

Game Design Document

1. CONCEPTO

1.1. Título

El título del juego es “Home Prison”.

1.2. Resumen del concepto

Una chica se despierta de repente en su cuarto como otro día cualquiera, salvo que está atrapada y debe escapar. Debes superar los retos de diferentes habitaciones para conseguir la libertad.

1.3. Género

La temática del juego es “Escape Room” con ambientación de estilo 2D clásico.

1.4. Público objetivo

Este juego va destinado a jugadores desde adolescentes a los 35 años, que son las generaciones que conocieron los juegos clásicos que se asemejan a la presentación de “Home Prison”, así como aficionados a los puzzles en general. El juego es apto para todos los públicos.

1.5. Propuesta de valor

Home Prison busca crear un contraste único entre la seguridad y el peligro, convirtiendo en un mismo elemento un hogar y una prisión. El poder de esa temática se representa a través de los ojos inocentes de una niña, con una presentación sencilla y amigable que contrasta con las circunstancias.

2. DISEÑO DEL PRODUCTO

2.1. Experiencia de juego

El jugador controla a una niña que un día despierta en su habitación, cerrada por una puerta con clave de seguridad. A partir de ahí, su objetivo se convierte en escapar de la casa. Aun pareciendo una situación grave, el personaje muestra calma y entereza para resolver el puzle gigante en el que se ha convertido su casa.

Se busca que el jugador disfrute de puzles temáticos cortos, en el que cada uno representa una estancia diferente de un hogar de aspecto normal. Aunque la temática de fondo sea el problema de escapar, la ambientación es ligera y agradable, ayudando al a vivir la experiencia desde la perspectiva de la protagonista, que vive una aventura.

2.2. Imagen y audio

El juego se desarrolla en habitaciones de una casa, con elementos realistas y fácilmente reconocibles. Esta creado en 2D mediante sprites, lo que otorga un aspecto agradable, sencillo y desenfadado, muy reminiscente de los juegos RPG o plataformas da hace años.

La música transmite sensaciones relajadas y positivas, acorde al estilo visual, con el objetivo de transmitir el punto de vista de la protagonista.

2.3. Plataforma, tecnologías y alcance

El juego se ha diseñado para Windows, creado en Unity con estilo 2D mediante scripts con lenguaje C#. El tiempo de desarrollo son 3 meses por un único desarrollador.

3. SISTEMA DE JUEGO

3.1. Ciclo de juego y progresión

Cada nivel consiste en una habitación donde la única salida es una puerta bloqueada. Para escapar, es necesario introducir un código numérico. Para descubrir ese código, el jugador debe inspeccionar la sala en busca de interacciones que le proporcionen las pistas necesarias para abrir la puerta.

La progresión del juego consiste en superar varias salas, cada una con su propia ambientación y puzles por resolver.

3.2. Sistemas de juego

El juego se fundamenta en la interacción con objetos para obtener información. Esa información se muestra generalmente en forma de diálogo.

El diálogo se crea con el lenguaje Ink y consiste en ir mostrando contenido en una caja de texto y en ocasiones ofrecer al jugador varias opciones que afectan al desarrollo de la interacción.

La puerta de salida presenta un panel numérico con botones para introducir códigos numéricos y comprobar si son correctos. Si coincide con el número secreto, la puerta se abre.

La representación 2D del juego se realiza mediante sprites y tilesets apoyado de animaciones sencillas.

Para poder interrumpir y continuar partidas, y almacenar otros datos de juego, el juego utiliza un fichero de base de datos SQLite.