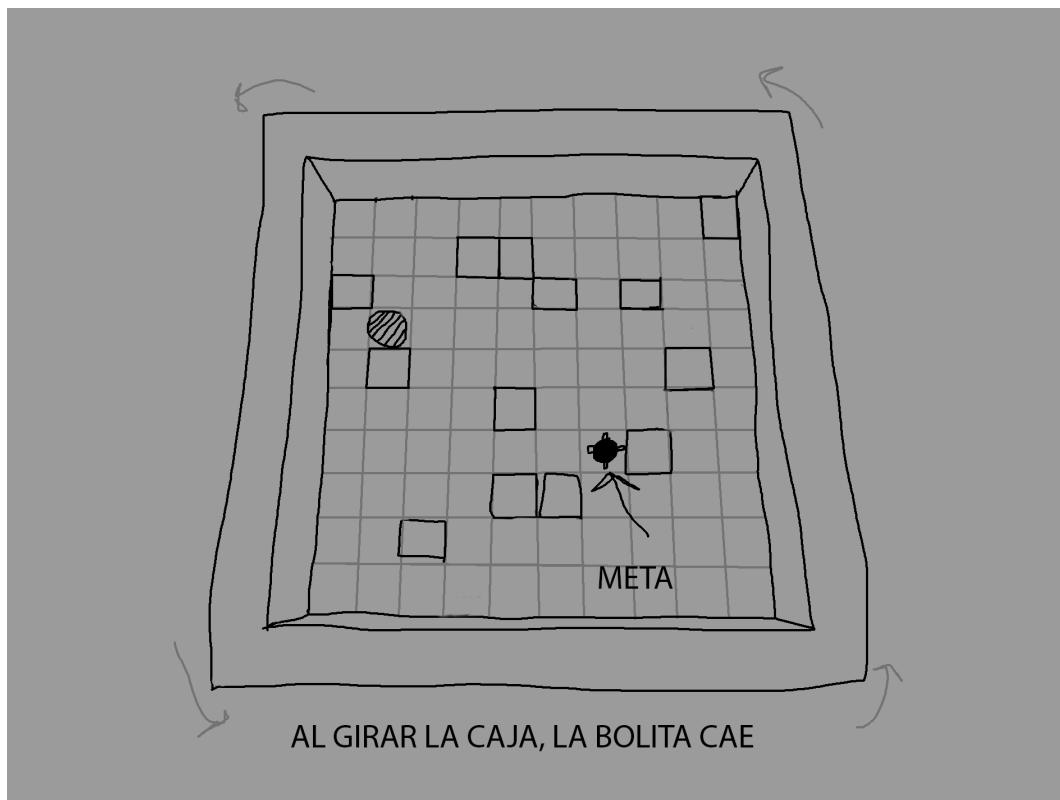
En el sexto minijuego, el jugador debe reconstruir un vidrio de una ventana. En el faro hay repartidos al menos 12 trozos de cristal, que el anciano deberá buscar en las distintas habitaciones. Mediante un destello o un brillo se indicará en qué punto de la habitación se encuentra el vidrio. Estos se irán almacenando. Cuando el jugador reúna los doce, se acercará a la ventana que debe reconstruir, aparentemente vacía. Como si se tratase de un puzzle o un tangram, el jugador deberá arrastrar las piezas de la ventana para que encajen de manera correcta. En cada pieza se puede ver el fragmento de una imagen, que cuando sea reconstruida podrá verse al completo y así desbloquear un recuerdo del anciano

Óscar

En el séptimo minijuego, el anciano llega a una habitación llena de objetos y recuerdos, debe decidir si guardarlos o desecharlos. La idea es que para ir superando la pérdida, el jugador deseche los objetos de la niña. Cada vez que el jugador sostiene uno de los objetos de la habitación, se le marcará en la interfaz que pulse un botón X para guardarlo, o que camine hacia la basura para poder desecharlo. Si el jugador decide guardar un objeto de la niña, habrá más oscuridad en el faro, en cambio, si decide tirarlo, podrá ver que cada vez el exterior está más iluminado. También habrá objetos que no sean relevantes si tirar o guardar. Al final, el jugador notará que hay una caja que el anciano no ha tirado.

