



Documento de
Diseño
GDD
V 2.0.0

Juan Antonio Piña Ramos

Contenido:

Introducción:	3
- Concepto del juego	3
- Género	3
- Público objetivo	3
- Plataformas	4
- Referencias	4
- Breve historia del juego	7
Mecánicas del juego	8
- Resumen de la jugabilidad	8
- Flujo del juego	9
- Elementos del juego	11
- Control del juego	11
- Uso de la cámara	11
Interfaz	12
- Menú principal (tipografías, color, estilo)	12
- Menú pausa	12
- Interfaz de juego	12
Arte	16
- Estilo Visual	16
- Técnicas gráficas utilizadas	16
- Diseño 2D (Personajes)	17
• Rambler:	17
• Alhambra:	18
• Asahi:	19
- Diseño 2D (Escenarios)	20
• Royale:	20
• Glaciobar:	21
• Barsurero:	22
- Storyboards	23
- Diseño de perspectiva	23
- Carátula y Posters y Splash Arts	24
- Depth Of Field	29
- Sonido	33
Herramientas y tecnologías	35
- Programas utilizados:	35
Cronograma del desarrollo	35

- Fechas importantes:	35
Post mortem	35
¿Qué ha ido bien?	35
Flujo de correcciones.	36
¿Qué se podría haber mejorado?	36
Plan de Marketing	36
- Digital (Twitter)	36
- Presencial:	37

Introducción:

- Concepto del juego

Blurred Bar es un juego en el que el jugador debe viajar por los diferentes pisos que componen el Blurred, un bar en el que cada planta se corresponde con unos sentimientos concretos que se reflejan tanto en el escenario y decoración de cada planta, así como en la personalidad del camarero/ra jefe de cada una. El objetivo es avanzar por cada uno de los pisos recopilando información y aprendiendo sobre los clientes y las historias que residen en cada uno de los pisos.

- Género

El género del juego se dividiría entre un **Point & Click**, que correspondería a la parte pixel art jugable, y **conversacional**, que correspondería a los diálogos con los distintos personajes en los que obtienes información.

- Público objetivo

Debido a la aparición de tabaco y alcohol, la calificación PEGI debe de ser para mayores de 18 años, aun así nuestro público objetivo abarcaría un rango de edad de 18 años en adelante y con interés en videojuegos narrativos, con historias profundas y que traten temas complejos, además de videojuegos con personajes carismáticos y atrayentes.

- Plataformas

Blurred Bar saldría en las plataformas **PS5, Xbox Series X, Nintendo Switch y PC**.

- Referencias



“The Red Strings Club(2018)”



"Coffee Talk(2020)"



“Celeste(2018)”

- Breve historia del juego

En Blurred Bar el jugador encarnará al próximo sucesor del negocio espiritual en el que consiste el bar. Debido a esto, deberá de ir pasando por cada uno de los pisos del bar, con idea de familiarizarse con la peculiaridades de cada uno y conocer a cada uno de los camareros o camareras al mando de cada piso, así como conocer la historia de las diferentes personas que llenan cada piso.

Al acceder al bar, en el vestíbulo se le hacen a cada visitante una serie de preguntas “de control” en las que el portero del bar visualiza y decide cuáles son tus sentimientos en ese momento y a qué planta del bar debes ir, con el fin de ayudarte a gestionarlos. El motivo por el que el cliente es destinado a un piso u otro puede variar, ya que a pesar de que el fin siempre es ayudar al cliente a gestionar sus emociones, cada piso comprende un rango de emociones complejo y extenso, por lo que gente que se sienta eufórica puede coincidir en el mismo piso con gente que esté completamente loca, si así lo decide el portero.

