

SOLEDAD

LAIA DÍAZ MERINO
INÉS HERRERO PÉREZ
JIAYU GUO

ÍNDICE

1. Características del juego

- 1.1. Título
- 1.2. Breve sinopsis
- 1.3. Tipo de juego
- 1.4. Ubicación
- 1.5. Objetivo del juego
- 1.6. Características básicas y estilo visual y qué lo hace diferente
- 1.7. Pegi y plataformas

2. TRAMA

- 2.1. Trama antes del juego
- 2.2. Trama durante el juego
- 2.3. Subtramas y Posibles finales
- 2.4. Arco/estructura narrativa

3. Extensión del juego

- 3.1. Resumen de misiones y niveles
- 3.2. Principales obstáculos en las misiones
- 3.3. Objetos importantes de misión

4. Personajes

- 4.1. Principales
- 4.2. Secundarios
- 4.3. Fantasmas
- 4.4. Terciarios

5. Interfaz

- 5.1. Tipo de interfaz
- 5.2. Vida, aguante
- 5.3. Rosario
- 5.4. Menú principal
- 5.5. Inventario, menú secundario, misiones y diálogos,

6. Entornos

- 6.1. Descripción de localizaciones, acceso y personajes en ellos (zonas comunes, habitaciones, zonas seguras, límite de accesos)

7. Creación de material de autor

- 7.1. imágenes y programas
- 7.2. Sonidos y música

8. Gameplay

- 8.1. Un solo jugador
- 8.2. Dos jugadores: multijugador online y cooperativo
- 8.3. Confianza con los NPCS
- 8.4. Métodos de defensa

9. Reparto de tareas

10. Archivo de imágenes

1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

1.1. Título

Soledad

1.2. Breve sinopsis

Eres Soledad, una mujer mayor recientemente trasladada a un centro geriátrico en Andalucía. En él, pronto descubrirás que hay algo acechando a tus compañeros desde las sombras, y tú, junto con tu querido gato Tizón, deberéis seguir las pistas dejadas por los fantasmas que aún deambulan por las cercanías, mientras intentas averiguar qué se esconde en las profundidades del centro.

1.3. Tipo de juego

Jugador offline, multijugador online y cooperativo (opcional).

Terror, puzzles, RPG.

1.4. Ubicación

Un pequeño centro geriátrico, el centro Noalejo, situado en una zona rural de Andalucía, España.

1.5. Objetivo del juego

Lo que buscamos con el juego es, principalmente, que el jugador se divierta y tenga una experiencia única gracias a las características que le hemos dado al videojuego en sí. Sin embargo, hay otro objetivo mucho más profundo e importante que es el de conseguir concienciar un poco de la situación que sufren muchas personas mayores en las residencias cada día.

SOLEDAD



JUGAR

AJUSTES

SALIR

1.6.Características básicas y estilo visual

El juego está desarrollado entero en 2D, con una vista Overhead. El estilo visual es rico en textura, detalle y bastante pictórico, especialmente en los retratos de los personajes y los escenarios. Asimismo, los retratos tienen un estilo bastante realista, y en ocasiones hacemos uso del gore, especialmente para la representación del Ente, de los fantasmas y de los daños de Soledad. Los sprites, por su parte, tienen un estilo más sencillo para facilitar el trabajo a los animadores.

Valor diferenciativo

Los juegos de miedo se centran en hacer sentir al jugador vulnerable frente a los enemigos que se puede encontrar, y mientras que protagonistas desarmados o niños son usados frecuentemente, nunca hemos visto un juego de terror donde el protagonista es una persona mayor, aprovechando las debilidades y movimiento de este grupo de edad. Además, la interacción entre suspense y horror con la tristeza y las emociones que los personajes pueden provocar en el jugador lo hacen un juego bastante singular.

1.7. PEGI y plataformas

El juego es de PEGI +18, ya que incluye violencia hacia un grupo vulnerable como son los ancianos.
Plataformas: Windows, Mac y Linux.



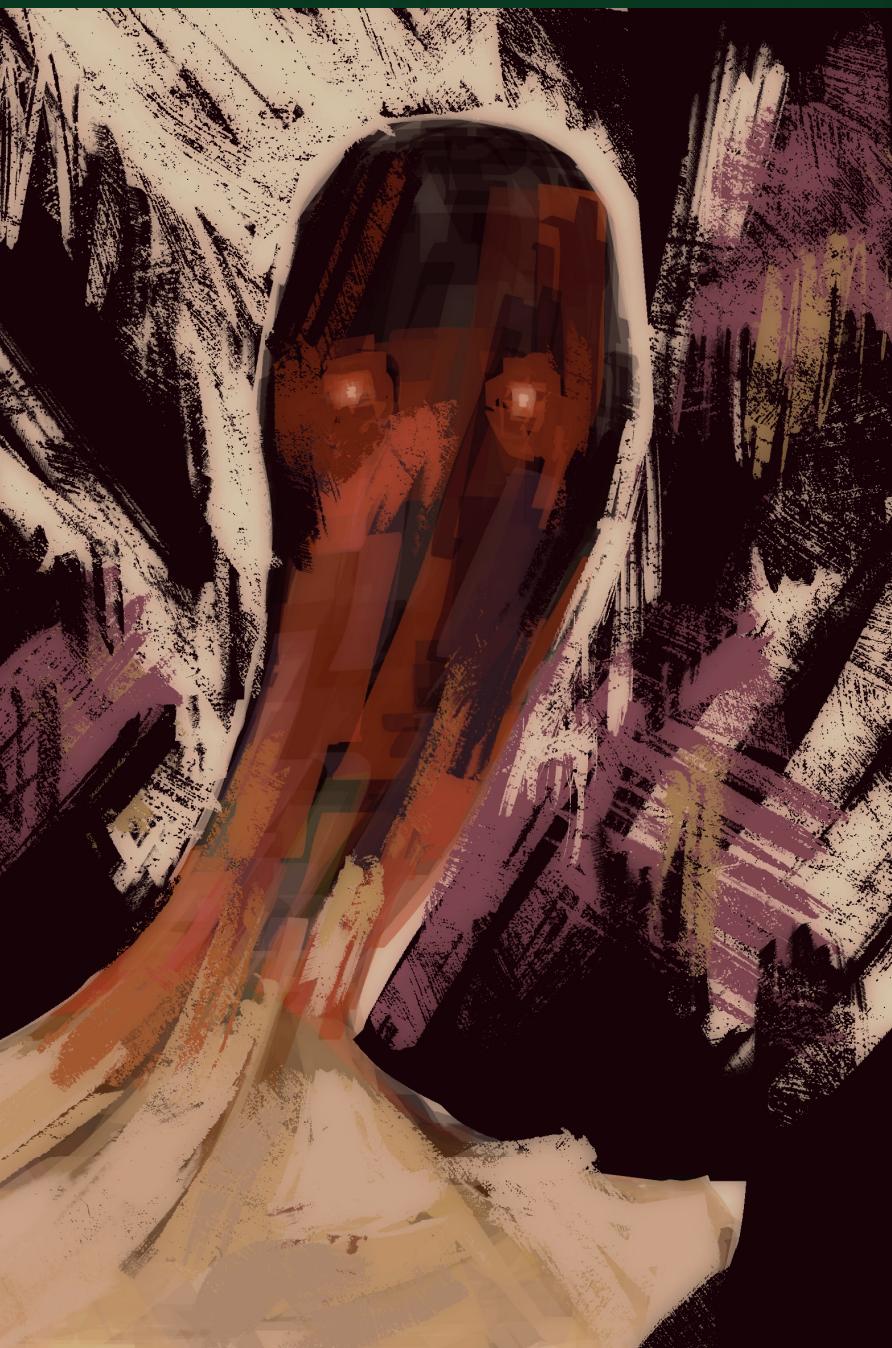
2.TRAMA

2.1.Trama antes del juego

Hace poco que Soledad llegó al centro geriátrico, después de asimilar que ya no podía valerse por sí sola en el mundo exterior. Todavía está en periodo de adaptación y no ha hecho muchas migas con sus compañeros de geriátrico, por lo que sólo cuenta con la compañía de Tizón, su gato y mejor amigo.

