

Game Design Document

Tag, You're it

“It's not just a game anymore”

Integrantes: Dalbene Martina, Falcon Basile Franco, Folgueras Benjamin, Lavore Thomas, Pazos Gonzalo.

Género: Survival / Horror

Estilo: Realista.

Tamaño en Pixeles: 16:9.

Ubicación de la cámara: Vista en primera persona.

Plataformas: PC, XBox Series X y S, y PlayStation 5.

Concepto General

Tag, You're It es un single player, survival horror 3D en primera persona ambientado dentro del siglo XXI que consiste en escapar y esconderse de un muñeco poseído que trata de encontrarte y asesinarte. El juego está basado en un antiguo ritual llamado "Hitori Kakurenbo" (Juego Nigromante). Destinado a las plataformas PC, Xbox Series X y S, y PlayStation 5.

Historia

El protagonista (Noah), aburrido y solo en casa, decide investigar sobre un ritual que había hablado con sus amigos en la escuela. Luego de confirmar los pasos para poder llevarlo a cabo, se pone con ello. Como primer paso, elige uno de los viejos muñecos que pertenecieron a su abuela, ubicados en una repisa en el altillo, ático o sótano de su casa. Después deberá ponerle un nombre, abrirlo por la mitad, sacarle el relleno y reemplazarlo por granos de arroz. Finalizado esto, deberá volver a coserlo con hilo de color rojo, dando paso a la segunda parte del ritual.

A las 3am deberá repetir el nombre del muñeco 3 veces, junto con la frase "Es mi turno", colocando luego al muñeco dentro de una bañera con agua salada. Retirándose del baño apagando todas las luces de la casa, deberá ir a buscar un cuchillo y volver con el muñeco. Una vez con el muñeco, el jugador deberá decir en voz alta "Te encontré", atravesando al mismo con el cuchillo.

Apoyando al muñeco de vuelta en el agua, el jugador pronunciará la frase "Ahora es tu turno" en voz alta y correrá a esconderse. Esas últimas acciones darán comienzo al juego.

Luego de unos minutos esperando en el mismo lugar comienza a escuchar el sonido de muebles moviéndose, puertas abriéndose, pasos y finalmente un fuerte ruido eléctrico (Haciendo referencia a que la electricidad habría sido cortada). Es ahí donde se da cuenta que el juego era real y que debe hacer algo para que el muñeco no lo encuentre.

Utilizando solamente la luz de su celular como fuente lumínica, deberá correr y ocultarse del muñeco, mientras que localiza los últimos objetos para terminar el ritual o para escapar de ese lugar.

Jugabilidad

El usuario deberá recolectar objetos claves repartidos por la casa para escapar de la misma o finalizar el ritual.

El antagonista estará caminando por toda la casa en busca del protagonista tratando de asesinarlo. Haciendo que el espíritu dentro del muñeco pase a su nuevo cuerpo (El del protagonista)

Los objetos claves servirán para realizar diferentes acciones dentro de la casa, que guiarán al usuario a escapar de la misma, o finalizar el ritual.

La casa estará en completa oscuridad, obligando al protagonista a usar la luz ofrecida por su dispositivo móvil como único recurso lumínico.

Cada muñeco tendrá una habilidad que lo diferencie del resto:

- **Robert:** Es más rápido, pero es ciego, por lo que te detecta a través del ruido.
- **Mara:** Estándar, sin ninguna habilidad especial.
- **Jack & Jill:** Serás perseguido por dos muñecos, estos pondrán trampas en algunos lugares de la casa, las cuales te inmovilizan, harán ruido cuando estés cerca o producirán una onda de luz fuerte que los alertará de tu posición.

El jugador podrá cambiar al modo “nocturno” en su dispositivo, lo que le permitirá ver mejor en la oscuridad, pero también consumirá más rápido la batería del mismo.

El dispositivo móvil del jugador puede quedarse sin batería, dejando a nuestro personaje totalmente a oscuras y vulnerable.

Tienda del Juego

- El juego no contará con micropagos.

Target de Jugadores

- El juego estará dirigido a jugadores Achievers y Explorers, que les interese comprobar cuan aterradora y demandante será esta experiencia.
- Jugadores que quieran experimentar terror y tensión.
- Que utilicen su memoria rápida para recordar los lugares donde estarán los objetos claves y sus ganas de explorar descubriendo para qué sirven.

