

Game Desing Document

Universidad de Granada
Lenguajes y Sistemas Informáticos

Tabla de contenido

1 INFORMACIÓN GENERAL.	4
1.1 RESUMEN DEL JUEGO. SINOPSIS.	4
1.2 OBJETIVOS A ALCANZAR POR EL JUEGO	4
1.2 JUSTIFICACIÓN DEL JUEGO	4
1.4 CORE GAMEPLAY	4
1.5 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	5
1.5.1 GÉNERO	5
1.5.2 NÚMERO DE JUGADORES	5
1.5.3 PLATAFORMAS DE DESTINO	5
1.5.4 ESTÉTICA Y ARTE DEL JUEGO. ESTILO VISUAL	5
1.5.5 RESUMEN DE HISTORIA	6
1.6 CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR	6
1.7 RECURSOS INICIALES	6
2 MECÁNICAS	7
2.1. ELEMENTOS JUEGO: CATEGORÍAS	7
2.2 ELEMENTOS DE JUEGO: NÚCLEO PRINCIPAL	7
2.2.1 INTERFAZ DE INTERACCIÓN	7
2.2.2 INTERFAZ DE DIÁLOGO	8
2.2.3 INTERFAZ DE INVENTARIO	8
2.4 ELEMENTOS DEL JUEGO: MUNDO	9
2.5 ELEMENTOS DE REGISTRO Y PROGRESO	9
3 DINÁMICA	9
3.1 MUNDO DE JUEGO. UNIVERSO VIRTUAL	10
3.1.1 DETALLES DEL JUEGO EN TEMÁTICA	10
3.1.2 DESCRIPCIÓN DE MISIONES, NIVELES O CAPÍTULOS.	10
3.2 NARRATIVA.	10
3.2.1 ARGUMENTO Y NARRATIVA GENERAL.	10
3.2.2 DESCRIPCIÓN DE ESCENAS.	10
3.2.3 PERSONAJES	10
3.2 MISIONES / NIVELES / CAPÍTULOS ESPECÍFICOS	17
3.2.1 OBJETIVOS	17
3.2.2 RECOMPENSAS	18
3.2.3 FLUJO DE LAS MISIONES	18
3.2.6 ZONAS ESPECIALES	18
3.2.7 EXPERIENCIA DEL JUGADOR	19
3.4 APRENDIZAJE DEL JUEGO	19
4 ESTÉTICA Y ARTE	19
4.1 ELEMENTOS BÁSICOS DEL JUEGO	19
4.2 ELEMENTOS DEL MUNDO	19

4.3 MUNDO DEL JUEGO 20

EL JUEGO ESTÁ COMPUESTO DE ESCENARIOS CREADOS A TRAVÉS DE STABLE DIFFUSION UTILIZANDO BOCETOS, LO QUE NO DA UNA AUTENTICA SENSACIÓN DE FAMILIARIDAD ENTRE ESTOS, PERO SI TRAEN CIERTAS CARACTERÍSTICAS, TRAÍDAS DE LA FORMA EN LA QUE SON GENERADAS.

4.3.1 DESIERTO 20**4.3.2 OUREA DE LA MONS 21****4.3.3 GRAN URBANA 21****4.6 ÁREAS ESPECIALES 22****4.7 INTERFAZ DEL JUEGO 22****5 EXPERIENCIA 22**

5.1 JUGABILIDAD INTRÍNSECA 22**5.2 JUGABILIDAD MECÁNICA 22****5.3 JUGABILIDAD INTERACTIVA 22****5.4 JUGABILIDAD INTRAPERSONAL 22****6 LIMITACIONES Y SUPUESTOS 22**

6.1 LIMITACIONES TÉCNICAS 22

1 Información general.

1.1 Resumen del juego. Sinopsis.

Se trata de un juego de un solo jugador basado en las aventuras gráficas de Point & Click, tanto en la forma mecánica de su jugabilidad, como en la narrativa.

En este juego se controla a un mozo de producción en el rodaje de una película de vaqueros. Durante la producción del proyecto, el director manda al protagonista traer diferentes objetos de otros rodajes, ya que han estado desapareciendo misteriosamente.

El protagonista tendrá que obtener los objetos por medio de conversaciones y acertijos que le den los demás personajes o encuentre por el camino.

