

Game Design Document

510

BooGames
(Pablo Martínez, Cristina Díez, Samuel Rodríguez y Eros Guerrero)

Versión del documento: 1.0

Información general	3
MECÁNICAS DEL JUEGO	3
PANTALLAS	4
NIVELES	5
Nivel 0 (Pasillo)	5
PERSONAJES	7
ENEMIGOS	7

Información general

Plataforma: PC (Web)

Sinopsis de Jugabilidad y Contenido: En uno o dos párrafos, describir la esencia de jugar el juego. Incluir un poco del contenido que tendrá, historia, personajes, objetivo, etc.

Categoría:

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO: 510 es un juego escape room de ambiente tétrico y actual inspirado en la mitología zaragozana. Es único al estar inspirado en España, es fácil jugarlo pues está subido a la web y pretendemos que tenga una historia que valga la pena jugar.

En él, nuestro protagonista deberá sobrevivir a la habitación 510, un lugar propio de leyendas que, en teoría, hacía mucho que desapareció de los pasillos del hotel Corona de Aragón. Un error sitúa a nuestro protagonista como su próximo cliente, e ignorando todo lo que le espera, acepta su destino en aquella habitación. Una vez cruza las medianías de aquella habitación, la puerta desaparece sin previo aviso y nuestro protagonista decide no dejarse invadir por el miedo y comenzar su fuga de aquella tétrica habitación. Deberá cruzar habitaciones, tétricos pasillos e incluso dimensiones para poder regresar a casa. ¿Lo conseguirá?

MECÁNICAS DEL JUEGO

- **Movimiento 8 - direcciones**
El jugador podrá mover el personaje en las 8 direcciones del espacio con el objetivo de moverse por las distintas habitaciones y avanzar por los diversos niveles que ha de superar.
- **Empujar objetos**
El jugador podrá desplazar objetos en la dirección en la que se está moviendo, empujándolos con la finalidad de resolver puzzles o desbloquear salidas, colocando dichos objetos en posiciones claves.
- **Coger objetos**
El jugador podrá coger objetos como por ejemplo llaves u otros elementos para poder moverlos por las habitaciones con la finalidad de usarlos más adelante para resolver algún acertijo o abrir alguna cerradura en el caso de las llaves.
- **Interactuar**
El jugador podrá relacionarse con ciertos objetos, ya sea para abrir puertas, abrir un diálogo, o recoger un objeto.
- **Diálogos**
El jugador podrá dialogar con diversos personajes para obtener pistas, objetos e información relevante acerca de las pruebas. Además podrán aparecer diálogos del pensamiento interior del personaje con la finalidad de ayudar al usuario dándole pistas.
- **Linterna**

El jugador podrá recoger una linterna, al activarla obtendrá un área de visión más elevada que si no la tuviera encendida obteniendo así una mejora en su campo visual que podrá utilizar para ver objetos que antes no veía. Siempre habrá más luz en un área circular desde el punto en que se encuentra la linterna.

Cámara: Describir el tipo de cámara que se utilizará. Es decir, qué perspectiva tiene el jugador ante lo que está viendo en el juego, si es 3D o 2D, vista isométrica, en primera persona, etc. **Periféricos:** ¿Qué periféricos utilizará el jugador para lograr los objetivos mencionados? Incluir todos los que apliquen: teclado, mouse, gamepad, micrófono, etc. **Controles:** Describir los botones y teclas que invoquen las acciones mencionadas en la sección de Mecánica del Juego.

Puntuación: Explicar de qué manera el juego se mantiene al tanto de los logros del jugador. Incluir también si existe una tabla de puntuaciones que compare los mismos entre los jugadores, ya sea de manera local o en línea.

Guardar/Cargar: Describir cómo el jugador guarda su progreso de los objetivos logrados en el juego y cómo puede continuar los objetivos pendientes. De igual manera, describir los dispositivos de almacenamiento que se usarán o si el juego tiene un sistema de contraseñas.

