

# Documento de Diseño

## 1. Introducción

### 1.1. Resumen

#### Concepto del juego:

Tomas el papel de un personaje al cargo de una compañía de citas que debe asignar la pareja más “incorrecta” a un personaje concreto. Para ello usaremos la información de los contactos que tengamos disponibles además de una serie de herramientas/recursos que te permitan saber más de ellos para establecer la peor pareja posible.

#### Género/referentes:

Paper Please, date simulator, game dev tycoon

### 1.2. Narrativa

#### Sinopsis:

##### Del pitch:

Por una razón has muerto y de camino a la luz el diablo te ofrece un trabajo. Ese trabajo es ser el líder de una empresa de formar parejas, pero estas deben de ser lo peor para el mundo de los vivos. **Cuanto más problemas causan estas parejas**, más monedas para la liberación de tu alma. Pero hay que tener mucho cuidado, al diablo le gusta jugar y hacer trampas...

##### Actual:

Por una razón has muerto y de camino a la luz el diablo te ofrece un trabajo. Ese trabajo es ser el líder de una empresa de formar parejas, pero estas deben de ser lo peor para el mundo de los vivos. Cuanto más parejas asignas, más monedas para la liberación de tu alma. Pero hay que tener mucho cuidado, al diablo le gusta jugar y hacer trampas...

#### Tema:

Influenciación de la gente, el bien y el mal, integridad moral, egoísmo, las mentiras, investigación.

#### Tono:

Satírico, religioso, humorístico, amoroso, absurdista

## Género Narrativo

Romántico, parodia, simulador de citas, simulador social, ciencia ficción.

### **1.3. GamePlay y recursos interactivos.**

El juego se articulará a través de una interfaz point n'click que imita un escritorio/empresa con la que puedes informarte (sobre las personas a enlazar) y tomar la decisión.

El jugador deberá realizar la asociación de personas entre sí para formar parejas. Estas parejas deben ser lo peor posible para el mundo, haciendo que el caos vaya en aumento.

El jugador podrá obtener información de las personas a través de su perfil, un chat de preguntas y herramientas varias (como un detective, hackear, etc.).

El jugador contará con un inventario de monedas que le permitirán salvar su alma o utilizar diferentes herramientas que faciliten su trabajo.

El jugador contará con un medido de caos en el mundo, que le permitirá saber el progreso de sus acciones. Una brújula moral[eliminado]

El jugador obtendrá hints/frases de tu jefe (el diablo) para entablar objetivos a la hora de formar parejas.

## 2. GDD

- Incorporación del feedback recibido durante el Pitching.

“Nos pidieron que describiéramos mejor las mecánicas”

- Concreción en el planteamiento de jugabilidad y estructura del juego.

-Visualización de interfaz mediante un PC con iconos.

**-Vendrán** 3,4(a concretar) personas de uno a uno y por cada uno tendrás 3,4 personas que puedas asignarle como pareja a esta que ha venido. (no me gusta por ser corto y no tener mejoras)

o

**-Vendrán** 10-15 personas y tienes que asignarlas a 3,4 que aparezcan y reutilizamos assets cuando por ejemplo sean buena pareja, para los guays o divertidos se hace una historieta de una viñeta.



-Cada persona tiene su tarjeta de información, con fotos(varias 3 o 4), información relevante.

-Habrá un chat que puedas preguntar a la gente cosas.

-Habrá una tienda de mejoras

-Habrá un progreso de mundo bueno-malo según parejas formadas.

-El diablo te irá diciendo frases que pueden ser verdad o mentira que te ayuden a formar parejas.

- Un sistema de monedas para comprar tu alma o mejoras.
- Antes de cada ronda apostarás con el diablo si la pareja que hagas se considera “buena”, “neutra” o mala, te dirá una “pista” que puede ser verdad o mentira y tú haces.

## ● Detalle en el sistema de juego, control, etc.

### -Interfaz PC:

-Perfil usuario (tanto principal, como otros a asociar. Se diferencian por color o forma de la tarjeta)

-Cada tarjeta tiene foto(3 o 4 y una bloqueada), información de perfil de persona. Las fotos bloqueadas pueden darte información de la persona “secreta” o no y las otras pueden ayudarte a saber si dice la verdad o no en su perfil.

#### -Tienda de mejoras

- Mejora de una foto más a desbloquear
- Mejora de más información en perfil
- Mejora de posibilidad de chat (opcional)
- Mejora de una pregunta más por chat
- Tu alma

#### -Chat:

-Permite hacer 3 o 4 preguntas a elegir, pero con un máximo de 1(o dos o tres por ronda) por ??persona o por ronda ??

-las preguntas te las va desbloqueando el demonio cuando te habla

-Progresión de maldad del mundo.

-Al principio podrás moverte por un camino “recto” donde aparecerá el diablo y la historia de introducción para saber si quieres trabajar para él.

-Habrá un momento entre rondas en el que el diablo aparecerá y te hará apostar lo bien, neutral o mal que lo harás en la formación de la siguiente ronda y si aciertas te dará un extra de monedas.

-Las monedas que se te dan según la formación de las parejas varía según el porcentaje que aumente la maldad, si es una progresión muy grande podemos hacer que al diablo le haga gracia y te dé unas monedas extra.(incentivando la maldad sin que te des cuenta)

-Cada pareja tendrá un porcentaje de asignación de bueno-malo que permitirá calcular las monedas, progresión del mundo...

-Al final de cada ronda aparecerá una viñeta que describe lo bien que lo hayas hecho, la idea principal es aprovechar ciertas viñetas que se repiten “fueron felices y comieron perdices” y otras que realmente hagamos la viñeta de que han causado (una guerra nuclear...)

-Los finales son 4 o 5

- 1) no aceptas curro y vas al cielo por no caer en las trampas del diablo

- 2) te quedas sin monedas para comprar tu alma(opcional)
  - 3) nada-poca maldad cielo
  - 4) media vas al infierno, te has comido algún pecadito
  - 5) eres una mala persona y has hecho tan mal mundo que el mejor castigo es que vuelvas a la vida en él.
- Poder “investigar” las fotos, en el sentido de que tú ves que un atributo de la descripción no es acorde a la foto que ves y puedes “chequearlo” para marcarlo como mal.
- El diablo te envía un mensaje/habla cada 3 o 4 rondas para decirte algo referente a habilitar preguntas a hacer a la gente por chat.
- Ejem: Que eres novato ... Pero pensaba que sabías pensar por ti mismo. ¿Por qué no preguntas cuál es su hobby o algo?
- \_> DISPONIBLE PREGUNTA “Cuál es tu hobby?” en el chat con la gente.

● Más profundidad / detalle en el planteamiento narrativo.

Introducción: Eres una persona que no ha tenido una gran vida. Has tenido muy pocas parejas en tu vida y las que se han considerado pareja te han tratado mal. Un día normal y corriente (como todos en tu vida) mueres debido a .....

Cuando “despiertas” ves un camino con una luz al final (pero una luz muy muy muy tenue). La ves a lo lejos y decides ir hacia la luz, pero de camino alguien te llama la atención: el diablo!

Te empieza a hacer señales y si te acercas a él empieza a comentarte que tiene un trabajo muy interesante. Que al final del camino está el infierno, pero ve un potencial en ti para un trabajo misterioso (o no misterioso y te explica que es de citas). Lo bueno de toda la conversación es que te deja claro que trabajando para él puedes salvar tu alma e ir al cielo.

¿Aceptas?

**Si aceptas, Nudo:** Haces las parejas. Pero no sabes que si fastidias el mundo no irás al cielo.

Finales

**Si no aceptas, final:** Si no aceptas trabajar para él, sigues el camino y ves que en realidad ya ibas al cielo.

**Si aceptas, final salvarás tu alma(el porcentaje de 0. 35% de maldad en mundo):**Debido a que las parejas que has juntado no han hecho el suficiente mal en el mundo, tu alma se salva.

**Si aceptas, final volver a la vida(el porcentaje de 35. 70%.de maldad en mundo):**

Te vas al infierno al haber cometido suficientes pecados con tus decisiones.

**Si aceptas, final volver a la vida(el porcentaje de 70. 100%.de maldad en mundo):** Debido a que has caído en las trampas del diablo y has creado un mundo nefasto a causa de las

peores parejas, el cielo se cierra ante ti y el peor castigo es volver a la vida en un mundo que es peor que el infierno.

● Una primera aproximación al planteamiento técnico.

- Renpy
- <https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

### Posibles parejas

hacer una ronda completa y lista de matchings

hacer algún warframe

### **3. Plan de desarrollo del prototipo**

#### **Diseño**

- Guion introducción + motivación para el inicio del juego (medio)
- Diseño de personajes / fichas de personalidad (alto)
- Diseño de parejas alrededor de 10-15 parejas (alto)
- Diálogos de chat con los clientes (medio)
- Diálogos con el demonio durante la partida(alto)
- Frases de ayuda del diablo, previas a cada nivel (bajo)
- Decisión de cuándo conseguir las mejoras (bajo)
- Guion de progresión en el mundo real (alto)
- Diseño de espacio de trabajo(medio)
- Guion de los finales (bajo)

#### **Motor**

• Tecnología: Especificación y argumentación para las soluciones técnicas que vamos a emplear. Particularmente de interés será el motor/herramientas que sean centrales en el desarrollo.

- Decidir si usar Renpy ,GameMaker o adventure game studio (alto)
- Curva de aprendizaje a determinar(alto)
- Framework compatible con interfaz point'n click (medio)
- Generador de música (medio)
- Framework/sistema de ayuda a diseño visual (bajo)

• Mecánicas a desarrollar y coste: Desglose de las partes de la implementación necesarias así como su coste (bajo/medio/alto). Estas partes deberían reflejar el diseño propuesto.

- Interfaz point'n click (alto)
- Mecánica de encontrar disonancias de atributo/foto (medio)
- Mecánica de mejora de desbloqueo de fotografías de cada personaje (bajo)
- Mecánica de chat (medio)
- Mecánica de ver un atributo más de cada personaje (bajo)
- Mecánica de frases de demonio entre rondas (bajo)
- Mecánica de asignación de pareja (bajo)
- Mecánica de progresión de la maldad según las decisiones del jugador (medio)
- Mecánica de recompensa del jugador mediante monedas (bajo)
- Mecánica de desbloqueo de herramientas de investigación gastando recursos (bajo)
- Mecánica de foto final descriptiva por ronda (bajo)
- Mecánica de apuesta con el diablo(bajo)

## Recursos audiovisuales (assets)

• Elementos y coste: Desglose de los recursos audiovisuales que vamos a necesitar para el prototipo así como su coste (bajo/medio/alto). Estos elementos deberían estar reflejados en el diseño y requeridos por la implementación.