Arnau

En el octavo minijuego, el anciano tiene que desbloquear la caja que se ha encontrado en el anterior minijuego. Esta caja tiene un candado con forma de laberinto, que tiene una bolita dentro. El anciano puede girar la caja a la izquierda o a la derecha, para que la bolita caiga. En el laberinto hay obstáculos, los cuales sirven para ayudar a posicionar la bolita a medida que giras la caja. Tu objetivo es meter la bolita en el agujero para desbloquear la caja.



Enrique

En el noveno minijuego, el anciano ya ha superado sus problemas. Activa el faro y aparecen diferentes nubes, las blancas representan pensamientos positivos y las negras pensamientos negativos. El anciano tiene que guiar la luz del faro para disipar las nubes negativas, para despejar su mente

Planning y organización general

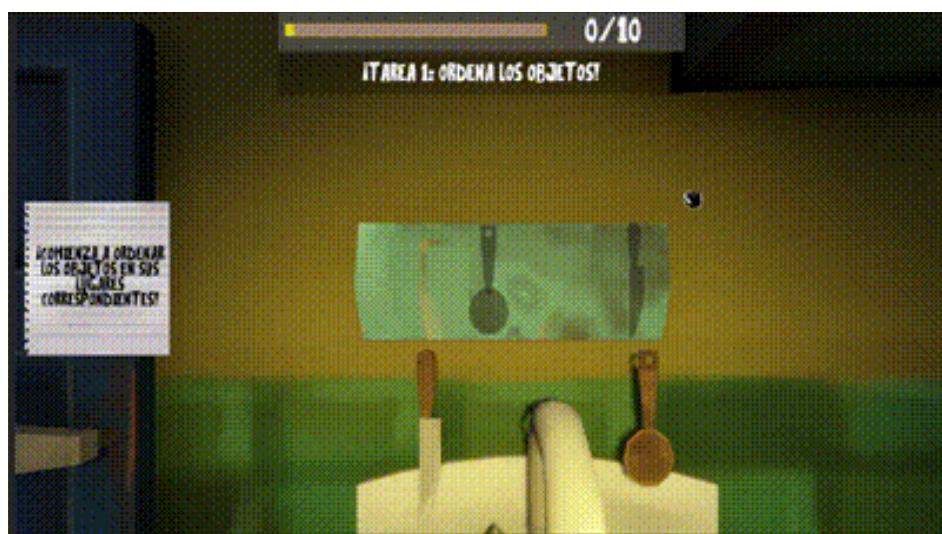
del proceso de trabajo.

En Pre-producción, para el día 28 de febrero queremos terminar todos los concepts y el prototipado de los minijuegos.

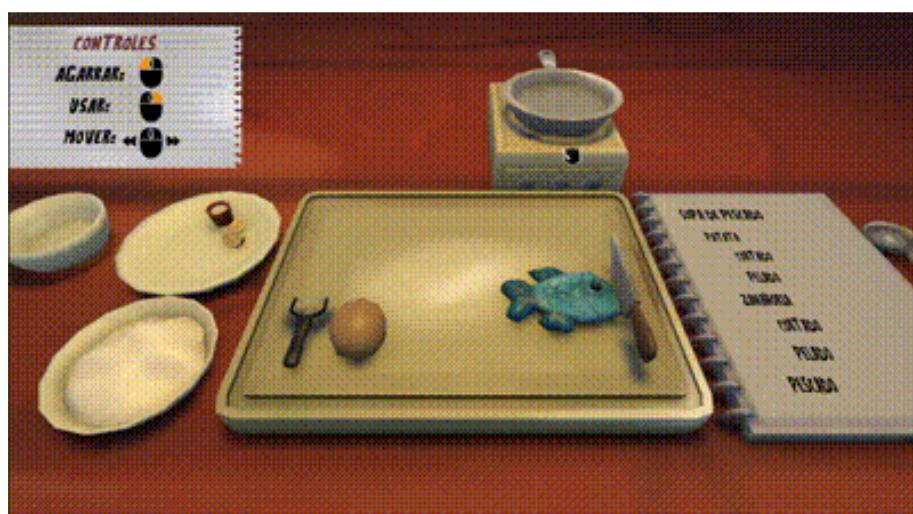
Producción de los Minijuegos

ARTE Guión, storyboard, wireframes. Referencias, concept art, claves de color... Sistema visual: interfaces, HUD, modelo de cámara...