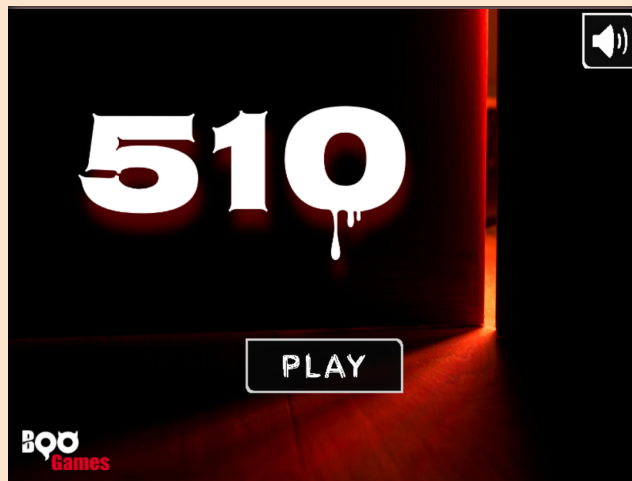
PANTALLAS

Nuestro juego tiene muy poca componente visual, todo está basado en la jugabilidad y movimiento directo del personaje. A destacar tendremos el menú principal y luego la idea de tener un poco de interfaz en el juego para mostrar el número de llaves recogidas o diálogos.

Nombre de la Pantalla: Menú principal

Descripción de la Pantalla: Consiste en una pantalla de inicio donde se le muestra al usuario un botón mediante el cual puede iniciar el juego. En dicha pantalla suena el tema principal del juego que el propio usuario puede silenciar gracias a un botón que se encuentra en la parte superior.

Estados del Juego: Esta pantalla solo puede ser invocada al iniciar el juego. Desde ella solo se puede acceder a la primera escena.



NIVELES

Nivel 0 (Pasillo)

Es un nivel introductorio al juego donde el jugador se encuentra en un pasillo, desde la recepción le han dado las llaves de su habitación que es la 510. El usuario deberá buscar la habitación para acceder a ella.

Objetivos: El objetivo es que el usuario encuentre la puerta a la habitación 510, además deberá acceder a ella cruzando la puerta que se encontrará sospechosamente abierta y oscura. En este momento pasaremos al nivel 1 en el que ya nos encontramos dentro de la habitación encantada 510, quedándonos encerrados y comenzando el verdadero juego.

Personajes: El único personaje en este nivel es el del propio usuario, el señor Martínez.

Música y Efectos de Sonido: La música de este nivel sigue la dinámica del juego por lo que será una música tétrica de fondo, además podremos escuchar los pasos del jugador, así como la puerta de la habitación cuando el usuario entra en ella.

PROGRESO DEL JUEGO:

1. El usuario se encuentra en el pasillo después de recibir la llave de su habitación(510)
2. El usuario deberá buscar la puerta de su habitación en el pasillo, todas las puertas de las habitaciones están numeradas, pero entre la 509 y la 511 hay un hueco.
3. El usuario avanza en el pasillo más allá de la 511 buscando su habitación.
4. El usuario regresa donde estaba el hueco entre la 509 y la 511 en el que ahora ya aparece una puerta con el número 510.
5. Por último el usuario entra a la habitación.

Nivel 1 (Habitación)

El primer nivel se desarrolla en una habitación oscura, la 510, en la cual Martínez aparece tras cruzar la puerta del nivel 0.

El jugador será libre de moverse por esta habitación interactuando con los objetos que se encuentran en ella.

La habitación tendrá varios muebles decorandola, entre los cuales los más destacables serán:

- Una mesa situada en el centro izquierdo de la sala, la cual tendrá encima un periódico con el que el jugador podrá interactuar mostrando un diálogo del propio Martínez leyendo el documento donde cuente la historia del hotel, similar al siguiente texto:

“ Diario Zaragoza :se quema la quinta planta del Hotel Corona de Aragón causando 83 muertos.” ¿Este hotel se quemó? que espeluznante...

- Un armario en el fondo derecho de la sala donde se podrá encontrar un único libro, al interactuar con este mueble aparecerá un diálogo:

Un libro viejo...

- La puerta de la habitación estará en la pared inferior de la habitación, detrás de Martínez al inicio del nivel 1. Si el jugador intenta salir de la habitación usando la puerta, se le impedirá el paso y aparecerá el siguiente diálogo:

Vaya, está cerrada.

- Una cama en el lateral derecho de la habitación, esta cama es el elemento más importante del nivel ya que es el que permite al usuario avanzar al nivel 2. Al interactuar con ella aparecerá un pensamiento de Martínez:

Hay marcas en el suelo como si alguien hubiera movido la cama. Creo que esta cama se podría empujar.

Además, el usuario deberá activar la acción de empuje por el lateral izquierdo de la cama, de forma que la cama se desplazará a la derecha dejando ver unas escaleras debajo de ella.

- Las escaleras bajo la cama serán unos escalones hacia abajo que al situarse sobre ellos, la pantalla se fundirá a negro y permitirá pasar al nivel 3.
- Habrá una cómoda al fondo central de la habitación con un osito de peluche encima. En principio, el oso de peluche tendrá una apariencia normal, pero al interactuar con él sonreirá de manera tétrica. (ver más en las imágenes de concepto)
- En la pared del fondo a la izquierda habrá una ventana por la cual se podrá ver un fondo

Objetivos: ¿Qué debe de hacer el jugador para terminar el nivel? Este campo también debe incluir si el jugador tiene que resolver ciertos acertijos o derrotar a cierto enemigo para progresar. Progreso Describir que ocurre cuando el jugador termina el nivel.

Enemigos: Si el nivel tiene enemigos que el jugador debe enfrentar, éstos se enlistan en este campo, de lo contrario este campo puede ser omitido.

Items: Enumerar los objetos que el jugador o los enemigos pueden usar y que aparecen en este nivel, este campo se puede omitir si no existen dichos objetos.

Personajes: Los personajes que aparecen en el nivel, de igual manera, este campo puede ser omitido si no existen personajes en el juego.

Música y Efectos de Sonido: Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene.

Referencias de BGM y SFX: Escribir todas las referencias que apliquen con respecto a la música de fondo y efectos de sonido descritos en la sección de Música y Sonidos.

PROGRESO DEL JUEGO: Enumerar de manera secuencial o por medio de un diagrama de flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Existen juegos que tienen distintos modos de juego, en ese caso se requieren varias listas y/o diagramas.

Título del Nivel: El nombre del nivel.

Encuentro: Describir si es el primer nivel, un tutorial o un bonus, en otras palabras, ¿Cuándo es que el jugador llega a este nivel? Descripción Una descripción detallada del nivel.

Objetivos: ¿Qué debe de hacer el jugador para terminar el nivel? Este campo también debe incluir si el jugador tiene que resolver ciertos acertijos o derrotar a cierto enemigo para progresar. Progreso Describir que ocurre cuando el jugador termina el nivel.

Enemigos: Si el nivel tiene enemigos que el jugador debe enfrentar, éstos se enlistan en este campo, de lo contrario este campo puede ser omitido.

Items: Enumerar los objetos que el jugador o los enemigos pueden usar y que aparecen en este nivel, este campo se puede omitir si no existen dichos objetos.

Personajes: Los personajes que aparecen en el nivel, de igual manera, este campo puede ser omitido si no existen personajes en el juego.

Música y Efectos de Sonido: Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene.

Referencias de BGM y SFX: Escribir todas las referencias que apliquen con respecto a la música de fondo y efectos de sonido descritos en la sección de Música y Sonidos.

PROGRESO DEL JUEGO: Enumerar de manera secuencial o por medio de un diagrama de flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Existen juegos que tienen distintos modos de juego, en ese caso se requieren varias listas y/o diagramas.

PERSONAJES

Sr. Martínez

Descripción: Es una persona normal y corriente de pelo castaño que lleva una camiseta corta de color gris y unos pantalones marrones..

Concepto: Se trata del personaje principal del juego, que está asustado y simplemente quiere escapar de la habitación 510.

Encuentro: Aparece desde el principio, quedándose encerrado.

Habilidades:

- Correr
- Esprintar
- Coger objetos
- Empujar objetos

ENEMIGOS

Fantasma

Descripción: Es un fantasma, tiene como objetivo acabar con la vida del jugador

Encuentro: Desconocido

Imagen: Desconocido

Habilidades:

- Levitar
- Atravesar objetos y paredes
- Moverse
- Acabar con la vida del jugador

Armas: sus manos

HABILIDADES:

Caminar hacia el jugador

Toque fantasmal: acaba con el jugador

Booear: Hace “*Buuu*”

GUIÓN: En esta sección se incluyen todos los diálogos del juego. Estos pueden ser muy variantes o inexistentes dependiendo de la naturaleza del juego. El guión debe de incluir encabezados, nombres, diálogo, acción y transiciones.

MÚSICA Y SONIDOS: La música y/o sonidos que se usarán en el juego, nombre, descripción junto con un número de referencia. Si es música de fondo, la referencia debe de

empezar con una 'M' seguida de un número en secuencia. Si es un efecto de sonido, empezar con 'S'.

IMÁGENES DE CONCEPTO:

Imagen	Descripción
	Sr Martínez
	Posible habitación principal con elementos tétricos, medievales y rústicos.
	Props de los primeros niveles propios del hotel
	Suelos, paredes, puertas y elementos propios de la arquitectura del hotel.

Fecha de Inicio: 09/02/2023

Fecha de Terminación: 2 de mayo.

Presupuesto: 0€