El centro geriátrico Noalejo, donde se encuentran Soledad y sus compañeros, es una institución reciente, pero el edificio lleva varias décadas en pie. Antes de ser un centro geriátrico, el edificio fue un hospital y una prisión. Pero al ser una ubicación aislada en una zona rural y debido a desapariciones y muertes misteriosas, desde sus orígenes el lugar se ha considerado maldito





2.2. Trama durante el juego

Al comienzo del juego, empiezan a ocurrir cosas extrañas en el centro, y con la ayuda de Tizón, Soledad descubre que hay numerosos fantasmas que aún rondan el edificio. A medida que ayudas a los distintos espíritus a llegar al más allá, el Ente, que se estaba alimentando de ellos, va tomando forma e interviniendo para pararte - y cazarte. El Ente es mucho más peligroso que cualquiera de los espíritus, y Soledad irá aprendiendo sobre él (y sobre la verdadera naturaleza de Tizón) a medida que ayuda a los espíritus y a sus compañeros. Cada espíritu tiene una subtrama donde se relata su historia y causa de la muerte hasta que logras ayudarles a llegar al más allá gracias a Tizón.

Al final del juego descubres que el Ente mantenía a los fantasmas del geriátrico retenidos en este mundo y se alimenta de su dolor y soledad, intensificando esas emociones en la muerte. El acto final del juego ocurre cuando ayudas a todos los espíritus y el Ente se queda sin alimento, y decide buscar una nueva presa. Esto coincide con la muerte de Antonia, personaje solitario y taciturno. El Ente aparece en su habitación y arrastra el cadáver de Antonia por el pasillo, acción que escuchas desde el interior de tu habitación, y cuando sales, ves las piernas azuladas de Antonia desaparecer en la oscuridad del pasillo. Tu última misión es ayudar al espíritu de tu compañera de asilo a salvarse de las garras del Ente, con la ayuda de Tizón, que es revelado como el opuesto del Ente y, por tanto, la clave para derrotarlo.

2.3.Subtramas y Posibles finales

Mamen: Mamen está siempre tejiendo cosas para sus nietos, sin embargo si te ganas su amistad y entras en su habitación, verás una gran montaña de jerseys, calcetines y bufandas tejidos por ella, ya que sus nietos nunca van a verla. En esta subtrama, debes contactar a la familia de Mamen para que pueda ver a sus nietos y darles sus regalos.

Norma y Emilio: Emilio empezó a trabajar en el mar desde muy joven, por lo que se maneja leyendo pero no escribiendo. Norma le ayuda a escribir cartas a sus sobrinos y hermanos pequeños. A ella, por su parte, le fascinan las expresiones andaluzas y el acento cerrado de Emilio, así como las historias sobre el mar que él le cuenta, ya que ella nunca lo ha visto. En esta subtrama debes ayudar a estos dos enamorados a confesar sus sentimientos, antes de que sea demasiado tarde para Emilio.

Antonia: Antonia es el personaje más difícil de entablar amistad, ya que es esquiva y huraña, por lo que se necesita un esfuerzo especial del jugador para entender su situación y ayudarla. Si logras ganar la confianza de Antonia, al final del juego sabrás donde está su habitación para salvarla de las garras del Ente más fácilmente.

Si estas subtramas se cumplen, se desbloquea el final bueno, en el que los compañeros de Soledad lo gran contactar a la hija de ésta para que venga a visitarla. Esto da lugar también al final bueno, donde todos los habitantes del centro están felices y no se sienten solos, por lo que cuando Tizón derrota al Ente, este desaparece para siempre.

Sin embargo, si el jugador ignora a los compañeros de Soledad y sus misiones, al final del juego el jugador habrá derrotado al Ente, pero los habitantes del centro no han logrado establecer lazos con Soledad ni con sus seres queridos, por lo que sólo es cuestión de tiempo que una nueva entidad aparezca y se alimente de nuevo del miedo y su soledad.



2.4.Arco/estructura narrativa

La estructura narrativa que sigue el juego es la del collar de perlas, puesto que el jugador sigue principalmente una misión principal que avanza de forma lineal y lenta hasta llegar a su clímax, la revelación y posterior pelea con el Ente, del cual hemos ido recibiendo información poco a poco usando el foreshadowing. Sin embargo, el jugador puede explorar tramas secundarias que profundizan en la historia de otros npcs, por lo que puede desviarse de la trama principal por un tiempo, aunque eventualmente vuelva a la misma.



3. EXTENSIÓN DEL JUEGO

Tiempo de juego estimado: 10 - 15 horas.

3.1. Resumen de misiones y niveles

Misión principal:

La misión principal es enfrentarse y derrotar al ente que acecha el geriátrico. Sin embargo hay pequeñas misiones que el jugador tiene que ir completando para llegar a él y estas consisten en liberar las almas de los diferentes fantasmas que se va a ir encontrando. Cada nuevo fantasma es más complicado que el anterior, y le otorgará nuevos poderes a Tizón. Además, hay misiones secundarias que consisten en hablar con otros compañeros y construir relaciones con ellos, y se recompensa al jugador que las complete con pistas que le facilitan el juego.

Cada nivel del juego está relacionado con un fantasma, por lo que hay uno por cada espíritu, 6 en total, y la misión final que involucra a Antonia. Cada investigación dura entre 1 y 2 horas, dependiendo de la complejidad del fantasma y las habilidades del jugador o jugadores involucrados.

En general el esquema de las misiones es:

Ocurre algo extraño en el geriátrico y Tizón te lo hace notar.

Empiezas a recabar información entre los residentes sobre que han escuchado que pasa.

Buscas pistas y objetos por la noche mientras te escondes de los celadores y del fantasma en cuestión.

Encuentras el foco de la aparición, donde está el cadáver del fantasma.

Tras lograr comunicarte con él, le ayudas a llegar al otro lado gracias a Tizón, que salta encima del cuerpo como en la leyenda del gato Sith

La misión final consiste principalmente en una pelea de jefe final. Aparte de estas misiones principales, puedes dedicarle tiempo a deambular por el centro durante el día para así conocer a los otros miembros y sus preocupaciones, y tomarte tiempo para intentar ayudarlos, resolver las distintas subtramas y así desbloquear el final bueno. Algunos compañeros te darán pistas importantes para tu próxima misión, puesto que queremos premiar que los jugadores se preocupen por los compañeros de Soledad.



3.2.Principales obstáculos en las misiones

Fantasmas: son el obstáculo más obvio para el jugador, quien al principio creerá que todo ocurre por su culpa, sin conocer la existencia ni el impacto del Ente. Los espíritus, perturbados, intentarán atacarte ciegos de dolor.

Ente: el Ente irá cobrando más importancia a medida que avanzan las misiones, incrementando la dificultad con su presencia. El Ente también te perseguirá e intentará atacarte, de forma más viciosa que los fantasmas.

Celadores: Enzo, Daniela y Mar patrullan por las noches para asegurarse de que todos los ancianos duermen tranquilos. El jugador también tiene que cuidarse de encontrarse con ellos, ya que sino enviarán a Soledad a su cuarto con una amonestación o consecuencias más desagradables.

3.3.Objetos importantes de misión

Algunos objetos, como pistas o recuerdos de un espíritu, solo los puede obtener Soledad si está jugando una misión en concreto. Por ejemplo, la llave del cobertizo solo puede ser encontrada si se está jugando la misión de María Isabel.





4. PERSONAJES

4.1. Personajes principales:

Soledad: Protagonista de esta historia, que el jugador controlará a lo largo del juego. Es una mujer de 83 años, viuda, que vive con su gato Tizón, su mejor amigo y acompañante en el centro geriátrico.

