

Mind Alone

Game Design Document



13 de noviembre de 2021

Mordha Labs

# Concepto

Mind Alone es un juego sidescroller 2d de supervivencia, acción y misterio. El concepto temático gira en torno a la toma de decisiones ante situaciones de incertidumbre. Es un thriller psicológico que pone al jugador en los zapatos de una persona con esquizofrenia, en un mundo pre apocalíptico.

El jugador controlará a Albert, un ex detective del cuerpo de policía. Albert fue jubilado debido a que se le detectó esquizofrenia, sin embargo, y con ayuda de medicamentos, es capaz de distinguir la realidad de las alucinaciones. Una noche, mientras Albert dormitaba frente al televisor (se escuchan noticias de que está sucediendo una guerra), el teléfono suena: es su amigo Nicolas, un científico al que ayudó en el caso de investigación en donde varios colegas robaron tecnología del laboratorio. Nicolas le dice que las cosas se están poniendo “feas”, y le pide que acuda al laboratorio lo más rápido posible. La llamada se corta. Albert deberá atravesar la ciudad, pero no se imagina lo que está sucediendo afuera: la gente está desapareciendo, mientras extrañas criaturas toman la ciudad.

En Mind Alone, el jugador deberá enfrentarse a diez escenarios. Su objetivo es llegar al laboratorio con su amigo y descubrir qué es lo que está pasando, y qué tiene qué ver su antiguo caso con lo que está sucediendo. Para superar cada escenario, el jugador deberá enfrentarse a extrañas criaturas; pero no será fácil, puesto que debe de luchar al mismo tiempo con su esquizofrenia.

Hay dos mecánicas principales que se entrelazan: enfrentarse a las criaturas gestionando sus recursos y mantenerse cuerdo antes de que su esquizofrenia lo domine, por lo que tendrá que tomar decisiones sobre qué es real y qué no. Para ello se debe de tomar en cuenta dos indicadores: salud y ansiedad. El indicador de salud disminuye cuando es herido por las criaturas, mientras que el indicador de ansiedad aumenta progresivamente de manera automática conforme pasa el tiempo. Mientras mayor sea el nivel de ansiedad del personaje, más difícil será distinguir las alucinaciones de las criaturas reales. Aunque las alucinaciones no causan daño, gastar municiones en ellas puede ser perjudicial.

# Mecánicas

## Acciones del personaje

La siguiente tabla resume las acciones que el jugador puede realizar con el personaje.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Acción | Efectos | Inputs (teclado y mando Xbox) |
| Movimiento lateral | El personaje se desplaza horizontalmente | Teclas direccionales (izquierda y derecha); joystick izquierdo |
| Apuntar | Apunta su arma. No se mueve | Tecla Q; Gatillo izquierdo |
| Disparar | El personaje dispara con las municiones que tenga equipadas. | Tecla E; Botón x |
| Evitar | El personaje gira y se vuelve inmune por una breve cantidad de tiempo | Tecla R; Botón B. |
| Coger un objeto; interactuar con objetos | Agrega al inventario un objeto de la escena; interactúa con objetos de la escena. | Barra espaciadora; Botón A. |
| Moverse por el inventario | Desplaza los objetos que se tienen en el inventario | Teclas direccionales (arriba y abajo); cruceta (arriba y abajo) |
| Usar un objeto del inventario | Se consume o se porta un objeto del inventario. | Tecla Tab; Botón Y |

## Interacción Personaje – Enemigos

En cada escenario hay distintos enemigos. La dinámica básica consiste en una interacción tradicional: los enemigos comienzan en estado idle, pero a partir de cierta distancia se lanzan hacia el jugador. El jugador deberá dispararlos hasta acabar con ellos. Si es tocado su nivel de vida disminuirá. Los enemigos cuentan con varios parámetros para la variable de dificultad: vida, daño y características especiales. Se definen a continuación la vida y el daño. Las características especiales se definirán por cada enemigo particular

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nivel | Vida | Daño provocado |
| 1 | 10 – 15% | 1 – 5% |
| 2 | 15 – 20% | 5 – 8% |
| 3 | 20 – 35 % | 8 – 12 % |
| 4 | 35 – 60% | 12 – 20 % |
| 5 | 60 – 100% | 20 – 30 % |

Los porcentajes mostrados anteriormente indican la cantidad de vida basada en la cantidad máxima del enemigo con más vida en el juego. El daño provocado está basado en el porcentaje total de vida del personaje, que es invariable. Para derrotar a un enemigo, habrá qué dispararle hasta dejar su vida en cero. El daño que se le inflige al enemigo dependerá del tipo de arma que se use contra él.

## Nivel de ansiedad

El personaje contará con un indicador de ansiedad. Este tiene el propósito de indicar la probabilidad de que aparezcan alucinaciones. El nivel de ansiedad aumentará automáticamente dependiendo del nivel en el que se encuentre el personaje.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| % de ansiedad que se suma cada segundo | Número de escenario | Segundos necesarios para llegar de 0 a 100% |
| .25% | 1 – 2 | 400 |
| .30% | 3 – 4 | 333 |
| .40% | 5 – 6 | 250 |
| .50% | 7 – 8 | 200 |
| .80% | 9 – 10 | 125 |