1.2 Objetivos a alcanzar por el juego

El objetivo principal dentro de este videojuego es obtener todos los objetos necesarios para completar el rodaje de la película. Con este objetivo se pueden crear diferentes eventos que justifiquen el objetivo principal fuera del videojuego, que el jugador realice una serie de ejercicios cognitivos.

Cada uno de estos ejercicios debe de estar contextualizado en la narrativa, y su forma de resolverlo también

Con este juego se busca crear un producto que tenga a los mayores como público principal, por lo que todos los elementos de usabilidad estarán orientados a estos.

1.2 Justificación del Juego

Las personas de la tercera edad no están demasiado representadas en la industria del videojuego, principalmente debido a su número reducido de personas que puedan jugar a los títulos que se crean hoy en día, ya sea por interés, desconocimiento total de la industria o problemas cognitivos o físicos. Estos últimos son, en muchas ocasiones, también propios de la edad y actualmente las únicas formas efectivas de prevenir tenerlos son ejercitar tanto los procesos cognitivos de la mente como el cuerpo. Este juego además de acercar los videojuegos a las personas mayores contiene una serie de ejercicios cognitivos que ayudan a prevenir estos problemas.

En el mercado se pueden encontrar diferentes juegos basados en la realización de ejercicios cognitivos, aunque ninguno de estos está enfocado a la prevención de problemas cognitivos en personas mayores. El más cercano de estos puede ser la saga de juegos *Brain Training*, especializados concretamente en ejercicios cognitivos, pero a diferencia de estos el juego aquí descrito cuenta con un factor narrativo.

Para conseguir que el juego se sienta cómodo para las personas de la tercera edad se van a seguir unas pautas de diseño de usabilidad orientadas a este sector demográfico. La jugabilidad de este producto consistirá en unas mecánicas muy básicas donde no se necesite acomodarse a un nuevo dispositivo, como un mando o las diferentes teclas de un teclado. Finalmente, para motivar al jugador a realizar todos los ejercicios, se contextualizan dentro de una narrativa que resulte atrayente.

1.4 Core gameplay

El jugador podrá viajar a diferentes localizaciones donde podrá interactuar con diferentes NPC (Non-Playable Character) y objetos. Estos elementos serán la base de los puzzles que son la principal forma de jugabilidad. El jugador podrá experimentar la historia que se le presenta superando los diferentes obstáculos que se le presenten como acertijos.

Como ejemplo, el jugador podrá hablar con un NPC, y este mencionarle que necesita cierto objeto. El jugador entonces necesitará conseguir este objeto, que a lo mejor está dentro de una sala a la que solo se puede acceder tocando ciertas partes de la puerta en un orden correcto. Para superar este puzle el jugador podrá explorar los escenarios en busca de pistas, hablando con otros NPC o u observando los detalles de la pantalla.

En puzles puntales, esta jugabilidad variará para añadir otros tipos de retos. Por ejemplo se puede cambiar la mecánica de juego a la de una sopa de letras, recorrer un laberinto u otro juego de mesa.

1.5 Características del juego

El juego se separa en distintos capítulos o localizaciones, que a su vez se dividen en escenarios. Se caracterizan por ser diferentes localizaciones donde el jugador encontrará distintos retos que sobre pasar.

1.5.1 Género

Este juego se enmarca totalmente en el género de aventuras gráficas de Point & Click. En estos, la principal forma de interacción es utilizar un elemento seleccionador (como un cursor en un ordenador o el propio dedo del jugador en una pantalla táctil) que se utiliza con los elementos mostrados en pantalla para realizar una acción dentro del juego. Por ejemplo, si se quisiera tocar un objeto, el jugador debería seleccionar ese objeto y aplicarle la acción de tocar o usar (el orden de esta acción puede variar). También se utiliza para viajar entre pantallas.

Junto a la principal forma de interacción, los juegos de Point & Click suelen ir acompañados de un sistema de inventario para poder recoger objetos y utilizarlos en otros escenarios. Esto se complementaba con árboles de diálogo para cada posible NPC u objeto, para utilizarlo como forma narrativa o como un acertijo. Por ejemplo, el jugador podría obtener la descripción de un objeto aplicándole una acción para observarlo con detenimiento y conseguir así que el personaje mencionase una pista sobre un puzle.

1.5.2 Número de jugadores

Toda la jugabilidad estará orientada a un solo jugador.

1.5.3 Plataformas de destino

Se plantea su lanzamiento en plataformas móviles y posiblemente en PC.

