

Documento de Game Design para:

Seasons

All work Copyright ©2008 Vancouver Film School

Written by Yessenia Flores,
Fernanda Corella,
Sarah Manzanarez,
Jesús Barrón

Version # 1.00

Viernes 13, Febrero, 2026

Table of Contents

HISTORIAL DE DISEÑO	5
V 0.1.0 – 04/02/2026	5
V 0.3.0 – 06/02/2026	5
V 0.4.0 – 07/02/2026	5
V 0.5.0 – 11/02/2026	5
V 0.6.0 – 13/02/2026	5
HIGH CONCEPT	6
PHILOSOPHY	6
<i>La reputación como experiencia central</i>	6
<i>Incertidumbre y dinamismo social</i>	6
<i>Narrativa social interactiva</i>	6
COMMON QUESTIONS	6
FEATURE SET	9
FEATURE HIGHLIGHTS	9
<i>Dynamic Reputation System</i>	9
<i>Strategic Social Interactions</i>	9
<i>Thematic Environments</i>	9
<i>Unpredictable Choices</i>	9
<i>Interactive Narrative with Multiple Endings</i>	9
FEATURE DETAILS	9
<i>Gameplay</i>	9
Single-Player Game	11
Sistema Dinámico de Reputación	11
Interacciones Sociales Estratégicas	11
Story	11
Detailed Walkthrough	11
Beat Chart	11
Hours of Gameplay	12
Victory Conditions	12
CAMERA	12
OVERVIEW	13
PERSPECTIVA PRINCIPAL	13
ESCENAS ESPECIALES	13
THE GAME WORLD	13
<i>Reputación como sistema vivo</i>	14
<i>Un entorno social interconectado</i>	14
THE WORLD LAYOUT	15
<i>Overview</i>	15
<i>World Layout Detail #1</i>	15
<i>World Layout Detail #2</i>	15
THE PHYSICAL WORLD	16
<i>Overview</i>	16

	3
<i>Key Locations</i>	16
<i>Travel</i>	16
<i>Scale</i>	16
<i>Objects</i>	17
<i>Weather</i>	17
<i>Day and Night</i>	17
<i>Time</i>	18
WORLD EDITING	18
GAME CHARACTERS	19
<i>Characters creation</i>	20
<i>NPC Characters</i>	20
USER INTERFACE - CONTROLS	22
<i>Movimiento e interacción</i>	22
GAME INTERFACE - MENUS	23
SCREEN FLOW DIAGRAMS	23
<i>Menú Principal y flujo del juego</i>	23
<i>Indicadores en pantalla (overlays)</i>	23
<i>Menú de pausa y opciones</i>	23
HUD/ON SCREEN DISPLAYS	23
WIREFRAMES	23
MUSICAL SCORES AND SOUND EFFECTS	24
SOUND DESIGN	24
APPENDICES	24
“GAME INTERFACE – MENUS” APPENDIX	25
“OBJECTS” APPENDIX	27
“STORY” APPENDIX	27

Historial de diseño

V 0.1.0 – 04/02/2026

Creación: Estructura inicial del proyecto.

Adición: Implementación básica del sistema de diálogos.

V 0.2.0 – 05/02/2026

Adición: Creación de menú inicial

Adición: Aplicación de formato a archivos txt para ser leídos de manera correcta por el script

Adición: Escena del capítulo 1

Creación del sprite del personaje femenino.

V 0.3.0 – 06/02/2026

Creación: Creación de sistema de puntos

Creación: Sistema de decisiones

V 0.4.0 – 07/02/2026

Actualizaciones: Corrección de Bugs de sistema de decisiones

V 0.5.0 – 11/02/2026

Creación de los elementos UI (Botones, caja de diálogo y iconos de las estadísticas)

Creación del sprite del personaje masculino.

Creación de elementos/personajes extras.

Adición: Audio menú y general.

V 0.6.0 – 13/02/2026

Cambio de nombre de “Reputación” a “Seasons”

High Concept

Seasons es un juego narrativo de toma de decisiones donde el jugador gestiona su imagen pública dentro de un entorno social contemporáneo. A través de interacciones, publicaciones, conversaciones y elecciones estratégicas, deberá equilibrar autenticidad, conveniencia y riesgo.

El sistema central del juego se basa en una métrica dinámica de reputación que reacciona a cada acción del jugador. Estas variaciones afectan el acceso a oportunidades, relaciones y eventos, modificando el desarrollo de la experiencia.

El objetivo principal es mantener estabilidad y credibilidad mientras se navega en un entorno donde la percepción lo es todo.

