

Run from the dark

Game Document Design

Rosas Gomez Fernando

Descripción General

Al llegar la noche la mamá de Leopoldo lo mandó a la cama, él sin decir nada obedeció, se puso la pijama, se lavo los dientes y se dispuso a dormir, a los pocos segundos entra su mama, le desea dulces sueños y se retira de su habitación. Leopoldo ya cansado de su día cierra los ojos y en un momento queda profundamente dormido, lo que no sabía es que algo o alguien lo estaría esperando en sus sueños...

Es aquí donde empieza el juego, nosotros tomaremos el control de el alma de Leopoldo, viviremos sus pesadillas y como lo atormentan, mientras tratamos de hacer la mayor cantidad de puntos en un juego de tipo "endless runner" y escapar de la feroz criatura que vive en la oscuridad. El objetivo del juego es incursionar en un nuevo tipo de endless runner, donde el único objetivo, no es simplemente hacer la mayor cantidad de puntos, si no, conocer la historia de Leopoldo y todo lo que deberá superar para salir de esa pesadilla.

Esto disfrutando de un pixelart que tendrá como objetivo hacernos entender que no solo jugamos, sino vivimos una pesadilla. Acompañado de efectos de sonidos únicos y enemigos totalmente extraños.

Ayuda a Leopoldo a salir de esa pesadilla y escapar de la oscuridad.

Genero del juego

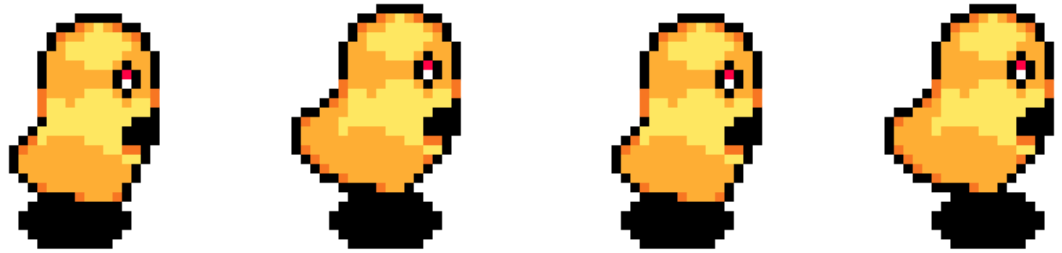
Género principal del juego es terror, pero tomará además inspiración de géneros como la fantasía y misterio. Todo esto mezclado perfectamente en un juego de tipo Endless Runner.

Estilo Artístico

Todo el diseño artístico del juego será basado en el estilo de pixelart(Las imágenes están sujetas a cambios)

Personajes:

Los personajes serán un grupo conformado por Leopoldo(Humano), Leopoldo(Alma), La oscuridad(Antagonista principal) y Esbirro



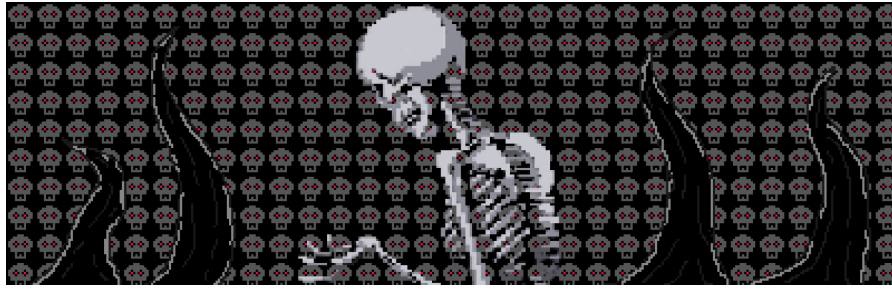
(Alma de Leopoldo, arte del personaje principal)



(Leopoldo, arte del personaje principal)

Escenarios:

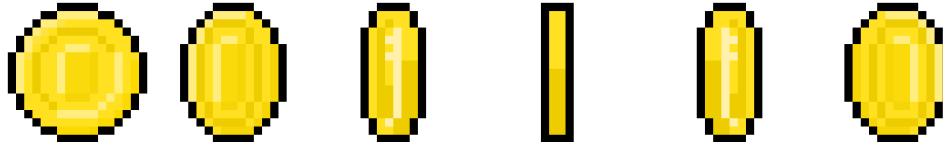
Los escenarios a jugar serán varios tipos que tendrán como objetivo contar la historia del personaje, a su vez el objetivo de los mismos es mantener una atmósfera de terror en todo momento, siendo estos inspirados en el arte de H.R. Giger.



(Escenario principal, arte)

Objetos y más:

Los objetos que podremos encontrar en los escenarios serán partes del alma de **Leopoldo**, además de monedas y demás objetos coleccionables que servirán para contar la historia.