El enfoque principal está en realizarlo para dispositivos tablets, pues son los que más pantalla útil tienen de los móviles, sino que las plataformas portables tienen una ventaja sobre PC siendo esta la ausencia de tener que utilizar periféricos que puedan distraer al jugador. Los dispositivos smartphone pueden ser también origen de problemas de usabilidad por el tamaño mencionado, lo que puede dificultar la interacción de personas mayores con estos.

Mientras que las plataformas móviles tienen mejor salida, no solo por la reducción de adaptación por ser controlados por interacciones táctiles, sino porque existe mayor cantidad de terminales de este tipo, los ordenadores una vez pasada la adaptación del jugador a interactuar con los periféricos (que realmente no supone una desventaja demasiado grande) pueden lograr una mejor interacción puesto que generalmente se cuenta con una pantalla más grande y ergonómica, aunque estos dispositivos son más escasos en un estudio de campo.

1.5.4 Estética y arte del juego. Estilo Visual

El proyecto es incierto hacia el estilo visual del juego puesto que no se tienen suficientes recursos como para definir un estilo concreto. Para escenarios generales se utilizará una combinación de

bocetos realizados a mano y un generador de imágenes por IA, Stable Diffusion. Para los personajes se realizarán búsquedas de imágenes en bancos online de estas, escogiendo las más propicias para el personaje diseñado.

1.5.5 Resumen de Historia

El protagonista es una persona ya casi en edad de jubilarse que trabaja en los rodajes de películas como transportista y mozo en el rodaje de una película. Aunque el trabajo no le apasiona, lo hace todo para contarle a su nieta como es el mundo del cine por dentro, algo que la niña adora.

Actualmente está trabajando para Lione Castiglione, un director de westerns. Se conoce que en el set de rodaje ha ido desapareciendo una cantidad de objetos importante, así como gran parte de los trabajadores que parecen haberse desvanecido. Ya que quedan pocos trabajadores, y casi todo el presupuesto se fue en los actores principales, el director habla con el protagonista y le propone un trato, si consigue traer especialistas, extras y decorado que falta, le dará el 1% de lo que cuesta la película, un millón de pesetas. El protagonista acepta.

Para poder realizar esto, el director le manda a ir a diferentes localizaciones donde se están filmando varios tipos de películas, y allí traer a los especialistas, extras y decorado que pueda. Aunque le advierte que los directores de esas películas no le tienen en alta estima y se negarán o pedirán algo a cambio.

1.6 características del jugador

El jugador objetivo de este trabajo es una persona mayor (+65 años). Como este colectivo es más propenso a tener problemas neurofisiológicos, se debe tener en cuenta una serie de consideraciones:

- **Problemas de visión:** Agudeza visual tanto estática como dinámica, además de pérdida en el contraste general del color. Lo que dificulta la percepción de elementos pequeños, la comprensión de escenas complejas o de captación de información demasiado dinámica.
- **Problemas de audición:** Sensibilidad auditiva, sobre todo en tonos puros y altas frecuencias. Se recomiendan señales entre los 500 y 1000 Hz.
- **Menor velocidad de reacción:** Velocidad de respuesta, de coordinación, menos aguante manteniendo un movimiento continuo y gran variedad en un movimiento (por ejemplo un cursor se moverá más si lo usa alguien de la tercera edad)
- **Poca familiaridad con interfaces modernas o procesos informáticos:** Algunos símbolos o procesos de aplicaciones que para la población joven son normales, pueden ser desconocidos para cierta parte de la población de la tercera edad.
- **Posible deterioro de atención, memoria de trabajo o a largo plazo:** Con el avance de la edad, es más probable que una persona contraiga una enfermedad neurodegenerativa que afecte a ciertas partes del cerebro y degrade los procesos mentales de la persona.

1.7 Recursos iniciales

Para la producción del juego se tiene un solo trabajador, el autor, para todos los aspectos del juego. Las herramientas a utilizar, tanto para la implementación como para los apartados sonoros y visuales serán software sin coste inicial, tales como Unity, GIMP y Audacity. Los medios serán buscados en la red a fin de reducir tiempo de producción propia.

Se usará la tecnología de Stable Diffusion con la herramienta AUTOMATIC1111 y ControlNet.