Las alucinaciones serán marcadas como distintas de las criaturas reales a partir de un color de aura. Las criaturas tienen un color amarillo, mientras que las alucinaciones uno rojo. Mientras mayor sea el nivel de ansiedad, más difícil será discriminar estos colores.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Porcentaje de ansiedad | Color de aura de criatura (RGB) | Color de aura alucinación (RGB) |
| 0 – 10% | 230/150/0 | 230/0/0 |
| 11 – 20% | 230/150/0 | 230/0/0 |
| 21 – 30% | 230/150/0 | 230/0/0 |
| 31 – 40% | 233/120/0 | 233/25/0 |
| 41 – 50% | 233/120/0 | 233/25/0 |
| 51 – 60% | 233/120/0 | 233/25/0 |
| 61 – 70% | 233/75/0 | 233/38/0 |
| 71 – 80% | 233/75/0 | 233/38/0 |
| 81 – 90% | 233/75/0 | 233/38/0 |
| 91 – 100% | 233/50/0 | 233/50/0 |

La probabilidad de que las criaturas sean reales o no, dependerá del nivel de ansiedad, por lo que la consecuencia no depende del jugador.

Si una criatura alucinada termina atacándote, no causará daño al jugador. Su objetivo solamente es presionarlo para que gestione sus municiones y curaciones. Se revela que una alucinación es tal cuando el jugador la “asesina”, o cuando la alucinación lo ataca.

El nivel de ansiedad puede disminuir utilizando medicamentos u otros objetos, los cuales puede encontrar en el escenario o derrotando criaturas, pero solo las reales.

## Otros personajes y alucinaciones

A lo largo del juego el personaje se encontrará con NPC’s. Esta mecánica implica acercarse a dichos personajes y entablar una conversación. El personaje podrá escoger entre distintas líneas de diálogos para al final tomar una decisión: es o no una alucinación. Al tomarla, se revelará si acertó o no. Si acierta que es una alucinación su ansiedad disminuye, pero si falla, su nivel de ansiedad aumentará. Si acierta que es real disminuye la ansiedad y se otorga un objeto, si falla, aumenta. Los personajes estarán predeterminados en si son o no una alucinación, pero entre mayor sea el nivel de ansiedad, más ambiguos serán los diálogos para tomar una decisión.

# Objetos

El jugador puede obtener distintos objetos que lo ayudarán en el juego. Se categorizan en consumibles, armas y municiones, y otros.

## Consumibles

Estos objetos tienen como objetivo aumentar el nivel de vida y disminuir el nivel de ansiedad.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Objeto | Efecto | Probabilidad de ser otorgado por una criatura |
| Haloperidol | Disminuye tu nivel de ansiedad a 0% durante un minuto. | 5% |
| Medicina (10 gr) | Reduce en 5% tu nivel de ansiedad/aumenta tu vida | 40% |
| Medicina (20 gr) | Reduce en 10% tu nivel de ansiedad/aumenta tu vida | 30% |
| Medicina (30 gr) | Reduce en 20% tu nivel de ansiedad/aumenta tu vida | 20% |
| Yerba | Tu nivel de ansiedad aumenta solo en .20% durante 1 minuto | 30% |
| Cigarro | Reduce en 5% el nivel de ansiedad y hace que aumente solo .20% durante 1 minuto. | 20% |
| Catnip | Albert llama a su gatita, lo que hace que su ansiedad disminuya 2% por segundo a lo largo de diez segundos. | 10% |

## Armas y municiones

Las armas darán dinámica a la mecánica de supervivencia. Existen cuatro tipos de armas con sus respectivas municiones. Sus parámetros son daño, velocidad de disparo y cargas.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tipo | Daño | Velocidad | Daño por segundo | Cargas |
| 1 | 5 | .8 p/s | 4 | 10 |
| 2 | 7 | 1.2 | 8.4 | 10 |
| 3 | 10 | 1.5 | 20 | 7 |
| 4 | 30 | .5 | 15 | 2 |

# Escenarios

## Nivel 1 – Edificio de departamentos

El departamento de Albert se encuentra iluminado, es de día. Albert está sentado frente a su madre y una niña. La plática se desarrolla normalmente; Albert agradece a la niña por visitarlo a él y a su madre. La madre le recuerda a Albert que tome su medicina. Se anima al personaje poniéndose de pie y el jugador toma el control. Aparece un letrero: encuentra tu medicina. Pasa por la habitación principal en donde se encuentra su arma y la toma; se muestra un letrero que dice que para disparar se debe tener seleccionada el arma, dejar presionado un botón y luego disparar. El jugador debe ir al baño, tomar la medicina y consumirla. La barra de ansiedad baja a 0% durante un minuto. El departamento se vuelve oscuro, y aparece un monólogo de Albert diciendo que su madre está muriendo, que debe de cuidarla. El jugador debe de salir del baño y dirigirse a la sala. Al llegar, se escucha a la TV diciendo que el número de personas trastornadas está aumentando de manera desmesurada. La madre de Albert está de pie, mirándolo. Cuando acaba la secuencia, la madre de Albert comienza a acercarse a él, es un enemigo. El jugador debe de dispararle.

En una habitación oscura: Albert está dormitando frente al televisor, se escucha la noticia de un gran caos en la ciudad. El teléfono suena, Albert se levanta y se da el mando al jugador. Se tiene qué acercar al teléfono e interactuar con él. Aparece un botón de acción frente al teléfono. Se desarrolla un diálogo. El personaje debe de salir. Se da el control al jugador; aparece un cuadro de diálogo donde Albert menciona que debe de prepararse antes de salir. Se insta al jugador a explorar el departamento. Hay medicina, balas, un sombrero y la gatita. Al interactuar con la gatita Albert menciona que siempre la calma. Se insta al jugador a salir por la puerta, iluminándola.