Diseño de Personajes

- **Noah:** Adolescente de aproximadamente 16 años.
- **Robert:**
 - Oso de peluche antiguo, con la tela que representa su pelo bastante seca, un overall celeste y blanco, con detalles rojos y ojos de color marrón. El mismo se encuentra en la juguetería donde la abuela del protagonista trabajó. Este juguete es muy importante para el protagonista debido a que, cuando él era niño e iba a visitar a su abuela al trabajo, ella siempre le dejaba ese muñeco para que él se entretenga.



- **Mara:**
 - Oso de peluche utilizado en el geriátrico donde la abuela del protagonista iba a jugar con sus amigos y amigas. Con el pelaje algo seco, ojos celestes, garras y dientes grandes, y un moño rojo en el cuello. Este peluche era utilizado para tratar o acompañar a los ancianos más afectados psicológicamente dentro de la residencia. La sonrisa demoníaca fue producto del ritual, siendo que antes no contaba con ella.



- **Jack & Jill: casa abuela**

- Muñecos hermanos de trapo pelirrojos. Uno de ellos viste una camisa escocesa roja y blanca, con pantalones con tirantes. La otra usa una camisa escocesa azul y blanca, con un delantal blanco con detalles rojos y pantalones de vestir. Estos hermanos fueron los muñecos favoritos de la abuela del protagonista, y cuando éste era un niño solía jugar con ellos cada vez que iba a visitar a su abuela.

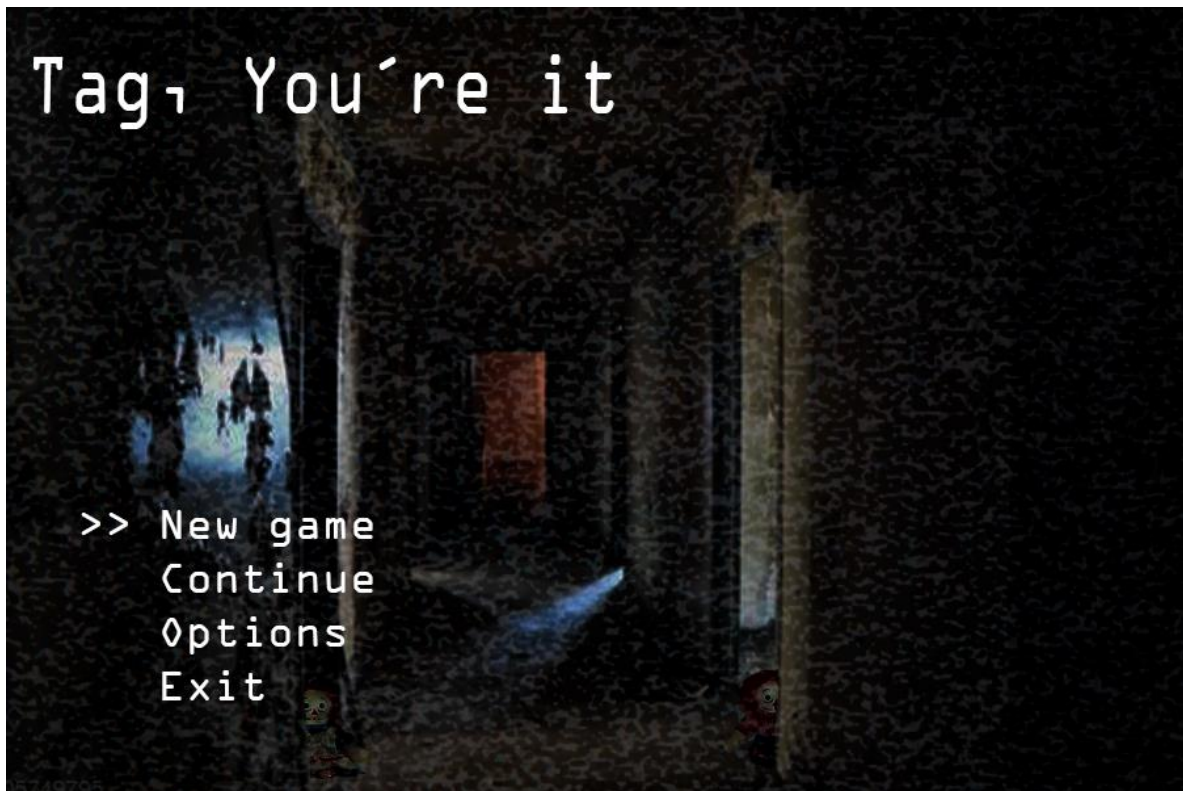


Ejemplo y Estilos de Menu's

Para los menu's habíamos pensado en algo similar a los ilustrados en "Five Nights at Freddy's" un juego de terror antiguo, el cual consistía en las opciones:

- "Título del Juego"
- New Game
- Continue
- Options
- Exit

Éste se vería con estática como de una tele antigua y de fondo los mapas que el usuario puede jugar actualmente, en los que se podrán ver los muñecos que estarán en ellos en algún lugar de la pantalla.





Mecanicas del personaje

Los movimientos del personaje van a ser fluidos, pero a la vez pausados. Va a poder correr, agacharse, abrir puertas, chocarse contra los muebles provocando así ruido. El jugador podrá utilizar el celular del personaje como fuente lumínica, la cual se irá reduciendo con el tiempo, debido a la batería limitada del dispositivo. La luz puede ser provocada por la linterna del celular, el flash generado al sacar una foto y el brillo de la pantalla como última opción.

Mecánicas del muñeco

El muñeco se moverá por toda la casa con sus habilidades, va a poder abrir puertas, subir o bajar escaleras, escuchar los pasos y sonidos que el jugador genere o provoque. Necesitará estar cerca del mismo para así lograr atacar y acabar el juego. La "ejecución" será una animación, la cual sucederá cuando el muñeco esté a cierta distancia del personaje, y obligará a la cámara del jugador a mirar directamente al muñeco, al cual se lo verá saltando hacia la misma con el arma del ritual en su mano.

Motivación del jugador

Corto Plazo: El jugador deberá familiarizarse con los controles y recolectar los materiales necesarios para comenzar con el ritual.

Mediano Plazo: El jugador deberá aprender los patrones del enemigo, mientras que se oculta de él, y recorre por primera vez la casa. Reconociendo los objetos claves y lo que puede hacer con cada uno.

Largo Plazo: El jugador deberá encontrar los objetos necesarios para completar el ritual, o escapar de la casa, esquivando o corriendo del muñeco poseído.

Objetivos

Del personaje: lograr escapar de la casa o destruir el muñeco que lo persigue, utilizando todas las herramientas que se le ofrecen y resolviendo los obstáculos que se le presentan.

Del muñeco: tratar de atrapar al personaje y conseguir poseerlo, para así poder volver a sentir lo que era estar vivo.

Escenarios

Los escenarios serán 3 zonas con habitaciones y tamaños diferentes los cuales dependen del muñeco con el cual el jugador decida jugar.

Entre esos escenarios nos encontraremos con:

- **La casa de tu abuela:**

Casa grande, cuenta con dos pisos y un sótano. El primer piso (planta baja) cuenta con: una cocina, un comedor, una sala de estar, un lavadero y un baño, los cuales están separados por largos pasillos. El segundo piso (planta alta) cuenta con 5 habitaciones, en las cuales solían vivir tus abuelos y tíos, junto con tu papá en su infancia. Cada uno de estos cuartos sigue equipado con pertenencias que tus familiares dejaron atrás al irse de la casa. Por último el sótano, el cual se va a encontrar abandonado, es el primer lugar al que el jugador se va a dirigir para elegir al muñeco para realizar el ritual y al cual va a poder dirigirse una vez haya empezado el juego.

- **El geriátrico donde residía tu abuela:**

Establecimiento (actualmente abandonado) con solamente una planta, aunque más grande en metros cuadrados que la casa de la abuela. Con espacios más abiertos, un comedor, un salón de juegos (donde los mayores se juntaban para jugar entre ellos), dos o tres baños y aproximadamente diez habitaciones con camas y algunos muebles (Roperos y mesas de luz). También cuenta con un ala médica, la cual cuenta con camillas y respiradores, además de medicina y sillas de ruedas abandonadas.

- **La juguetería abandonada donde trabajaba tu abuela antes de morir:**

Lugar de tamaño mediano con amplia variedad de muñecos (inanimados y meramente decorativos) ubicados en góndolas y estantes por todo el local. Con una parte trasera que le permitían conectar, por detrás de la tienda, al depósito, donde se encuentran el resto de juguetes a la espera de ser expuestos en la tienda; por otra entrada a una cocina, en la que hay una mesa con 5 o 6 sillas, una mesada con un lavamanos, un microondas y una heladera (Todos estos objetos con signos de mucho uso, polvo y óxido por la dejadez); finalizando con una última puerta con un baño detrás de la misma, donde hay un lavamanos con un espejo en la pared justo sobre el mismo, un inodoro, un bidet, una bañera y un botiquín de primeros auxilios.

Game Flow Simple

