

Game Design Document

1. Carátula

Título: **Fear your friends.**

Género: Terror.

Plataforma: PC.

Publico Objetivo: jóvenes entre 15-25 años de edad.

Fecha de lanzamiento: late 2019.

Nombre de los desarrolladores: Sergio Alejandro Marchena Gordillo.

2. Resumen

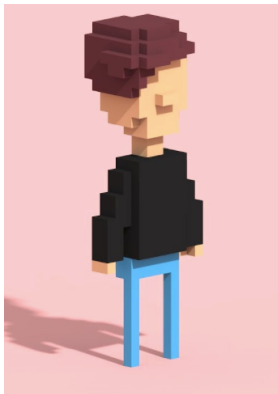
Historia: Un día como cualquier otro tus amigos de la universidad te invitan a salir a un parque donde muchas personas dicen que esta embrujado y que asustan de noche. Tú, como vas con tus amigos piensas que será una experiencia divertida y de risas. Tu y tus amigos llegan al parque en el atardecer y no miran nada extraño ni raro. En ese momento piensan que todo lo que dicen las personas es mentira y que no hay nada. Cuando están a punto de irse, un amigo tuyo descubre que hay una entrada a un túnel subterráneo detrás de un árbol y deciden bajar y ver. El túnel esta muy oscuro y se siente que hay mucho frio. Tú y tus amigos no pueden ver mucho dentro del túnel y comienzan a tener un poco de miedo, ya que están lejos de casa y esta anocheciendo. Dentro del túnel se dan cuenta que es un laberinto y ahí es donde las cosas comienzan a empeorar. Cada uno de tus amigos quiere ir por un lado diferente y no están muy seguros y comienzan a pelear por seguir un camino. Como no se deciden y se enojan, se separan y cada quien decide salir del laberinto por sus métodos y sin ayuda de otro, olvidan por completo su amistad. Tú, ahora te encuentras solo y no sabes cómo salir ni donde están tus amigos. Por alguna milagro recuerdas que en tu mochila llevas una linterna pero no tiene muy poca batería. Tú decides intentar salir del laberinto pero cuidando tu linterna y no usándola muy seguido. Encuentras que hay baterías en el laberinto y tienes que encontrarlas. Sabes que tienes que salir de ahí pero te encuentras con algo que no te esperabas. Tus amigos ahora son poseídos por algo malvado y ya no son tus amigos. Ellos ahora quieren que seas parte de ellos pero tienes que morir para eso. Es en este instante que descubres que tus amigos están

mueritos y ahora te están buscando. Tienes que ir a buscar sus cuerpos en el laberinto para encontrar objetos que te pueden ayudar, como una llave o baterías o algo que suba tu energía. Ahora, todo lo que importa es salir del laberinto y llegar a casa.

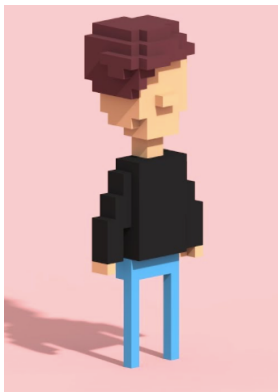
Mecánicas: es single-player y la cámara es en primera persona. Al principio no tienes nada más que una linterna. El lugar es muy oscuro por lo que la linterna será tu mejor opción. Tienes que escapar de un laberinto que se auto-genera, por lo que cada iteración del juego es diferente. Hay pistas dentro del laberinto. Hay varios enemigos que se mueven random en el laberinto que si te tocan te quitan vida. Si te quedas sin vida, el juego acaba. La linterna se puede quedar sin baterías después de uso y tiempo.

3. Personajes

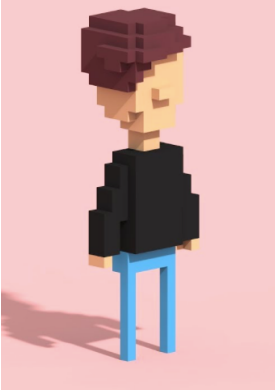
Habrán 5 personajes en total:



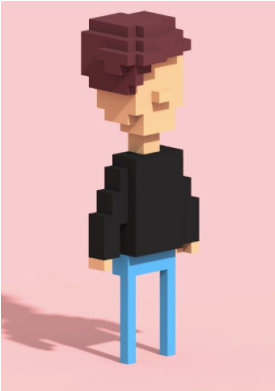
Alex Savander (personaje principal).
Origen: Los Angeles, California, USA.
Personalidad: Reservado, algo tímido, inteligente
Objetos: una linterna, mochila y un mapa.



Lucy (amigo 1).
Origen: Houston, Texas, USA.
Personalidad: Ambiciosa, presumida, pretenciosa, mandona.



Cassie (amigo 2).
Origen: Houston, Texas, USA.
Personalidad: energetica, chistosa, alegre, amable



Victor (amigo 3).
Origen: San Antonio, Texas, USA.
Personalidad: irrespetuoso, independiente, valiente, aventurero.

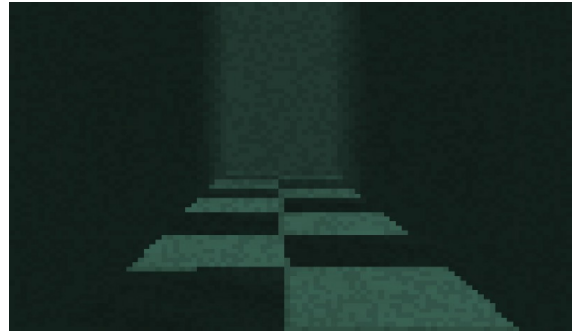
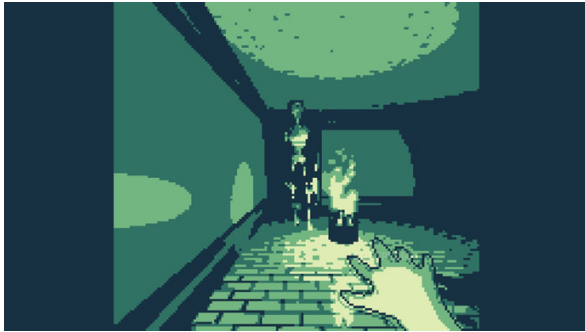


Lucas (amigo 4).
Origen: Los Angeles, California, USA.
Personalidad: simpatico, social, novedosa, fiestero, amable.

4. Mundo

Descripción del mundo: el mundo del juego es una replica del mundo actual. Este juego esta situado en un parque en Houston, Texas. El laberinto es tipo como túneles subterráneos y descuidado. Con ladrillos sucios, poca luz, pocos objetos y desolado.

Arte conceptual:



<https://alphabetagamer-3kkpqwvtmi.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2019/03/Dark-Veer-game-download.gif>

Ambientes: Parque y laberinto.

Emociones: miedo, terror, suspenso.

Música: Notas largas, no alegres ni divertidas, pocos sonidos.

El juego comenzara en el parque de una ciudad. En este ambiente se pretende dar o brindar al jugador emociones de amistad y de tranquilidad. Esta pensado para que el jugador piense que esta todo bien y que solo es otra salida común y corriente al parque con sus amigos. Después de explorar y terminar todos los dialogos y situaciones en el parque, uno de tus amigos dice que hay algo extraño cerca de un árbol y que es una especie de túnel. Luego, es donde se hace la transición entre el parque y el laberinto. Cuando todos entran al túnel se dan cuenta que es un laberinto y que esta muy oscuro. Es aqui donde las emociones y sentimientos de felicidad y paz son reemplazadas por miedo y suspenso. El no poder salir del laberinto hace que este ambiente sea mas interesante pero al mismo tiempo da mas miedo. Luego empiezan los sustos y los jumpscares por lo que los jugadores (esta pensado que) la pasara muy mal.

5. Experiencia

Experiencia a transmitir: la experiencia deseada al ser un juego de terror es que el jugador se asuste que bajo presión el jugador debe de encontrar la salida y evadir a los

enemigos. Superar los miedos, buscar objetos ocultos, correr, esconderse, etc. Que en cierta forma, los amigos no son lo que parece.

- Pantalla de inicio: solo se puede iniciar el juego. Una foto de tus y tus amigos.
- Tipos de letra: bonita y formal, para confundir al jugador pensando que es un juego norma y que no hay nada que temer.
- Colores: al principio de atardecer cómo naranjas y celestes (en el ambiente del parque en el inicio del juego) y después (en el ambiente del túnel y laberinto) solo tonos sombríos y oscuros. Habrá poca luz.
- Música: atmosférica, instrumental, notas largas, y cuando salga un enemigo la música debería de sonar algo característico y corto que asuste al jugador.
- Controles: mover al jugador, girar la cámara, agacharse, correr, encender/apagar linterna, interactuar con objetos, ver mapa.
- Cutscenes: Si se llegan a hacer alguna cutscenes, deberían de ser al inicio del juego, como en el menú principal, o cuándo todos los amigos se separan dentro del laberinto y todos eligen ir por caminos diferentes.

6. Gameplay

Genero del juego: terror y suspenso. Con moraleja.

Objetivos como desarrollador: Hacer a los jugadores sentir algún sentimiento específico. Quiero que los jugadores sientan miedo y suspenso. Que no esté seguro de sus acciones y que se sienta aterrado. También quisiera que el jugador se sintiera perdido y pero que sienta que es capaz de sobrevivir. Quiero que piense cómo manejar los recursos como la batería de los objetos, los escondites y la energía. Enseñar que los amigos no siempre son lo que parecen.

Objetivo como jugador: salir de un laberinto que es diferente cada vez que se inicia el juego, donde hay enemigos, hay que encontrar objetos, y es muy oscuro por lo que hay que usar una linterna.

El objetivo del juego del juego se cumple de la siguiente manera: El jugador debe de encontrar primero baterías para la linterna que posee, ya que al usar la linterna la

batería se acaba hasta agotarse y hay que cambiarla por otra. Estas baterías se encuentran regadas por todo el laberinto. Luego de las baterías, el jugador tiene que de alguna forma encontrar los cuerpos de sus amigos, que también están en diferentes partes del laberinto. Cada vez que el jugador encuentra un cuerpo de un amigo, lo revisa y encuentra una llave específica, que abre una puerta específica. En total, hay 4 cuerpos por lo que hay 4 puertas que el jugador necesita encontrar para poder salir. En todo este proceso de encontrar y buscar baterías y cuerpos, hay que evadir a los enemigos, los cuales andan rondando el laberinto y si logran tocar al jugador, le bajan un poco de vida. Para esto se puede esconderse de los enemigos ya sea agachándose o corriendo de ellos. Luego de tener todas las llaves y estar con vida, el jugador usa las llaves en las puertas que corresponden y resuelve el laberinto, saliendo de él, esa es la condición de victoria, salir del laberinto con vida.

7. Mecánicas

Espacio y tiempo: El juego tiene lugar un parque en Houston, Texas en Estados Unidos. La época del juego es 2018.

Estados: El jugador cuando se le va a acabar la batería tiene que ir a buscar baterías, si tiene baterías tiene que ir a buscar las llaves, evadiendo a los enemigos, si se encuentra con un enemigo, puede correr y perderlo o esconderse. Cuando ya no hay enemigos cerca, sigue buscando llaves. Cuando encuentra todas las llaves tiene que usarlas en las puertas correspondientes (siempre evadiendo los enemigos). Al final, salir del laberinto.

Acciones que se pueden realizar: caminar, correr, agacharse, recoger, esconderse, usar (linterna, mapa, llave).

Reglas: Hay un límite de uso de: la linterna (depende de la batería), la energía (para correr, no se puede correr todo el juego, hay que descansar), la vida del jugador

Mecánicas de habilidad o suerte: El laberinto se genera random cada vez que se inicie el juego, por lo que la posición de las puertas, llaves, cuerpo, baterías y pociones también dependen de donde se crean. Pueden ser cerca o lejos. Los enemigos van caminando sin ningún rumbo en el laberinto hasta que miran o están cerca del jugador.

Obstáculos, power-ups y objetos coleccionables en el juego: Llaves, baterías, llaves, puertas diferentes, cuerpos de los amigos y pociones de vida.

8. Enemigos

Los enemigos del juego son tus propios amigos del inicio. Todos tus amigos son poseídos por alguna entidad malvada y la única forma de huir o vencerlos es corriendo o escondiéndose, hay que evadirlos y no atacarlos. Cada uno es diferente visualmente pero se comportan de igual manera mecánicamente.

9. Multijugador

No aplica.

10. Monetización

No aplica.

11. Otros aspectos.

Como se adquieren y gastan recursos: Los recursos en este juego que se pueden adquirir o gastar son cuatro:

- La vida del jugador. Esta se gasta cada vez que un enemigo toca al jugador. Se puede adquirir con pociones dentro del laberinto.

- La energía del jugador. Esta se gasta cada vez que el jugador corre. Se indicara con una barra de progresión. Esta se recupera con el tiempo. Cuando no se usa se recupera lentamente.

- La batería de la linterna. Esta se gasta cada vez que usa la linterna. Se indicara con una pequeña barra dividida en tres (como una imagen de indicador de batería). Se pueden adquirir baterías buscando dentro del laberinto.

- Las llaves. Estas no se pueden gastar pero hay que adquirirlas dentro del laberinto buscando los cuerpos de los amigos.