2 Mecánicas

2.1. Elementos Juego: categorías

El juego se divide en secuencias y escenarios:

- Secuencia: Se le denomina al capítulo a la serie de escenarios y acciones necesarios para que el jugador avance por la historia.
- Escenarios: Las localizaciones virtuales dentro del juego. Estos escenarios son todas las diferentes pantallas por las que el personaje puede transitar, donde se encuentran todos los elementos interactivables del mundo mostrado (NPC, objetos, paisajes, etc..). Constan de un paisaje con el que no se puede interactuar, una parte transitable por el personaje y todos los elementos de la escena.

El personaje podrá interactuar con el siguiente tipo de elementos dentro de los escenarios:

- NPC: Esta categoría engloba todos los personajes no controlables con los que se pueda interactuar de alguna manera. De estos personajes se podrá obtener tanto información sobre los escenarios o puzzles a realizar, sino que también serán parte de un rompecabezas, normalmente a través del sistema de diálogos.
- Objetos estáticos: estos objetos son parte del escenario, pero se puede interactuar con ellos, ya bien sea para obtener una descripción de estos o para poder cambiar su estado (una palanca, una puerta etc).
- Objetos obtenibles: en primera instancia pueden estar en el escenario como objetos estáticos pero el personaje puede recogerlos para poder utilizarlos en otro escenario o dentro del mismo inventario.

Hay diferentes tipos de pantallas durante el juego:

- Menús: Todas las pantallas sobre las que se encuentran las opciones tanto de accesibilidad como de gestión de la partida (reanudar, guardar, nueva partida, etc...)
- Escenas: esta categoría corresponde a la misma descripción que los Escenarios.
- Puzzles puntuales: estos puzzles varían del estilo de jugabilidad principal. Son pantallas únicas para el puzzle concreto que se tenga que resolver y se interactúa con ellos de diferentes maneras según su forma.
- Mapa General: Para poder llegar a localizaciones que, dentro del propio mundo del juego, están alejadas, se utiliza esta pantalla para mostrar todas las localizaciones disponibles y poder “viajar” a estas.

2.2 Elementos de juego: Núcleo principal

El jugador puede realizar varias acciones que pueden implicar el uso de una interfaz diferente para cada una. Estas se pueden dividir en Interfaz de dialogo, Interfaz de inventario, Interfaz de interacción y, alternativamente, una Interfaz de minijuego, que realmente varía según el puzzle que se esté realizando porque estos cambian la mecánica del juego general.

2.2.1 Interfaz de interacción

La interfaz de interacción con los elementos funciona en dos fases, primero el usuario selecciona con el cursor/dedo el elemento con el que interaccionar, y segundo se selecciona el icono de la acción a realizar sobre ese elemento.



Figura 1- Interfaz de interacción

2.2.2 Interfaz de diálogo

La interfaz de diálogo aparece al realizar la acción de hablar sobre un personaje o cuando el personaje controlable hace un comentario.

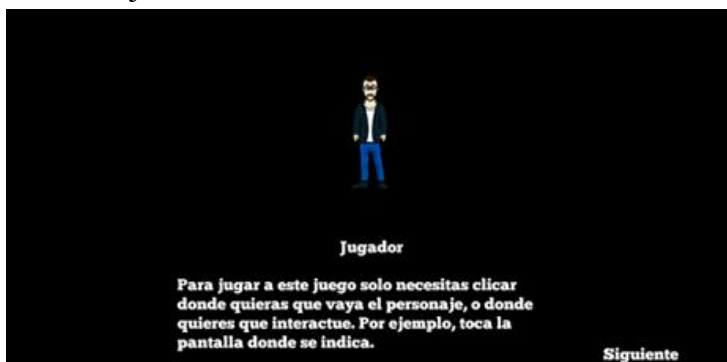


Figura 2 - Interfaz de diálogo

2.2.3 Interfaz de inventario

El uso de un objeto desde el inventario para interactuar con algún objeto solo requiere de seleccionar un objeto y luego seleccionar un elemento de la escena en el cual aparecerá la imagen del objeto seleccionado, esto puede funcionar pero se debería dejar claro qué objeto se ha seleccionado o cambiarlo a una mecánica de arrastrar y soltar.



Figura 3 - Interfaz de inventario

2.4 Elementos del juego: Mundo

El juego es un mundo 2D. Como se ha comentado anteriormente, el mundo se divide en diferentes escenarios interconectados. Cada uno de ellos está formado por objetos obtenibles, estáticos y NPC, con los que el jugador puede interactuar.