HUD MINIJUEGO 1:



HUD MINIJUEGO 2:



HUD MINIJUEGO 3:



HUD MINIJUEGO 4:



HUD MINIJUEGO 5:



HUD MINIJUEGO 6:



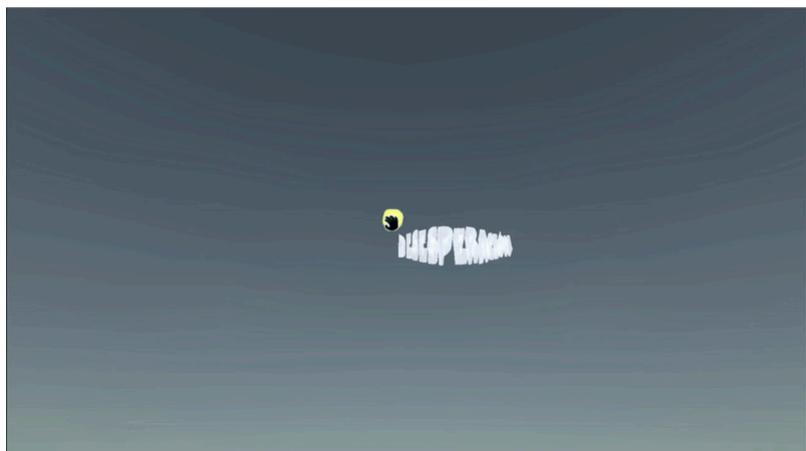
HUD MINIJUEGO 7:



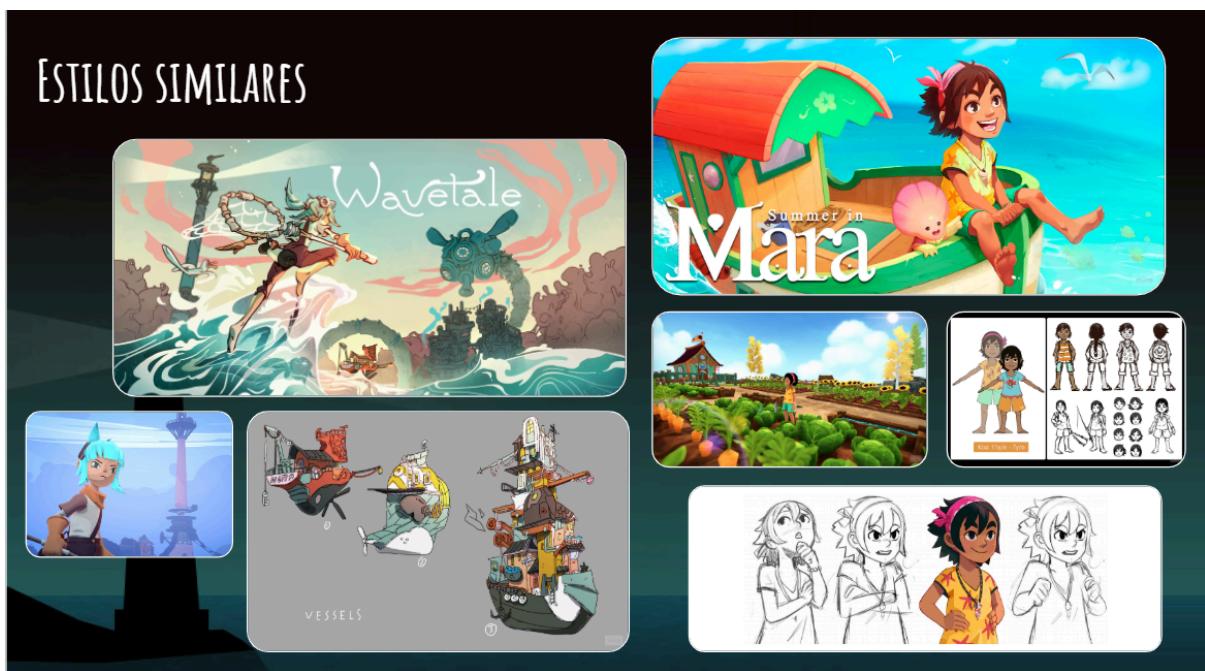
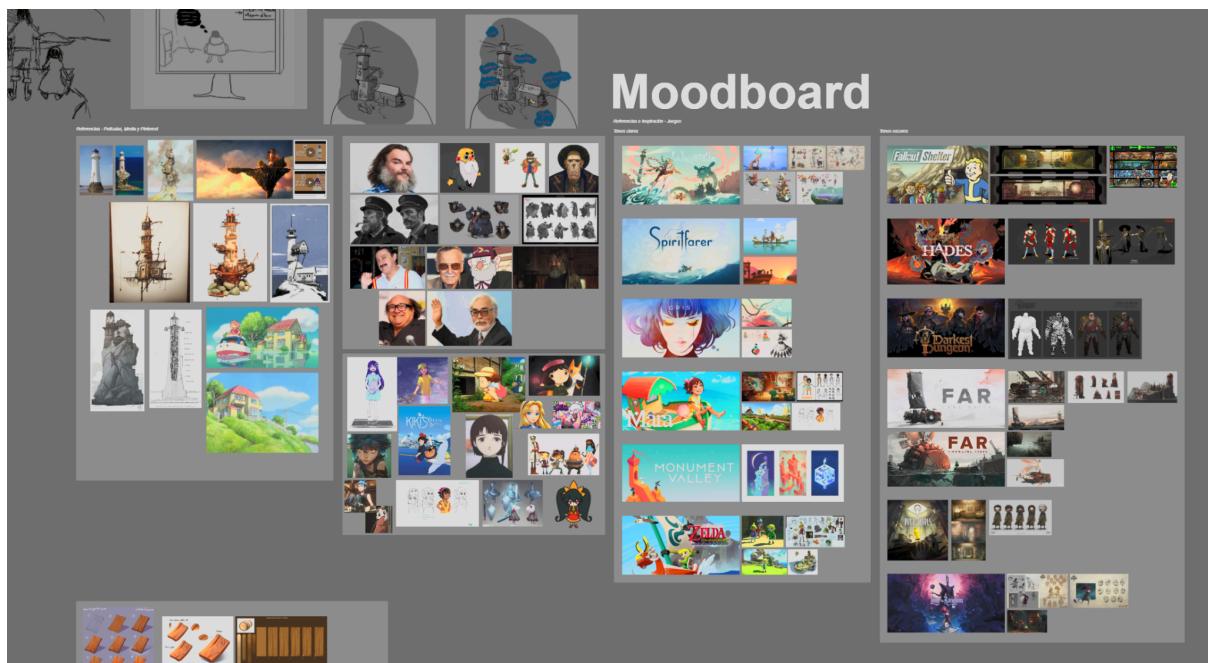
HUD MINIJUEGO 8:



HUD MINIJUEGO 9:



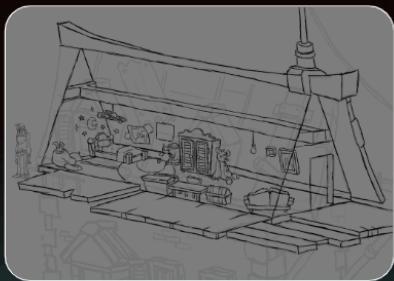
RESULTADOS



OTRAS INSPIRACIONES



CONCEPTS DEL FARO



CONCEPTS DE PERSONAJES



ABUELO: MODELO Y TEXTURAS



NIÑA: MODELO Y TEXTURAS



HUD / ESCENARIOS