Aspecto

Soledad es bajita, con el pelo blanco recogido con una pinza.

Animaciones habituales

1. Andar, uso del rosario, estático, cojera, acariciar a Tizón.

Animaciones para situaciones específicas

Irse a dormir, abrazar (a sus compañeros del geriátrico o a su hija al final del juego), sentarse (eventos en el comedor o la sala de la tele), caer al suelo (Game Over).

Tizón: Compañero y guía de Soledad. Es el deuteragonista, que puede detectar las presencias sobrenaturales que Soledad no alcanza a ver, por lo que la ayuda a alejarse del peligro, seguir pistas y liberar a los fantasmas que siguen rondando por el geriátrico. Es un gato adulto, tranquilo y señorial, muy perspicaz y fácil de contentar con unas caricias o un trozo de salmón. Muy protector para con Soledad.

Aspecto

Es un gato grande, negro, de ojos amarillos y una gran mancha blanca en el pecho.

Animaciones habituales

Andar, maullar, tumbarse, bufar.

Animaciones para situaciones específicas

Saltar sobre un cadáver, dormir (en la habitación de Soledad).

Ente: Una criatura desconocida que se oculta en las oscuras profundidades del centro geriátrico, alimentándose de las energías negativas que se liberan en el lugar. Es el antagonista principal del juego, y actuará con la intención de hacer daño a Soledad y a cualquiera que intente ir en su contra.

Aspecto

Es un ser alargado, muy muy alto, y humanoide. Su carne está a medio descomponer, sangrante y gangrenosa. Su rostro es oscuro, y cuando se enfada su caja torácica se abre.

Animaciones habituales

Arrastrarse, caminar cojeando, asomarse en una esquina, atacar.

Animaciones para situaciones específicas

Arrastrar (a Antonia por el suelo), abrir su caja torácica gritando.



4.2. Personajes secundarios:

Padre Izan: Sacerdote de mediana edad que trabaja en el geriátrico ofreciendo apoyo psicológico y espiritual a los residentes. De personalidad afable y resuelta. Suele estar en la pequeña capilla del centro.

Mamen: es una anciana de 75 años en silla de ruedas que pasa el día tejiendo con lanas de todos los colores jerseys y demás prendas de ropa para sus 10 nietos.

Norma: mujer de ochenta años de Burgos. Es un personaje secundario que está casi siempre en la sala de entretenimiento y cuenta a Soledad todos los rumores que corren en el centro y el ambiente general del resto de ancianos.

Emilio: antiguo marinero de 80 años, que teme sentirse inútil en su vejez. Tiene una actitud positiva y sarcástica, bromista. Emilio tiene principio de Alzheimer, que el jugador descubrirá a medida que sus diálogos se vuelven más confusos. Por su enfermedad, también puede tener regresiones a otros tiempos, que pueden ayudar a Soledad en ciertos misterios.



(Norma)



(Mamen)

Antonia: anciana de 85 años a la antigua, siempre ama de casa, sufrió la guerra civil y sus consecuencias. Pasó penurias para sacar adelante a sus hijos después de que su marido muriera y fuese enterrado en una fosa común.

Daniela: chica andaluza que trabaja como becaria en el geriátrico. Habladora y enérgica, le encanta cotillear con Enzo sobre lo que pasa en el geriátrico.

Enzo: chico andaluz que trabaja como voluntario en el centro. Cariñoso y curioso, se lleva muy bien con todos los ancianos del centro.

Mar: trabaja como cuidadora principal en el geriátrico, con dos chicos en prácticas a su cargo. No está contenta con su trabajo, tiene poca paciencia y muy mal genio, por lo que puede cogerle manía a Soledad si los cuidadores la pillan varias veces en sus salidas nocturnas.



(Maria Mercedes)

4.3.Fantasmas:

José Luis: hombre de mediana edad, condenado por ir conduciendo borracho y provocar un accidente mortal a su mujer e hija, pasó varios años en la cárcel, en pie hasta hace 80 años, hasta que la culpa le consumió y se ahorcó en su celda cuando estaba a solas.

María Isabel: chica joven que vivía en el centro cuando aún era un hospital hace 50 años. Sufría de problemas clínicos de ansiedad y fue ingresada en el ala psiquiátrica. En mitad de un ataque de ansiedad especialmente fuerte, se escondió en un cobertizo abandonado a las afueras y se quedó encerrada accidentalmente, muriendo de inanición y deshidratación poco después.

Sara: una enfermera embarazada, soltera, que sube al antiguo ático del hospital a coger materiales y sufre un aborto natural inesperado. Horrorizada, intenta bajar a por ayuda, pero se tropieza en las escaleras debido a la pérdida de sangre y el shock y se cae, muriendo en el acto por un golpe en la cabeza.

María Mercedes: fantasma de una chica joven recién casada que muere en la linde del bosque debido a un accidente que ocurre cuando iban en el coche de bodas. Su marido muere en el momento pero ella fallece más tarde debido al frío, decidida a permanecer junto al cuerpo de su marido..

Carlos: hombre joven, que trabajaba como obrero cuando la prisión se reformó para hacer un hospital. Falleció al caerse de un andamio hasta los cimientos del edificio y romperse el cuello, quedando oculto entre los pilares, por lo que los otros obreros taparon el cuerpo sin saberlo y supusieron que lo habían despedido.

Séan: niño de ascendencia irlandesa de unos 13 años, aproximadamente, que jugaba a la pelota cerca del edificio, ya que en esos tiempos había una gran explanada de tierra donde solían jugar muchos niños. Es atropellado por un trabajador del hospital hace 70 años y muere al instante. Este decide enterrar el cuerpo en un lugar poco transitado de la explanada para no ser descubierto.

4.4. Personajes terciarios:

Eva: Hija de Soledad, que puede aparecer al final del juego dependiendo de las decisiones del jugador.

Familiares de los residentes: Los familiares de los residentes aparecen si consigues conectar con todos los personajes de la residencia, consiguiendo así el final feliz.

Otros residentes: NPCs que pueblan el geriátrico para aportar realismo.

5. INTERFAZ

5.1. Tipo de interfaz

Se busca que mayoritariamente la interfaz sea diegética, para que sea más inmersiva para el jugador y para que la escasa información sirva para poner nervioso al jugador. Sin embargo, hay elementos que seguirán siendo visibles para no crear confusión en el jugador.

5.2. Vida

No hay un elemento que indique exactamente la vida que le queda a la protagonista. Sin embargo, se puede intuir el estado de la vida en la forma en la que se comporta en el juego (si empieza a andar más lento o si la pantalla se vuelve rojiza y desenfocada), así como en cómo se va viendo el sprite de esta (si vemos que de repente está llena de magulladuras) y en sus quejidos al moverse.

Aguante

No hay aguante ya que Soledad no puede correr.

5.3. Rosario

Soledad lleva siempre el rosario consigo, es un rosario de 58 cuentas, 53 son de perlas y las 5 restantes de madera, estas últimas son los usos que tiene el rosario. El rosario se puede intuir en el personaje principal mientras nos estamos moviendo y explorando las zonas. El poder del rosario se invoca pulsando una tecla, que hace que se ilumine levemente la pantalla y en la parte inferior aparece un rosario mostrando las cuentas que quedan por usar. Cuando se usa, aparece una pequeña animación en el rosario de la interfaz mostrando cómo se ha usado una cuenta más. El rosario se recarga en la capilla, junto al padre Izan.

5.4. Menú principal

El menú principal aparece cuando comienza el juego o lo abrimos por primera vez. Aparece el nombre del videojuego con ajustes para cambiar el tamaño de la pantalla y el volumen, un botón para salir y un botón para comenzar.

5.5. Menús secundarios

Una vez dentro del juego, podemos acceder a los diferentes menús pulsando las teclas que se nos indica una vez entramos a jugar. Estas teclas son la “i” para el inventario, la “m” para ver las misiones que debemos completar y el “Esc” para el menú de ajustes. Cuando se pulsa una de estas teclas, aparece deslizándose desde la derecha un menú, dependiendo de la tecla pulsada.

Inventario

El inventario se muestra en pantalla como una lista de los objetos que Soledad posee. Al clicar sobre uno de ellos, se muestra una imagen del objeto en pantalla, así como un sonido único a cada objeto.

Misiones

Las misiones que se deben completar salen divididas en urgentes y no tan urgentes, en el menú de las misiones.

El registro de misiones se lleva de forma diegética a través del diario de Soledad, donde ella va escribiendo lo que ocurre en el geriátrico, sus averiguaciones sobre los fantasmas y sobre sus compañeros.

Diálogos

Los diálogos se muestran como un cuadro de texto y un retrato de cada uno de los interlocutores de la conversación.



6.ENTORNOS

6.1.Descripción de localizaciones, acceso y personajes en ellos (zonas comunes, habitaciones, zonas seguras, límite de accesos)

En el interior del Geriátrico:

Primera planta:

Entrada: Zona abierta. Recibidor donde se encuentran las escaleras que conectan el primer y el segundo piso, así como la portería, donde llegan las cartas a los residentes.

Habitación de las visitas: lugar donde los ancianos se reúnen con sus seres queridos cuando estos van a visitarlos. La habitación más luminosa de la residencia. Mamen suele encontrarse aquí, tejiendo

Sala de la televisión: Zona común. Cuenta con una televisión y varios sillones, así como varias mesas para jugar a las cartas. Es un ambiente algo cargante pero amigable. Norma suele encontrarse aquí, rodeada de gente.

Comedor: Zona común.

Cocina: Acceso limitado. Se necesita llave.

Segunda planta:

Habitación de Soledad: Tu habitación. Zona segura. En la versión final, cuando el jugador se encuentre en esta habitación, Tizón dejará de seguir a Soledad y se tumbará tranquilo a descansar. Si resuelves una subtrama relacionada con algún personaje, este te obsequiará con un objeto que aparecerá en la habitación.

Habitación de Emilio: Zona segura. Acceso restringido. Necesitas tener confianza con Emilio para poder acceder. Llena de recuerdos de sus tiempos de marinero.

Habitación de Norma: Zona segura. Acceso restringido. Necesitas tener confianza con Norma para poder acceder. Una gran bandera de Burgos preside la habitación.

Habitación de Mamen: Zona segura. Acceso restringido. Necesitas tener confianza con Mamen para poder acceder. Llena de color por todo el macramé de Mamen.

Habitación de Antonia: Zona segura. Acceso restringido. Necesitas tener confianza con Antonia para poder acceder. Tiene álbumes de fotos y velas cerca de un retrato de su difunto marido.

Capilla: Zona segura. Puedes encontrar aquí al padre Izan durante el día. Antonia también suele aparecer en la capilla.

Pasillo: Zona que conecta las habitaciones.

Armario de la limpieza: Acceso restringido

Despacho del vigilante: Habitación central donde se ubica un celador que haga el turno de noche, desde donde podrá salir patrullando. Acceso restringido. Se necesita llave. Mar, Enzo o Daniela pueden encontrarse aquí.

Enfermería: Habitación donde se guardan todos los medicamentos. Acceso restringido. Se necesita llave, o que te descubran los celadores por la noche. Mar, Enzo o Daniela pueden encontrarse aquí.

Baños: Habitación con bañeras y duchas para que los celadores puedan limpiar a los ancianos. Acceso restringido.

Tercera planta:

Ático: Acceso limitado a la misión de Sara. Se necesita llave.

Sótano:

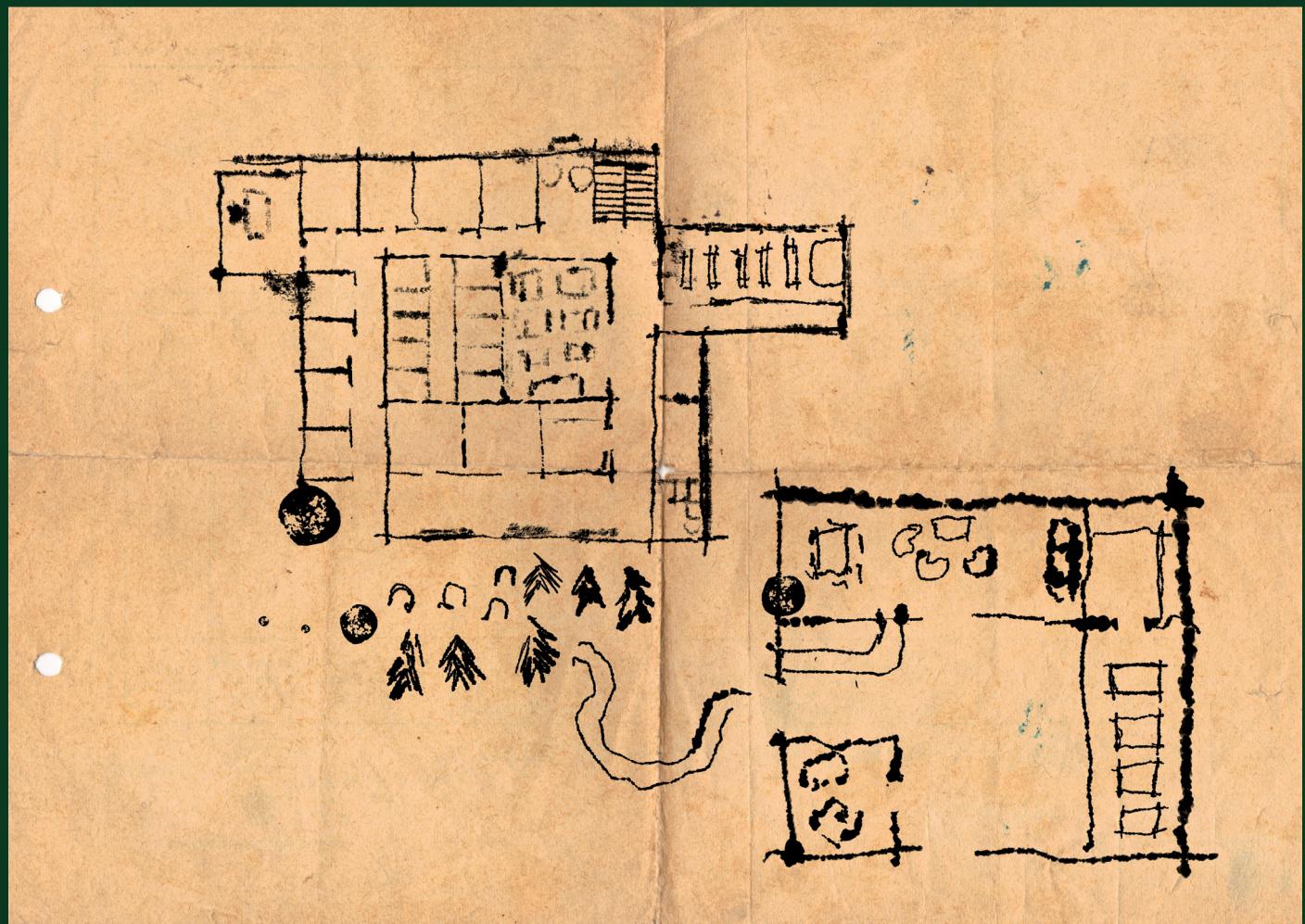
Sala de las calderas: Acceso limitado. Se necesita llave.

En el exterior del Geriátrico:

Bosque: Zona abierta, delimitada por el fin del mapa.

Cobertizo: Acceso limitado a la misión de María Isabel. Se necesita llave.

Cementerio: Zona abierta.



7.CREACIÓN DE MATERIAL DE AUTOR

7.1.Imágenes y programas

Para la creación de material para el videojuego hemos utilizado diferentes programas tanto para ordenador como para Ipad. Se han escogido los siguientes programas debido a las ventajas que se nos ofrecía en cuanto a una interfaz intuitiva y aprovechando que habíamos trabajado anteriormente en dichos programas.

En Procreate se han realizado los retratos tanto de los personajes secundarios como de los fantasmas, los objetos que va encontrando Soledad y lleva en su inventario, el sprite del Ente y de Soledad, así como bocetos durante el proceso.

En Clip Studio se han realizado también bocetos durante el proceso, se han creado los menús laterales, el sprite del Tizón, los adornos y las decoraciones.

Por otro lado, en Photoshop hemos creado y montado las hojas de sprite de los personajes.

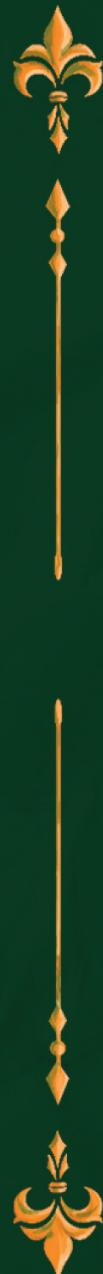
7.2. Sonidos y música

Para la creación de sonidos y música, hemos escogido efectos y melodías sin derechos de autor y libres de copyright, los cuales hemos editado en Audacity y dentro del propio Unity para que se adapten todo lo posible a la ambientación y estética buscada.

Queríamos transmitir mucho con el sonido y la música, pues consideramos que es muy importante especialmente en juegos de terror, tanto la música y el sonido como la ausencia de los mismos. También queríamos que los personajes principales tuvieran canciones únicas, mientras que cada grupo de personajes como los otros ancianos, el padre Izan o los fantasmas, también tuvieran canciones que los identificaran y sirvieran para transmitir sus emociones y actitudes. Sin embargo, en la demo sólo aparecen las siguientes canciones:

La Canción de Soledad, que aparece en la pantalla del menú principal. Al ser un juego ambientado en Andalucía, queríamos que la guitarra fuera el instrumento principal de las canciones seleccionadas. Queríamos que la canción de Soledad transmitiera eso, precisamente, la sensación de tristeza y soledad que llega a sentir la protagonista, por lo que buscamos una canción de guitarra con acordes menores, a la que reducimos el pitch para que sonara más oscura. Canción original: Dark & Moody Spanish Guitar Music - premaster version. (<https://youtu.be/ZgonemB05FY>)

Calma es otra de las canciones que aparece en el juego. Es la canción que suena en las zonas seguras y la habitación de Soledad, así como en momentos felices del juego. Canción original: <https://upbeat.io/track/dan-barracuda/we-wonder>





Las Sombras Acechan es la canción que suena en las exploraciones nocturnas de Soledad y las situaciones tensas. Queríamos que fuera oscura y sonara muy levemente, para que el silencio creara cierta incomodidad. Al ambiente tenso se le suman los efectos de sonido de los pasos, susurros siniestros que acompañan al Ente allá donde va, y latidos del corazón de Soledad, que aparecen en las situaciones tensas. Canción original: Suspenseful Tense Cinematic Music | “Next Door” by Argsound (<https://youtu.be/gzQzViNj5go>)

Recuerdos es la canción de la Caja de Música que encuentra Soledad. Quisimos que fuera una canción bonita, pero en Audacity editamos el tono y añadimos efectos para que sonara más grave y triste, más acorde a los sentimientos de los fantasmas. Canción original: Royalty free music box music (<https://youtu.be/qxPrWhirvf4>)

Para los SFX usados en el proyecto, nos descargamos varios sonidos para luego editarlos y darles la longitud adecuada. Nos descargamos efectos de sonido de YouTube y varias páginas webs como FreeSFX. En la demo aparecen los siguientes:

Pasos de tacón, ralentizados para sincronizarlos con el ritmo de Soledad.
Maullido de gato, con el pitch disminuido para adecuarlos al aspecto de Tizón.

Puerta abriéndose y cerrándose, cuyo audio tuvo que ser dividido en dos para usarlo en distintas escenas.

Sonido de cuentas, recortado para representar el rosario en el inventario.

Sonido de papel, recortado para representar el mapa en el inventario.

Sonido de llaves, recortado para representar la llave oxidada en el inventario.

Sonido de selección, que suena al clickear en los botones.

8. GAMEPLAY

8.1. Un solo jugador

En el modo de un sólo jugador, el jugador controla las acciones Soledad. Te mueves por el geriátrico, junto con Tizón, que es controlado por una IA para que se mueva cerca de ti y maullar cuando encuentra pistas importantes, o bufar cuando se tope con un peligro.

Cuando estés cerca de uno de estos peligros, deberás huir y esconderte debajo de uno de los crucifijos que hay por los pasillos o, en caso de emergencia, puesto que no puedes correr, puedes activar tu rosario bendecido para apartar el mal de ti por unos breves momentos y así poder huir.

También podrás alternar los controles con Tizón, para así poder ver claramente las pistas y los rastros, pero esto puede ser peligroso, porque Soledad se quedará quieta en el sitio y Tizón no puede usar el rosario para defenderse, así que los dos estaréis indefensos.

Durante el día el jugador debe conducir a Soledad por los diferentes eventos que ocurren en el geriátrico, haciendo especial hincapié en las conversaciones con los residentes, en las que el jugador puede controlar las respuestas de Soledad y su actitud.

8.2.Cooperativo

En el modo cooperativo sigues la misma dinámica de Tizón siendo el guía de Soledad, pero cada uno de los dos jugadores controla uno de los personajes. Si el jugador controlando a Tizón se aleja demasiado de Soledad, la pantalla se divide para que sea más cómodo controlarlos individualmente. De esta forma, el jugador que controla a Tizón puede usar sus poderes para ver las pistas que hay que seguir y poder avisar al que lleva a Soledad, que se encarga de proteger a ambos con el rosario.

Multijugador online

El modo multijugador online funcionaría de la misma forma que el cooperativo, pero no haría falta tener pantalla dividida, pues cada uno juega desde su propia pantalla.

8.3.Confianza con los NPCS

Otra de las mecánicas esenciales de nuestro juego son las conversaciones y relación que mantiene Soledad con el resto de residentes del geriátrico. Como se ha visto en el mapa de entornos, conforme te ganes la amistad y confianza de los residentes, ellos se mostrarán dispuestos a contarte cosas que te ayudarán en tu misión, hablarte de su pasado, familia y esperanzas y abrirte las puertas de sus habitaciones, donde puedes refugiarte en la noche de los espíritus . Además a través de las conversaciones con ellos tienes acceso a las misiones secundarias, y con ellas al final bueno.



8.4. Métodos de defensa

Rosario

El rosario es el principal mecanismo de defensa. Cuando se alza, tiene el poder de ahuyentar a los espíritus y al Ente. Soledad tiene acceso a él desde el principio del juego y siempre lo lleva colgado al cuello, pero tiene usos limitados. Una vez se gasta, hay que dirigirse a la capilla para que el padre Izan bendiga el rosario y restaure sus usos.



Crucifijos

A lo largo del geriátrico hay una serie de crucifijos en las paredes que también protegen a Soledad del mal si ella se coloca justo debajo de ellos. Los crucifijos son especialmente importantes si el jugador ha utilizado todas las cuentas del rosario. No hay muchos crucifijos, por lo que tendrá que aprender de memoria donde están ubicados y andar con mucho cuidado.

Zonas seguras

El último método de protección son las zonas seguras, donde los fantasmas y el Ente no aparecerán. Las zonas seguras están marcadas en el apartado Entornos.



9. REPARTO DE TAREAS

Concepción de la idea y diseños iniciales: Laia, Inés y Jiayu.

Desarrollo de la idea, generación de la historia, estilo y jugabilidad: Laia, Inés y Jiayu.

Creación de elementos gráficos y sprites:

Sprites Soledad: Laia

Sprites Tizón: Jiayu

Sprites Ente: Inés

Diseño y elaboración de fondos: Laia y Jiayu

Diseño interfaz: Inés y Jiayu

Elaboración interfaz: Jiayu

Material gráfico adicional (retratos, objetos): Laia

Edición de banda sonora y SFX:

Búsqueda y obtención del material: Inés

Edición del material: Inés

Programación en Unity:

Montaje y diseño de escenas: Inés

Unión de material: Inés y Jiayu

Animaciones de caminado: Inés y Jiayu

Programación y animación de interfaz: Jiayu

Interactividad y triggers: Inés

Incorporación de sonido: Inés

Iluminación y color: Inés

Redacción y gestión de documentación:

Organización del contenido: Inés

Redacción del contenido: Laia, Inés y Jiayu

Gestión de archivos en GitHub: Inés y Jiayu

Maquetación de la documentación y presentaciones:

Maquetación del GDD: Jiayu

Maquetación de presentaciones: Laia, Inés y Jiayu

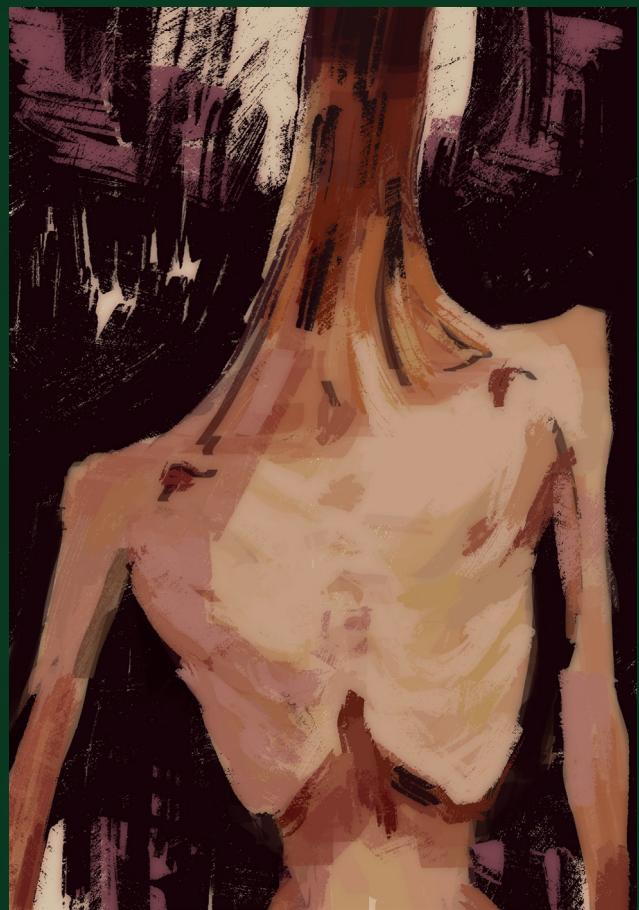
10. ARCHIVO DE IMÁGENES



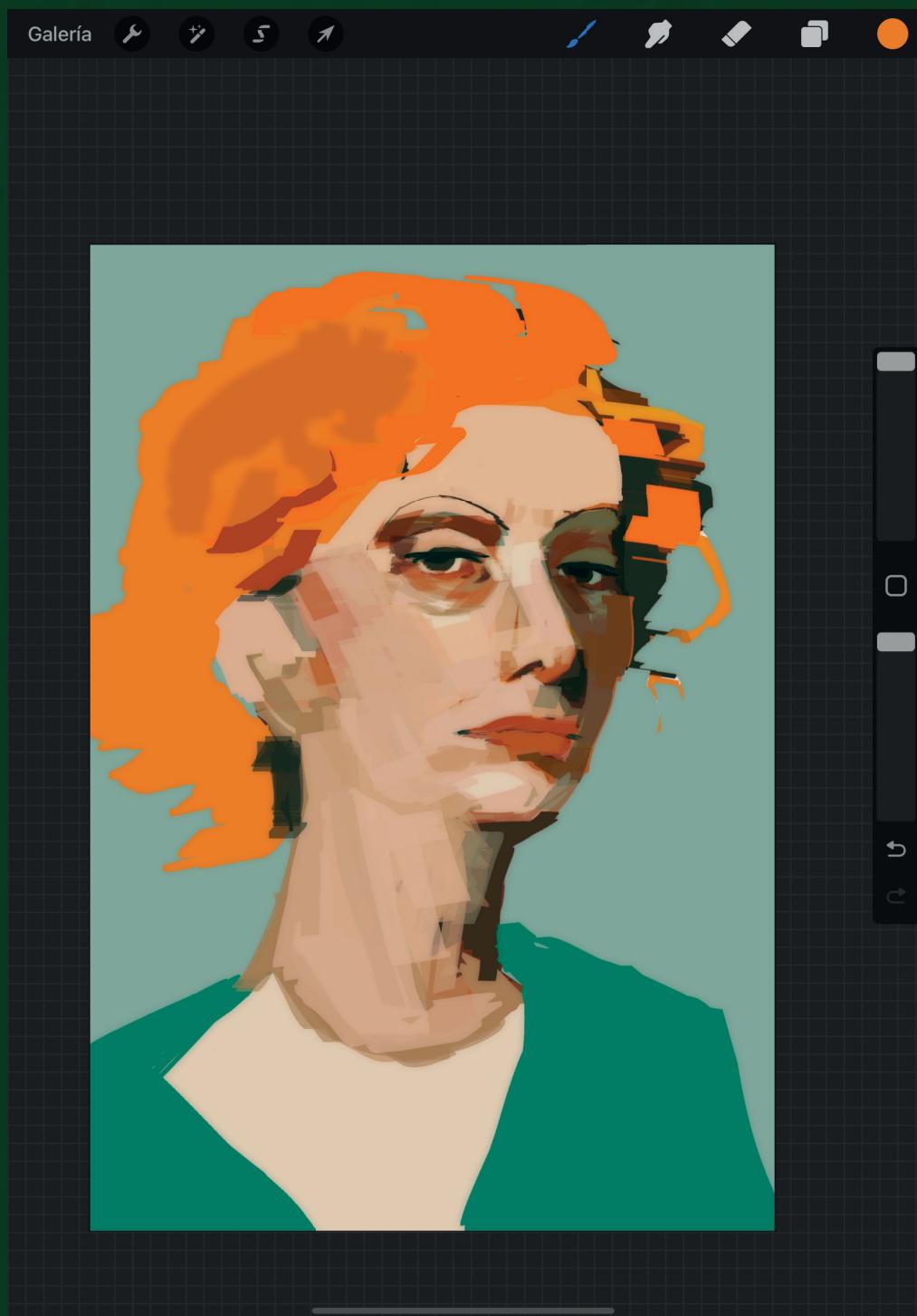
(Ilustración del pasillo)



(Soledad)



(Ente)



(Mar)



(Boceto interfaz diálogos)



(Boceto interfaz menú lateral)