Philosophy

La reputación como experiencia central

Seasons busca sumergir al jugador en la gestión de su imagen social, generando tensión y curiosidad mediante decisiones impredecibles. Inspirado en juegos de estilo visual novel, cada acción afecta cómo otros perciben al personaje, creando consecuencias visibles e inesperadas.

El objetivo es ofrecer una experiencia entretenida que simule la fragilidad y el impacto de la reputación en un entorno seguro.

Incertidumbre y dinamismo social

Seasons está diseñado para que el jugador nunca sepa con certeza cómo sus acciones afectarán la percepción de los demás. Esta imprevisibilidad es intencional: busca reflejar la naturaleza cambiante y a veces injusta de la reputación en la vida real.

Al centrar el diseño en consecuencias inesperadas y relaciones dinámicas, el juego convierte cada interacción en un riesgo calculado, reforzando la tensión y la atención constante del jugador.

Narrativa social interactiva

El juego utiliza la historia y las interacciones como un espejo de la percepción social. Cada decisión del jugador no solo afecta su reputación, sino que moldea la narrativa de manera dinámica, ofreciendo finales y situaciones distintas según cómo sea percibido por los demás.

Este enfoque permite que la experiencia sea tanto entretenida como reflexiva, simulando el impacto real de nuestras acciones dentro de un entorno seguro y controlado.

Common Questions

What is the game?

El juego es una novela visual narrativa centrada en la toma de decisiones. El jugador avanza a través de diálogos interactivos donde cada elección influye directamente en el desarrollo de la historia. Las decisiones afectan variables clave como amor, reputación y dinero, lo que permite la existencia de múltiples rutas y finales alternativos. La experiencia se enfoca en la narrativa, el desarrollo de personajes y el impacto de las elecciones del jugador.

Why create this game?

Este juego se crea con el objetivo de explorar el diseño de sistemas narrativos interactivos donde las decisiones del jugador tengan consecuencias reales dentro de la historia. Se busca combinar narrativa emocional con mecánicas estructuradas, permitiendo que el jugador sienta control sobre el rumbo de la historia. Además, el proyecto permite desarrollar una arquitectura modular y escalable para novelas visuales.

Where does the game take place?

Seasons se desarrolla en un mundo inspirado en la época de la Regencia, donde la posición social y la imagen pública determinan oportunidades y relaciones. El jugador se mueve por salones de baile, casas de familia, calles elegantes y eventos sociales, donde cada palabra y acción puede afectar cómo es percibido por la sociedad, experimentando la presión de mantener una reputación impecable en un entorno lleno de juicios y expectativas.

What do I control?

El jugador controla el progreso de la historia a través de elecciones en los diálogos. No existe control directo de movimiento del personaje; en cambio, el jugador toma decisiones estratégicas que influyen en relaciones, eventos futuros y estadísticas del protagonista. Cada elección modifica el rumbo narrativo.

How many characters do I control?

El jugador controla a un único protagonista. Al inicio del juego, puede seleccionar una ruta (Hombre o Mujer), lo cual influye en la perspectiva narrativa y en ciertas interacciones. Aunque solo se controla directamente al protagonista, las decisiones afectan a múltiples personajes secundarios.

What are the Goals/Objectives of the game?

El objetivo principal es avanzar en la historia tomando decisiones que permitan alcanzar uno de los múltiples finales disponibles.

Objetivos a mediano plazo:

- Desarrollar relaciones con personajes específicos.
- Desbloquear rutas narrativas alternativas.

- Mantener un equilibrio adecuado entre amor, reputación y dinero.

Objetivos a largo plazo:

- Alcanzar finales positivos.
- Desbloquear todas las rutas disponibles.
- Optimizar estadísticas para lograr el mejor desenlace posible.

What is the main focus?

El enfoque principal es la toma de decisiones con impacto narrativo. El juego se centra en la experiencia emocional y el desarrollo de personajes, priorizando la historia sobre mecánicas de acción. Las elecciones no son superficiales; influyen en eventos, relaciones y resultados finales.

What's different?

A diferencia de otras novelas visuales donde las decisiones tienen poco impacto real, este juego integra un sistema de estadísticas (amor, reputación y dinero) que afecta directamente las ramificaciones narrativas y los finales.

El sistema está diseñado de forma modular, permitiendo expansión de contenido sin comprometer la estructura narrativa. Además, incorpora cambios dinámicos de sprites, fondos y elementos visuales que reaccionan al progreso del diálogo, haciendo la experiencia más inmersiva.

Feature Set

Feature Highlights

En Seasons, cada decisión del jugador tiene peso dentro de la sociedad de la Regencia.