2.5 Elementos de registro y progreso

El jugador necesitará de una forma de seguir su progreso o al menos conocer por donde tienen que avanzar. Para esto se tiene un menú de consejos que al darle lanza una recomendación en forma de diálogo sobre por donde seguir. Por otro lado, el progreso total viene de la mano de las variables por las que se deciden qué consejos mostrar. Cuando se activa una de estas variables, el progreso avanzará y se enseñará en el menú de pausa con un porcentaje.



Figura 4 - Interfaz de consejos

3 Dinámica

3.1 Mundo de Juego. Universo Virtual

El juego se divide en 3 niveles principales, uno ambientado en el desierto, otro en un pueblo en las montañas y otro en una mansión en la ciudad.

El desierto forma parte de la secuencia 1 y 4, siendo esta introducción y final. Los otros dos escenarios son visitables en cualquier momento, propiciando así que el jugador no esté atascado en un mismo sitio.

3.1.1 Detalles del Juego en temática

En cada nivel hay una película produciéndose, es tarea del protagonista visitarlas para obtener objetos que no necesariamente están ligados a la temática de cada zona.

3.1.2 Descripción de misiones, niveles o capítulos.

En cada nivel tiene diferentes tramas. No todas son esenciales para la historia, pero investigarlas ayudan al jugador a avanzar y sumergirse en el mundo. Cada una es presentada por un NPC que le dirá lo que puede ofrecer al jugador de la lista de elementos que busca.

3.2 Narrativa.

3.2.1 Argumento y Narrativa general.

**Guión narrativo*

3.2.2 Descripción de escenas.

**Guion de escenas*

3.2.3 Personajes

Cada zona contiene su propio set de personajes.

- Protagonista: se trata del avatar del jugador. Es una persona mayor que trabaja por el único hecho de poder contar historias del cine a su nieta.



Figura 5 - Avatar del jugador

Secuencia 1:

- Director Lione Castiglione: se trata de un director de cine más bien mediocre que se dedica a realizar películas siguiendo una formula comercial. Es el jefe del protagonista.



Figura 6- Personaje Lione Castiglione

- Encargado: un trabajador más del set de rodaje. Vive con su novia en una caravana en el mismo lugar de trabajo. Su nombre puede ser algo raro.



Figura 7- Personaje Encargado

- Novia del encargado: una chica interesada en la poesía que vive en la caravana con su pareja.



Figura 8- Personaje Novia del encargado

- Oscar Bell: actor principal de la película donde trabaja el jugador y antagonista de la historia. Egocéntrico y creído.



Figura 9- Personaje Oscar Bell

- Marlon Morgan: famoso actor con un método agresivo de actuación. Es el antagonista de la película donde trabaja.



Figura 10-Personaje Marlon Morgan

- Barman: personaje dedicado a servir bebidas



Figura 11- Personaje Barman

- Músico: personaje que se encuentra tocando continuamente música en el bar del pueblo. Pide alcohol para cambiar de canción.



Figura 12- Personaje Músico

Secuencia 2:

- Campanero: se trata de un personaje que impide el avance del protagonista al llegar al pueblo pues está preocupado por sus campanas.



Figura 13-Personaje Campanero

- Artista: directora de arte de la película en la zona del pueblo de montaña. Promete al protagonista irse con el si le ayuda a encontrar inspiración.



Figura 14-Personaje Artista

- Director de ourea de la mons: de nuevo, otro director egocéntrico y creído, con la diferencia de que cree hacer buenas películas. Busca una cámara especial que le ayude a hacer mejores filmes.



Figura 15- Director de ourea de la mons

- Acróbatas: pareja de arlequines que trabajan en la película del pueblo de montaña. Tratan de escapar del sitio pero no saben como hacerlo.



Figura 16- Personajes Acróbatas

- Padre Miguel: cura del pueblo. Involucrado en la ocultación de una cámara especial en la iglesia.



Figura 17- Personaje Padre Miguel

Secuencia 3:

- Directora Greta: personaje que trata de escribir un guion para su película pues le robaron el que ya tenia.



Figura 18- Personaje Directora Greta

- Mayordomo: Actor contratado para hacer de mayordomo. Como los demás personajes de esta zona, improvisa sobre su papel al interactuar con el jugador, haciendo como que la situación es real.



