

# **THE CANTERBURY FILES**

**Game Design Document**

**V 0.4**

**THE CANTERBURY FILES TEAM**

## HISTORIAL DE VERSIONES

Versión #	Actualizado por	Fecha de revisión	Motivo de la actualización
0.1	Ruben Barroso	28/11/2023	Creación del documento
0.2	Ruben Barroso	29/11/2023	Historia y arte visual
0.3	Ruben Barroso	01/12/2023	Mecánicas e Índice
0.4	Ruben Barroso	06/12/2023	Mecánica batería (en cámara) / Variabilidad

# ÍNDICE

## 1. RESUMEN DE JUEGO

## 2. OBJETIVOS Y RECURSOS

- 2.1. Género y plataformas
- 2.2. Público objetivo
- 2.3. Herramientas a utilizar
- 2.4. Miembros del equipo
- 2.5. Otras metas

## 3. HISTORIA INTRODUCTORIA

- 3.1. Nota aclaratoria
- 3.2. Daniel Fletcher
- 3.3. Entidades
- 3.4. Pesquisas y Pistas
- 3.5. Narración de Daniel Fletcher

## 4. ARTE Y ESTILO VISUAL

- 4.1. Referencias

## 5. MECÁNICAS

- 5.1. Habilidades del jugador
- 5.2. Entidades
- 5.3. Niveles y Entornos
- 5.4. La Cámara VHS
- 5.5. Estados emocionales de Daniel Fletcher

## 6. CONTROLES

- 6.1. Controles por Teclado (In Game)
- 6.2. Controles por Teclado (Menús)
- 6.3. Controles por GamePad (In Game)

6.4. Controles por GamePad (Menús)

7. MENÚS E INTERFAZ

7.1. Menú principal

7.2. Menú de opciones

8. CONSTRUCCIÓN DE NIVELES

9. MÚSICA Y SONIDO

10. MARKETING

# **1. RESUMEN DE JUEGO**

**THE CANTERBURY FILES** es un juego de terror por episodios en el que el jugador se pone en la piel de un **explorador urbano** de la década de los noventa llamado Daniel Fletcher, con **mecánicas** centradas en la **exploración e investigación de sucesos paranormales**. Bajo esta premisa el objetivo del jugador será la de plasmar mediante evidencia empírica a través de una cámara VHS la filmación de espectros, criaturas o entidades perturbadoras en entornos abandonados o despoblados.

El **objetivo del jugador** será adentrarse en estas áreas y tratar de encontrar dichos seres para **filmarlos y grabarlos por medio de la cámara VHS** el tiempo necesario para demostrar la existencia de estos encuentros. Una vez conseguido este objetivo el siguiente objetivo deberá ser llegar sano y salvo al vehículo de Daniel sin que la entidad le atrape o acabe con él.

Cada **episodio** tendrá una duración estimada de **treinta minutos**.

## **2. OBJETIVOS Y RECURSOS**

### **2.1 Género y Plataformas**

Los géneros al cual pertenece **THE CANTERBURY FILES** es el de walking simulator y terror donde la vista del jugador será la propia de un videojuego en primera persona o First Person pero a través de una cámara VHS (como si reprodujésemos la filmación en un reproductor). En este último aspecto buscaremos referencias como [The Complex](#) o [ILL](#) con el objetivo de transmitir esa sensación de hiperrealismo.

Respecto a las **plataforma** a las que queremos orientar el juego lo haremos para PC o sistema operativo **Windows** pero sin descartar sistemas **macOS** o **Linux** para llegar a un público mayor. Con respecto a los portales de distribución se publicará en **Steam** y si es viable se estudiarán otras alternativas.

### **2.2 Público Objetivo**

El público objetivo para **THE CANTERBURY FILES** será principalmente adolescente y adulto con edades comprendidas entre los **13 a 40 años** con afición a los juegos de terror independientemente de su sexo. El juego en algunos de sus episodios podrá tener contenido violento y lenguaje explícito o soez.

### **2.3 Herramientas a utilizar**

Para llevar a cabo la creación del proyecto serán necesarias diversas herramientas, tanto a nivel de hardware como de software. Se hará uso también de herramientas para la organización del equipo de trabajo, así como sistemas de control de versiones para evitar pérdidas de información.

