

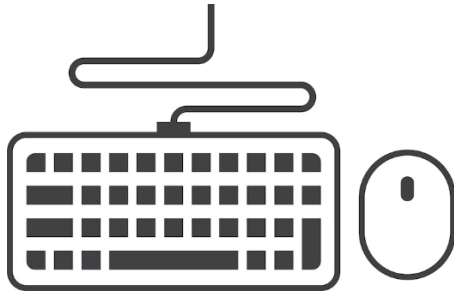
¡SÍ, MI SEÑOR!
VERSIÓN 1.0
DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO
(GAME DESIGN DOCUMENT)
ERIC DUMORTIER
06/11/2023

Sección 1- Concepto general (Overview)

- 1.1- Género:
Acción/aventura.
- 1.2- Plataforma:
Steam.
- 1.3- Perspectiva:
1era persona.
- 1.4- Modo:
Single player.
- 1.5- Objetivo:
Servir al archiduque Francisco Fernando y su familia a través de siete niveles para ganarnos su confianza.
- 1.6- Audiencia principal (Target Audience/Core Audience):
- 16 a 40 años.
 - Jugadores habituales.
 - Poco tiempo de análisis.
 - Buscando acción inmediata.
 - Con tendencia a juegos divertidos.
 - Necesidad de mecánicas simples.
- Mecánica núcleo (Core mechanics):
- Recibir instrucciones.
 - Movernos.
 - Manejar objetos.
 - Completar misiones.
 - Tomar decisiones.
- 1.7- Experiencia de juego:
Buscamos una experiencia única al ponernos en la piel de Gavrilo Princip, quien fue el asesino del archiduque Francisco Fernando y su esposa Sofia: hecho desencadenante de la primera guerra mundial. Nos ubicamos en un nuevo escenario ficticio en donde Gavrilo Princip falló en su atentado.

1.8- Controles:

teclado para moverse y realizar acciones, mouse para girar cámara y realizar acciones. (No se utiliza joystick)



En menú principal:

Aceptar: Clic izquierdo
Volver: Tecla Escape

En partida(teclado):

Moverse: teclas W S A D
Abrir puertas: Tecla E
Saltar: Barra espaciadora
Pausa: Tecla P
Guardar partida: Tecla Tab.

En partida (mouse):

Girar cámara: mover mouse.
Interactuar con personajes/agarrar objetos: botón izquierdo mouse
Instrucciones de misión: botón derecho mouse

1.9- Ejemplos de otros videojuegos similares:



Ejemplo de arte gráfico y sonido de voces Gravity Bone (2008)

Video de gameplay Gravity Bone (2008)

<https://www.youtube.com/watch?v=cUfNXLLcnIE>

Cuando tenemos que realizar una acción en una misión como preparar un té se utiliza el sistema de juego de Same old stuff (2021)

Ver minuto 5:22

<https://www.youtube.com/watch?v=i2su2NAjm9o>

Sección 2- Detalles

Ejemplo de juego (Sample Gameplay):

2.1- Menú Principal (Main Menu):

Música: <https://pixabay.com/es/music/ambiente-wondrous-waters-119518/>



Nuevo Juego -> no posee distintos tipos de dificultad (en conclusión, será moderado).

Cargar juego -> elegir bloque de guardado

**Opciones -> audio -> volumen (subir o bajar)
-> controles-> ayuda
-> video -> ajustar brillo**

2.2- Introducción (Intro cutscene):

Sonido: <https://pixabay.com/es/sound-effects/weapon-reload-and-pump-95797/>

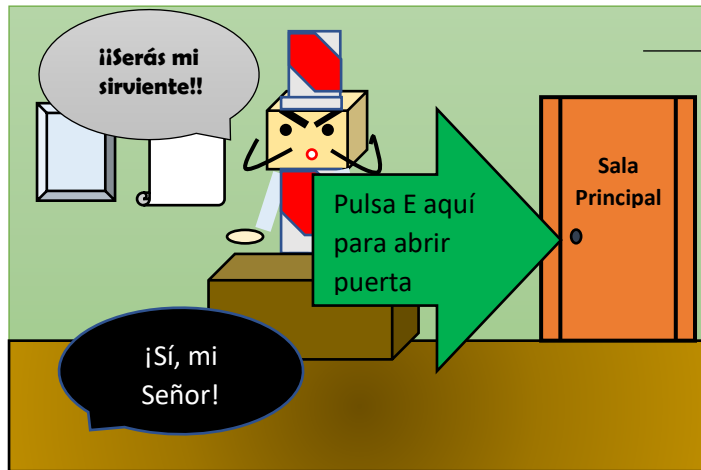


Esta pantalla sólo nos recuerda quién es nuestro personaje y dispara una pregunta que se responde en la siguiente pantalla (inicio de juego)

