

Día tras día

Documento de diseño de videojuego

José María Gómez Pulido, Tomás López Antón

igomez18@ucm.es, tomalope@ucm.es

Versión 3.0 – 15 de diciembre de 2022

Resumen	
Géneros: Visual Novel, Narrativo, Minijuegos	Modos: Un jugador
Público objetivo: <i>Familiares y amigos de personas trans</i> <i>Edad: A partir de 16</i> <i>Idioma: Español</i>	Plataformas: <i>Windows</i>
Hitos: <i>Fecha de propuesta del concepto: 3/11/2022</i> <i>Fechas de pre-producción: 15/11/2022</i> <i>Fechas de producción: 16/11/2022 - 18/01/2023</i> <i>Fecha de lanzamiento: 19/01/2023</i>	

Descripción

“Día Tras Día” es un juego narrativo en el que el jugador se pone en la piel de una persona transgénero por un día. Es un juego serio cuyo propósito es ayudar a entender el día a día de las personas trans.

Tabla de contenidos

1. [Aspectos generales](#)
 - 1.1. [Relato breve y parcial de una partida típica](#)
2. [Jugabilidad](#)
 - 2.1. [Mecánica](#)
 - 2.1.1. [Mecánicas del personaje](#)
 - 2.1.2. [Mecánicas de escenario](#)
 - 2.1.3. [Minijuegos](#)
 - 2.1.4. [Controles](#)
 - 2.2. [Dinámica](#)
3. [Menús y modos de juego](#)
 - 3.1. [Configuración](#)
4. [Contenido](#)
 - 4.1. [Historia](#)
 - 4.2. [Niveles](#)
 - 4.3. [Personajes](#)
 - 4.4. [Diálogos](#)

1. Aspectos generales

El objetivo principal del jugador es sobrevivir un día como una persona trans.

1.1. Relato breve y parcial de una partida típica

El juego comienza con un menú de personalización donde el jugador podrá elegir rasgos generales de su personaje.

Cuando termine con este proceso, el juego comenzará en la habitación del personaje jugable, donde podrá tomar varias decisiones a la hora de prepararse para afrontar el día, como seleccionar la ropa, afeitarse o maquillarse.

Una vez el jugador esté preparado, saldrá a afrontar el mundo exterior, yendo a trabajar, a hacer la compra y a salir con amigos.

Allá a donde vaya habrá personas con las que interactuar, algunas afables y otras más distantes. El jugador deberá navegar por estas situaciones tensas para seguir adelante con su día.

En el momento en el que termine la actividad pertinente, el jugador volverá a casa, donde podrá descansar y cambiar su estilo. Cuando esté listo, el jugador volverá a salir para continuar el juego.

2. Jugabilidad

2.1 Mecánicas

2.1.1 Mecánicas de personaje

- Diálogo: Al interactuar con otros personajes comenzará un diálogo, en el que ocasionalmente podremos elegir distintas respuestas.

2.1.2 Mecánicas de escenario

El jugador puede interactuar con personajes y objetos que se encuentren en el escenario, Los objetos y personajes interactuables brillarán en blanco y provocarán que el cursor se ilumine en amarillo al pasar por encima de ellos.

2.1.3 Minijuegos

Las acciones del jugador en los distintos minijuegos afectarán a los diálogos posteriores.

- Vestirse: El jugador podrá elegir qué ropa llevar de entre numerosas opciones, eligiendo el estilo que más le guste. Habrá distintos slots para los que elegir prendas: el torso y las piernas. Cada prenda contribuirá secretamente a una estadística de la percepción social que luego influirá en los diálogos.
- Afeitarse: El jugador manejará una maquinilla, con la que podrá cortar el pelo de la cara del personaje jugable. Dependiendo de cuánta cantidad de pelo corte, se aumentará en secreto una estadística de la percepción social que luego influirá en los diálogos. Solo se puede afeitarse una vez, ya que el juego transcurre en un solo día.
- Maquillarse: El jugador podrá maquillarse con los siguientes tipos de maquillaje: eyeliner, pintalabios, base, sombra de ojos, corrector, rimel y colorete. Dependiendo de cuáles de ellos elija, se aumentará en secreto una estadística de la percepción social que luego influirá en los diálogos.

2.1.4 Controles

- Controles de interacción con el escenario: Para interactuar con los objetos, personajes y cambios entre zonas, el jugador tendrá que hacer click con el ratón sobre ellos.
- Controles durante los diálogos: El jugador avanzará en el diálogo al hacer click en la pantalla. Además en los diálogos con opciones, el jugador tendrá que hacer click en la opción que desee seleccionar para continuar con el diálogo.

2.2 Dinámica

La dinámica principal del juego consiste en interactuar con distintos personajes, que tendrán diálogos y en distintos puntos el juego dejará escoger entre una serie de respuestas.

Las dinámicas que propone cada [personaje](#) al jugador están especificadas en el apartado referente a estos en la sección de [contenido](#). Además los diálogos y opciones de respuesta disponibles se modificarán, de forma opaca al jugador, con respecto a las elecciones que tome el jugador en los tres minijuegos.

3. Menús y modos de juego

- Menú de Inicio: El jugador podrá elegir entre empezar una nueva partida, cambiar las [opciones del juego](#), ó salir del juego.
- Menú de pausa: Al pulsar el botón de pausa durante la partida, el jugador será presentado con el menú de pausa; que le dará la posibilidad de cambiar las [opciones del juego](#) o salir al menú de inicio.
- Menú de personalización: En el menú de creación de personajes el jugador podrá elegir su género, entre femenino, masculino o no binario (aunque independientemente de esta selección, el personaje siempre será trans) y sus pronombres.

3.1. Configuración

- Volumen

4. Contenido

Se necesitarán como mínimo entre una y dos escenas por escenario. Cada una de estas necesitará una imagen como fondo.

4.1. Historia

El personaje jugable es una persona trans de género no determinado (Lo elige el jugador antes de empezar a jugar). Acaba de conseguir un trabajo en una oficina, en la que le conocen por su nombre y género elegidos. También posee un grupo de amigos, a algunos de ellos les conoce de toda la vida (Le conocían antes de transicionar) y a otros los conoció en la universidad, cuando ya había comenzado su transición. Nuestro personaje vive solo en un pequeño apartamento ya que se acaba de independizar.

Algunos de sus compañeros de trabajo serán tolerantes y tratarán bien a nuestro personaje, mientras que otros tendrán prejuicios y se comportan de maneras extrañas. Aunque en el trabajo conozcan tu género, muchas personas no dudarán en juzgarte dependiendo de tus elecciones estéticas y tu presentación.

Al hacer la compra la mayoría de personas no se entromete en tus asuntos, pero aquellos que lo hagan pueden llegar a demostrar muy poca empatía, ya que eres un extraño. También es posible que alguna persona te defienda.

Entre tus amigos todos te apoyan, ya que sinó no saldrías con ellos, aunque algunos de los que te conocían desde hace mucho tiempo puedan seguir mostrando confusión o equivocándose, aunque sus intenciones sean buenas.

4.2. Niveles

- Casa: Tu lugar seguro, donde puedes cambiar tu estilo. En ella tendremos tres escenas: Tu cuarto, donde puedes cambiarte de ropa; el pasillo, que sirve como zona intermedia entre el cuarto, la salida y el baño; y el baño, donde puedes afeitarte y maquillarte.
- Calle: Cada vez que quieras viajar a una nueva localización deberás salir a la calle. La primera vez que salgas a la calle te encontrarás con el conciudadano, que interactúa contigo de una forma u otra dependiendo de tu estadística de percepción social. Cuando vayas al bar, te encontrarás con tus amigos, Pablo y Ana. Siempre será la misma escena aunque haya distintos elementos interactivables.
- Trabajo: La oficina en la que trabajas. Tendrás que interactuar con tus compañeros de trabajo. Se compondrá de dos escenas: La oficina como tal y los baños. Cuando salgas del baño, el compañero del género “opuesto” (el hombre en caso de haber elegido no binario) al elegido en la personalización te llamará la atención. Acto seguido aparecerá el jefe, que no querrá meterse en el conflicto. Y el compañero que se ha metido contigo se burlará de ti.
- Supermercado: Aquí interactuarás con una señora mayor, Gertrudis, que se referirá a ti según la estadística secreta de percepción social. En caso de que

Gertrudis se equivoque al referirse a ti, el cajero te defenderá. Tendrá una sola escena, la cola de la caja registradora.

- Bar: Cuando quedes con tus amigos por la noche iréis juntos a un bar, donde conocerás a una persona, que se referirá a ti con respecto a tu estadística social. Solo tendrá una escena, la barra.

4.3. Personajes

- Personaje principal: Personaje controlado por el jugador. Aunque puede tener algo de personalidad propia, al final será el jugador y sus decisiones lo que lo definan.
- Conciudadano: Persona que te encuentras en la calle. Te saludará cuando hables con él..
- Jefe: Se mostrará profesional y correcto a la hora de tratar contigo, pero no te apoyará si algún empleado te discrimina.
- Compañero de trabajo 1: Te tratará bien y será afable. Será de tu mismo género y podrás encontrarlo al ir al baño. Te defenderá si ve que alguien te discrimina.
- Compañero de trabajo 2: Será una persona prejuiciosa contigo, sobre todo si cree que no cumples con los roles de género preestablecidos. Si te ve salir del baño de tu género te armará jaleo .
- Cajero de supermercado: Inicialmente se mostrará indiferente a ti, si la señora mayor te hace misgender, te defenderá .
- Señora mayor: Aunque no lo haga a propósito, te hará misgender dependiendo de la estadística secreta de percepción social. Al corregirla el cajero, pedirá perdón aunque dejará claro que no entiende su error.
- Pablo: Te conoce desde que erais pequeños y a veces se confunde y usa tu antiguo nombre o pronombres. No está seguro de que puede decir y que no.
- Ana: Te conoce desde hace un par de años, cuando ya habías comenzado tu transición. No piensa en ti de otra manera que no sea tal y como eres ahora mismo, y te muestra su apoyo siempre que puede.
- Persona del bar: Una persona que conoces saliendo de fiesta con tus amigos. Hablarás con ella e intentareis conoceros, aunque por precaución intentarás evitar temas sobre tu identidad.

4.4. Diálogos

Se encuentran en el documento de Guion.pdf

Referencias

- [Conectado. \(e-ucm\)](#)
- La Entrevista