Figura 19- Personaje Mayordomo

- Gregor Chevoj: Actor que hace de hijo del matrimonio de la mansión. En su papel hace de personaje enajenado.



Figura 20- Personaje Gregor Chevoj

- Sra Chevoj: Actriz que interpreta a la esposa del fallecido dueño de la mansión.



Figura 21- Personaje Sra Chevoj

- Señor Chevoj: Actor recreando el papel del señor Chevoj, propietario de la zona y magnate de la compraventa de arte. Asesinado por la espalda momentos después de llegar el protagonista.



Figura 22- Personaje Señor Chevoj

- Jardinero: Actor que realiza la labor de jardinero en la improvisación.



Figura 23- Personaje Jardinero

- Delilah: Actriz que encarna a la asesina del señor Chevoj, socia de este y amante.



Figura 24- Personaje Delilah

3.2 Misiones / Niveles / capítulos específicos

El juego cuenta con múltiples objetivos.

3.2.1 Objetivos

3.2.1.1 Primarios

El jugador debe buscar en cada zona un objeto o NPC que llevar de vuelta al desierto. Estos son: Un sombrero, una cámara, una pistola, un caballo, un acróbata y un artista.

3.2.1.2 Secundarios

Para conseguir los anteriores, se deben realizar los siguientes objetivos:

Secuencia 1:

- Escribir poema (Función de Lenguaje)
- Adivinar el nombre del encargado con pista (Función de Lenguaje, Memoria y Atención)
- Cambiar humor del actor del villano en base a la musica (Función de Cognición social)

Secuencia 2:

- Reproducir melodía en campanas (Función de Memoria y Atención)
- Conseguir una estatuilla a la artista (Función de Memoria, Habilidades Visuoespaciales y la implicada en las Agnosias/Apraxias)

- Conseguir un medio de transporte y un sustituto a los acróbatas (Función de Memoria, Habilidades Visuoespaciales y la implicada en las Agnosias/Apraxias)
- Reproducir melodía invertida en campanas (Función de Memoria, Atención, Funciones ejecutivas y Orientación temporal)
- Recorrer laberinto (Función de Memoria, Orientación, Funciones ejecutivas y Atención)

Secuencia 3:

- Encontrar diferencias en el cuadro (Función de Memoria, Atención y Habilidades Visuoespaciales)
- Abrir caja con ácido (Función de Memoria y Habilidades Visuoespaciales)
- Torres de Hanoi (Función de Habilidades ejecutivas)

3.2.2 Recompensas

Las recompensas del videojuego se pueden tratar de dos formas. Las implícitas, las que queremos destacar, son las obtenidas al resolver un acertijo, pues este es equivalente a un ejercicio cognitivo y el objetivo principal del juego. Las explícitas son las obtenidas dentro del juego “tangiblemente” que pueden referirse a los objetos que consiguen los jugadores y también al acto de avanzar la historia

3.2.3 Flujo de las Misiones

Los puzzles pueden ser completados de manera no bloqueante, refiriéndonos a que pueden pasar de uno a otro sin mucha dificultad. De esta manera se consigue que el jugador no se sienta atrapado y pueda moverse libremente para realizar otras tareas mientras piensa la solución de la otra.

Las secuencias 2 y 3 de este juego son paralelas por este mismo sentido, mientras que la secuencia 1 es introductoria y hace falta completarla primero. Esto último no necesariamente cae en contradicción puesto que los puzzles presentados en la comentada son también paralelos.

3.2.6 Zonas especiales

Las zonas especiales del juego se refieren a donde cambia la jugabilidad. Más concretamente en los objetivos de las torres de Hanoi, las diferencias entre cuadros y en las campanas. En ellas los controles se desvían del típico movimiento del jugador y se basan más en pantallas de un solo propósito.

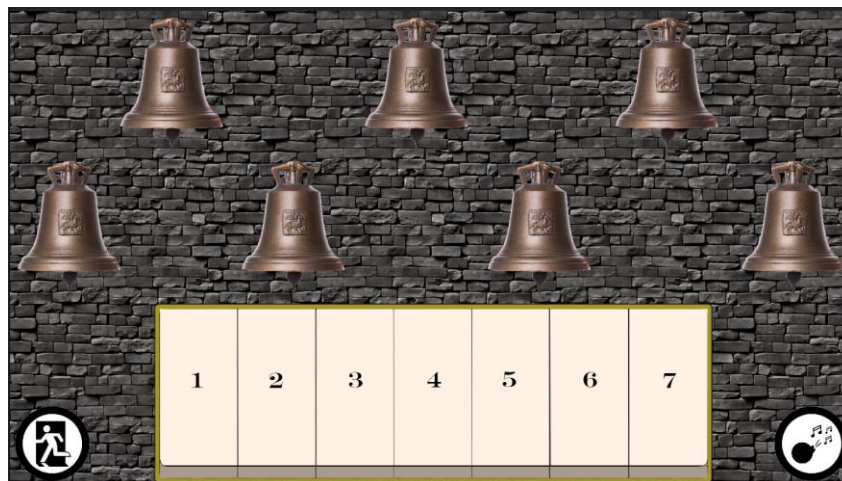


Figura 25-Pantalla del minijuego de las campanas

3.2.7 Experiencia del jugador

Principalmente, el jugador obtendrá información a través de los diálogos e interacciones del juego. En momentos puntuales, donde no se encuentre una manera de realizarlo de esa forma, se utiliza un mensaje en pantalla fuera de los cánones de los menús mencionados.

El ciclo jugable funciona de tal manera que si el jugador busca información, deberá atender a la trama que se le presenta en todo momento.

3.4 Aprendizaje del juego

Al principio del título, se tiene un tutorial explicando las acciones básicas del juego, moverse e interactuar con objetos y el inventario. En la secuencia introductoria se plantean escenarios sencillos donde estas acciones se presenten de manera sencilla para afianzarlos.

4 Estética y Arte

Dadas las limitaciones del juego, la estética y arte no está planeada completamente.

4.1 Elementos básicos del juego

Los elementos básicos del juego, tales como los iconos que indican las interacciones, se basan en círculos con borde negro y relleno blanco con un símbolo que ayude a identificarlos. La decisión de utilizar esto es que cuanto más simple y claro para el jugador, mejor, pues además al ser personas que no han tratado con los videojuegos no se puede caer en experiencias previas.

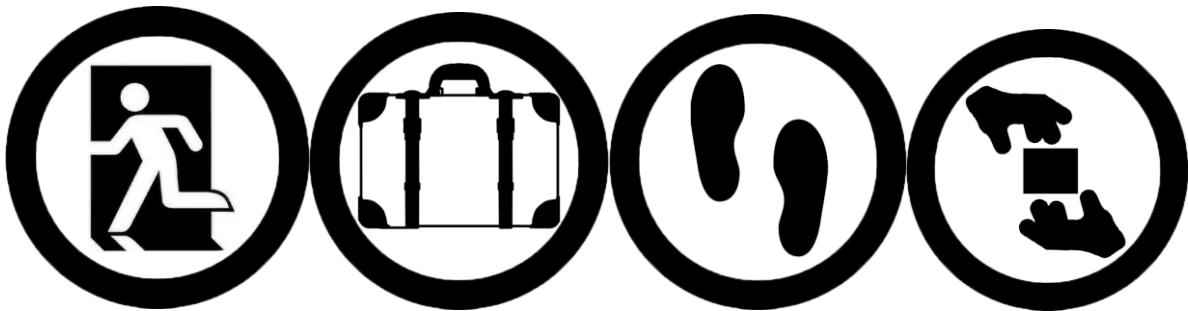


Figura 26- Diseño de interacción

4.2 Elementos del mundo

Por otro lado se encuentran los personajes y objetos, que son obtenidos a través de imágenes de stock de bancos online, sin un estilo definido, siendo mayoritariamente realistas.

4.3 Mundo del Juego

El juego está compuesto de escenarios creados a través de Stable Diffusion utilizando bocetos, lo que no da una auténtica sensación de familiaridad entre estos, pero si traen ciertas características, traídas de la forma en la que son generadas.