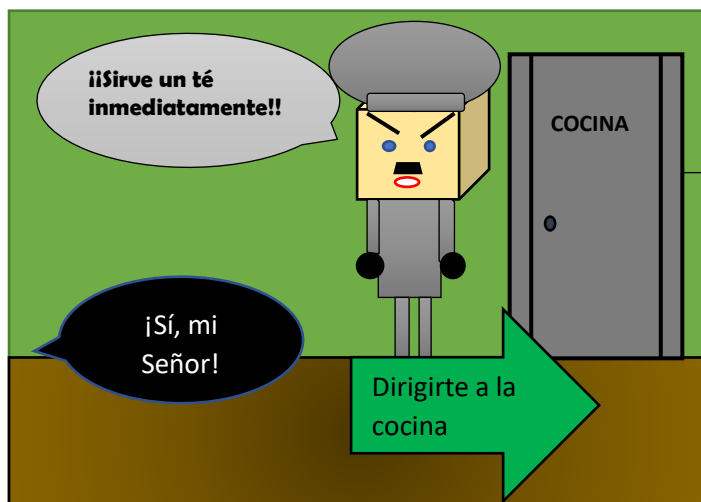
2.3- Game Screen: primer nivel.

Música: <https://pixabay.com/es/music/optimista-mobile-casual-video-game-music-158301/>

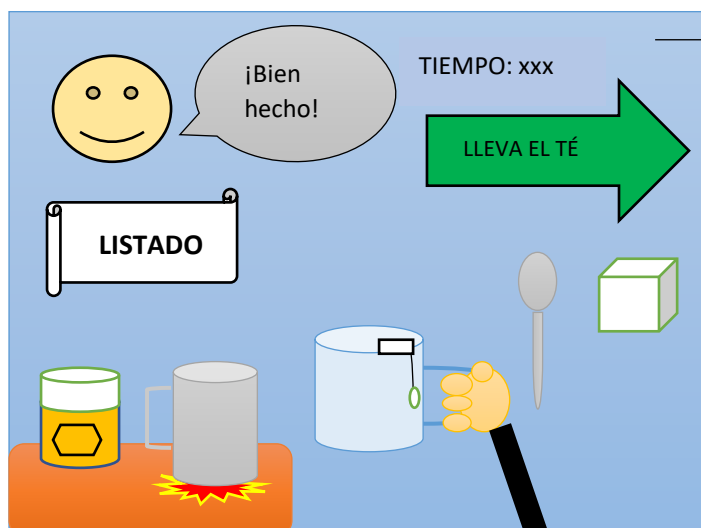
2.3.1- Progresión de nivel:



El juego comienza en el castillo, exactamente en la oficina de Francisco Fernando, mediante una charla no muy extensa nos explica que por haberlo querido matar a él y a su esposa seremos su sirviente por 24 horas. Pasamos por la puerta y nos vamos a la Sala principal moviéndonos con las teclas de dirección que ya hemos indicado anteriormente. El primer nivel tiene grandes flechas de ayuda. En niveles siguientes podemos acceder a las instrucciones presionando clic derecho. Cuando podamos interactuar con objetos cambiará el cursor a una pequeña mano.



Nos encontramos en la Sala principal y un personal de seguridad nos indica que debemos ir a la cocina a preparar un té de jengibre con miel y azúcar. Luego volver inmediatamente y llevárselo a Francisco Fernando.



Dentro de la cocina vemos que pasamos a un modo de juego donde podemos mover con el mouse un brazo de Gavril Princip y seleccionar los objetos (en el orden indicado del listado) haciendo clic izquierdo para en este caso preparar el té de jengibre con miel y azúcar antes de que termine el tiempo. Si el tiempo se termina debemos repetir el nivel.



Superando el nivel subimos nuestra barra de confianza, descubrimos un nuevo rango y pasamos directamente a la siguiente misión.

Sección 3- Profundidad

3.1 – Niveles:

NIVEL	MISION	COMPLACER A...	ESCENARIO	RANGO
1	Preparar té	Francisco Fernando	Oficina y Cocina	Escoria
2	Lavar coche	Francisco Fernando	Frente de castillo	Desecho
3	Lavar Ropa interior	Sofia (esposa)	Lavadero	Objeto
Empezamos a movernos libremente por el Palacio: ¿Complotamos o seguimos ordenes?				
4	Jugar ajedrez	Sofia (hija)	Cuarto de Sofia	Normalito
5	Hacer malabares	Ernst	Jardín trasero	Apreciado
6	Guerra bolas de nieve	Maximiliano	Jardín trasero	Especial
El ultimo nivel se acerca: ¿Estamos arrepentidos o hemos fingido todo este tiempo?				
7	Sacar foto familiar	Familia completa	Sala principal	Joya
Sacamos la foto familiar o cometemos el crimen: ¿Paz o violencia?...tú decides				

