

Timmy's nightmare

Game Design Document

Blue Jellyfish

Adrián Nuñez

Josep Mora

Rebecca Rus

Indice

1. [Indice](#)
2. [Game design](#)
 - a. [Propósito del juego](#)
 - b. [Análisis](#)
 - c. [Resumen](#)
 - d. [Gameplay](#)
3. [Desglose literario](#)
 - a. [História](#)
 - b. [Personages](#)
 - c. [Objetivos y motivaciones](#)
 - d. [Localización y mapas](#)
4. [Gameplay y niveles](#)
 - a. [Modos de juego](#)
 - b. [Flujo de niveles o zonas de mapas](#)
 - c. [Economía del juego](#)
 - d. [Sistema de logros y recompensas](#)
5. [Desglose técnico](#)
 - a. [Interfaz de usuario](#)
 - b. [Controles](#)
 - c. [Mecánicas](#)
 - d. [Diagrama de clases](#)
 - e. [Datos a guardar y estructura](#)
 - f. [Necesidades técnicas](#)
6. [Diseño](#)
 - a. [Esbozos propuestos](#)

Game Design

Propósito del juego

Crear un ambiente en el que el jugador consiga comprender la negatividad del rencor y proponer formas de cómo evitarlo

Analisi

Se muestra un cuadro resumen para definir la visión general del juego:

<i>Game Description</i>	
<i>Género</i>	<i>Plataformas 2D</i>
<i>Habilidades del juego</i>	<i>Diálogo, comprensión, empatía y capacidad de afrontar sus problemas</i>
<i>Placeres del juego</i>	<i>Social, Narrativa</i>
<i>Tema</i>	<i>Rencor</i>
<i>Estilo</i>	<i>Pixel Art 2D</i>
<i>Secuencia de juego</i>	<i>Lineal</i>
<i>Jugadores</i>	<i>1</i>

<i>Game Reference</i>	
<i>Taxonomía del juego</i>	<i>Narrativa-Social</i>
<i>Inmersión del jugador</i>	<i>La trama y la toma de decisiones</i>
<i>Referencias</i>	<i>Undertale</i>

<i>Game Technical</i>	
<i>Técnica de desarrollo</i>	<i>Gráficos 2D</i>
<i>Tecnología de desarrollo</i>	<i>Scratch</i>
<i>Dispositivos</i>	<i>PC</i>

Resumen

Plataformas 2D con un sencillo sistema de combate y un sistema de diálogos en el que el protagonista encuentra una serie de personajes que le plantean unas situaciones y en base a cómo responda y a cómo se comporte recibe un feedback que le castigará o bonificará según el contexto.

Gameplay

El juego principalmente se basará en avanzar a través de diferentes escenarios y encontrarse con personas que te presentarán diferentes situaciones y decisiones a tomar y esperarán a que reacciones para decidir cómo se comportan. En función de las diferentes decisiones que tome la persona a los controles, se llenará un medidor de rencor, que decidirá cómo interactúan los diferentes personajes, la dificultad del enemigo final del juego y, en caso de llegar al límite, te matará.

El ambiente será principalmente la vida diaria de un estudiante, por lo que principalmente podremos encontrarnos en su casa, en la escuela, etc.

Desglose literario

Història

Una estudiante de escuela de 15 años tiene que enfrentarse a su vida diaria una vez más, una vida llena de personas que le producen dolor de cabeza, de constantes situaciones incómodas debido a sus muy reducidas capacidades sociales y de obligaciones que con mucho desagrado tiene que cumplir.

Personajes

Fichas de personajes, npc's y enemigos que hay en el juego. En su ficha ha de aparecer suficientes datos para hacer una construcción tanto de guión como de concepto visual.

Los personajes son:

Protagonista: Es un niño de 15 años llamado Timmy, de baja estatura, pelo rubio y perturbado por las pesadillas que tiene últimamente.

Madre del protagonista: Una señora atractiva, de pelo rubio y elegante, con un carácter muy afable y tranquilo

Padre del protagonista: Un señor canoso, con gafas y desagradable, siempre que puede está con un cigarro en la boca y tiene una actitud un poco áspera, aunque cariñosa

Hermana del protagonista: Una niña presumida y muy dulce

Compañero del protagonista: Un chico violento e irrespetuoso, con un tupé y camisetas de videojuegos, con poco respeto hacia todo el mundo, pero muchas ganas de pasarlo bien

Profesora del protagonista: Una mujer preocupada y amable, con mucha pasión por su trabajo

Objetivos y motivaciones

El objetivo final del juego es entender que, por muy desagradables que sean los problemas a los que te toque enfrentarte, la única forma de conseguir que se vayan es afrontándolos de frente y no escondiéndote y huyendo.

El jugador deberá enfrentarse al peor miedo del personaje, las personas. Deberá avanzar a partir de una serie de niveles, hablando con personas para poder proseguir, hasta conseguir completar un día completo de su vida

La motivación que se le dará al jugador para continuar el juego será

Descripción del objetivo final del juego que el jugador necesita cumplir para acabar el juego.