(Monedas, arte)



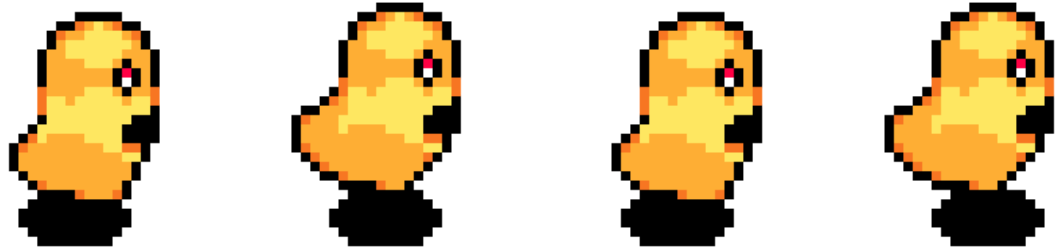
(Trozo de alma, arte)

Diseño del personaje

Leopoldo (Incluye la versión de su alma. Protagonista):

- Psicología – Al ser un niño tiene una mentalidad fantasiosa, además de tener un comportamiento infantil y poco experimentado.
- Edad- Es un niño de 12 años de edad
- Género - Es de género masculino
- Forma - Forma humana
- Medidas - Es un pequeño niño de 1.3[metros]

- Historia - Leopoldo nació en una familia relativamente normal, sin ningún problema económico, además de contar con padres muy amorosos y siempre ser un niño alegre y con verdaderos amigos que siempre lo apoyaron. **Leopoldo** vive una vida perfecta sin ningún problema
- Metas - La meta principal de **Leopoldo** dentro del juego es no perder su alma ante “La oscuridad”



(Alma de Leopoldo, arte del personaje principal)

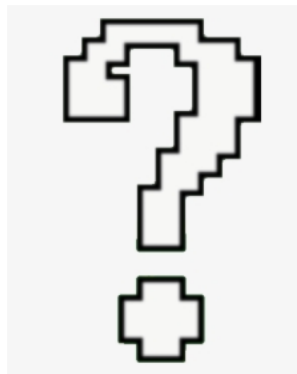


(Leopoldo, arte del personaje principal)

La Oscuridad(Antagonista):

- Psicología – Por ser una entidad más antigua que el tiempo mismo se desconoce cuales son sus objetivos, lo único que se sabe es que necesita almas para poder seguir vivo.
- Edad- Desconocida
- Género - Desconocida

- Forma - Desconocida, solo se sabe que es siempre la sigue una gran oscuridad
- Medidas - Desconocida
- Historia - Desde los principios del tiempo este gran ente a existido, a lo largo de la historia humana, se ha encargado de quebrar almas humanas para poder alimentarse, sin embargo nadie sabe de donde surgió o como fue que aparecio, ademas de que nadie sabe como es, porque quienes llegan a verlo... Jamás siguen con vida
- Metas - Desconocida, solo se sabe que busca muchas almas que devorar



(Arte aun en desarrollo)

Diseño del obstaculos

- Tipo de objeto: Arboles de alma
- Efecto en el jugador: Al chocar el jugador morirá automáticamente
- Aspecto gráfico:



- Tipo de objeto: Suelo penitente
- Efecto en el jugador: El jugador al pisar este suelo él morirá automáticamente
- Aspecto gráfico:



- Tipo de objeto: Piedras de Sísifo
- Efecto en el jugador: Al chocar el jugador morirá automáticamente
- Aspecto gráfico:



- Tipo de objeto: Mi gran temor
- Efecto en el jugador: El jugador al pisar este suelo él morirá automáticamente
- Aspecto gráfico:



Diseño del escenarios

Los escenarios tienen como fin el poder dar miedo y sobre todo provocar una ambientación de algo inexplorado. Este es el primer boceto de como quedaría el escenario principal.



(Primer boceto del escenario principal)

Diseño de Interfaz de Usuario

En este caso la interfaz del usuario será muy sencilla, al solo necesitar tres datos se logra simplificar en gran medida la interfaz.

Datos que se mostrará en el juego con el “puntaje”, “monedas” y “trozos de alma”, todo lo que obtengas dentro del juego.

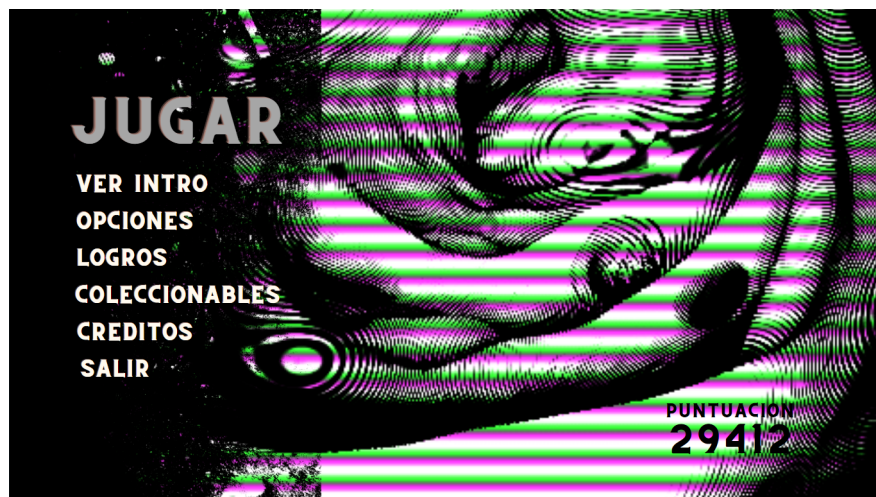


(Interfaz de datos del juego)

Diseño de Menus

En este caso solo necesitaremos el diseño de dos menús de opciones:

El primer menú de opciones es el **menú de inicio**, donde tendremos las opciones de “Jugar”, “Ver Intro”, “Opciones” y “Salir”.