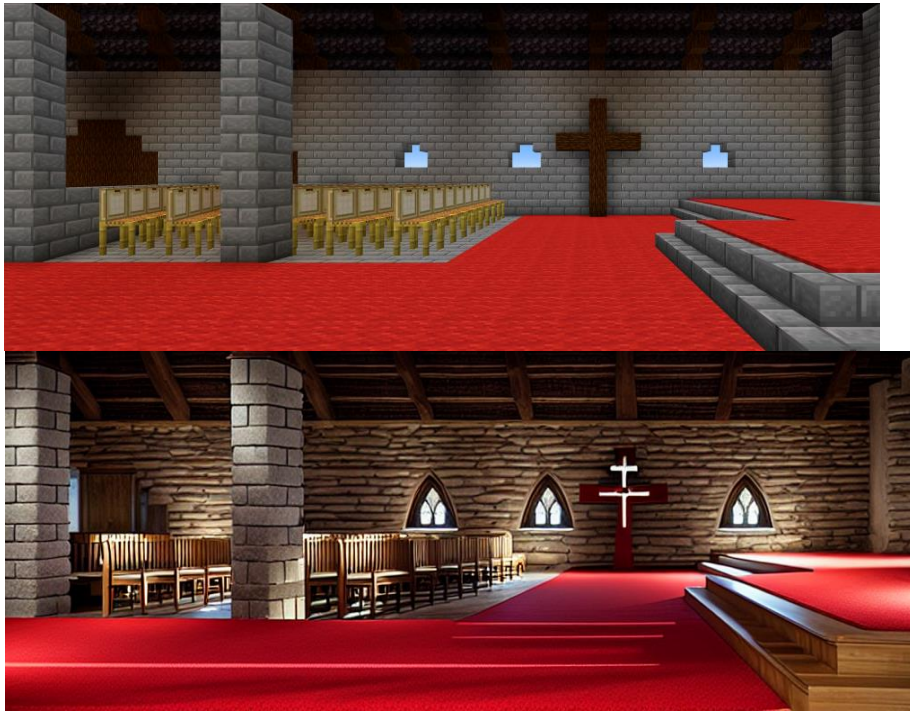


Figura 27- Reconstruccion de la escena en minecraft (Arriba); Imagen generada por IA (Debajo)

4.3.1 Desierto

El desierto está compuesto con imágenes de stock dispuestas para crear un escenario e imágenes generadas por IA. Generalmente, se tiene una estética de western combinada con caravanas americanas.



Figura 28-Escenario Calle Decorado



Figura 29- Escenario Sitio de caravanas

4.3.2 Ourea de la mons

Se trata de una zona de montaña muy verde y de aspecto rural europeo.



Figura 30-Escenario Afueras del pueblo



Figura 31- Escenario Plaza del pueblo

4.3.3 Gran Urbana

Aunque esté ambientado en la ciudad, se trata de una mansión del barrio rico de esta. Todos los escenarios son habitaciones de la casa. Se mantiene un estilo de paredes verdes, suelo de madera y techo blanco, con algunas alfombras rojas.



Figura 32- Escenario Entrada a la mansión



Figura 33 - Escenario Salita

4.6 Áreas especiales

Las áreas especiales del juego siguen una composición de dejar en primer plano el puzle en cuestión (Fig.25). En sí, no mantienen una estética conjunta, pero se asemejan al resto de la zona donde se encuentran.

4.7 Interfaz del juego

Las interfaces del juego siguen la misma estética del blanco y negro descrita en los elementos básicos del juego.

5 Experiencia

5.1 Jugabilidad Intrínseca

El jugador debe pensar en los escenarios y NPC con los que ha interactuado, así como los objetos, para obtener información y llegar a conclusiones que resuelvan los puzles. El ciclo jugable sería, encontrar una situación, pensar cómo resolverla, buscar elementos que ayuden y resolverla con ellos.

5.2 Jugabilidad Mecánica

Todo el juego se basa en seleccionar un elemento y elegir la interacción deseada. El jugador solo utiliza toques en la pantalla para realizar todo movimiento e interacción.

5.3 Jugabilidad Interactiva

El jugador recibe información a través de los menús de dialogo e interacción.

5.4 Jugabilidad Intrapersonal

El objetivo es que el jugador experimente una sensación gratificante al resolver un acertijo. Cuando esto pase, se le recompensa con una cinemática o diálogo nuevo que avance la historia.

6 Limitaciones y supuestos

En este proyecto se cuenta con la mano de obra de un solo individuo, así como el tiempo limitado a la fecha de entrega final del TFM. Esto quiere decir que todo lo comentado anteriormente debe ser realizado por una persona sin demasiada experiencia en estos ámbitos.

6.1 Limitaciones técnicas

El desarrollo se debe limitar a una pantalla de terminal móvil, ya sea Tablet o Smartphone.

Todo se realizara en un sistema Windows con programas Open Source, en la medida de lo posible.