- Creación assets de los personajes principales.(medio)
- Creación assets de las posibles parejas.(alto)
- Crear las fotos (que tienen varias) por personaje.(alto)
- Creación de las ubicaciones.(bajo)
- Obtención de música y efectos de sonido.(alto)
- Sprite's auxiliares para la interfaz del juego(medio)

## **-NUEVO**

### 1)Modificación de información previa según modificaciones comentadas.

Se nos dijo de simplificar todo a menos mecánicas o rondas , pero en un finde hemos conseguido todas las mecánicas para un ronda de forma básica y funcional. Es posible que se mejore o cambie alguna a lo largo del proceso.

## **Motor**

• Tecnología: Especificación y argumentación para las soluciones técnicas que vamos a emplear. Particularmente de interés será el motor/herramientas que sean centrales en el desarrollo.

(anterior)

- Decidir si usar Renpy ,GameMaker o adventure game studio (alto)
- Curva de aprendizaje a determinar(alto)
- Framework compatible con interfaz point'n click (medio)
- Generador de música (medio)
- Framework/sistema de ayuda a diseño visual (bajo)

(nuevo)

- Uso de html,css y javascript como "framework" para el proyecto (medio)
- Curva de aprendizaje (medio)
- Framework compatible con interfaz point'n click (bajo)
- Generador de música (medio)
- Framework/sistema de ayuda a diseño visual (medio)



## 2)Estado GDD

De las mecánicas mencionadas se lleva constancia en el desarrollo de las siguientes:

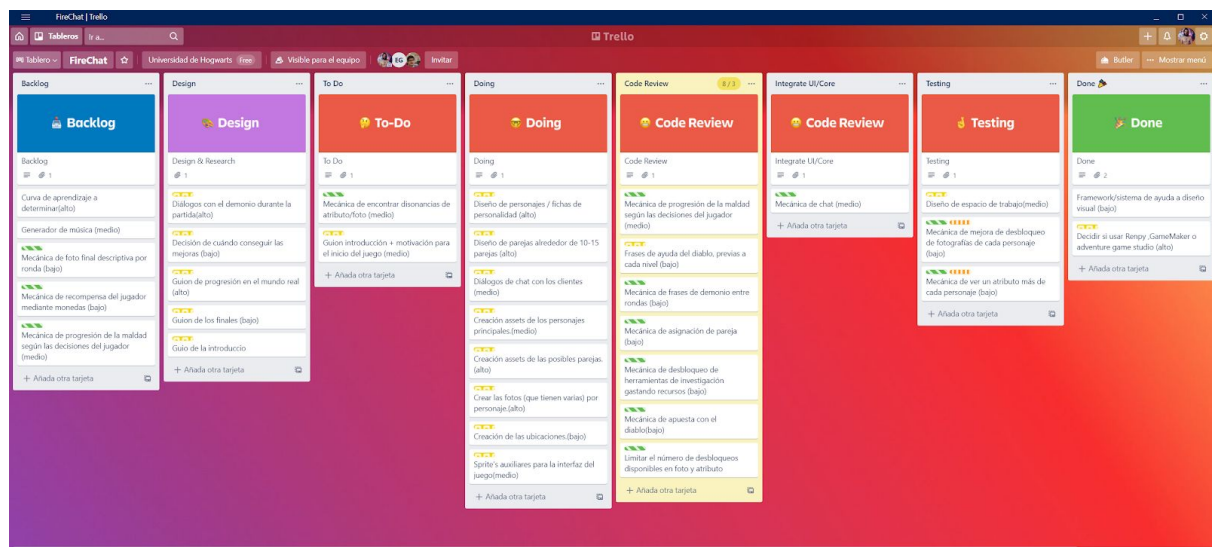
- Interfaz point'n click (alto) “hecho”
- Mecánica de encontrar disonancias de atributo/foto (medio) “hecho”
- Mecánica de mejora de desbloqueo de fotografías de cada personaje (bajo) “hecho”
- Mecánica de chat (medio) “hecho”
- Mecánica de ver un atributo más de cada personaje (bajo) “hecho”
- Mecánica de frases de demonio entre rondas (bajo) “hecho”
- Mecánica de asignación de pareja (bajo) “hecho”
- Mecánica de progresión de la maldad según las decisiones del jugador (medio)
- Mecánica de recompensa del jugador mediante monedas (bajo)
- Mecánica de desbloqueo de herramientas de investigación gastando recursos (bajo) “hecho”
- Mecánica de foto final descriptiva por ronda (bajo) “hecho”
- Mecánica de apuesta con el diablo(bajo) “hecho”
- Limitar el número de desbloques disponibles en foto y atributo “hecho”

Además podemos recalcar :

- Flujo de 1 sola ronda “hecho”
- Flujo con varias rondas “hecho”
- Introducción en flujo
- Finales en flujo

[hacer explicacion tabla para que lo lean los profes]

Se ha integrado pantalla principal, aspirantes y medio chat con la nueva interfaz.  
Ademas de empezado a hacer fotos para las fichas y investigando como integrar música.



### Avances hasta hoy:

Hemos integrado toda la estructura a nivel de mecánicas con la nueva interfaz aunque falta por ajustar ciertos parámetros de css para su correcta visualización.

Se está realizando los templates necesarios para la introducción, fase de apuesta, fase de finalización de pareja y finales.

-Dejamos claro que nuestros siguientes objetivos antes de siguiente **entrega son:**

- Realizar la introducción
- Realizar los finales
- Acabar de integrar interfaz en introducción.
- Acabar de integrar interfaz en finales.
- Acabar de integrar interfaz en apuestas diablo.(css)
- Acabar de integrar interfaz en resolución pareja seleccionada.(css)
- Acabar de integrar interfaz en resolución apuesta diablo.(css)

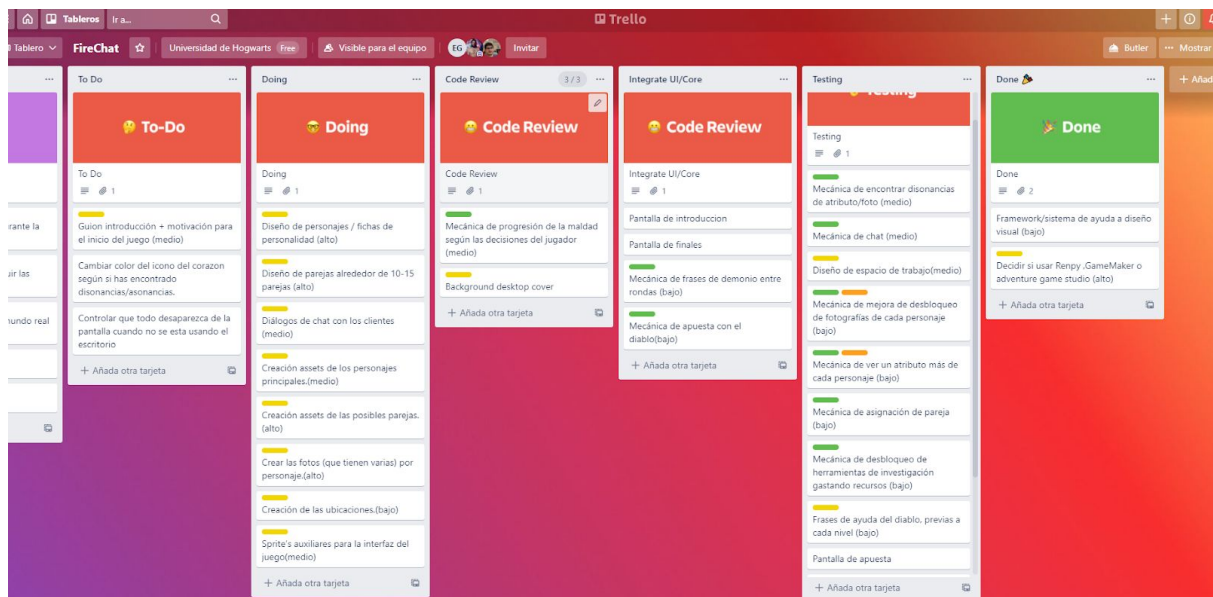
-Y pasamos **ha realizado:**

- Integración de las nuevas templates en ronda de personajes.
  - Aspirantes
  - Main
  - Tienda
  - Chat
- Se ha movido la lupa y el corazon a una nueva barra para dejar claro que solo se puede usar cuando la ficha main y la de aspirante estan abiertas.
- Los iconos se han pasado a una barra inferior a lo windows.
  - apuesta diablo
  - pareja seleccionada
  - resolución apuestas
- Todas las mecánicas de ronda reintegradas a falta de testeo.
- Se ha diseñado 6 rondas hasta ahora.

-Falta por hacer **sin prisa:**

- Cambiar corazón según disonancias
- Acabar todas las rondas(diseño y assets)
- Testear unas cuantas veces.
- Acabar el css
- (como podeis ver la mayoría de fichas fuera de la zona de diseño de rondas y historia estan en testing, faltaría por programar el flujo de intro y finales)

Foto trello

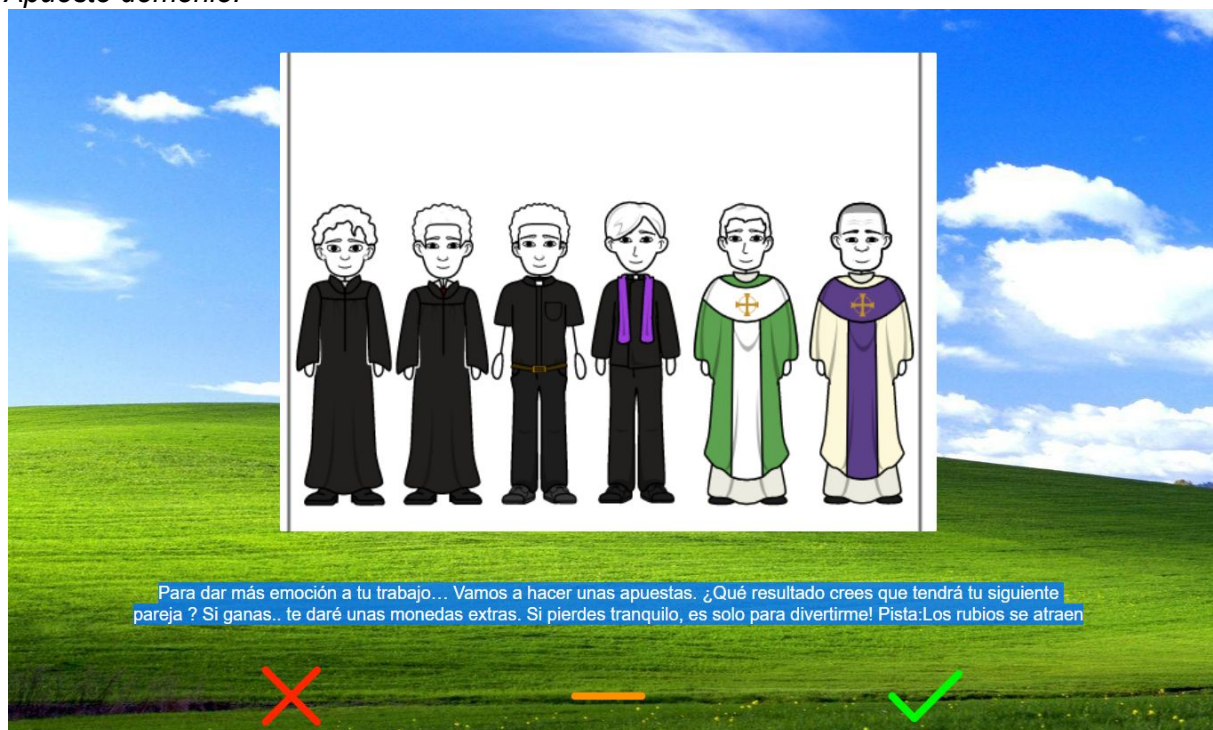


Link a trello:

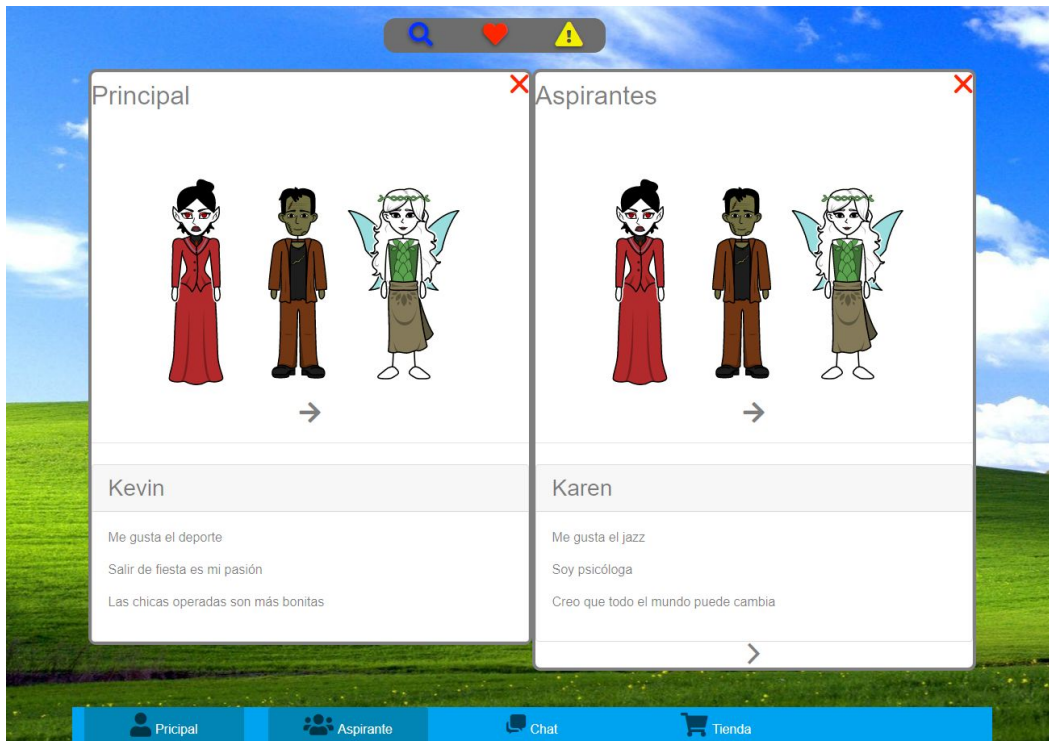
<https://trello.com/invite/b/umh78ZR0/50badb0e7efd5ad4ac54f2c83287168b/firechat>

**-De momento nuestro proyecto esta así visualmente:**

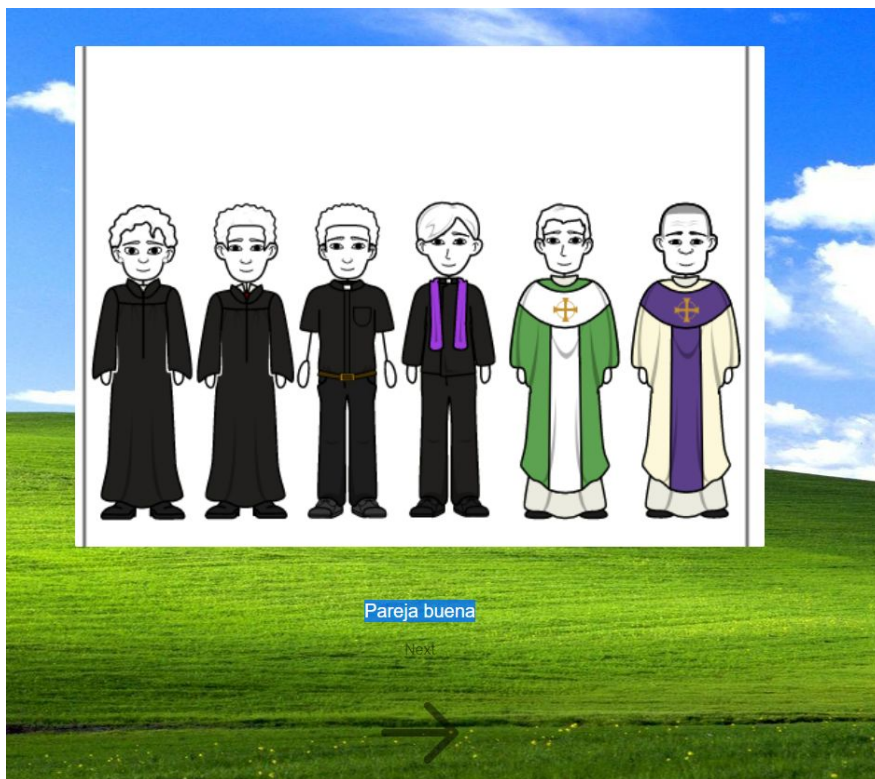
*Apuesto demonio:*



*Escritorio para ronda:*



*Resultado de elección pareja:*



*Resultado de apuesta con diablo:*





Has acertado

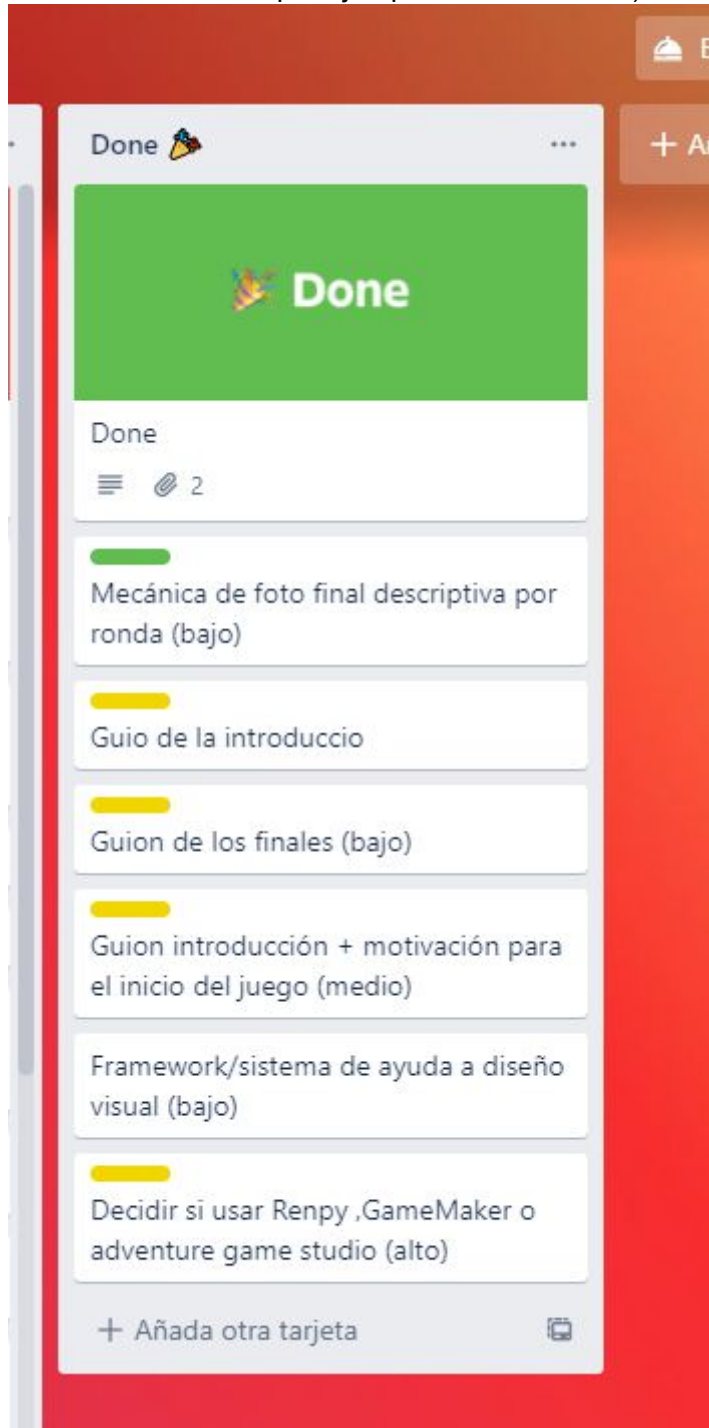
Next



- Se ha introducido el flujo mecánico de la introducción y los finales en el prototipo.
- Se ha introducido el texto referente a la introducción ( ya se ve).
- Se controla el flujo de respuesta de la introducción.

-Se ha seguido avanzando respecto a assets de las rondas(fotos).

(se empezó a usar más adelante , faltan las cosas que ya se han comentado más arriba en el documento, como por ejemplo las mecánicas.)

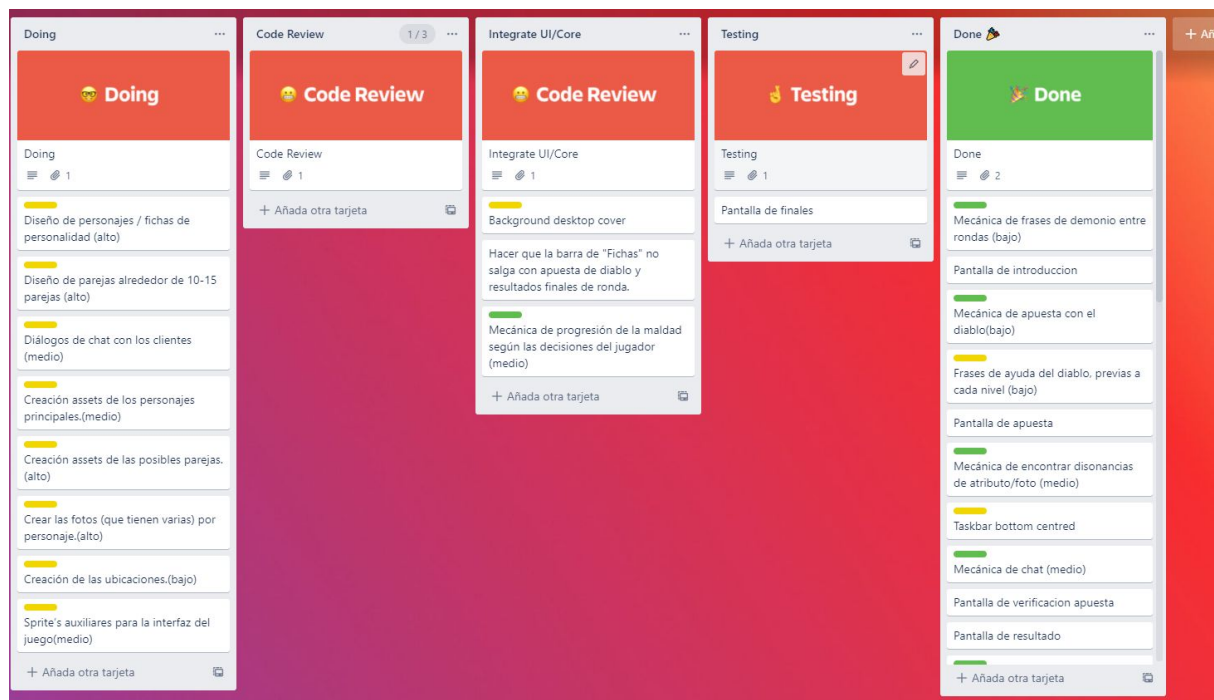


Se ha introducido la información y fotos hasta la ronda 6 . No sabemos si haremos más.  
Se ha introducido el cambio de color del corazon segun disonancia encontrada.  
Se ha mejorado la interfaz mediante css.

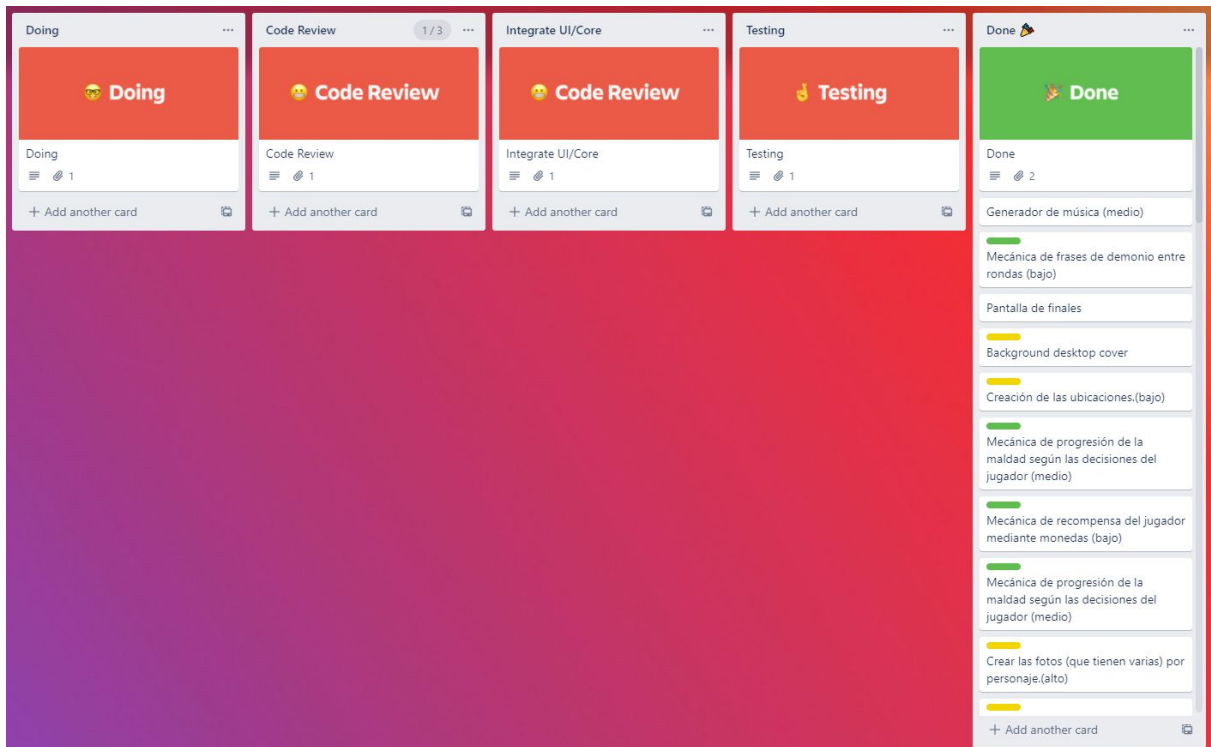
Falta poner fotos en final de ronda, apuesta diablo y finales 8estan echas falta implementar).

Se ha quitado la progresión real en el mundo con imagenes.

Y decidir si haremos más rondas.



-Al final no hay foto final de elección de parejas , sino que se escribe un texto reutilizando la misma imagen. **[alerta]**



Y con la música integrada, hemos acabado el desarrollo.



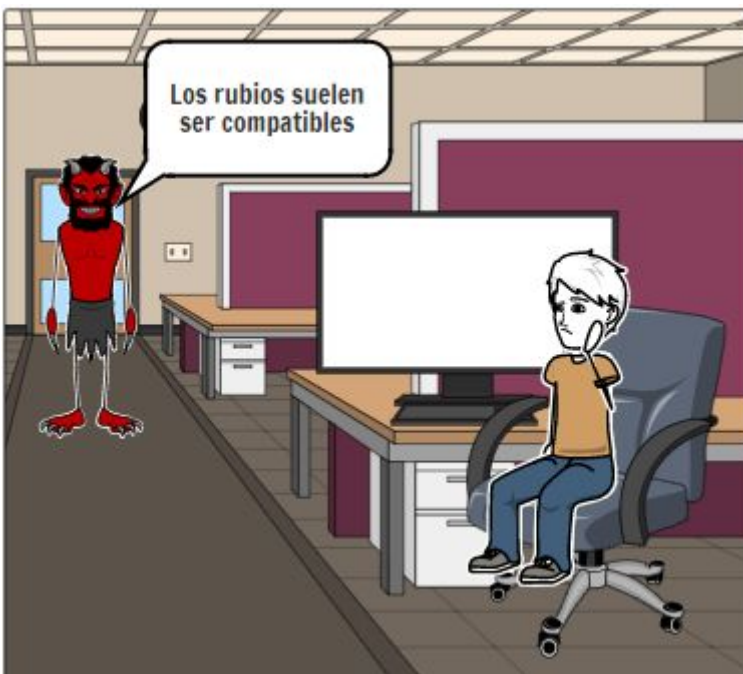
## DISEÑO

### Workflow / wireframe de una ronda

- Viene el diablo y apostáis en el resultado de la siguiente ronda. Teniendo esta, recompensa extra o pérdidas.



- El diablo te da una pista (que puede ser verdad o mentira) para la siguiente ronda



- Aparece el perfil del personaje principal de esa ronda, con sus características.



- Miras la información de los otros personajes a asociar.



- Explorar información extra de los personajes mediante diferentes técnicas como pueden ser:
  - Miras información de fotos.



- Miras información de chat.



- Decides si hay discordancias.



- Decides si comprar mejoras.



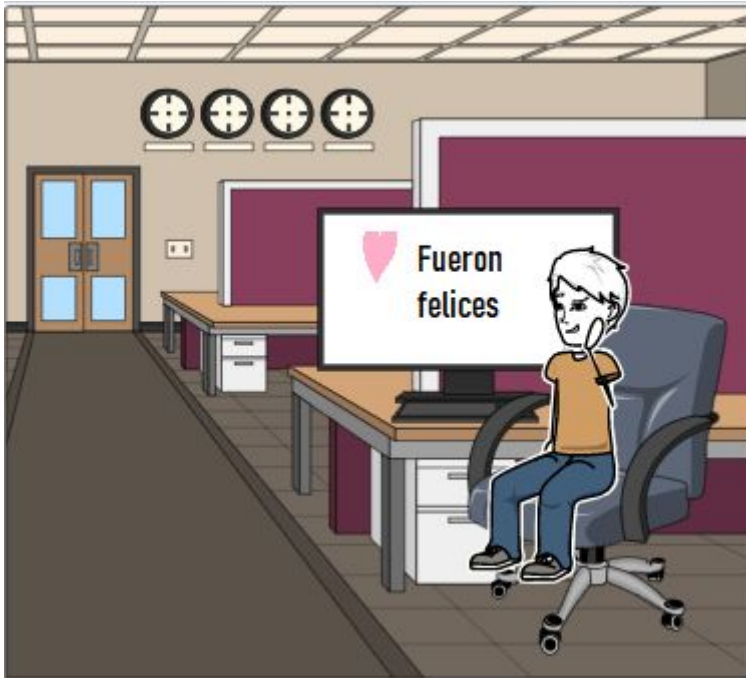
- Visualizar progresión maldad mundo



- Decides pareja.