Mecánicas del juego

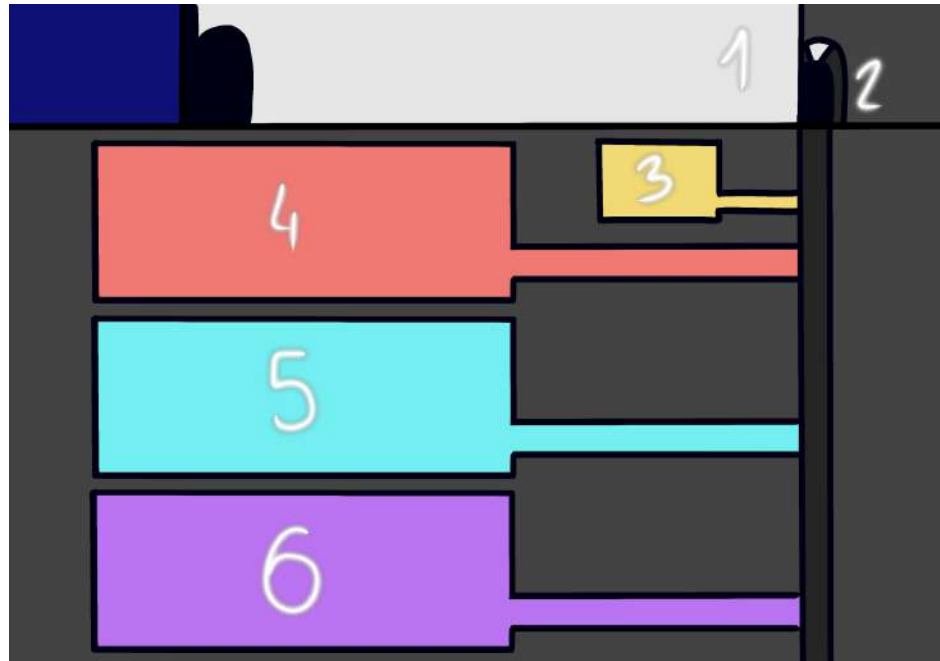
- Resumen de la jugabilidad

Como se ha mencionado antes brevemente, el juego se divide en dos partes:

En la parte de jugabilidad Point & Click, el jugador deberá desplazarse por el escenario para interactuar con los distintos personajes y objetos que se encuentran por la zona, recabando información que almacenará en su libreta y rellenando la barra de comprensión, que representa cuánto conoce el jugador acerca del piso en el que se encuentra y las emociones que representa.

Al interactuar con alguno de los personajes del piso, ya sea algún cliente, el camarero o el portero, se entrará en el modo conversacional, en el que al jugador se le irán dando una serie de opciones de diálogo con las que podrá aprender información y datos importantes del lugar, que a su vez le desbloquearán otras opciones de conversación con otros personajes y le irán dando mayor comprensión acerca del lugar.

- Flujo del juego



“Mapa de jugabilidad”

En este mapa de jugabilidad podemos observar cómo se desarrollaría el juego. Según el orden numerado del mapa, una partida transcurriría de la siguiente forma:

En el número 1 tenemos el Vestíbulo del Blurred. En esta planta el portero, Rambler hablaría con el jugador y le informaría de su empresa de convertirse en el nuevo dueño del bar, por lo que deberá recorrer todos los pisos. En el número 2 tenemos el ascensor, el punto desde el que el jugador se desplazará entre los pisos (4,5,6), el Vestíbulo (1) y el estanco (3).

En el número 3 está situado el estanco, que funciona como punto de guardado para el jugador a lo largo de una partida. Este lugar se puede visitar entre un viaje de un piso a otro y funciona además como punto intermedio, en el que el jugador puede comprar diversos objetos o información que le puede ser de utilidad a la

hora de conseguir información al interactuar con los personajes, así como ayudarle en su empresa.

Por último, los pisos: **Royale** (4), **Glaciobar** (5) y **Barsurero** (6), son donde se desarrolla la verdadera jugabilidad del juego. En cada uno de estos pisos, el jugador debe interactuar con los clientes y con el camarero al mando para recabar información y así llegar a comprender las emociones que se desarrollan en dicho piso. Para hacer esto el jugador puede cumplir pequeñas misiones que le van proponiendo los clientes del bar o utilizar información apuntada en su libreta para hacer que estos sean más empáticos o fáciles de leer. Solo cuando esto se logra (completando la barra de comprensión), se dará el piso por completado y se podrá avanzar en la historia. Para poder llegar al final se deben haber completado todos los pisos.

- Elementos del juego

El juego se compone de elementos interactivables y elementos no interactivables. Excluyendo la interfaz, que se explica en un apartado más abajo en este mismo documento, dentro del escenario hay objetos con los que se puede interactuar para obtener información, tales como botellas, adornos del escenario u objetos destacados. Además de esto los personajes, tanto los clientes del bar como los trabajadores del mismo, son elementos con los que se puede interactuar para entablar una conversación.

- Control del juego

El control del juego se hace mayormente con el ratón, utilizando el click derecho para desplazarnos por el entorno e interactuar con los diferentes objetos y personajes, y usando el click izquierdo durante las conversaciones para elegir opciones de diálogo o consultar aspectos de la interfaz como la libreta o el reloj.

- Uso de la cámara

La cámara es fija durante todo el juego, ya sea en la sección Point & Click, en la que tenemos una vista horizontal oblicua del escenario, o en la sección de diálogo, en la que tenemos una cámara fija con un plano medio del personaje con el que dialogamos.

Interfaz

- Menú principal (tipografías, color, estilo)

El menú principal consta de varios botones que representan las opciones de empezar una nueva partida, salir del juego al escritorio y acceder a una pantalla llamada Contact que contenga los enlaces de las diferentes redes sociales del equipo de desarrollo. El menú principal y sus sub-menús están acompañados de una banda sonora más intensa que la del gameplay para predisponer al jugador a que empiece la partida.

En cuanto a los colores y estilo hemos decidido que los menús tengan una estética un poco oscura, jugando con las luces de neón de fondo en contraste con los carteles de madera más rústicos, así como el contraste de la luz del neón que resalta con colores más oscuros como son el rojo y el marrón.

- Menú pausa

El menú pausa consta también de varias barras de selección en las que el jugador podría nivelar los valores de audio (volumen de la música ambiental, efectos y voces), así como algunos valores relativos a la calidad de visualización, brillo y resolución.

- Interfaz de juego



“Interfaz dentro del juego”

La interfaz gráfica dentro de la partida es siempre visible durante el desarrollo normal de la misma y consta de varios apartados que representan el progreso del jugador, estos apartados son:

- 1. Tiempo

En la parte superior derecha se encuentra el reloj que marca el tiempo dentro del bar. Esto será útil ya que ciertos clientes solo aparecen a cierta hora o algunos encargos se producen sólo a partir de cierta hora. Por ejemplo, cada día a las 9 de la noche en el Royale hay una actuación, lo cual puede desencadenar nuevas líneas de diálogo con los personajes.

- 2. Menú de pausa

En la esquina superior derecha se encuentra un botón que nos lleva directamente al menú de pausa.

- 3. Libreta

En la esquina inferior derecha se encuentra una libreta en la que apuntamos todos los datos relevantes que vamos descubriendo acerca de los personajes que conforman el bar y la información que nos proporcionan para poder consultar qué hemos descubierto y qué información podemos usar en nuestras conversaciones.

- 4, 5, 6. Barras informativas

En la esquina inferior izquierda encontramos tres barras que marcan distintos aspectos de nuestra partida y de la situación de nuestro personaje:

1. Barra de confianza (verde): representa la confianza y química que tenemos con los personajes del piso. Cuanto más llena esté, más sencillo nos será interactuar con los clientes y que se abran ante nosotros. Empieza rellena al 50% y va aumentando conforme hagamos recados y conversemos de buena manera y disminuirá si faltamos al respeto o incomodamos a algún personaje con nuestras respuestas durante un diálogo.
2. Barra de alcohol (amarilla): para poder estar en el Blurred hay que consumir, por lo que esta barra indica cuánta bebida te queda. Comienza rellena al 100% pero se irá consumiendo con el tiempo y conforme vaya utilizándose para interactuar con los clientes (como apostando parte de ella en juegos o bebiendo con los clientes para ganarte su confianza) o

con el simple paso del tiempo. Si queremos rellenarla deberemos hablar con el camarero o camarera pero quizá nos cueste algo a cambio. Si se nos acaba por completo nos echarán del bar y perderemos parte del progreso.

3. Barra de comprensión(azul): esta barra va ascendiendo conforme vamos recabando información del piso en el que nos encontramos. Comienza vacía y se irá llenando con cada apunte que hagamos en nuestra libreta. Cuando llega al 100% ese piso se considera como completo y se nos permitirá avanzar al siguiente utilizando el ascensor.

- 7. Indicador de piso

Situado encima del ascensor de entrada al piso, este indicador informa al jugador de en qué piso se encuentra.

Arte

- Estilo Visual

El jugador se moverá por el escenario desplazando su personaje por un entorno desarrollado en **pixel art**, donde podrá tener una mejor percepción de cada uno de los pisos, su arquitectura y su esquema de colores, con intención de que el jugador evoque el sentimiento apropiado, de igual forma que lo hace el diseño artístico del lugar.

La otra parte del juego se desarrollará en un estilo visual ilustrado, que mostrará ilustraciones de los personajes al hablar con ellos.

- Técnicas gráficas utilizadas

Para la realización del videojuego hemos utilizado dos técnicas diferentes para combinarlas durante el transcurso del mismo y así darle más dinamismo y aprovechar las diferentes habilidades de los integrantes del grupo.

Una de las técnicas utilizadas es el pixel art, el cual hemos utilizado para las zonas de navegación por los escenarios cuando estemos recorriendo los diferentes pisos del local con nuestro personaje.

Para el tamaño del escenario y la disposición de los diferentes bares nos ha parecido bien seguir una línea parecida a la que tiene el bar del “The Red Strings Club”, además de que queríamos que todos los bares tuviesen la barra en el mismo lugar y que lo único que cambie sea la decoración de cada uno dependiendo de la temática del mismo y los personajes que trabajan en ellos para que el jugador se acostumbre a cierto patrón de jugabilidad.

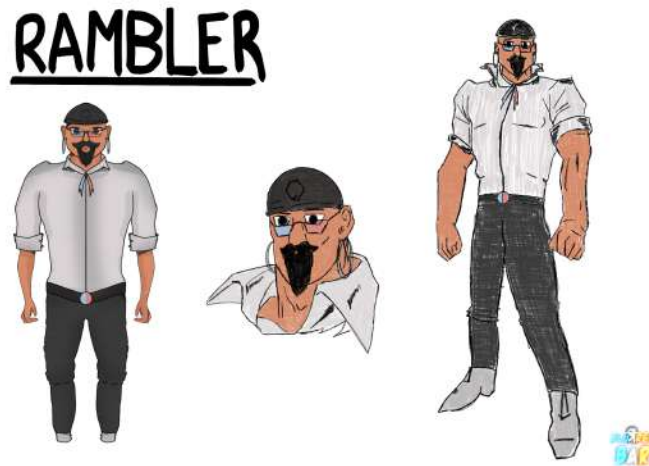
Los personajes los hemos diseñado para que representen la temática del bar en el que trabajan ,además de hacer un diseño con un toque exagerado y que la primera impresión que tengas de ellos te evoquen esa temática, para ello hemos querido incorporarlos dentro del escenario para ver si consiguen este objetivo.

- Diseño 2D (Personajes)

● Rambler:

Para los personajes recordamos que había como principales los camareros de cada uno de los pisos. Para empezar hemos creado a Rambler, el portero del bar que le hace preguntas a cada cliente que ingresa al bar para decidir a qué piso va.

Queríamos hacer un personaje que representase la neutralidad, de ahí que sus colores fueran mayormente blanco y negro, aunque un toque de color nos parecía acorde, para destacar su misteriosidad. Para los bocetos primero decidimos que el personaje iba a ser calvo y que iba a representar la neutralidad pero con un toque de misterio, así que empezamos a buscar y llegamos a la conclusión de que queríamos un toque algo extraño, cosa que encontramos en personajes como **“Walter White”** de la serie **“Breaking Bad”**. También nos referenciamos en el cantante **Fito Cabrales** ya que su estilo es muy único y daba un aspecto que nos encajaba con la personalidad de Rambler.



“Concept Art de Rambler”

- **Alhambra:**

La camarera del bar del primer piso, El **Royale**.

Queríamos hacer un personaje que acompañase al escenario del primer piso y que representara la creatividad y sentimientos polarizados con algo de locura, por eso decidimos que fuese una chica joven con vestimenta colorida y con varios accesorios. Una personalidad joven, vivaz y explosiva, una chica muy dinámica y con chispa y sentido del humor perfecta para regentar un piso que se asocia con el teatro, el drama y la comedia. Está muy influenciado por “Korra”, protagonista de “La Leyenda de Korra” y también por “Urbosa” de “La Leyenda de Zelda”.



“Concept Art de Alhambra”

- **Asahi:**

El camarero del tercer piso, el **Barsurero** es el único personaje no humanoide, introducido para crear variedad y personalidad al último piso del bar. Es un pulpo gigante que reside detrás de la barra del bar y se dedica tanto a poner copas a los clientes como a controlar la música y de vez en cuando grafitear las paredes del lugar. Él solo es capaz de regentar todo el piso sin ningún problema, lo cual es un logro teniendo en cuenta que es el piso más caótico de todos en el que la gente no tiene casi ningún sentimiento de empatía hacia el resto y hacen lo que quieren cuando quieren. Por suerte, Asahi sabe cómo mantener a raya a los clientes problemáticos sin necesidad de que se pare la música ni la fiesta. Es el personaje del que estamos más orgullosos y que más resulta interesante de interactuar dentro del Blurred Bar



“Concept Art de Asahi”

- Diseño 2D (Escenarios)

Los distintos escenarios conforman el lugar en el que el juego se desarrolla y se representan como los distintos pisos del mismo, únicamente accesibles mediante el ascensor. A continuación mostramos los acabados en pixel art de los escenarios, ya que serán los escenarios jugables del videojuego. Los escenarios ordenados por orden de pisos son:

- **Royale:**

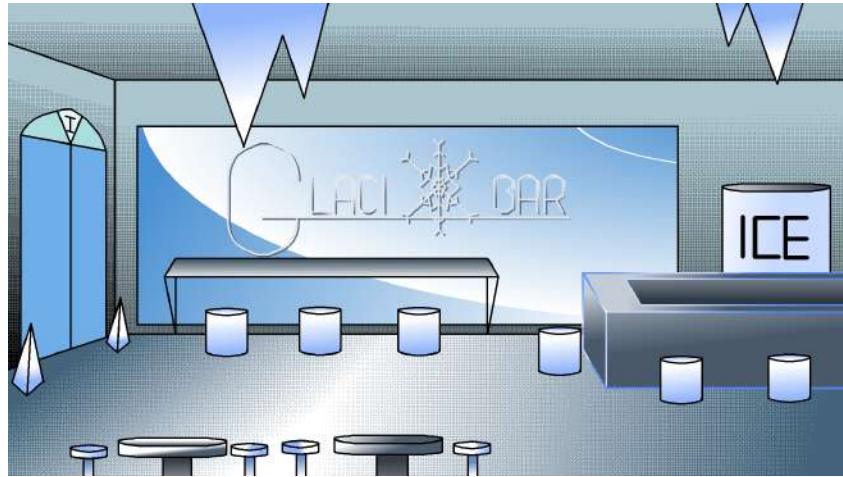
Basado en un teatro, utiliza un esquema de colores cálidos, brillantes y saturados para representar los sentimientos de la locura, el arte, el drama, la intensidad o lo brillante y espectacular.



“Royale en pixel art”

- **Glaciobar:**

El segundo piso se basa en un bar de hielo, un concepto de bar “novedoso” que es originario de países nórdicos y generalmente europeos. La gama de colores fríos basada en tonos azules y grises y luces que se reflejan en el hielo le dan cierto tono lúgubre, transmitiendo cierta sensación de soledad, inexpressión, indiferencia, vacío y rareza.



“Glaciobar en pixel art”

- **Barsurero:**

El tercer piso planteado se basa en un antro, un bar oscuro y cuya iluminación destaca por los neones más que por los focos y luces directas. Un lugar lúgubre cuyo ambiente rebosa toxicidad, vileza, egoísmo y narcisismo, donde las personas solo miran por sí mismas y no se preocupan por nada más, como representan los múltiples grafitis en tonos verde brillante y neón que dotan al lugar de una misteriosa aura.



“Barsurero en pixel art”

- Storyboard



“Storyboard”

- Diseño de perspectiva

El juego se desarrolla alternando en dos vistas principales, cada una con su estilo concreto.

En la primera vista será en la que el jugador pueda decidir con qué personajes del escenario desea entablar conversación, momento en el que el juego pasará a la segunda vista principal.

Para esta primera vista nos hemos basado en juegos del mismo género o similar en el que también se utilizan escenarios detallados en **pixel art** buscando la belleza en el pixel.

Por otro lado tenemos una segunda vista, centrada en la conversación e interacción con los personajes, una vista en primera persona en la que podamos apreciar de mejor forma los detalles de las apariencias de los diferentes personajes, así como detalles más a fondo de los diferentes pisos. Sería una vista en primera persona que partiría la pantalla entre la imagen del personaje y un cuadro de texto que exponga el diálogo.

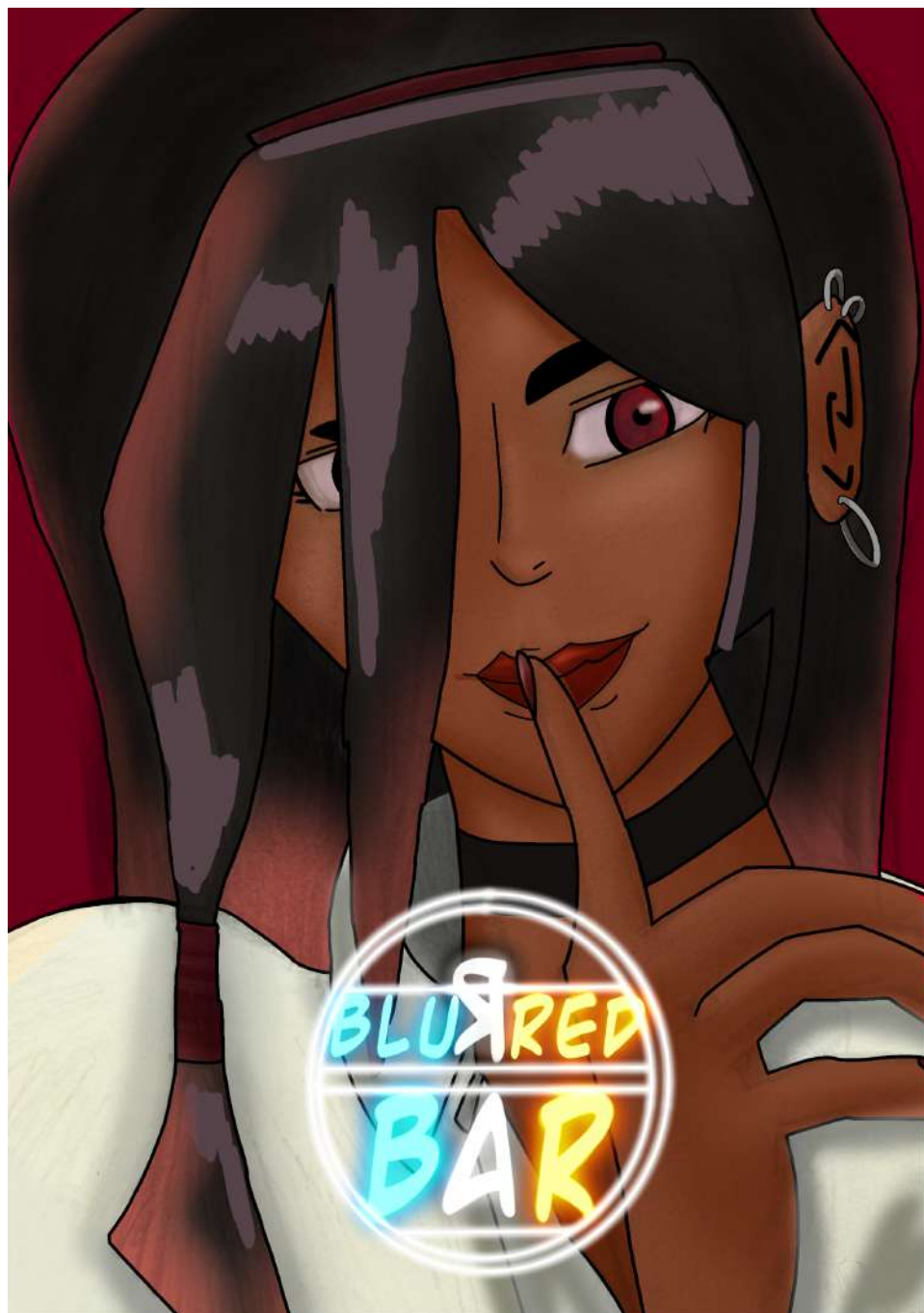
- Carátula y Posters y Splash Arts



“Carátulas del juego en las diferentes plataformas”



"Poster promocional 1"



"Poster promocional 2"



"Poster promocional 3"

- Depth Of Field

Se ha utilizado la técnica de gráfico “**Depth Of Field**” para que al entablar conversación un personaje, el videojuego pueda llegar a transmitir al jugador la sensación de que está enfocando su vista en la persona con la que está conversando, por ello se produce una secuencia gradual en la que va ocurriendo orgánicamente la superposición de este tipo de gráficos.

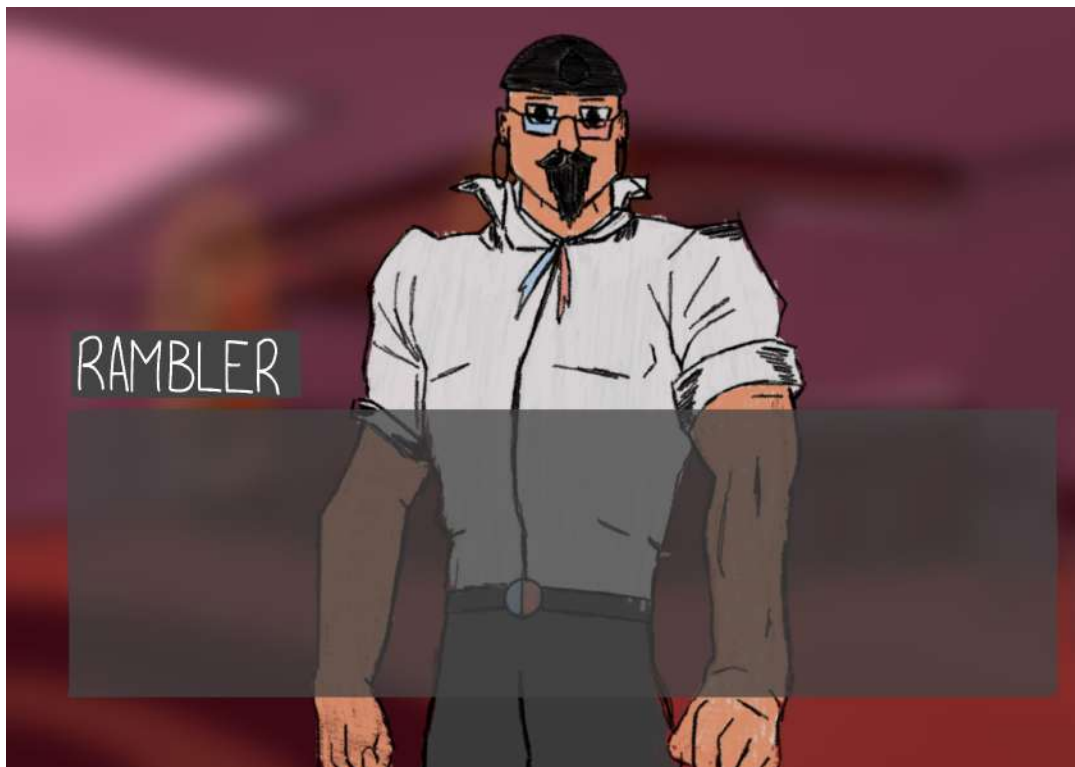




“Transición Depth Of Field”



“Vista Conversacional con Alhambra”



“Vista Conversacional con Rambler”

- Sonido

El diseño sonoro se separa en dos ramas:

1. Música

El juego tendrá una banda sonora original, con piezas musicales enlazadas a los menús del juego y a las partidas.

Estas melodías de blues actúan en segundo plano, sin distraer el jugador, y con la única función de mejorar la inmersión y con ello la experiencia del jugador.

La composición destinada a acompañar el gameplay, dura alrededor de 4 minutos y se reproducirá en bucle, aumentando la intensidad cuando tengan lugar los momentos cruciales de una conversación. Esta pieza es ambiental y pretende generar un entorno distendido y afín a la vida nocturna de un bar tranquilo.

La canción para el menú es una melodía de blues mucho más distendida que hace parecer al juego un espacio cómodo sin complicaciones aunque cuando el jugador entre al juego se dará cuenta de que a primera vista lo parece, pero que entraña momentos de dificultad.

2. Efectos sonoros

Composiciones sonoras que duran escasos minutos con el fin de acompañar los distintos eventos del juego (conversaciones, acciones, nuevos apuntes en la libreta, el reloj, etc) dotando a los propios eventos de personalidad, estética y la capacidad de ser auto explicativos y el jugador entienda de qué tratan en base a asociaciones al mundo real.

