

Documento de diseño: Una Tarde.

Por Paltoko.-

1 PRESENTACIÓN

- Título: Una Tarde.
- Género: Historia Interactiva por medio de texto.
- Plataforma: Navegador Web.
- Público objetivo: Adultos.
- Clasificación ESRB: "T", adolescentes.
- Fecha tentativa: Enero 2016.

2 ESBOZO DEL JUEGO

"Una Tarde" es una corta experiencia basada en texto, sobre una tarde cualquiera.

Al jugador se le presentará una historia y un conjunto de opciones para avanzar en la historia; Dependiendo de su elección, será el rumbo que tomará el juego.

El juego toma lugar en una ciudad de tamaño medio, en donde el personaje controlado por el jugador comienza en el centro de la ciudad. No se dan detalles de quién es, de forma que el jugador se vea reflejado en el personaje y elija las opciones presentadas con ese criterio.

Según las elecciones tomadas se llegará a distintos finales, terminando una partida al llegar a un final.

Utiliza interfaz de navegador web común (párrafo de texto y cuadro de texto) queriendo mostrar un diseño minimalista.

El texto de historia aparecerá con una animación que simule un texto que se está escribiendo en el momento (aparecer letra por letra).

3 FLUJO DEL JUEGO

Se quiere lograr que el jugador tome decisiones difíciles, en donde no exista una opción óptima, sino que en todas se deje algo atrás o se sacrifique algo.

4 PERSONAJES Y CONTROLES Y JUGABILIDAD

Se utiliza el teclado y un puntero, para seleccionar el cuadro de texto en donde el jugador escribirá la acción a realizar. Se escribirán acciones según la lista de opciones que se entreguen para cada fase del juego y se registrará la elección al presionar la tecla “Enter”.

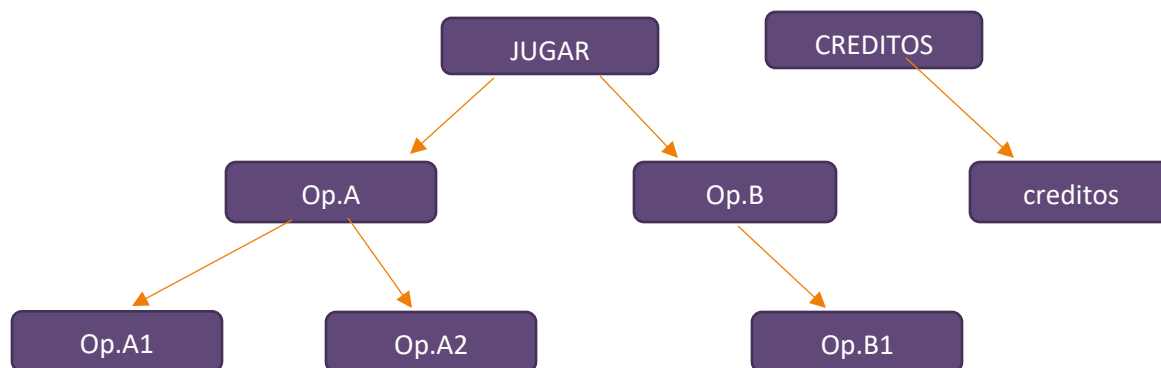
Del personaje sólo se sabe que es una persona, que está en el centro de una ciudad, que es la era “actual” y que se dirige a una farmacia para comprar un medicamento para un familiar.



IMG01. Esbozo de pantalla de juego.

5 MUNDO DE JUEGO

La acción del juego transcurre en el centro de una ciudad, conectando los entornos según la elección del jugador de forma semi-lineal.



Estructura diagrama de flujo de juego.

6 MECÁNICAS

- Escribir

El sistema de juego se basa en un texto presentado al jugador que narra lo que ocurre alrededor del personaje y sus acciones tomadas, las cuales son elegidas mediante el ingreso del texto de la acción en un cuadro de texto.

7 TEXTOS DEL JUEGO Y FASES

- FASE 0:

- JUGAR -> fase 1
- CREDITOS -> pantalla de créditos

- FASE 1:

“Tu madre necesita un medicamento. Estas en el centro de la ciudad camino a la farmacia. Te encuentras con un vagabundo pidiendo dinero, no se ve bien.”

- 1.a DAR UNAS MONEDAS.
- 1.b IGNORARLO.

- FASE 2.a:

“Le das unas monedas y sigues tu camino. Llegas a un semáforo en rojo.”

- 2.a ESPERAR AL VERDE.
- 2.b CRUZAR.

- FASE 3.a:

“Esperas la luz verde y cruzas sin perder más tiempo. Llegas a la farmacia, pero hay veinte personas antes que tú.”

- 3.a ESPERAR TU TURNO.
- 3.b PREGUNTAR SI TE PUEDEN ANTENDER AHORA.

- FASE 4.a:

“Esperas tu turno hasta que por fin te atienden. El empleado te dice que sólo hay en existencia la opción de medicamento más cara.”

- 4.a PAGAR.
- 4.b ROBAR SIN QUE SE DE CUENTA.

- FASE 5.a1:

“Pagas y te vas de la farmacia con el medicamento. Ya no te alcanza el dinero para volver en transporte público.”

- 5.a ACELERAR EL PASO.

- FASE 6.a:

“Aceleras el paso para volver pronto a tu hogar. Te encuentras con el vagabundo al que le diste dinero.”

- 6.a INSULTAR.
- 6.b SEGUIR TU CAMINO.

- FASE 7.a:

“Insultas al vagabundo por perder tu dinero para el pasaje, pero él no dice nada.”

- 7.a SEGUIR TU CAMINO.

- FASE 8.a:

“Sigues tu camino lo más pronto posible. Llegas a tu hogar.”

- 8.a ABRIR LA PUERTA.

- FASE 9.a:

“Tu madre está peor. No hay tiempo para la medicina. Llamas a emergencias y se llevan a tu madre al hospital.

Esperando a que ella se recupere, te preguntas si esto no hubiese ocurrido si hubieras llegado antes; tuvieras más dinero, hubieras puesto tus intereses por sobre todos...”

FIN.-

- FASE 2.b:

“Simplemente lo ignoras y sigues tu camino. Llegas a un semáforo en rojo.”

- 2.a ESPERAR AL VERDE.
- 2.b CRUZAR.

- FASE 3.b:

“Cruzas sin perder el tiempo. Un auto pasó peligrosamente cerca de ti, pero sólo recibes algunos insultos del conductor. Llegas a la farmacia, pero hay veinte personas antes que tú.

- 3.a ESPERAR TU TURNO.
- 3.b PREGUNTAR SI TE PUEDEN ATENDER AHORA.

- FASE 4.b:

“Les dices que es urgente y que necesitas que te atiendan ahora, pero sólo logras adelantar un turno.”

- 3.a ESPERAR TU TURNO.

- FASE 5.a2:

“Pagas y te vas de la farmacia con el medicamento. Te alcanza el dinero justo para el transporte público.

- 5.a2 TOMAR TRANSPORTE.

- FASE 6.a2:

“Llegas a tu hogar.”

- 6.a2: ABRIR LA PUERTA.

- FASE 7.a2:

“Encuentras a tu madre sintiéndose muy mal, pero le das la medicina esperando que se recupere.

Te quedas cuidándola esta noche.”

- 7.a2: ESPERAR DÍA SIGUIENTE.

- FASE 8.a2:

“Fue una larga noche, pero tu madre parece estar mejor. Ese mismo día ves en las noticias que un hombre sin hogar murió en la noche en pésimas condiciones.

Te preguntas si será el mismo vagabundo que te pidió unas monedas el día anterior, si tu ayuda hubiese sido útil; si sólo usar una pequeña parte de tu tiempo para un gesto desinteresado a un extraño, hubiese cambiado las cosas...

FIN.-

- FASE 5.a3:

“Le preguntas por unas vitaminas, mientras las busca, rápida y disimuladamente te robas la medicina. No te han detectado.”

- 5.a3 SALIR Y TOMAR TRANSPORTE

- FASE 7.a3:

“Encuentras a tu madre sintiéndose muy mal, pero le das la medicina esperando que se recupere.

Te quedas cuidándola esta noche.”

- 7.a3 ESPERAR DÍA SIGUIENTE

- FASE 8.a3:

“Fue una larga noche, pero tu madre parece estar mejor. Luego de pasado lo peor, sientes el remordimiento de tus acciones; ¿es válido actuar en egoísmo con extraños, mientras sea para ayudar a un ser querido?

Personas sin rostro que entran y salen de nuestras vidas, cómo mejoraría el mundo si los viéramos como una imagen familiar...

FIN.-