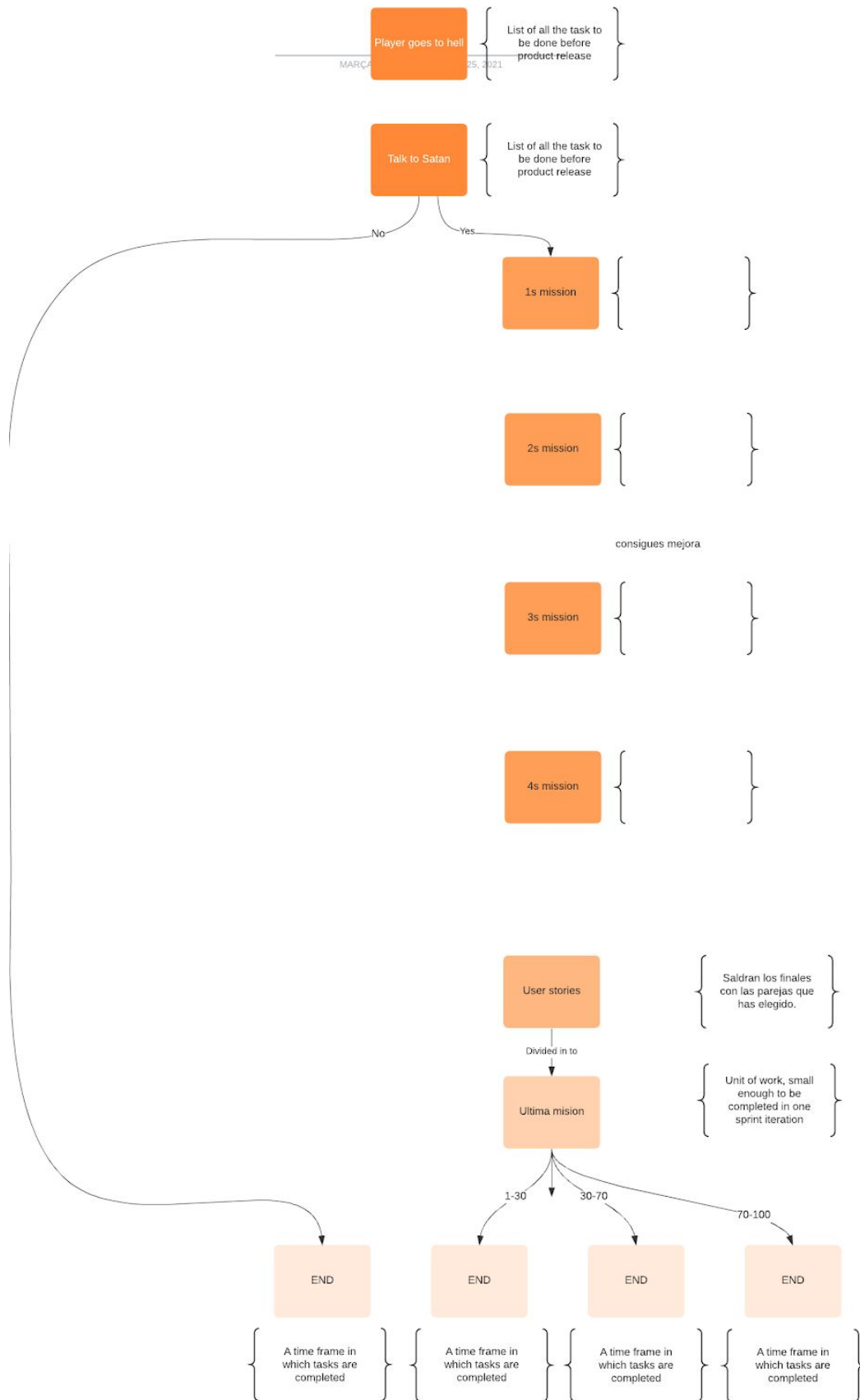
- Sale descripción de tu elección.



- Ves si has acertado apuesta.



## Flujo historia:



## Rondas descripción:

### Ronda 1

Ronda 1		
Pistas	Real	-
	Fake	-Los rubios se atraen
Chat diablo	-	
Apuesta diablo	Para dar más emoción a tu trabajo... Vamos a hacer unas apuestas. ¿Qué resultado crees que tendrá tu siguiente pareja ? Si ganas.. te dará unas monedas extras. Si pierdes tranquilo, es solo para divertirme!	

Nombre	Kevin		¿Bloqued?
Atributos	Me gusta el deporte		-
	Salir de fiesta es mi pasión		-
	Las chicas operadas son más bonitas		-
Fotos (1 -perfil)	Foto de cara	Que sea rubio para lo de la pista	-
	Foto en el gimnasio a lo televisión		-
	De fiesta muy borracho		-

Nombre	Karen		¿Bloqued?
Atributos	Me gusta el jazz		-
	Soy psicóloga		-
	Creo que todo el mundo puede cambiar	Con esto es la pista para que si lo coges ayudará al main	-
Fotos (1 -perfil)	Foto de cara	Que sea morena	-
	foto en la montaña	Para indicar que esta de buen físico y hace ejercicio	-
	Foto en la uni		-
Disonancias			-
			-
			-



Chat			
Tipo de pareja	bueno		
Foto final	Son felices y Kevin decidió ser mejor en la vida.		
Nombre	Yénifer		¿Bloqued?
Atributos	El gimnasio es un plus de puntos	si los chicos están cachas no hay más que hablar	-
	Me gustan los chicos divertidos	que me hagan reír, pero no en la cama	-
	Si tienes abdominales te doy mi teléfono.	¿qué es un chico sin abdominales?	-
Fotos (1 -perfil)	Foto de cara	Que sea rubia	-
	Foto en el gimnasio		-
	Foto de putón		-
Disonancias			-
			-
			-
Chat			
Tipo de pareja	malo		
Foto final	Se forma una pareja tóxica y se meten muchos cuernos		

Por que de esta ronda: Hemos querido hacer que la primera ronda no tenga pista real. La pista te incita a elegir a la mala pareja , que es tambien la que parece mejor a primera vista por la comparativa de los atributos vs el principal. El principal es el típico tete de gimnasio y su buena pareja sería la psicologa debido a que haría que se replantease su vida a mejor.

Queremos hacer esta ronda de este modo haciendo que te des cuenta de que el diablo no esta precismanete para ayudarte.

-En las próximas rondas tenemos que introducir las otras mecánicas ya sea a través de chat o explicación + personajes acordes a incentivar esta nueva mecánica introducida.

Ideas:

-Una ficha será alguien que tenga bloqueado la cara de perfil y que diga la típica frase de lo importante es el interior, pero luego si la desbloqueas es deforme o algo.

-A hacer: **ALERTAA**

- 1) Hacer más descripción de narrativa : género,etc
- 2) Explicar la lógica del porque de la elección de esos atributos / fotos , personajesetc !

Da mucho valor en el GDD y la presentación.  
(ejemplo , por que la primera ronda es así)

**Plantilla:**

Ronda			
Pistas	Real		
	Fake		
Chat diablo			
Apuesta diablo			

Nombre			¿Bloqued?
Atributos			
Fotos (1-perfil)			

Nombre			¿Bloqued?
Atributos			
Fotos (1-perfil)			
Disonancias			
Chat			

Tipo de pareja			
Foto final			
Nombre			¿Bloqued?
Atributos			
Fotos (1-perfil)			
Disonancias			
Chat			
Tipo de pareja			
Foto final			

## Ronda 2

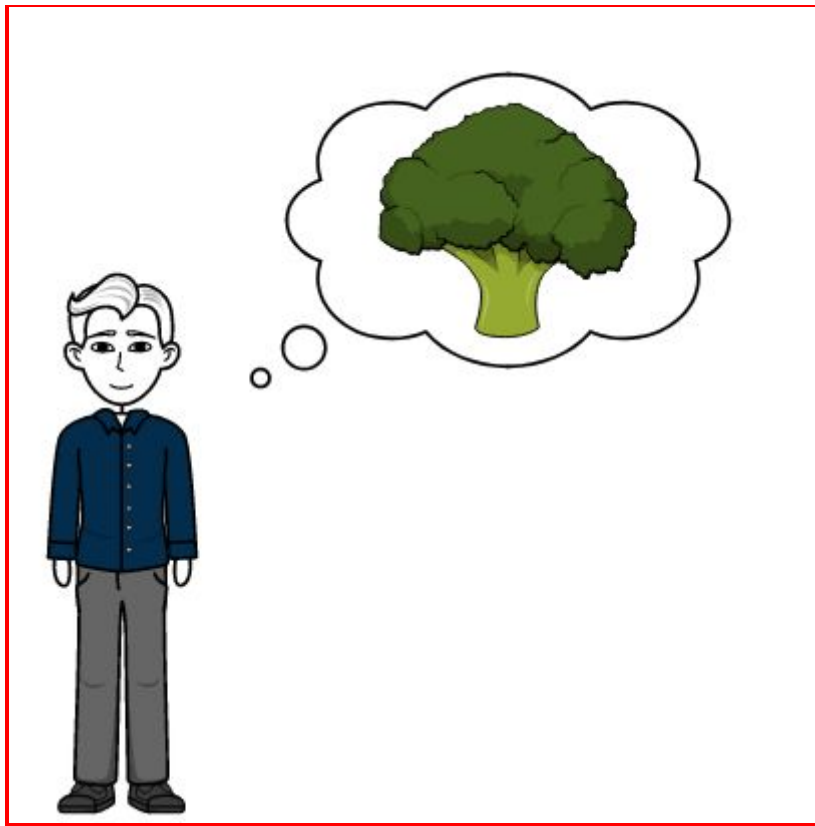
Ronda 2			
Pistas	Real	Los diferentes se atraen	
	Fake	-	
Chat diablo			
Apuesta diablo	MMM... Interesante. Digamos que en la siguiente ronda habrán algunas personas que se sientan ofendidas... jeje. Crees que acertarás ?		
Nombre	Leo Nahuel		¿Bloqued?
Atributos	Me encantan los animales	Es vegano	
	Mis días no cuentan si no he comido hummus.		

	realfooding 4 life		
Fotos (1-perfil)	Cara.	Hippie	
	Las duchas están sobrevaloradas.		
	Él con un cartel de "soy vegano"		si

Nombre	Anabel		¿Bloqued?
Atributos	Me encantan las hamburguesas	puro goiko todas las semanas	
	Soy más de perros		
	El mejor relax es un paseo por la montaña		
Fotos (1-perfil)	Cara		
	Foto en la montaña		
	En una bbq		si
Disonancias			
Chat			
Tipo de pareja	Buena		
Foto final	Se equilibran mutuamente y son mejores personas.		

Nombre	Erica		¿Bloqued?
Atributos	Piensa en verde, tanto comida como lo otro... jijj	Vegana y fumeta	
	Mi sueño es tener una protectora de animales		
	Te vienes a vivir conmigo a un pueblo?		
Fotos (1-perfil)	Cara	Hippie	
	A caballo		
	Comiendo vegano		si

Disonancias			
Chat			
Tipo de pareja	Mala		
Foto final	Crean un ataque a diferentes carnicas del mundo y la lían parda		



Porque: En esta ronda queremos introducir la mecánica de desbloquear una foto y a su vez enseñar que solo puedes desbloquear una por ronda. Además en este caso el diablo dirá la verdad , indicándonos que existe la mecánica de qué nos puede mentir o no con las pistas.

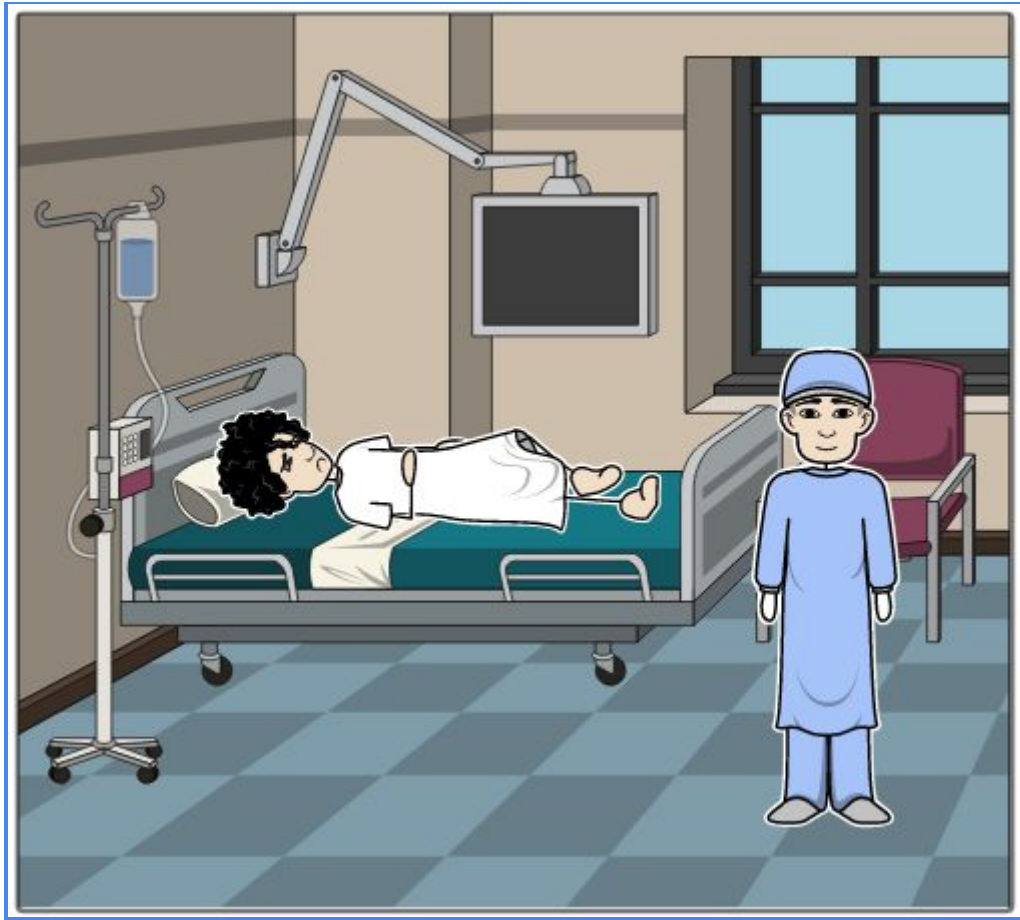
## Ronda 3

Ronda 3		
Pistas	Real	-El mejor ataque es una buena defensa.
	Fake	-Todos necesitamos que nos defiendan alguna vez.
Chat diablo		
Apuesta diablo	Que bonito es tener una pareja económicamente estable ... le da otro sentido al término amor :).Por cierto , ¿que apostarías ?	

Nombre	Amelia		¿Bloqued?
Atributos	Tengo tanto sentido de la justicia que me he sacado las oposiciones.	Es policia	
	Mis amigas dicen que a veces se me va la olla.	para dejar claro que esta un poquito loca	
	Solo quiero que me quieran.	Le vale cualquier cosa	
Fotos (1-perfil)	Cara		
	Con uniforme poli		
	pegando a ciudadanos		si

Nombre	Iker		¿Bloqued?
Atributos	medico		
	le encanta ayudar a la gente		
	Los uniformes son sexys		si
Fotos (1-perfil)	cara		
	quirofano		
	Ayudando en una ong		si
Disonancias			

Chat			
Tipo de pareja	buena		
Foto final	Como médico le hace ver el valor de la vida y piensa distinto como policia.		
Nombre	Rafael		¿Bloqued?
Atributos	Abogado		
	La justicia es relativa		
	Todo el mundo tiene un precio		si
Fotos (1-perfil)	cara		
	juzgado		
	En un entorno familiar y bonito	Por ejemplo dando un beso a su madre	
Disonancias			
Chat			
Tipo de pareja	mala		
Foto final	Como siempre tiene alguien que le defiende se deja llevar por sus impulsos.		



**Por que ?** En esta ronda queremos introducir los atributos bloqueados , al igual que las imágenes, no puedes desbloquear más de uno. Además ya se tiene las dos pistas disponibles y el juego mediante un random decide cual decir, por lo que ni nosotros sabemos si está mintiendo o no.

#### Ronda 4

Ronda 4		
Pistas	Real	El amor no tiene que ver con tu sexo.
	Fake	Las diferencias culturales siempre traen demasiados problemas de pareja.
Chat diablo		
Apuesto diablo	¿Y ahora vamos a tocar este tema? Creo que alguien quiere intentar confundirte... Nono, yo por supuesto que no... esto yaqui para ayudarte... ¿Mm, apuesta eso, como crees que lo harás?	



Nombre	Rocío		¿Bloqued?
Atributos	Mi dios es ala		
	No creo en el matrimonio		
	Me encanta probar cosas nuevas		
Fotos (1-perfil)	cara con burka		
	Con su familia en burka		
	haciendo algo sin burka feliz		si

Nombre	Abdellah		¿Bloqued?
Atributos	Las vivencias de tu día a día son lo que te forman como persona		
	Profesor de universidad "blablá"	Una de allí prestigiosa.	
	Alah es grande		
Fotos (1-perfil)	De su cara		
	Con su familia con burkas		
	Que ya tiene una esposa	Poligamia	si
Disonancias			
Chat	¿Qué piensas del matrimonio?	Es lo más bonito que te puede pasar.	
Tipo de pareja	mala		
Foto final	Le acaba obligando a casarse y no puede cumplir sus sueños. Además la poligamia le da problemas.		

Nombre	Esther		¿Bloqued?
Atributos	judía	pero laxa	
	Vive cada día		

	como si fuera el último		
	El amor es un sentimiento no un cuerpo.		si
Fotos (1-perfil)	cara		
	Feliz en un evento		
	Dándose un beso con una chica	Dejar claro que es lesbiana/bi	si
Disonancias			
Chat	Qué buscas en una pareja?	Que podamos compartir aventuras.	
Tipo de pareja	buena		
Foto final	Descubre que el amor no se decide y le trata con respeto.		



Por que ? Aquí queremos introducir la mecánica del chat. Que te permite saber un poquito más de los perfiles. Y mostrar que el amor no tiene que ver con géneros o culturas.

## Ronda 5

# Ronda 5

Pistas	Real	Las criaturas con los mismos problemas se apoyan entre ellos.
	Fake	La nocturnidad te ayudará en tu solución.
Chat diablo		
Apuesta diablo	Desde cuando los muertos tienen sentimientos ? Ahh, tu lo estas... no iba por ti... ejem ... Apuesta?	

Nombre	Frank		¿Bloqued?
Atributos	uh ah grrr	le gusta asustar a gente	
	mi querer amigos		
	fuego no gustar	le da panico el fuego	
Fotos (1-perfil)	de cara		
	huyendo del fuego		
	siendo amable con animales	agachado con alguna ardilla o algo	

Nombre	Cactus (sombi)		¿Bloqued?
Atributos	Le gusta la naturaleza		
	me gustan los largos paseos		
	asdf uuh aa		Si
Fotos (1-perfil)	foto de cara		
	Foto con amigos zombie		Si
	footing por la montaña persiguiendo gente		
Disonancias	concordancia		
	concordancia	atributo cactu1 -foto frank 3	
	concordancia	foto cactus 2 - atributo frank 2	
Chat	¿Que harías si te ataca una muchedumbre?	mmmm... cerebros .	

Tipo de pareja	bueno		
Foto final	Son felices y se van a una casita en la montaña a vivir solitos		

Nombre	Ember (vampira)		¿Bloqued?
Atributos	Me gusta beber un buen vino tinto... pero no de uva.		
	Me gusta la gente sana y sin vicios	(sangre limpia)	
	Sexo siempre con protección!		
Fotos (1-perfil)	foto de cara	es un vampiro	
	foto de noche		
	Foto espejo	no tiene reflejo	
Disonancias	discordancia	atributo ember 1 - frank atributo 3	
Chat	Te gustan los amaneceres ?	Me estás vacilando ?	
Tipo de pareja	mala		
Foto final	se enfadan ,le dice que tiene muy poca sangre y se come a todos sus amigos animales		

Nombre	Wetry (esqueleto)		¿Bloqued?
Atributos	le gustan los bailes		
	Odio que me contesten con monosílabos		
	siempre hago sexo a hueso!		
Fotos (1-perfil)	foto de cara		
	fiesta en el cementerio		
	preocupado por otros esqueletos		
Disonancias	discordancia	Wetry atributo 2 - fran atributo 1	

Chat	Que odiarias de una relación?	Que me acaben rompiendo el corazón, ha ha ha, que gracioso soy	
Tipo de pareja	neutral		
Foto final	En su segunda cita, se dieron cuenta que era mejor seguir como amigos. A día de hoy siguen quedando para asustar a turistas.		



Por que ? Aqui queremos introducir la mecánica de disonancia / asonancia.

ronda 6

## Ronda 6

Pistas	Real	El dinero no es lo importante.
	Fake	El dinero genera más dinero y amor !
Chat diablo		
Apuesta diablo	La siguiente tiene pinta de pija... pero me huele que no acabará en el infierno. ¿Raro verdad? Bueno, tu apuesta...	

Nombre	Maria		¿Bloqued?
Atributos	Vivo en una mansión con piscina y pista de tenis. 3 Ferraris en el garage		
	altruista		
	música underground		
Fotos (1-perfil)	cara		
	mansión/pista tenis		
	concierto		

Nombre	Marc		¿Bloqued?
Atributos	Me gustan las exposiciones de cuadros		
	Ayudar a los demás es un "must"	"altruista"	
	Mac es mejor que Windows		
Fotos (1-perfil)	cara		
	trabajando en su PC		
	Foto comprando tonterías sin sentido	le encanta ir de shopping	si
Disonancias	discordancia	Marc atributo 2 - Marc foto 3	

Chat	¿Si fueras pobre, seguirías feliz?	El dinero no da la felicidad, pero ayuda.	
Tipo de pareja	malo		
Foto final	Marc empieza a llevar por el mal camino a Maria, haciendo que empiece a gastar su dinero en tontería en vez de ayudar.		

Nombre	Joan		¿Bloqued?
Atributos	Viva la música electrónica		
	El dinero no es lo más importante		
	Las relaciones te hacen crecer		
Fotos (1-perfil)	cara		
	Con amigos sonriendo	es normal y feliz	
	ayudando a niños	Por ejemplo como el Dani con niños Minecraft	si
Disonancias	concordancia	Joan foto 3 - Maria atributo 2	
Chat	¿Tu estilo te define?	Si te refieres al pelo es solo una cresta.	
Tipo de pareja	bueno		
Foto final	Joan es tan honrado que Maria entiende aún más como ser mejor persona sin basarse en el dinero como base de altruismo.		

Nombre	Laia		¿Bloqued?
Atributos	Hacker	le gusta hackear a grandes empresas	
	Me gustan los gatos		
	Ya tengo tu cuenta bancaria		Si
Fotos (1-perfil)	en el ordenador	en un escritorio de noche con mucho código	
	en el parque con el ordenador		
	Tocando la guitarra	en su casa	
Disonancias	concordancia	Laia foto 3 - Maria atributo 3	

Chat	¿Que buscas?	Ayudar a los demás	
Tipo de pareja	neutral		
Foto final	Se entienden muy bien, pero sus respectivas vidas altruistas no les deja mucho tiempo de pareja		



Por que ? Para intentar poner algo referente al dinero. Pero empieza a costar crear historias ...



ronda 7(cancelada no borrar)

## Ronda 7

Pistas	Real	
	Fake	
Chat diablo		
Apuesta diablo		

Nombre	Alex (jersey marrón)		¿Bloqued?
Atributos	Soy elle	(sexo no binario)	
	La tolerancia es una gran virtud		
Fotos (1-perfil)	Cara		

Nombre	Anais		¿Bloqued?
Atributos			
Fotos (1-perfil)			
Disonancias			
Chat			
Tipo de pareja			

Foto final			
Nombre	Ignasi		¿Bloqued?
Atributos			
Fotos (1-perfil)			
Disonancias			
Chat			
Tipo de pareja			
Foto final			
Nombre	Leo		¿Bloqued?
Atributos			
Fotos (1-perfil)			
Disonancias			
Chat			
Tipo de pareja			
Foto final			



¿Por qué? Queríamos introducir el tema de diversidad de género. E intentar abarcar el problema de conseguir pareja por los prejuicios.

Cancelada solo teniamos fotos personajes no borrar

Ronda			
Pistas	Real		
	Fake		
Chat diablo			
Apuesta diablo			
Nombre			¿Bloqued?
Atributos			
Fotos (1-perfil)			

Nombre			¿Bloqued?
Atributos			
Fotos (1-perfil)			
Disonancias			
Chat			
Tipo de pareja			
Foto final			

Nombre			¿Bloqued?
Atributos			
Fotos (1-perfil)			
Disonancias			
Chat			
Tipo de pareja			
Foto final			

Nombre			¿Bloqued?
Atributos			

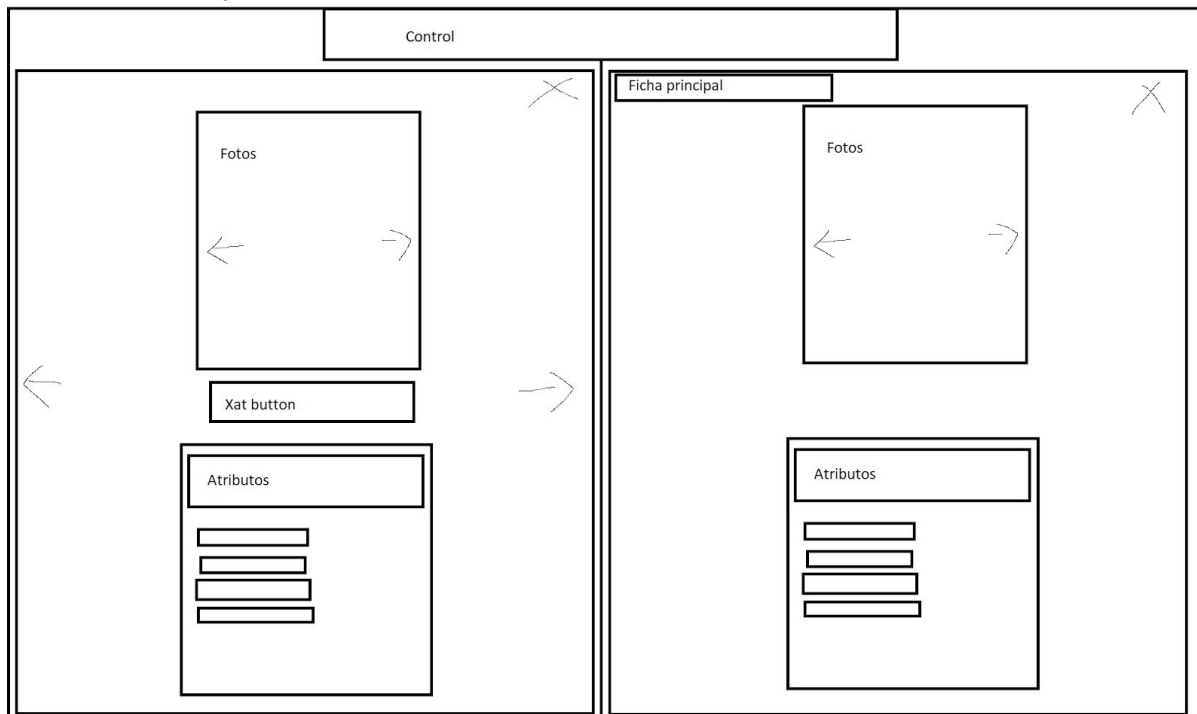
Fotos (1-perfil)			
Disonancias			
Chat			
Tipo de pareja			
Foto final			



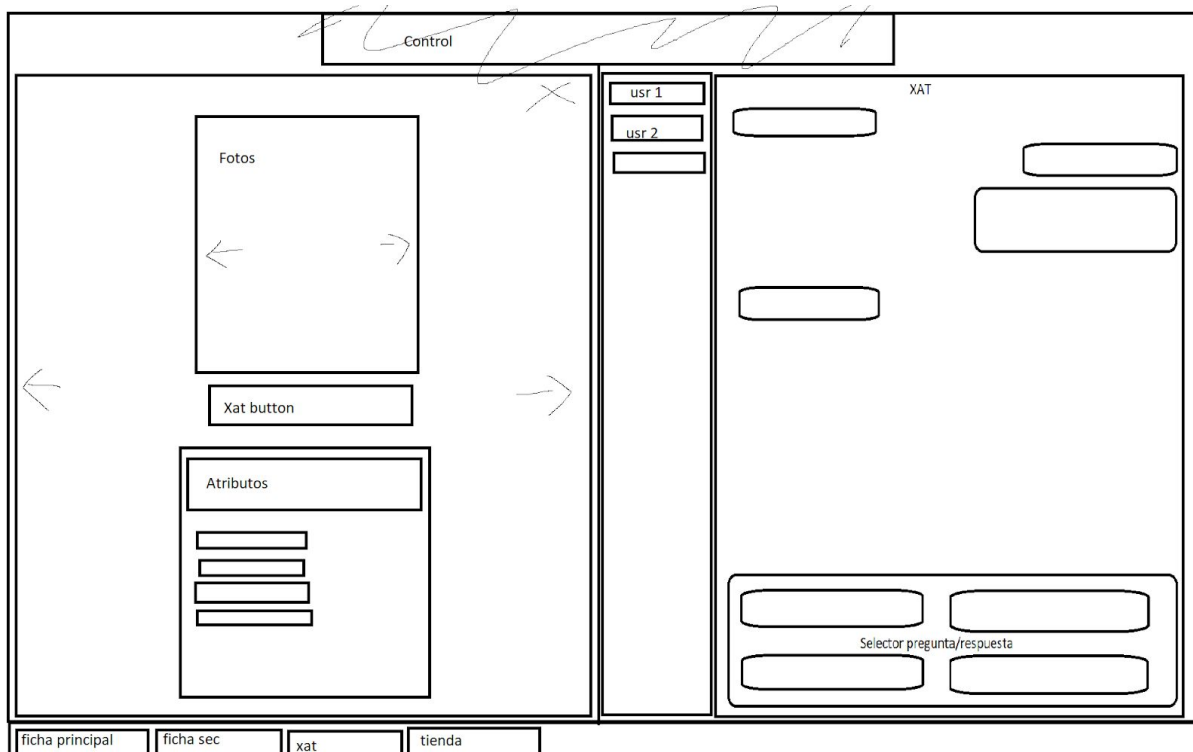
## Diseño de interfaz final (mookup)

La idea que teníamos es de que la parte de escritorio fuera simple , con solo la posibilidad de enseñar dos pestañas a la vez. Eso facilitaría la programación evitando tener que desarrollar el funcionamiento normal de una interfaz de pc.

En la primera foto vemos como queda con las tarjetas de principal y aspirantes , eso activa la barra superior y se nos olvido poner la barra inferior



Aqui vemos como no estan las dos pantallas de fichas , la parte de arriba tiene que ir fuera y aqui si que pusimos la barra de tareas tipica abajo.



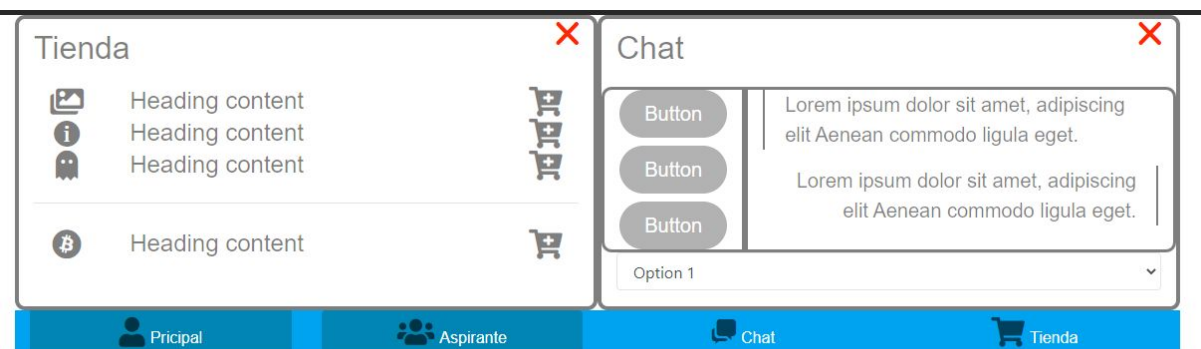
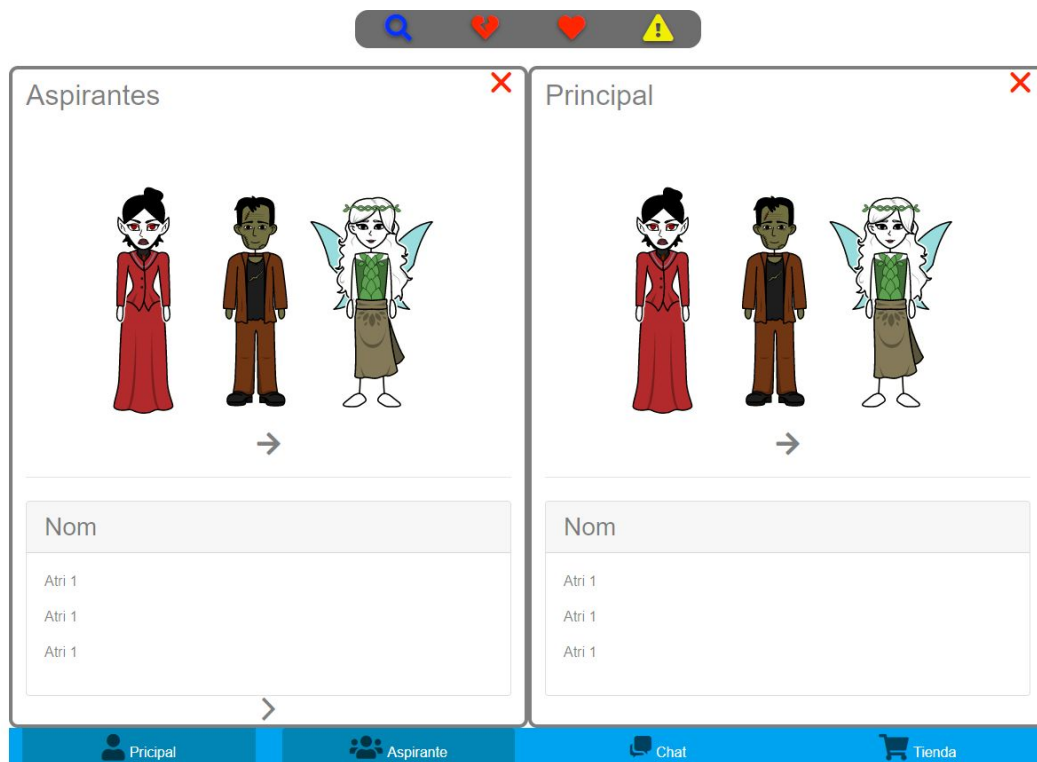
## Cosas que nos gustaría hacer pero es demasiado para la demo:

- 1) Al acabar cada ronda el diablo si te ha conseguido engañar te dice una frase acorde a elección y ronda. (Demasiado curro de creación)

## Avance esta semana sobre interfaz:

Vamos a intentar poner algo más bonito la interfaz del juego a nivel de rondas.