Los efectos sonoros son los siguientes:

Efectos ambiente

Efectos de movimiento

Efecto de entablar conversación

Efecto de perder partida por las barras de control

Efectos de selección de objetos

Efecto de entender a alguien

Efecto de obtener nueva idea

Efecto de consumir bebida

Efecto de convencer a alguien

Efecto de entrar al piso

Efecto de ascender confianza con una persona

Efectos de botones del menú

Efectos de partículas

- ❖ Luces de neón
- ❖ Gas de las bebidas
- ❖ Desgaste del lápiz al escribir

Ascensor

Herramientas y tecnologías

- Programas utilizados:

Para la realización del pixel art estuvimos investigando cual era el mejor programa para la realización del proyecto ya que no estamos habituados a utilizar esta técnica y finalmente nos decantamos por **Aseprite**, ya que con pocas herramientas puedes hacer un gran trabajo y es bastante similar a aplicaciones ya conocidas por nosotros como Photoshop.

Para las ilustraciones tales como posters, splash arts, concepts y bocetos se ha utilizado el programa **Procreate**.

Para la edición de video se ha utilizado **Adobe Premiere Pro** y para la edición de audio **Ableton Live 11 Suite**.

Cronograma del desarrollo

- Fechas importantes:

Las fechas a tener en cuenta durante desarrollo para planificar el flujo de trabajo son:

30/09/2022: Versión pre Alpha

31/10/2022: Versión Alpha

28/11/2022: Versión Beta

9/01/2023: Versión Gold Master

Post mortem

¿Qué ha ido bien?

- Desde un principio se han tenido en cuenta y se han valorado las opiniones de todos los integrantes, para definir el rumbo que tomaría el videojuego de la forma más justa posible.
- Los roles se han definido desde un primer momento teniendo en cuenta las preferencias de cada integrante para que se sintiese cómodo.
- Se ha repartido el trabajo de forma equitativa y conforme a la disponibilidad y rol de cada uno.
- Se ha planificado el proyecto con semanas de anticipación, dejando claro los objetivos semanales, e introduciendo los cambios necesarios a medida que el proyecto ha avanzado.
- Feedback interno.
- Motivación y actitud positiva en el equipo.
- Objetivos realistas y buena priorización.

Flujo de correcciones.

Si los resultados del trabajo realizado no concordaban con los esperados por la planificación debido a los motivos que fueran, el grupo trataba de arreglarlos de manera informal en conversaciones más personales y flexibles para ayudarse mutuamente.

¿Qué se podría haber mejorado?

- Definir mejor el GDD.
- Conocimiento más profundo del progreso de trabajo de cada integrante en las dailys.

Plan de Marketing

El plan de marketing del equipo se ramifica entre varias líneas de acción y distintas estrategias adaptadas a los distintos medios.

Estas estrategias se dividen en bloques

- Digital (Twitter)

Dado que los bares son lugares cuyo público es de una edad adulta y los videojuegos tienen éxito en las generaciones más jóvenes, digitalizar y dar un concepto tan clásico es un reto a realizar. Como estrategia digital se procederá a la creación de una cuenta de Twitter para dar difusión y dar visibilidad a la vez de crear comunidad. Se optará por variar los contenidos entre información y actualizaciones del juego y publicaciones más cómicas para mejorar el engagement de nuestro perfil virtual.

Durante la semana se utilizarán hashtags con los tecnicismos y tono de comunicación del fandom de videojuegos, por ejemplo: #indiedev #madewithunity #screenshotsaturday y #wednesdayindie, para captar atención y el día del lanzamiento final se publicará un tweet elaborado para obtener repercusión y clicks al enlace (*call to action*).

- Presencial:

Nuestra propuesta resulta en un videojuego más cercano a la gente que se suele ver más reflejada en el estar dentro de un bar. La persona que no lo esté podrá disfrutar del juego eventualmente pero para la persona que entienda debido a la experiencia que un bar es un lugar que habitan personas con distintas emociones e intenciones, que beben por felicidad, por tristeza o por nada, este juego puede resultar mágico.

Por ello, el equipo de marketing ha pensado pegar carteles informativos y repartir tarjetas entre las gentes de los bares de Madrid, para darnos a conocer y explicarles que tienen la oportunidad de vivir una experiencia totalmente distinta a la rutina a causa del paso de los días y de la nimiedad de la vida.

La estrategia de marketing a dos años vista se sintetiza en producir actualizaciones del producto y promocionarlas siguiendo las estrategias usadas durante los primeros compases. Dichas actualizaciones además del tratamiento y mejora de las funcionalidades del código, añadirán también contenido adicional tanto estético como jugable.

Las mejoras previstas a desarrollar en el futuro son:

- DLCs.
- Cambios y mejoras a la jugabilidad.
- Nuevos escenarios y nuevos personajes.