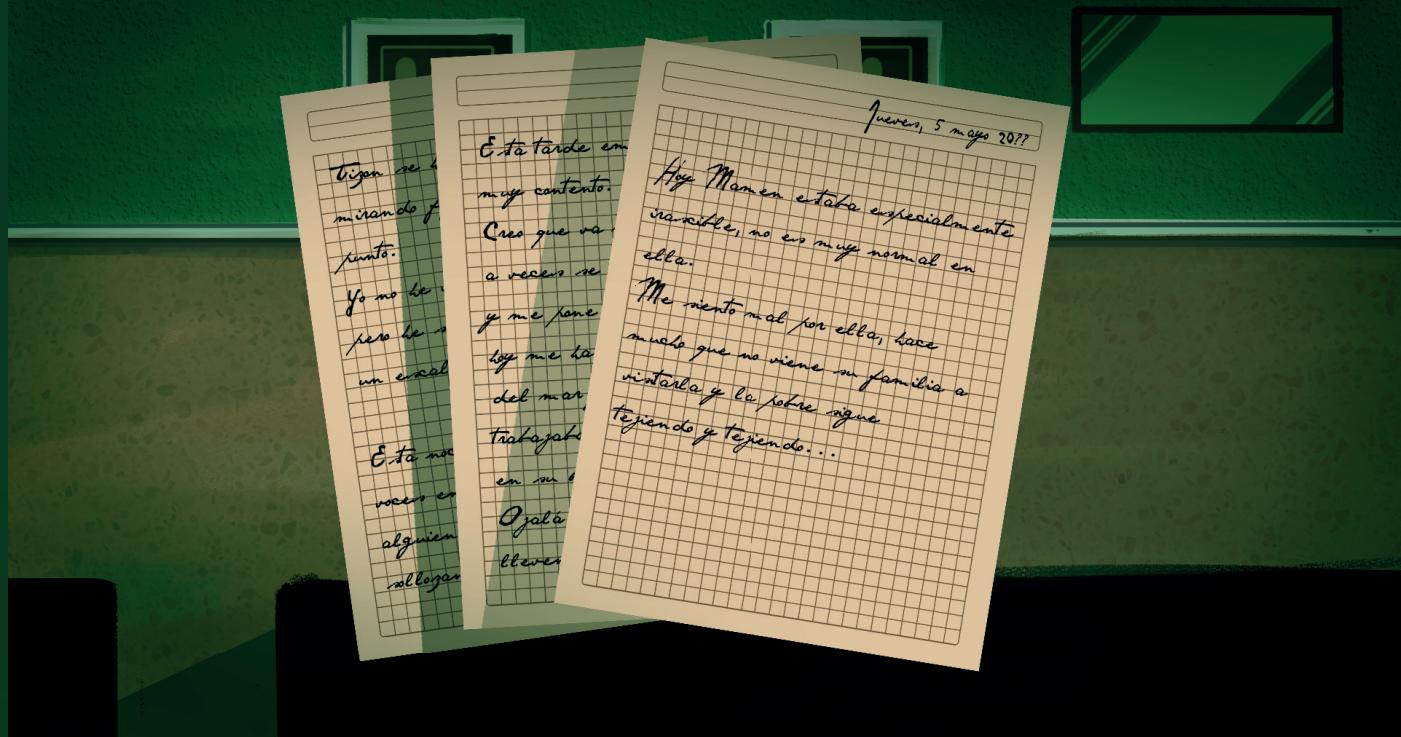
(Boceto interfaz inventario)



(Boceto interfaz misiones)



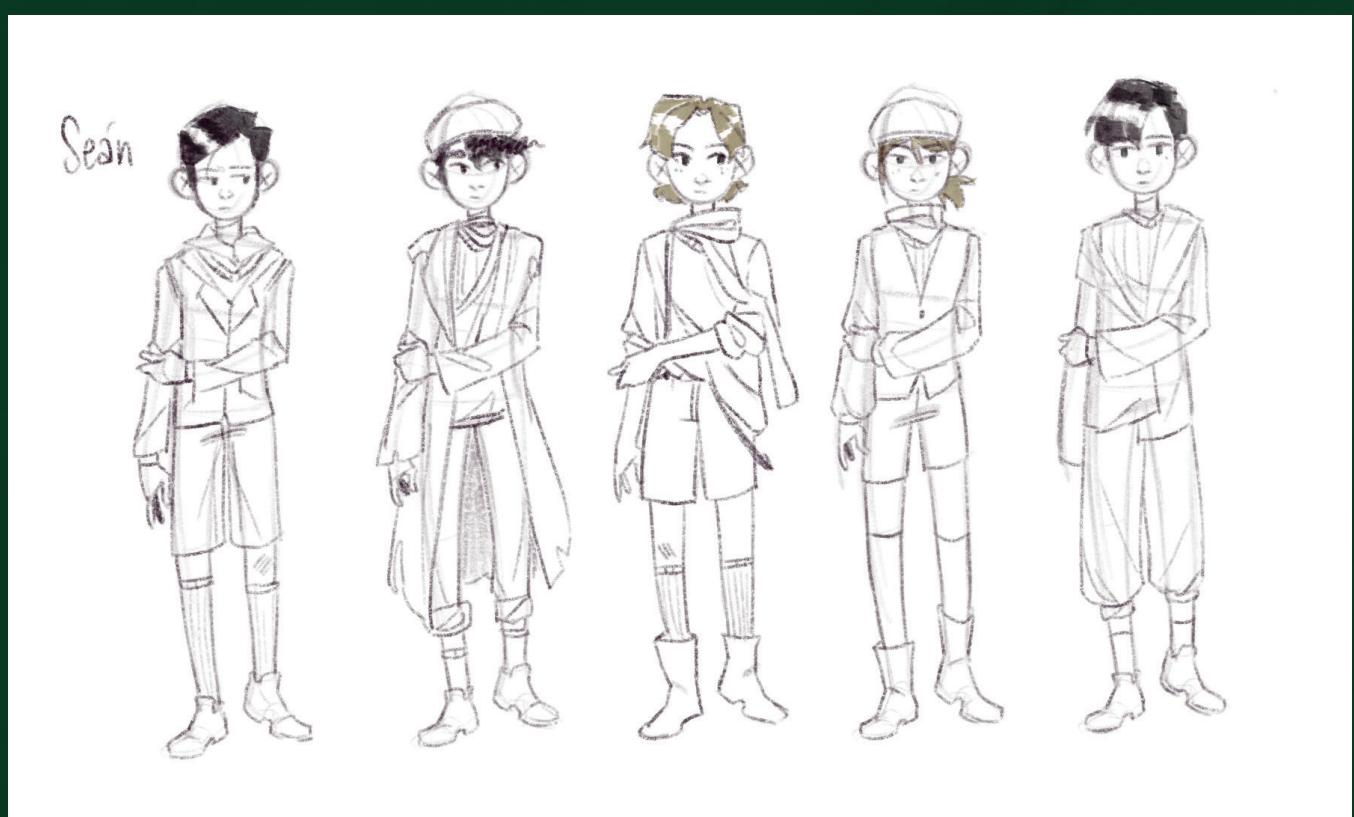
(Boceto interfaz rosario)



(Boceto interfaz diario)



(Séan)



(Bocetos Séan)

VIDEGAME DESIGN - 2022

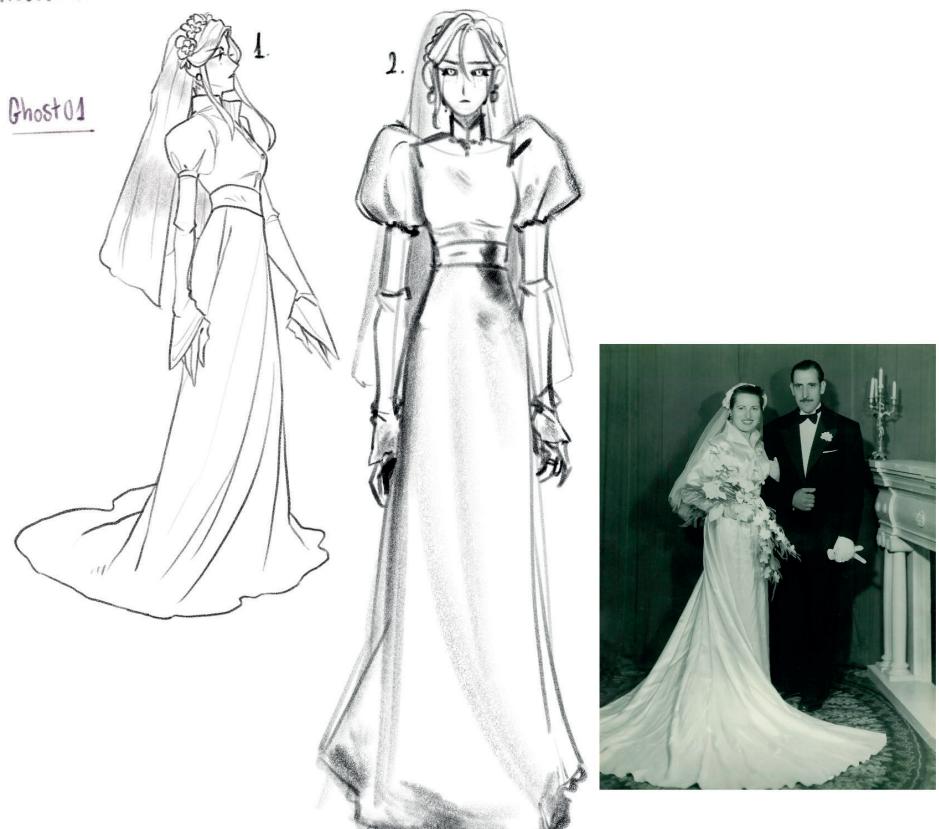
M^a Mercedes



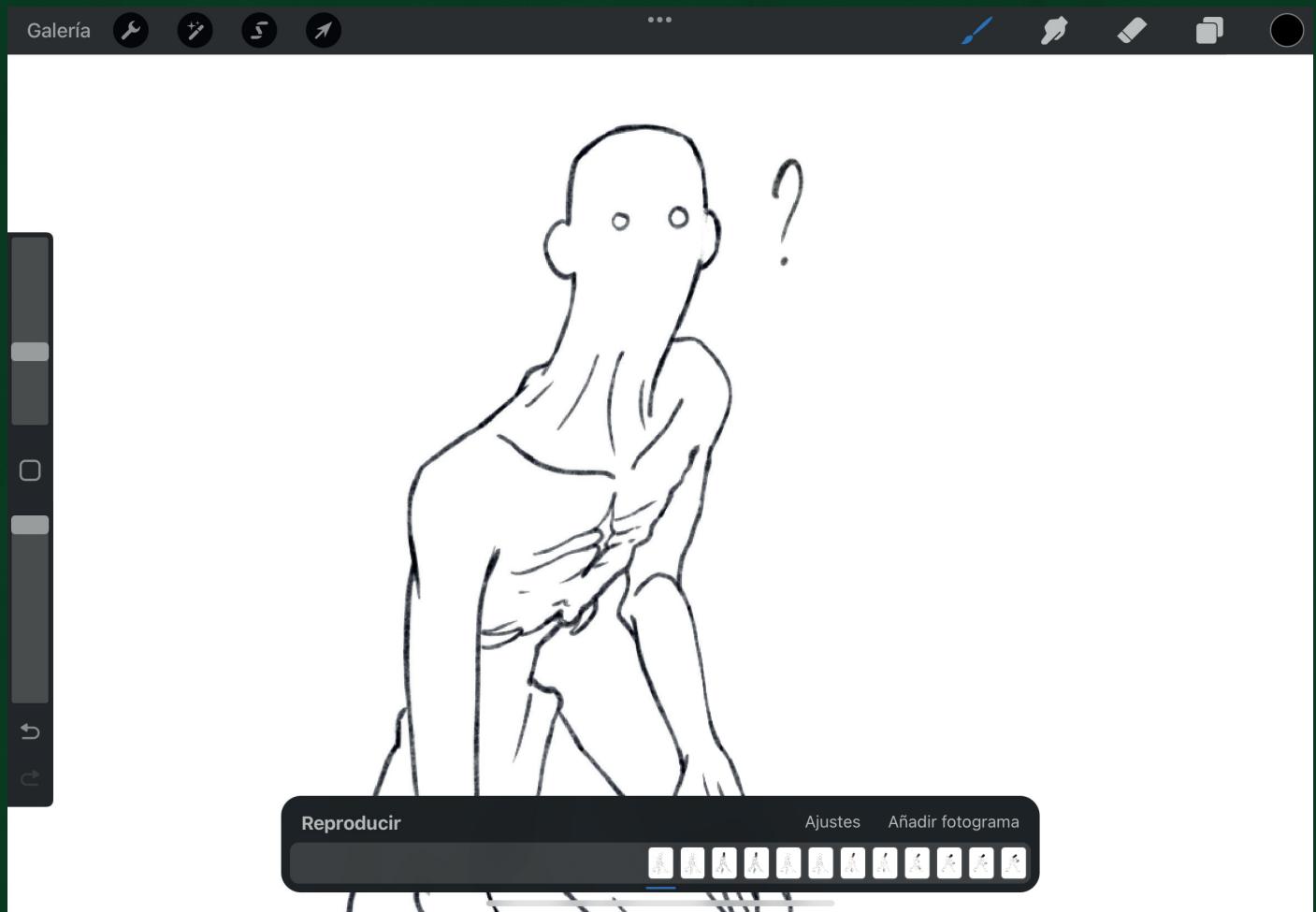
(Maria Mercedes)

VIDEGAME DESIGN - 2022

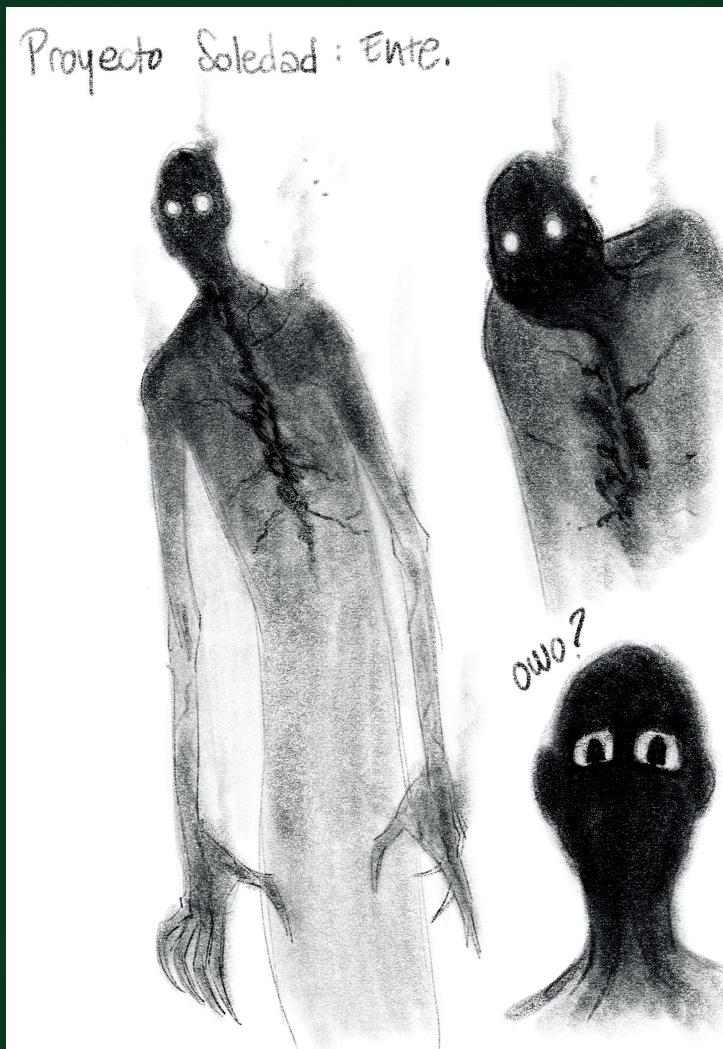
Ghost01



(Boceto de
Maria Mercedes)



(Proceso creación Sprite)



(Boceto Ente)