Hemos creado una plantilla que desglosaremos en pequeñas funciones de inserción de partes mediante código js y más o menos de momento queda así:



## -Diseño de introducción

1)

Imagen: Una foto haciendo el vago en su casa.

Posibles nombres:    -Domingo Díaz festivos  
                              -Juanca Daver ← ←

Texto: Hola, soy Juanca Daver y llevo todo mi vida siendo lo que consideran un nini. Mi rutina es pasarme el día en el sofá hasta que es la hora de comer. Cuando me levanto del sofá... es para buscar algo precocinado en el super.

2)

Imagen: le atropella el camión

Texto: Y hoy por fin mi vida ha cambiado de rumbo, he tenido suerte y al fin un camión ha acabado con mi sufrimiento. Ya era hora.

3)

Imagen: Camino al infierno

Texto: Todo está muy oscuro, pero creo que puedo caminar hacia delante...

4)

Imagen: Aparece el diablo en tu camino

Texto:

Desconocido-Hola!

(seleccionar seguir caminando)

Desconocido-¿Qué haces caminando a oscuras hacia el infierno?

(seleccionar seguir caminando)

Desconocido-Ven conmigo anda, aquí verás mejor...

(ir hacia la voz)

5) Imagen en despacho:

Diablo → Ahora me ves? Perfecto. Pues... hola, soy.. el diablo. Como ves. ¿Ahora entiendes por qué sabía hacia donde ibas verdad?

Respuesta → Si...

Diablo → Supongo.. que entiendes que te ha pasado.. , estás muerto!

Respuesta → Sí...



6) Imagen en despacho viendo una ficha de él(sus datos), pero diferente.

Diablo → No te preocupes... Veo que has sido un inútil toda tu vida. Pero te voy a dar una oportunidad para hacer algo con ella antes de desaparecer. Tengo una misión para ti. ¿Y si trabajas para mí y con lo que ganes, compras tu alma para evitar el infierno?

Respuesta → ¿Qué tengo que hacer?

Diablo → Es fácil, se me han acumulado un montón de tareas referente a humanos. Una de ellas es hacer parejas. Digamos que si tú me quitas ese trabajo de encima yo podría pagarte en monedas demoniacas *(no preguntes por cambio a euros, suficiente lata me está dando ya el banco)*. Y con unas cuantas ... Puedes comprarme tu alma. ¿Qué me dices?

Respuesta → Aceptar trabajo.

1\*)Diablo → ¡Perfecto! Voy a enseñarte tu escritorio.  
→ Seguir tu camino.

Diablo → ¿Tantas ganas tienes de sufrir en mi territorio? ¿Estás seguro de que no quieres salvarte por mirar unos cuantas fichas de gente?

Respuesta → Aceptar trabajo → 1\*

→ Vas al final cielo.

→ Para el flujo de introducción necesitamos

- Imagen
- Texto: → Lista de Estructura con:
  - Mensaje
  - Respuesta (si no hay que ponga "continuar...")
- Que se pueda clicar en las respuestas
- Solo necesitamos la mecánica de elección al final de la conversación.

## **-Diseño Finales**

**final 1** → No trabajas para diablo.

Imagen: Sale el diablo de fondo maldiciendo mientras llegas al cielo.

Texto: " No habías hecho nada en la vida para merecer ir al infierno.El diablo no ha conseguido convencerte y sigues tu camino hacia la luz... o más bien el cielo."

### **final Rondas**

**final2** → Final bueno

Imagen: Sale el diablo de fondo maldiciendo mientras llegas al cielo.

Texto: No habías hecho nada en la vida para merecer ir al infierno.El diablo no ha conseguido engañarte y has formado parejas buenas para el mundo.

**final3** → Final neutro

Imagen: Sale el diablo riendo por haber conseguido que hagas algún pecado.

Texto: Creo que para estas alturas ya habrás deducido que miento más que hablo. Antes de conocernos ibas al cielo, pero te pare y he conseguido que cometas suficientes pecados como para ir a lo que querías evitar... EL INFIERNO! (a lo mejor en infierno podemos cambiar la imagen a su cara) quitado lo amarillo, ya daba palo hacer más imágenes.

**final4** → Final malo

Imagen: Sale el diablo mirándote desconfiadamente.

Texto: Mira que ... he intentado engañarte para que cometieses algún pecado en tus elecciones... Pero es que ha sido demasiado fácil. Lo has hecho tan mal, si era una prueba, que no tiene ni gracia enviarte al infierno.

Ya se! Mejor te rencarno en el mundo tan ... Fastidiado que has creado. Así disfrutarás de tus elecciones.

## Para elegir el final se ha hecho una ponderación de maldad.

La ponderación es necesaria porque puedes o comprar tu alma o finalizar el número de rondas desarrolladas.

$\text{contador\_parejas\_malas} / \text{contador\_rondas\_hechas} = \text{ponderacion\_maldad}$

si  $\text{ponderación\_maldad} > 0.7$

final 4 , malo alto ,reencarnas

si  $\text{ponderación\_maldad} > 0.3$

final 3,malo medio

sino

final 2, no haces pecados y vas al cielo

Con esto hemos querido remarcar que el malo sea el más probable debido a que la elección real para escaparte es decir que no cuando te ofrece trabajo que es el final 1.

Y se ha quitado la visibilidad constante de este cambio de “maldad” a una sorpresa final al ver que final te toca.

## Como indicar disonancia

Se ha decidido hacerlo mediante un mensaje de alerta indicando si has encontrado o no y su tipo. Además de cambiar el color del corazón acorde a si es bueno o malo para esa asociación de aspirante y principal.

Para seguir el flujo de que te engaña. El color base es blanco y si encuentras disonancia buena se pone verde. Si es malo rojo. El engaño es que normalmente un corazón rojo no indica algo malo en el amor.

Falta introducir la música y arreglar el documento.

## Música

Queremos diseñar la música casi desde cero mediante un generador de música muy flexible, para así tener libertad creativa en la elección del tono que queremos para cada parte del juego. Dado que la música ayuda a establecer la atmosfera de juego esta es una parte importante de cara a la experiencia de jugador.

Para generar estos assets, hemos utilizado la herramienta gratuita **ecrett music**, que nos permite cierta flexibilidad a la hora de crear cada canción, permitiéndonos elegir entre diferentes modalidades de **escena, ambiente y genero musical**. Una vez seleccionados, te ofrece diferentes opciones para cada uno de los elementos de la canción. Adicionalmente nos permite regular el volumen de cada instrumento. Aunque no es totalmente desde cero, hemos conseguido mediante las herramientas dadas un resultado muy satisfactorio.

Para el juego, hemos calculado que se necesitan 9 canciones, para repartirlas de la siguiente manera:

- Una canción para la introducción
- Una canción para el final bueno (en el que vamos al cielo)
- Una canción para el final malo (en el que acabamos en el infierno o la tierra)
- Una canción para cada ronda, siendo 6 rondas en total.

Para la **introducción**, queremos algo ligero, que sirva como acompañamiento de la historia, que tiene un cierto aire fantástico.

Para el **final bueno**, la canción debe tener un tono celestial, para ello hemos añadido voces aguadas de coro con un tono más alegre y que va de más grave a agudo, dando la sensación que ascendemos al cielo.

Para el **final malo** queremos una canción opuesta (evidentemente) a la del cielo, para ello añadimos un coro de voces pero en este caso con un tono grave. También añadimos instrumentos con un tempo más pausado y tono grave.

Para las rondas, queremos que cada una tenga su propio tono, pero siguiendo una cierta cohesión entre ellas. Nos hemos decidido en una música más electrónica, que permite tener ritmo sin llegar a ser intrusiva. Esta también nos permite regular la intensidad que queremos darle a cada canción, para controlar como es la experiencia del jugador. Las canciones se ordenan de menor a mayor intensidad de la siguiente manera:

- chill.mp3
- sync.mp3
- tecno.mp3
- night.mp3
- street.mp3
- beat.mp3

Los nombres de las canciones representan alguna temática escogida en la herramienta de creación, o simplemente lo que esta canción nos inspira si la temática se repite.

Hemos decidido ordenarlas de esta manera, dado que el ritmo va de menor a mayor, dando una cierta sensación de progreso y de aumento de la dificultad. Esto hace que en las primeras rondas, donde el jugador está familiarizándose con las mecánicas y la dinámica de juego, una música tranquila evita abrumarlo. Por otro lado, una vez el jugador ya conoce la dinámica de juego, añadimos cierto ritmo suplir la comodidad del jugador.

### **Imágenes:**

Para el apartado visual valoramos diferentes opciones, como hacerlos a mano, usar imágenes de stock, un modelo de nn-gan de caras de personas, pero viendo que teníamos que crear bastantes imágenes para cada ronda, pensamos que sería mejor usar un generador para que todo tenga cohesión y de un aspecto agradable al conjunto, para ello buscamos varias opciones, siendo la que más nos gustó la de:

<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

Ya que ofrecía una gran cantidad de escenarios y personajes así como la posibilidad de cambiar su postura para poder crear escenas que encajen más con lo que teníamos pensado que saliera en cada escena.

Otro punto a favor de este programa es que como nuestro juego está hecho en formato web, hemos aprovechado para extraer directamente los dibujos vectoriales del código de su página, para ello hemos tenido que crear una plantilla que mantuviera las proporciones en todo momento, con ello hemos conseguido que sean adaptativos y que se vean bien en cualquier pantalla así como que el total de las imágenes ocupe muy poco espacio, al contrario de lo que ocurriría si por ejemplo hubiéramos usado capturas.

En total tenemos 6 rondas con 3 o 4 personajes cada una y 3 imágenes para cada uno, además de las imágenes de la historia, las fases de apuesta y los finales.