3.2- Alterando nuestro Flow:

Terminado el nivel 3 podremos acceder a recorrer el Castillo (en niveles anteriores si nos desviábamos del objetivo aparecía un personal de seguridad para decirnos que “no es nuestro camino”) y dialogar con las personas libremente. Ya no respondemos a todo con “¡Sí, mi señor!”, los diálogos se irán transformando según sean nuestras preguntas o respuestas. Empezamos a tomar decisiones, un nuevo objetivo alternativo surge: conseguir un arma, la cual hay que descubrir que personaje tiene la llave de la caja de la pistola y donde guarda dicha llave, para llevar a cabo el fallido atentado. Si al finalizar el juego decidimos sacar la fotografía se pondrá la pantalla en negro y luego del sonido de la cámara veremos la foto de la familia feliz; si elegimos el segundo final, el de la pistola se pondrá la pantalla en negro y luego escucharemos el disparo seguido de un diario anunciando el comienzo de la Gran Guerra.

3.3- Elementos de juego:

3.4- Localización:

Castillo de Konopiste (República checa).

3.5- Principales:

3.5.1- Personaje jugable:

Gavrilo Princip (nunca vemos más que sus brazos).

3.5.2- Personaje no jugable:

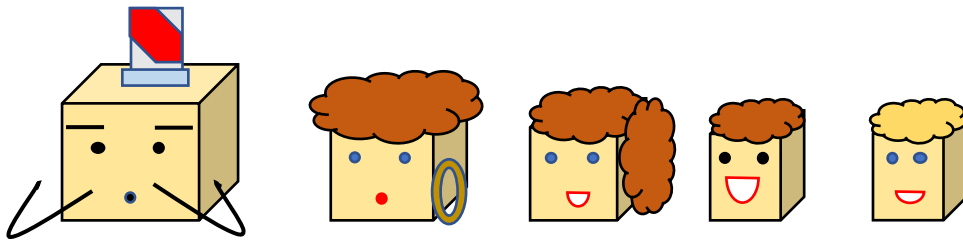
Francisco Fernando

Sofia (esposa)

Sofia (hija)

Ernst (hijo)

Maxi (hijo)



3.5.3- Objetos manejables:

Nivel 1

Saco de té.

Cuchara.

Tarro de miel.

Cubo de azúcar.

Jarra con agua caliente.

Nivel 2

Esponja.

Jabón.

Nivel 3

Calzones.

Grifo de agua

Jabón.

Nivel 4

Piezas de ajedrez.

Nivel 5

Pelotas de malabares (4).

Nivel 6

Bolas de nieve.

Nivel 7

Llave caja de pistola (opcional).
Caja de pistola (opcional).
Pistola (opcional).
Cámara fotográfica.

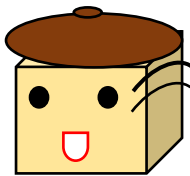
3.5.4- Escenarios:

Castillo.
Oficina.
Sala principal.
Cocina.
Cuarto de Sofia.
Frente de castillo.
Jardín trasero.
Lavadero.

3.6- Secundarios:

3.6.1- Personajes no jugables:

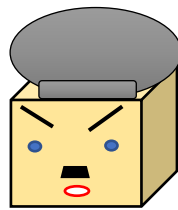
Jardinero



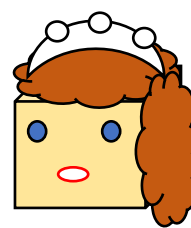
Cocinero



Personal de seguridad



Mucama



3.6.2- Objetos no manejables:

Nivel 1

Cuadros.
Plantas decorativas.
Lámpara.
Jarrón.
Estatuilla.
Columnas.
Molduras.
Estanterías.
Escritorio.
Sillón.
Cuadernos.

Nivel 2

Coche a lavar.
Coches estacionados.
Arboles.
Aves volando.
Fuente.
Banderas.

Estandarte del castillo.

Nivel 3

Cesta de ropa sucia.

Perchas con ropa limpia.

Tabla de planchar.

Nivel 4

Tablero de ajedrez.

Ventana.

Peluches.

Armario.

Cama.

Nivel 5

Animales domésticos.

Arboles.

Arbustos.

Aves volando.

Plantas de jardín.

Estatua.

Poste de luz.

Nivel 6

Animales domésticos.

Arboles.

Arbustos.

Aves volando.

Plantas de jardín.

Estatua.

Poste de luz.

Nivel 7

Cuadros.

Plantas decorativas.

Lámpara.

Jarrón.

Estatuilla.

Columnas.

Molduras.

Sillón de tres cuerpos.

FIN DEL DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO