

# ***Love Story***

## **Documento de diseño de videojuego**

Versión 1.2 - 15 De Diciembre De 2022

**Sam Blázquez Martín, Miguel Hernández García y Alberto Muñoz Fernández**

### **Tabla de contenidos**

Aspectos Generales y Descripción del Juego	2
Arquitectura y desarrollo	3
Menús y Modos de Juego	3
Mecánica y Dinámica	3
Seleccionar decisión	4
Progreso y Niveles	7
Interfaz In Game	7
Contenido	8
Personajes	8
Narrativa	
Estética	
Música y SFX	8
Referencias	8

### **Resumen**

<b>Género:</b> Novela Gráfica	<b>Modos:</b> SinglePlayer Offline
<b>Plataformas:</b> PC	
<b>Controles:</b> Teclado y ratón	<b>Público objetivo:</b> Entre 15/25 años

## Logotipo y portada del juego



*Imagen Provisional*

## Aspectos generales y Descripción del juego

“Love Story” es un juego en el que encarnas a una persona que conoce a un joven en su instituto, del cual se enamora, y comienzan una relación inicialmente idílica, pero que se va oscureciendo con el paso del tiempo, mostrando la verdadera cara de la otra persona, maltratando tanto psicologica como físicamente al jugador. Todo el juego consiste en conseguir huir de esa relación tóxica y abrirte los ojos para concienciar a la gente de que no hay que tolerar ciertos comportamientos solo por el hecho de que sea tu pareja.

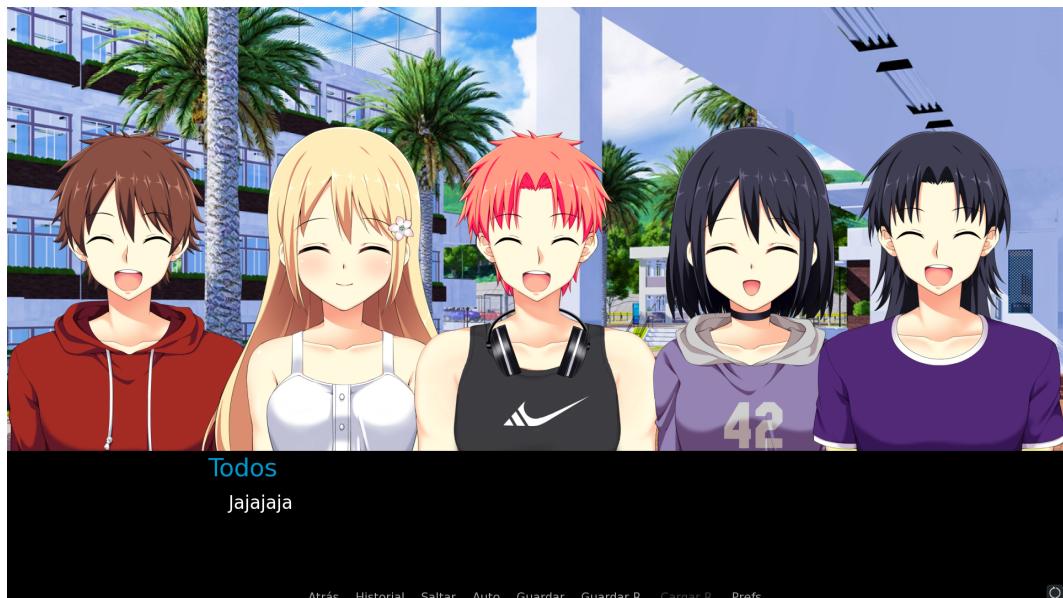
Más en detalle, es una novela visual con decisiones en la que tienes que ir dándote cuenta de los comportamientos tóxicos de tu pareja y saber gestionarlo de la mejor manera posible consiguiendo huir sana y salva.



Alicia

¡Ay genial! Más gente en el grupo! Estoy deseando conocerte.  
¿Pijamada este finde en mi casa?

Atrás Historial Saltar Auto Guardar Guardar R Cargar R Prefs.



Todos

Jajajaja

Atrás Historial Saltar Auto Guardar Guardar R Cargar R Prefs.



## Arquitectura y desarrollo

Este juego serio va a ser desarrollado mediante el motor de novelas visuales Ren'Py. Esta plataforma es de uso gratuito y nos facilita una forma sencilla de desarrollar de forma eficiente la aventura gráfica y experiencia que queremos contar.

## Menús y Modos de Juego

### Menús

Menú Principal → Menú de carga de partida → Juego → Menú de Pausa  
→ Menú de Opciones  
→ Menú de Guardado  
→ Menú de Carga

Al iniciar el juego nos encontramos en el Menú Principal, donde tendremos accesible el botón de Nueva Partida, el botón de Cargar Partida, el Menú de Opciones y un botón para salir. Si accedemos al botón de Cargar Partida o Nueva partida se nos mostrarán todos los slots de guardado que tenemos y los empty slots restantes, y podremos seleccionar el que queramos en función de si queremos cargar uno o empezar una nueva partida.

Dentro de un nivel podemos habilitar el Menú de Pausa, en el que te deja volver al nivel, ir al menú de opciones o salir al menú principal.

El menú de opciones dispone de un selector de resoluciones y del volumen, entre otros.

## Mecánica y Dinámica

### Seleccionar Decisión

Cuando el diálogo lo requiera aparecerán una serie de botones por encima del texto, mostrando así las decisiones que puedes escoger, variando el transcurso de la historia.

### Progreso y niveles

El juego no se va a visualizar por “niveles” sino por el avance de la relación desde que os conocisteis hasta el final de la historia. Esto permite una mayor libertad narrativa.

### Interfaz In Game



La UI tendrá varios elementos clave. Primero que todo el personaje que te esté hablando se encontrará siempre en medio de la pantalla, a no ser que haya más de uno, en cuyo caso estarán cada uno a un lado de la pantalla. El texto se mostrará en la parte inferior de la pantalla, aunque puedes clicar en cualquier lugar para pasar al siguiente diálogo.

Cuando haya una elección, las posibles opciones aparecerán en la parte central de la pantalla. En este momento, el jugador deberá de elegir una de las opciones pulsando en ella para proceder.

También se dispondrá de diferentes botones en la parte inferior que permitirán acceso rápido al jugador a las siguientes funciones:

- Back: permite volver hacia atrás, volviendo a la línea de diálogo anterior.
- History: muestra un registro del texto mostrado hasta el momento.
- Skip: permite saltar el texto ya visto anteriormente por el jugador.
- Auto: permite avanzar a la siguiente línea de diálogo sin que el jugador tenga que pulsar en la ventana, al pasar un tiempo determinado se pasará a la siguiente línea.
- Save: permite acceso rápido al menú de guardado.
- Q.Save: guarda la partida en el último punto de guardado utilizado.
- Q.Load: carga la partida guardada en el último punto de guardado utilizado.
- Prefs: acceso rápido a las opciones del juego.

## Contenido

### Personajes principales

Protagonista: No hay una personalidad definida ya que eres tú el que escoges las decisiones para desarrollar tu propia personalidad.

Pareja: La personalidad de tu pareja inicialmente varía en función del personaje que hayas escogido inicialmente, pero luego se vuelve la misma persona controladora tóxica.

Mejor amigo: Tu “ángel guardián”. Es aquella persona que te ayuda a abrir los ojos con tu relación e intenta ayudarte y apoyarte lo máximo posible.

### Narrativa

La narrativa se dividirá en distintas escenas que muestran la relación, con pequeños lapsos de tiempo entre ellos, empezando por el inicio de la relación, una etapa de enamoramiento, y llegando hasta un punto en el que la protagonista se siente degradada y necesita acabar con la relación.

Inicio: La/El protagonista llega a un instituto nuevo donde se reencuentra con su antiguo amigo Lucas, el cual le introduce su nuevo grupo de amigos. En esta escena se va desarrollando confianza hasta que uno de sus amigos se declara, tienen una cita, y deciden establecer una relación. Para intimar todos tienen una pijamada en la que se realiza un pequeño juego llamado “Mechero” en el que los personajes van haciéndose preguntas. De esta manera el jugador empieza a encariñarse con los personajes. En esta pijamada una de las preguntas fuerza al jugador a decantarse por una pareja, a partir de este punto empiezan a relacionarse cada vez más.

Escena 1: Tenéis varias citas y todo luce muy bien. Os vais conociendo más mutuamente y no ves ningún indicio de que sea una mala persona, por lo que sigues confiando ciegamente

Escena 2: Ya habiendo confianza entre el/la protagonista y su pareja, ésta última se siente con libertad de expresar levemente sus sentimientos tóxicos y celosos, informando a el/la protagonista de lo inseguro que le hacen algunos comportamientos de el/la protagonista. En este caso la protagonista entabla una alegre conversación con un extraño, tras este chocar sin querer con la protagonista, y su pareja lo malinterpreta con que está ligando, y se siente tan inseguro respecto a la fidelidad de su pareja, que responde de manera agresiva y amenazadora.

Ejemplos del diálogo de la pareja:

-Eh! ¿Y tú quién eres? ¿Estas ligando con mi novi@?!

...

-Y ese quien era? Lego tarde 15 minutos y te pones a ligar con otro?

...

-Pues no estoy yo muy seguro de que así es como le sonrías y miras a un extraño que se ha chocado contigo.

...

-¿Me estás vacilando? A mi no me hace ni puta gracia saber que tonteas con cualquiera.

Escena 3: Siguiendo en la línea de lo anterior, la situación va empeorando, y la pareja empieza a demandar control sobre la protagonista, en este caso quejándose sobre si forma de vestir a una fiesta, por ser ropa “provocadora”, ya que llamará la atención de otras personas y lo comunica de una forma agresiva tratando de herir sus sentimientos, haciéndole sentir inseguro/a y creando una ligera dependencia de la opinión de su pareja. El mejor amigo empieza a sospechar del maltratador, pero no dice nada al respecto.

Ejemplos de diálogo de la pareja:

-Pues no se porque tienes tantas ganas de ir, si siempre que salimos a beber y acabas haciendo el ridículo jajaja, pero bueno, si hay que ir se va cielo, allá tú.

...

-Ah, ¿te compraste un outfit? Cómo es que no me lo has enseñado.

...

-Pero esto... ¿Tú te has mirado en un espejo? Si vas hecho un cuadro. Jajaja No se, pareciese que quieres que todo el mundo se fije en ti, tampoco hace falta tanto.

...

-Quiero decir, no te ves tan mal, pero parece que solo quieres llamar la atención ¿no? No hace falta que todo el mundo de la fiesta te conozca.

Escena 4: En esta escena el/la protagonista y su pareja pasarán una noche en la casa de la pareja, este aprovechará cualquier comentario para hacer pensar a la protagonista de que es una mala persona, y generarle inseguridades sobre sus amigos, siendo estas infundamentadas y falsas.

Ejemplos de diálogo de la pareja:

-Nunca me escuchas y al final el que se jode siempre soy yo.

...

-Pues ya supongo que no, que luego tus amigas te dicen que el malo soy yo cuando sabes perfectamente que te quiero y que no es así.

...

-Solo te pedí 1 cosa y no me has hecho ni caso, como seas así con tus amigos normal que te estés apartada del grupo.

Escena 5: Aquí presentamos el típico caso de control del teléfono. La pareja tóxica echará en casa al protagonista que si desconfía es por la culpa del mismo, y empezará a hacer dudar a su pareja hasta de su mejor amigo. Esta escena hace de intermediario en el que el protagonista empieza a abrir los ojos.

Escena 6: Ya prácticamente solo/a y completamente dependiente de su relación, hasta el/ella mismo/a sabe que algo no está bien. Es entonces cuando se encuentra con Lucas, y tienen una conversación. Al principio la protagonista no confía, se siente sola y no quiere juntarse con Lucas por las reacciones que pueda tener su pareja. Cuando esta le habla por teléfono intentando saber qué está haciendo en el momento, la protagonista se da cuenta de que Lucas tiene razón y da paso a la escena final.

Escena final: Finalmente, la protagonista queda con su mejor amigo, y tras escucharle hablar sobre tu pareja este le hace reflexionar sobre cómo le trata su pareja, y le demuestra que se merece algo mejor, teniendo flashbacks sobre algunas de las escenas en las que le trataba mal. Finalmente, la protagonista entra en razón y decide cortar por lo sano, y aunque de verdad quisiese a su pareja, lo mejor será dejarle, ya que estaba siendo maltratada.

Ejemplos de diálogo de Lucas, tu mejor amigo:

-Por lo que me has contado algo me ha quedado claro, y es que esto no es amor, es manipulación.

-Actitudes así no son por amor, ni por protección.

-No normalices esto.

## Estética

Como vamos a utilizar Ren'py la estética es muy similar a los juegos creados con dicha plataforma. Cartoon en 2D con fondos 2D fijos.



## Música y SFX

La música pretende ser ambiental e inmersiva, cambiando la intensidad o el repertorio de la canción si la situación se pone violenta o agresiva.

Los SFX son solo 2:

- Cuando clicas para avanzar en el diálogo
- Cuando tomas una decisión

## Referencias

[Doki Doki Literature Club](#)