Dado que al comienzo de la producción del proyecto se estima que el equipo consta de uno a cuatro miembros (ver apartado “Miembros del Equipo”), que formarán el núcleo del estudio, los requisitos puestos a continuación están elaborados en base a este grupo por lo que todo esto puede variar según las necesidades del momento y siempre bajo la aprobación de producción.

### HARDWARE

El hardware utilizado será el siguiente:

- a. Un ordenador por integrante en el estudio con los periféricos necesarios para el desarrollo del proyecto. Aunque dependerá del tiempo que los integrantes del proyecto puedan dedicar.
- b. Auriculares/Altavoces para poder testar los efectos de sonido envolventes que se implementen durante el desarrollo del juego.
- c. Al menos un GamePad o mando de consola para la programación de los controles del juego en caso de no usar teclado.

## SOFTWARE



**UE5 / BLUEPRINTS:** El motor de videojuegos escogido será Unreal Engine 5, así como algunos assets del marketplace con el objeto de facilitar la creación del contenido y niveles del juego como pudieran ser materiales, bibliotecas de sonidos u otros aspectos necesarios para la elaboración del juego. La programación utilizada en el desarrollo será a través de Blueprints.



**PHOTOSHOP:** Para el apartado de texturizado y retoque será necesario contar con Photoshop. Además puede ser utilizado para reparación de texturas de los modelos 3D o para elaborar contenido que pueda ser utilizado para el marketing del proyecto.





**BLENDER:** Para la creación de los modelos tridimensionales, props y los distintos entornos del proyecto se hará uso del software Blender. En caso de necesitar animaciones durante la elaboración del juego (siempre y cuando no puedan resolverse a través del Animator de Unity) también se harán a través de Blender.



**ZBRUSH:** Es posible que durante la elaboración de algunos modelos resulte necesario hacer uso de Zbrush para redondear cantos o suavizar ciertas superficies además de poder agregar ciertos detalles que por medio de Blender resulten imposibles de obtener.



**SUBSTANCE**

**SUBSTANCE PAINTER:** El baking y texturizado de los modelos tridimensionales y exportación de las texturas finales a Unity se realizará por medio de Substance Painter.



GitLab

GITHUB + SOURCETREE: Serán las herramientas escogidas para usar como sistema de control de versiones.

hacknPlan

HACK&PLAN: Para la asignación de tareas a los diferentes miembros del equipo y llevar un control sobre el progreso de cada uno de ellos.

## **2.4 Miembros del Equipo (WIP)**

La selección se ha hecho teniendo en cuenta las habilidades de cada uno de ellos, así como su asertividad, nivel de compromiso, proactividad y talante en la resolución de conflictos con el objetivo de crear un equipo con altas probabilidades de éxito en el desarrollo del proyecto.

**Para el core del proyecto se contará con los siguientes integrantes:**



**RUBEN BARROSO:** Responsable del proyecto, diseñador y productor del mismo. Está encargado de la coordinación del equipo de trabajo en caso de haberlo durante la duración del proyecto. Asegurarse de que el equipo cumpla con los plazos de entrega y establecer los tiempos para la entrega de las distintas versiones del juego. Llevará la función no solo de producción y diseño sino que buscará y estudiará vías de financiación. Se encarga de mantener actualizado el GDD. Además realizará labores de modelado y environment artist.

## **2.5 Otras Metas**

Al comienzo, uno de los objetivos del proyecto es servir de demo a posibles y potenciales inversores, bien por medio de las ganancias obtenidas de la venta de episodios en formato DLC o bien con financiación crowdfunding.

Otra de las metas es la de realizar juegos de bajo coste para el crecimiento y formalización de un estudio asentado centrado en la creación de juegos de terror.

## **3. HISTORIA INTRODUCTORIA**

### **3.1 Nota Aclaratoria (IMPORTANTE)**

Debido a los recursos de los que disponemos y los tiempos de entrega para el proyecto que se plantean para el proyecto, THE CANTERBURY FILES no tendrá una historia compleja con demasiados personajes animados ni cinemáticas u otros efectos visuales que puedan requerir de excesivo tiempo más allá de la sensación de realismo llevada a cabo por la cámara VHS. Esto no significa que no exista un lore o trasfondo que pueda narrarse por otras vías a lo largo del juego, pero queremos que cada episodio de THE CANTERBURY FILES sea auto conclusivo.

### **3.2 Daniel Fletcher**

Daniel Fletcher es un hombre de mediana edad que se dedica a la exploración urbana en busca de la evidencia y filmación de fenómenos paranormales con el objetivo de ganar dinero vendiendo dicho material.

El juego comienza con el siguiente mensaje sobre Daniel:

“En 1996 un hombre fue hallado muerto en avanzado estado de descomposición en las inmediaciones de un paraje abandonado cerca de Canterbury. El análisis forense reveló que se trataba de Daniel Fletcher, de 32 años de edad. Junto a él se encontró una cámara de vídeo VHS. El contenido de dicha cinta revelaba algo jamás visto hasta entonces. Tras un registro pormenorizado de su apartamento, las autoridades confiscaron numeroso material audiovisual clasificándolo como de alto secreto. Le advertimos que el visionado de este material puede ser inquietante. La agencia no se responsabiliza de ningún perjuicio que su visionado pudiera generar en el espectador.”

### **3.3 Entidades**

Cada uno de los episodios que tendrá el juego mostrará una de las grabaciones que Fletcher filmó antes de morir. En cada una de estas grabaciones habrá una entidad, la cual puede

ser un espectro, un demonio, alguna anomalía, seres de otros mundos o monstruos que formen parte de la cultura popular (Mothman, el chupacabras, etcétera) o incluso personajes propios de algún creepypasta. En el último episodio que se realice Fletcher deberá morir irremediablemente.

### **3.4 Pesquisas y pistas**

La misión del jugador en cada episodio será la de grabar a la entidad el tiempo suficiente para demostrar la existencia de la misma. Para ello, deberá ir en busca de esta explorando para ello el mapa en el que se encuentre. Con el fin de orientar al jugador la entidad podrá hacer ruidos, dejar rastros de algún tipo como sangre, pisadas, arañazos u otro tipo de marcas.

### **3.6 Narración de Daniel Fletcher**

Al comienzo de cada episodio, Daniel realizará una breve introducción del lugar donde se encuentra y la clase de entidad que está buscando. Durante el desarrollo del episodio Daniel irá describiendo aquellos eventos que ocurran a su alrededor, mostrando su nerviosismo, sus conjeturas o conclusiones. Estos comentarios deberán resultar realistas en todo momento y dependerán de los eventos que ocurran (sean estos aleatorios o no).

## 4. ARTE Y ESTILO VISUAL

### 4.1 Referencias

El arte visual THE CANTERBURY FILES busca el hiperrealismo y transmitir la sensación de estar visionando una cinta VHS incluyendo errores de tracking, niebla y errores en el audio. Se han buscado referencias que ilustren bien este tipo de acabado.

A continuación se muestran algunas referencias visuales extraídas de otros juegos como Unrecord, The Complex o Don't Scream.





## 5. MECÁNICAS

En este apartado hablaremos acerca de las mecánicas del juego y sus diferentes implementaciones a lo largo del proyecto, así como variantes que pudieran surgir y dar más diversidad al juego. La mayoría de las mecánicas del juego buscan crear una sensación de intranquilidad en el jugador, así como la sensación de no encontrarse seguro en ninguna situación.

### 5.1 Habilidades del Jugador

Todas las habilidades que tendrá el jugador serán innatas, esto es, que tendrá pleno uso de ellas desde el inicio del juego. Estas habilidades son las siguientes:

**ANDAR:** El jugador podrá desplazarse de forma lenta para ajustar de forma precisa su posición en los casos en los que correr no lo permita.

**CORRER:** El jugador podrá desplazarse más deprisa para huir de situaciones de peligro. No obstante, habrá una barra de estamina por lo que el jugador no podrá correr más allá de un espacio corto de tiempo.

**AGACHARSE:** El jugador tendrá la posibilidad de agacharse para acceder por zonas bajas o lugares en los que ir de pie resulte inaccesible.

**TUMBARSE:** El jugador tendrá la opción de tumbarse en el suelo, bien para esconderse o bien para acceder a zonas en las que pasar agachado o de pie sea imposible.

**SALTO:** Permite al jugador dar pequeños saltos (pequeños, no grandes, no es un juego de plataformas) para salvar algunos obstáculos en el camino.

**LINTERNA:** Daniel irá armado con una linterna para poder ver en lugares oscuros.



**ZOOM:** Daniel podrá hacer zoom in y zoom out a través de su cámara para poder grabar algunos objetos o entidades de cerca.

**EXAMINAR:** El jugador podrá examinar algunos objetos orientando la cámara o si hace zoom sobre en ellos a través de su cámara.