(Menú principal)

El segundo menú de opciones es el **menú de pausa**, donde tendremos las opciones de “Continuar”, “Opciones” y “Salir”.



(Menú de pausa)

El tercer menú de opciones es el **menú de opciones**, donde tendremos las opciones del “Volumen”.



(Menú de opciones)

Características Artísticas

Cuadros por animación (sprites 2D): Generalmente 5 a 10 cuadros por animacion

Programa para generación de sprites: Pixel Studio, programa obtenido de la Microsoft Store

Diseño para interfaces de usuario:

Tiempos de entrega: El tiempo de entregas es de 2 a 3 horas por render o imagen

Encargados de áreas: Diseño, animacion y creacion de renders. Fernando Rosas Gomez

Tiempo de desarrollo: De 4 a 5 días

Tipos de formatos para imágenes, modelos y animaciones: Todas las imágenes serán en formato de png y jpg además de videos en formato de mp4

Mecánica de Juego Principales

Las mecánicas del juego las explicaremos contestando las siguientes preguntas.

¿Cómo se gana el juego? El juego al ser de tipo Endless Runner no es posible ganar, la única opción es hacer la mayor cantidad de puntos y superarse así mismo dentro del juego.

¿Cómo se pierde? El juego se pierde cuando “La Gran Oscuridad” te atrapa o simplemente colisionas con algún obstáculo o enemigo disponible.

¿Cuántas vidas tengo? Simplemente cuentan con una vida y con la posibilidad de juntar una vida extra, una vez perdidas la o las vidas tendrás que empezar de cero.

¿Pierdo de forma definitiva o revivo? Al juntar un alma entera podrás obtener una vida extra y continuar desde el punto donde te quedaste(Puedes conseguir un “ALMA” juntando 20 “Trozos de Alma”).

¿Tengo que recolectar algo? Contaras con la opción de juntar “monedas”, “trozos de alma”, y “coleccionables unicos”.

¿Puedo conseguir algo? Simplemente podrás conocer la historia que cuenta en segundo plano el juego.

¿Cómo me moveré? En el juego podrás moverte hacia el fondo del escenario y saltar, así podrás esquivar los obstáculos o enemigos. Por la parte de la movilidad el personaje siempre correrá hacia adelante sin detenerse.

¿Tengo límite de tiempo? El tiempo de juego es indefinido, únicamente terminará al perder.

Mecánica de Juego Secundaria

Dentro del juego solo existe una mecánica secundaria, esa mecánica se basa en obtener la mayoría de coleccionables, así podrás conocer toda la historia que “Run From The Dark” ofrece para ti, esta la obtendrás investigando a fondo todos los objetos coleccionables que irás encontrando a lo largo del camino.

Características Técnicas

Regulador de versiones: En este caso usaremos GitHub para más eficiente y por seguridad.

Encargados de áreas: Fernando Rosas Gomez

Tiempos de entrega: Diariamente se tiene que entregar una actualización.

Controles de juego: Los controles del juego será el mismo teclado de la computadora

Modos de juego: El único modo de juego será el tipo “Endless Runner”.

Plataforma de publicación: PENDIENTE

Tiempo de desarrollo: El tiempo estimado es de 3 semanas

Motor gráfico a usar: Unity

Cantidad de logros y coleccionables: La cantidad de logros será de 10 y la cantidad de coleccionables es de ?

Características de la Narrativa

La historia que contará será de forma indirecta usando los coleccionables y escenarios como método de narrativa, para obtener toda la historia tendrás que prestar mucha atención a cada uno de los detalles tomando en cuenta que tendrás que escapar de el ser más peligroso del universo, “La Gran Oscuridad”. Así mismo también tendrás que ir descifrando poco a poco esta historia.

Argumento Narrativo

Público Objetivo del Juego

El juego está dirigido principalmente a todo el público mayor a 12 años, por que se tocaran temas algo complicados de entender por niños pequeños.

Fin didáctico del juego

El objetivo principal de este juego es crear conciencia de que nadie está exento de enfermedades mentales y que son un tema que se debe tratar con la seriedad que le tendrías a cualquier enfermedad, así como conocer estas mismas enfermedades desde el punto de vista del autor.

Esto lo lograremos al ponerse en los pies de nuestro protagonista “Leopoldo” un niño que nunca ha sufrido y su vida siempre fue buena y sin ninguna dificultad, sin embargo una noche de la nada es sumergido en un mundo desconocido, donde tendrá que enfrentar a un monstruo aterrador y que hará todo lo posible para obtener su alma.

Durante todo el juego usaremos muchas analogías que tendrán por objetivo hacernos ver que las enfermedades mentales son un tema muy serio y que tenemos que estar siempre informados y cuidándonos de estas.