

Loving



Psycho

# Hito 1

> Grupo 3! - 1

[https://jgomez18ucm.github.io/  
Loving\\_Psycho/](https://jgomez18ucm.github.io/Loving_Psycho/)



lovingpsycho.pvli@gmail.com



@loving\_psycho\_official



@psycho\_loving



r/Loving\_Psycho

# Género - Objetivo

## > Dating simulator:

Tu objetivo es conseguir el mayor % de Match al final de tu cita

*It's a Match!*

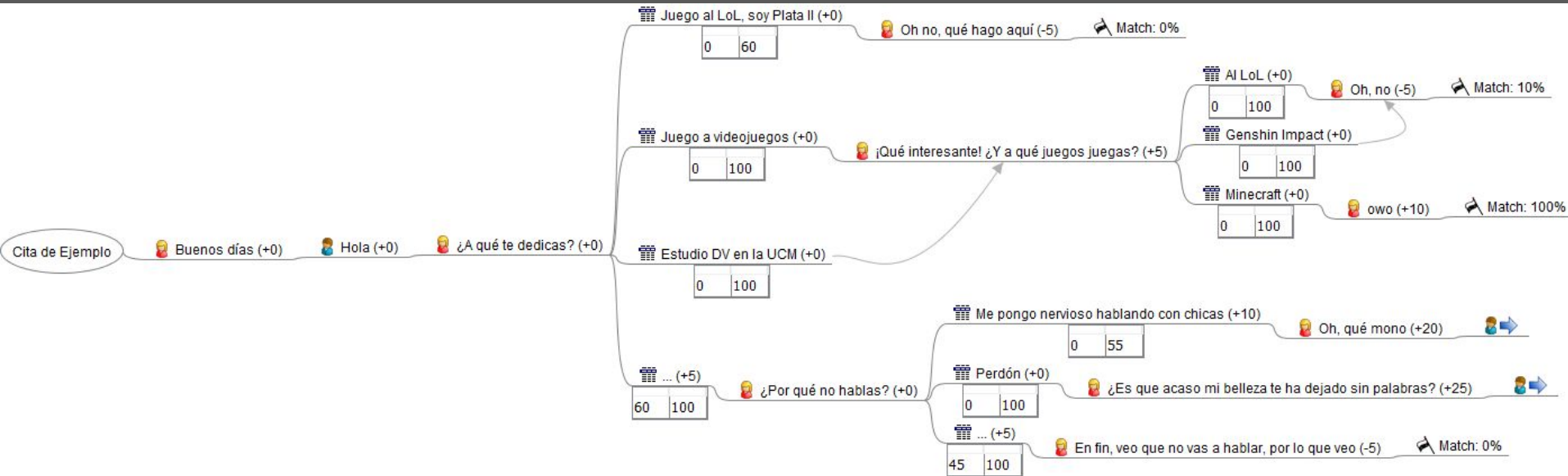


## > Horror Game:

Debes mantener a tu madre a raya, controlando tu barra de instinto asesino



# Mecánicas

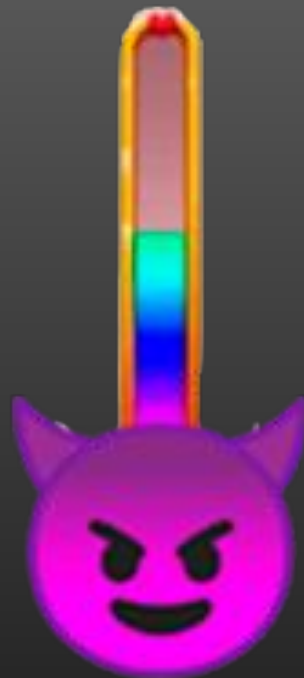


- Dependiendo de las opciones de diálogo que elijas, llegarás a un final u otro del árbol
- A cada final le corresponde un porcentaje de Match diferente

# Mecánicas



- Los diálogos pueden subir o bajar tu barra de instinto asesino
- Si la barra llega al máximo, matarás a tu cita
- Dispones de 3 pastillas que bajan tu barra de instinto asesino



# Premisa - Historia

- Eres Norman Bates en medio de una cita
- Debes controlar tu doble personalidad para que tu madre no mate a la chica
- Citas con los personajes femeninos de las películas de Hitchcock
- Inspiradas en distintas escenas de las mismas