## **5.2 Entidades**

Las entidades son el objetivo a filmar del protagonista y suponen la principal atracción en THE CANTERBURY FILES. Como se ha mencionado más arriba, las entidades pueden ser desde espectros, poltergeist, demonios, seres de otros mundos, etcétera.

Las mecánicas de estos podrán variar dependiendo del tipo de entidad o ser. En cada partida o episodio se tratará de posicionar las entidades en diversos lugares con el fin de dar variedad al jugador.

Las entidades podrán emitir sonidos delatando su posición o bien con el objeto de acosar a Daniel y atemorizarle o atacarle. En cada episodio se establecerán unos comportamientos distintos dependiendo de la entidad en cuestión.

## **5.3 Niveles y entornos**

Los niveles y entornos serán parte importante del juego. Estos podrán ser desde almacenes abandonados, pasando por cementerios, manicomios, edificios de apartamentos o incluso templos entre otros lugares. Con el objetivo de mejorar la inmersión en el juego se crearán principalmente entornos nocturnos, con niebla, lluviosos, etcétera.

## **5.4 La cámara VHS**

La cámara junto con los estados emocionales de Fletcher es uno de los elementos que más deben jugar a favor de la inmersión del jugador en el juego. Por ello debe transmitir no sólo realismo en sus movimientos sino también en el aspecto visual de una antigua cámara de VHS de principios de los noventa.

Uno de los puntos más importantes a tener en cuenta es que Daniel deberá grabar al menos un minuto a la entidad de cerca para tener una evidencia clara de la existencia de la criatura. Esto deberá tenerse en cuenta al programar la cámara.

Otra de las mecánicas importantes en relación a la cámara será la implementación de un sistema de carga de batería. Con esto se le dará al jugador un tiempo límite de entre 30 a 40 minutos máximo. Si el jugador no resuelve el caso y graba la entidad y poniéndose a salvo en el vehículo de vuelta la partida terminará.

### **5.5 Estados emocionales de Daniel Fletcher**

A lo largo de cada episodio habrá una serie de estados muy marcados en los que Daniel irá transicionando según el grado de peligro en el que se encuentre. Estos estados se definirán a continuación.

#### **ESTADO 1 (LLEGADA AL LUGAR)**

En este estado Daniel llega al lugar y hace una pequeña introducción de por qué está ahí y que estamos buscando. En algunos casos podremos conocer perlas sobre su historia personal.

#### **ESTADO 2 (“TRANQUILO”)**

En este estado Daniel está tranquilo aunque tenso por el lugar en el que se encuentra ya que está solo y acompañado sólo de su cámara y su linterna. En este estado aún no ha visto nada extraño ni ha visto a la entidad, simplemente hace comentarios aleatorios.

#### **ESTADO 3 (INQUIETO)**

En este estado Daniel acaba de ver una primera evidencia de que pueda haber una entidad en el lugar. Este hecho puede ser un objeto que se mueve, una sombra, una voz que le susurra. En este estado Daniel seguirá soltando comentarios pero con menos frecuencia y más precavido.

#### **ESTADO 4 (INQUIETO 2)**

Al ocurrir el segundo hecho inusual Daniel pasa a un segundo estado de inquietud, donde podrán ocurrirle diferentes eventos extraños pero que no supongan una amenaza para él.

#### **ESTADO 5 (AVISTAMIENTO DE LA ENTIDAD / PRECAUCIÓN)**

Daniel ve a la entidad de lejos y tras un pequeño comentario se mostrará precavido y no hablará a no ser que se aleje de la entidad (ESTADO EXTRA 2) y tenga que volver.

#### **ESTADO 6 (LA ENTIDAD VE A DANIEL / PÁNICO)**

Si Daniel es visto por la criatura y esta va a por él entrará en pánico. Si logra zafarse de ella. Soltará un comentario de alivio y volverá al ESTADO 5.

#### **ESTADO EXTRA 1 (ENCIENDE LA LINTERNA)**

Este estado se da cuando Daniel pasa a algún lugar oscuro y no ve nada porque tiene la linterna apagada. Después volverá al estado anterior en el que se encontrase.

#### **ESTADO EXTRA 2 (VOLVER A ACERCARSE A LA ENTIDAD)**

Este estado se da cuando tras haber visto a la entidad el jugador se aleja de ella con el objetivo de que Daniel haga algún comentario para que el jugador vuelva.

## **6. CONTROLES**

En esta sección hablaremos de los controles del juego tanto para su uso con teclado y ratón como GamePad.

### **6.1 Controles por Teclado (In Game)**

**WASD o teclas de dirección:** Permite mover a Daniel en todas direcciones

**MOUSE:** Permite orientar la visión de la cámara

**LMB:** Zoom In con la cámara

**RMB:** Zoom Out con la cámara

**Q/E:** Inclina la cámara a izquierda y derecha respectivamente

**Ctrl Izq:** Permite agachar y tumbar a Daniel

**Shift Izq:** Correr

**Space:** Permite levantar del suelo y saltar a Daniel

**F:** Enciende o apaga la linterna

**Esc:** Pausa / Salir al menú

### **6.2 Controles por Teclado (Menús)**

**WASD o teclas de dirección:** Permite desplazarse por las opciones del menú

**Enter:** Aceptar

**Esc:** Salir al escritorio

### **6.3 Controles por GamePad (In Game)**

**Stick Izquierdo:** Permite mover a Daniel en todas direcciones

**Stick Derecho:** Permite orientar la visión de la cámara

**Trigger Derecho:** Zoom In con la cámara

**Trigger Izquierdo:** Zoom Out con la cámara

**Shoulders Izq/Der:** Inclina la cámara a izquierda y derecha respectivamente

**R3:** Permite agachar, tumbar y levantar a Daniel

**L3:** Correr

**Button Down:** Permite levantar del suelo y saltar a Daniel

**Button Left:** Enciende o apaga la linterna

**Start:** Pausa / Salir al menú

### **6.4 Controles por Teclado (Menús)**

**Stick Izquierdo:** Permite desplazarse por las opciones del menú

**Button Down:** Aceptar

**Button Right:** Salir al escritorio

## **7. MENÚS E INTERFAZ**

En esta sección se muestran los diferentes flowcharts referentes a la navegación en los diferentes menús del juego y las opciones que se le ofrecen al jugador.

### **7.1 Menú Principal**

**PLAY VHS:** Reproducir Video (Seleccionar Episodio)

**OPTIONS:** Ir a menú de opciones

**CREDITS:** Acceder a los créditos del juego

**EXIT:** Salir al escritorio

### **7.2 Menú Opciones**

**V-SYNC:** Activa o desactiva la sincronización vertical

**IMAGE:** Permite cambiar entre diferentes niveles de saturación y gamma (Original, Photo, Saturated, Desaturated)

**CONTROLS:** Muestra los controles del juego por teclado y gamepad.

## **8. CONSTRUCCIÓN DE NIVELES**

Todos los niveles se diseñarán de modo que permitan una pequeña aleatoriedad, permitiendo que el jugador parta de diferentes puntos y haciendo que las entidades puedan estar moviéndose por distintos lugares. Al menos habrá tres supuestos diferentes en los que jugador puede encontrarse, haciendo que haya tres historias distintas por episodio. No obstante, a pesar de dicha aleatoriedad habrá eventos que se repetirán para asegurar la coherencia de las historias en cada episodio.

## **9. CÁMARA**

La cámara será uno de los elementos más importantes del juego ya que deberá transmitir el realismo de una cámara VHS de la década de los 90. Deberá tener los rótulos de las grabaciones, con sus fechas, carga de batería y otros elementos como el desgaste en la cinta con niebla o fallos de tracking. Deberá tener un aspecto en 4:3 y la imagen no deberá tener una gran definición, se añadirán efectos de postproceso como aberración cromática, suciedad en la lente de la cámara, ruido en las partes más oscuras.

## **10.MÚSICA Y SONIDO**

El sonido deberá ser envolvente y transmitir la sensación de estar deteriorado por el paso del tiempo, así como el zumbido de fondo de la grabación en sí.

## 10. MÁRKETING

Una vez se realice el primer episodio y este esté subido a Steam se realizará una campaña de márketing masiva, enviando una copia del juego a la mayor cantidad de creadores de contenido, vía Twitch, Youtube, copias a revistas especializadas y conocidos con el fin de dar a conocer el proyecto y volverlo viral en el menor plazo de tiempo que sea posible.

Una de las vías para este márketing sería la creación de una cuenta en X del estudio e ir realizando publicaciones en redes sociales con el objetivo de llevar un seguimiento del videojuego. Si el primer episodio tuviera buena acogida se realizará un episodio nuevo cada mes hasta un total de cinco episodios.