Localización o Mapas

El universo del juego es realista, con cosas que te puedes encontrar en tu día a día como una casa o una escuela. Hay 5 pantallas: tu habitación, la habitación de tu hermana, el salón de tu casa, la calle y la escuela, siendo tu habitación donde empiezas y acabas el juego, pero con la variación de que cuando vuelves por segunda vez es de noche. Los mapas están pixelados, para acompañar la estética del juego, y la pantalla final es toda negra pero con unos ojos de fondo con movimiento, haciendo que se vea como una pesadilla.

Gameplay y niveles

Gameplay

Dentro del juego, puedes relacionarte con diferentes npc, según como lo hagas la barra de rencor aumentará, haciendo que el enemigo final sea más complicado de derrotar.

Interactuando con estos npc, tienes varias opciones para elegir (incluso si decides no hablar con ellos cuenta como una interacción más) y estas decisiones afectan a los diálogos con los npc posteriores. Para la pelea, la barra de rencor se reiniciará, y cada vez que el enemigo te dé con sus ataques volverá a aumentar, siendo que si llega al máximo es game over. Si consigues acabar con el enemigo, puedes hablar con él, desencadenando unas opciones, que si escoges las correctas puedes finalizar el juego ganando, o si seleccionas las incorrectas es game over.

Modos de juego

Hay dos modos de juego principales, la primera parte del juego es un recorrido lineal donde te vas encontrando con diferentes npc y puedes interactuar con ellos de una forma u otra, la segunda parte del juego se centra es un combate con plataformas patrones de ataque, donde la dificultad aumenta o desciende según como te hayas relacionado con los npc. Además, en la primera parte solo puedes caminar e interactuar con npc, en la segunda además de eso puedes saltar y atacar con el puño.

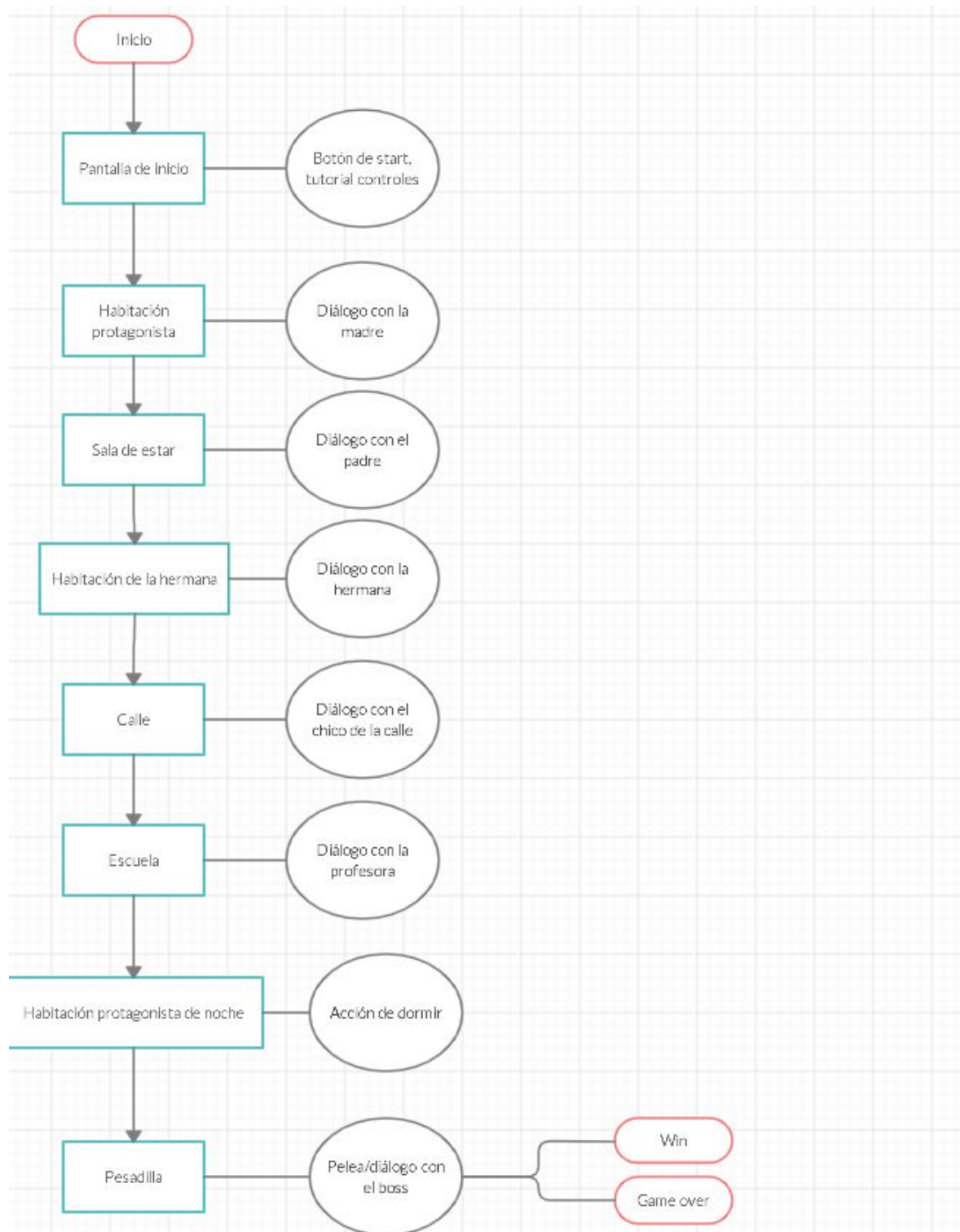
Economía del juego

El juego no dispone de ningún sistema de loot.

Sistema de logros

El juego no tiene sistema de logros.

Flujo de Niveles o zonas de juego



Desglose técnico

Interfaz de usuario

En esta sección se describen las pantallas que tendrá el juego. Desde el splash screen a la pantalla de créditos. Es bueno poner unas capturas, unos wireframes, mockup o esbozos.

En cada una de las pantallas nombradas hacer una descripción de la interacción que tiene la UI y para que sirve esa pantalla. Se espera diagrama de flujo de pantallas

Controles

Con las flechas de dirección izquierda y derecha mueves a tu personaje en las respectivas direcciones, la flecha de arriba se utiliza para saltar, la tecla z se utiliza para interaccionar con los npc y avanzar diálogo, la tecla x se utiliza para hacer el ataque y por último con el ratón puedes escoger opciones dentro de un diálogo.

Mecánicas de juego

El juego obedece las leyes de la gravedad, aunque dentro del escenario final al ser una pesadilla, puedes saltar más alto de lo normal. Las habilidades del protagonista son solo caminar e interactuar en los primeros escenarios, y saltar y atacar en el último.

Elementos interactivos

Elementos de escenario inertes:

- Solo están en el último escenario, y son plataformas que evitan que te caigas al suelo.

Elementos de escenario con mecánicas:

- Tornado de fuego. El personaje no ha de estar en la misma plataforma donde aparece, o aumentará la barra de rencor.
 - Animaciones:
 - Idle: simula un tornado fuego
 - El personaje sufre un daño de 5 cada 0.1 segundos al tocarlo.

NPC's (non player characters):

- Enemigos: Invoca tornados de fuego cada 5 segundos, al atacarle se hace tp a otra plataforma.
- Neutral NPC's: Están la madre, el padre, la hermana, el chico de la calle, la profesora y tu versión negativa, con todos ellos puedes dialogar.

Diagrama de clases

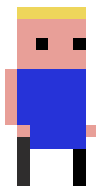
Diagramas de clases explicativos de los módulos del juego si es necesario.

Datos a guardar y estructura

No hay opción para guardar datos.

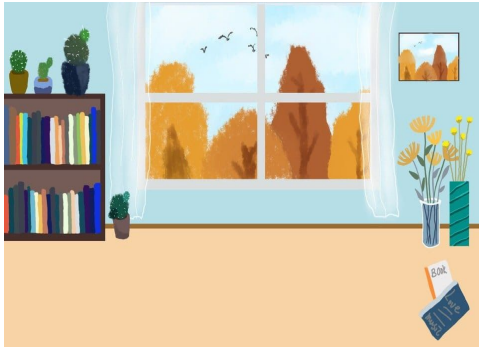
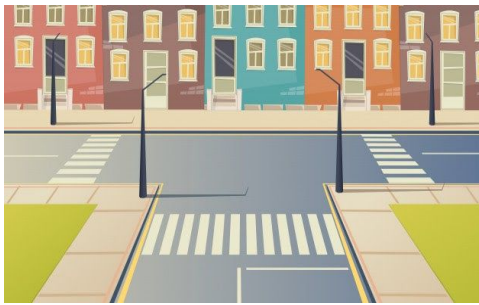
Diseño

Referencias visuales



Esbozos propuestos

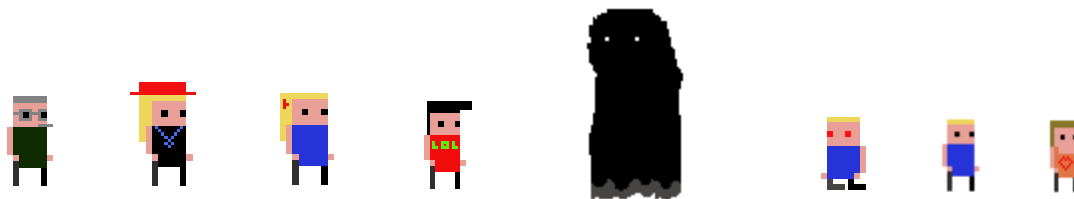
Escenarios:



Plataformas:



Personajes:



Detalles del fondo:



Pantalla de inicio:

