**SomeBody is Comming?**

*Game Design Document*

**Grupo de Desarroladores de Video Juegos San Rafael**

*Index*

**Index**

Armar el index una ves que este terminado el documento.

*Game Design*

**Summary**

    Juego de terror psicológico, sin aparición de cosas paranormales, en donde un adolecente tiene que enfrentar sus miedos a quedarse solo en la noche, donde suceden ruidos y cosas extrañas.

**Gameplay**

Juego en primera persona, donde el objetivo es pasar una noche solo, donde suceden ruidos extraños y sucesos, el jugador tendrá que ir atendiendo esos ruidos (por ejemplo cerrar puertas y ventanas), evitando que su miedo aumente y lo lleve a algo peor, se podrá interactuar con gran parte de los objetos de la casa (ventanas, puertas, interruptores, televisores, equipo de musica, computadora, celular, etc).

Si el jugador no presta atención a los sucesos, y solo se encierra o se queda sin hacer nada llegara un momento donde pierda la partida, debido a que alguien entro en la casa o algo le paso al personaje y termino trágicamente.

**Mindset**

La idea del juego es jugar con la psicología de las personas, a través de ruidos y lo que estos generan cuando estamos solos en la noche. Sin mostrar nada para normal.

*Technical*

**Screens**

1. Title Screen
   * 1. Play
     2. Options
     3. Credits
2. Game
   * 1. Inventory
     2. Pause
        1. Options
        2. Exit
3. Game Over

**Controls**

En primer instancia, tendríamos que podes controlarlo con los controler básicos de unity de un juego en primera persona, nos movemos con ASDW, y la vista a través del mouse.

Para interactuar con los objetos: se puede hacer con el click izquierdo del mouse o la tecla E del teclado.

El jugador podrá:

Abrir y Cerrar puertas y ventanas.

Interactuar con interruptores de luz.

Abrir cajones y armarios.

Interactuar con electrodomesticos (televisor, equipo de musica, etc.)

**Mechanics**

Resolver algunos puzzles dentro del juego?

Ver como va a perder el jugador (lo que hablamos de que algo se acerca y si no hacemos nada perderiamos).

*Level Design*

**Themes**

1. Family Duplex
   * 1. Two Bedroom
     2. Two bathroom
     3. 1 Simple Garage
     4. 1 kitchen
     5. 1 Study
     6. 1 Deposit

**Game Flow**

Lista de eventos:

\_ El jugador va a estar en el segundo piso, en su cuarto, en su computadora.

\_ Se reproducen los sonidos: Las voces, pasos y el auto yéndose. (Los padres lo saludan) (A definir)

\_ Se espera un tiempo determinado para el comienzo de sucesos. (Para darle al usuario un tiempo de exploración de la casa).

\_ Luego del tiempo predeterminado suena el timbre. (La puerta va a estar cerrada y el jugador va a estar en la posición que quiera).

\_ Se va a insistir al usuario a que revise este primer evento. (La puerta va a estar cerrada)

\_ Al ir a la puerta decide ir a buscar el celular que está en su habitación

\_ Al encontrar el celular se da cuenta que no tiene carga. Debe buscar el cargador.

\_ Si se ignoran estos eventos, comienzan a abrirse las ventanas, se corta la luz y se escuchan sonidos escalofriantes (crujidos, pasos, etc).

\_ SI se sigue ignorando se pierde el juego

*Development*

**Classes / Components**

1. GameManager.cs
   1. GameState (play, pause, etc)
   2. Level layout data
2. PanelIntro.cs
   1. Splash screen and Play buttons
3. PanelLevel.cs
   1. GUI during gameplay
4. PanelGameOver.cs
5. PlayerController
   1. Movement, Animation?,
6. InteractableObjects.cs
7. InvisibleEnemy.cs

*Graphics*

**Style Attributes**

Actual o mas vintage? Hay q definirlo bien en la juntada del sábado.

**Graphics Needed**

Todos los assets que vayamos a necesitar, por el momento creo que vamos a usar packetes ya armados.

*Sounds/Music*

**Style Attributes**

    Me gustaría una musica usando uquelele en la pantalla de intro

**Sounds Needed**

1. Effects
   1. Soft Footsteps (dirt floor)
   2. Sharper Footsteps (stone floor)
   3. Soft Landing (low vertical velocity)
   4. Hard Landing (high vertical velocity)
   5. Glass Breaking
   6. Door Opening
   7. Door Closing
   8. Windows Opening
   9. Windows Closing
   10. Lights off/on

**Music Needed**

1. Ambiental sounds como autos, ambulancia en algun momento, radio, gente pasando por la vereda, etc.