**Marion Crane** -> Comedor del motel



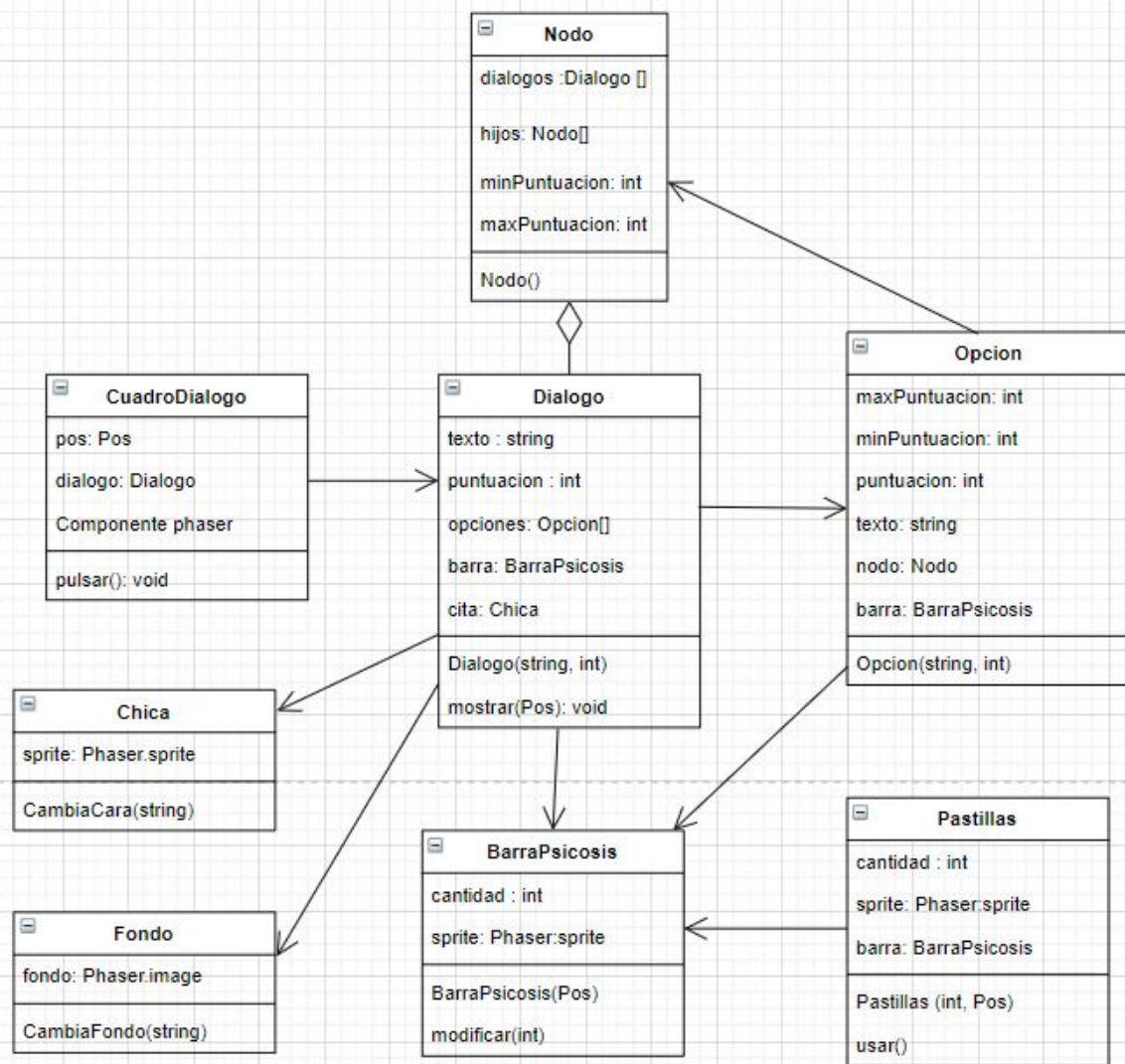
**Eva Kendall** -> Buffet del tren

# Arte - Estética

- Cuanta mayor sea tu barra de instinto asesino más tétrico se volverá el juego:
  - Menos color
  - Música distorsionada
  - etc.
- Las opciones con manchas de sangre saldrían cuando la barra esté en un nivel alto



# UML



- La clase **Nodo** se va llamando a sí misma de forma recursiva
- Esta contiene un array de diálogos
- La clase **Diálogo** se comunica con los demás elementos del juego (barra de instinto asesino, background...)

# Planificación Hito 2

- En términos generales, terminar toda la lógica del juego:
  - Conexión de los nodos (opciones de diálogo)
  - Llevar a cabo la lógica de diálogos
  - Programar la barra de instinto asesino
  - Lógica de las pastillas
  - Menú principal
  - Menú configuración
  - ...
- Dejar toda la estética para el siguiente Hito, trabajando mientras tanto con Placeholders