El juego combina narrativa interactiva, relaciones sociales estratégicas y entornos temáticos para reflejar la importancia de la reputación.

Dynamic Reputation System

Cada acción y decisión del jugador afecta cómo es percibido por distintos grupos sociales, generando consecuencias visibles e inesperadas que influyen en la narrativa y las oportunidades futuras.

Strategic Social Interactions

Participa en conversaciones y eventos donde cada respuesta requiere equilibrar autenticidad, conveniencia y riesgo, simulando la presión de la sociedad de la Regencia.

Thematic Environments

Explora salones de baile, casas de familia, calles elegantes y eventos sociales, todos diseñados para reforzar la importancia de la reputación y la dinámica social de la época.

Unpredictable Choices

No siempre está claro qué acción o comentario llevará a un resultado específico, manteniendo la tensión y la reflexión sobre la repercusión de las decisiones.

Interactive Narrative with Multiple Endings

La historia evoluciona según la reputación y las decisiones del jugador, ofreciendo distintos finales que reflejan cómo su personaje es percibido por la sociedad.

Feature Details

Esta sección describe en detalle los sistemas y mecánicas que sustentan la jugabilidad de *Reputación*. Aquí se explica cómo cada feature afecta la experiencia del jugador, las interacciones sociales y la narrativa, proporcionando información suficiente para que un equipo de desarrollo pueda implementarlos.

Gameplay

Dynamic Reputation System

- Cada acción del jugador genera un cambio en una métrica interna de reputación, que se ve reflejada de manera indirecta en la narrativa y en la percepción de otros personajes.
- La reputación se mide a través de distintos grupos sociales (familia, amigos, conocidos, alta sociedad) que reaccionan de manera diferente a las mismas decisiones.
- Consecuencias visibles: algunos eventos, diálogos o invitaciones solo estarán disponibles según la reputación en ciertos grupos.

- Consecuencias invisibles: decisiones pasadas pueden influir en la narrativa más adelante sin que el jugador se dé cuenta inmediatamente.

Strategic Social Interactions

- Conversaciones ramificadas con múltiples opciones, donde cada elección afecta la reputación y relaciones con los personajes.
- Algunas decisiones generan recompensas directas, mientras que otras pueden generar riesgos o tensiones.
- Las interacciones incluyen eventos sociales como bailes, reuniones y encuentros privados, con variables de tiempo y lugar que influyen en la percepción de los personajes.

Thematic Environments

- Escenarios históricos detallados: salones de baile, casas de familia, calles de la ciudad, jardines y eventos sociales de la Regencia.
- Cada espacio tiene elementos interactivos que refuerzan la narrativa y permiten pequeñas decisiones que afectan la reputación.
- Las localizaciones cambian según el progreso del jugador, mostrando visualmente la evolución de su estatus y relaciones.

Unpredictable Choices

- Las decisiones no siempre tienen resultados obvios: el jugador no sabe qué opción lo llevará a cuál consecuencia.
- Se usan variables internas y relaciones entre personajes para calcular efectos, haciendo que cada partida sea única.
- El sistema premia la observación y la estrategia, generando tensión y reflexión sobre la reputación y el juicio social.

Interactive Narrative with Multiple Endings

- La historia se adapta en tiempo real según la reputación del jugador y sus decisiones clave.
- Distintos finales reflejan cómo la sociedad percibe al personaje: aceptación social, aislamiento, matrimonio ventajoso, escándalo, etc.
- Algunas ramas de la historia solo se desbloquean si el jugador mantiene ciertas relaciones o reputación en grupos específicos.

Single-Player Game

Overview

Seasons es una narrativa interactiva en la que cada decisión del jugador afecta la reputación y las relaciones sociales de su personaje.

Las elecciones generan consecuencias visibles e inesperadas, moldeando la historia y desbloqueando distintos caminos y finales..

Sistema Dinámico de Reputación

Cada acción del jugador afecta la percepción que tienen distintos grupos sociales sobre su personaje (familia, amigos, alta sociedad).

Las decisiones tienen consecuencias visibles e invisibles que influyen en la narrativa, desbloquean o bloquean eventos y determinan el desarrollo de relaciones clave.

Interacciones Sociales Estratégicas

El jugador participa en conversaciones y eventos donde cada elección requiere equilibrar autenticidad, conveniencia y riesgo.

Algunas decisiones generan recompensas inmediatas, mientras que otras pueden generar conflictos o tensiones sociales, reflejando la presión de la sociedad de la Regencia.

Story

El jugador interpreta a un personaje que debe navegar la sociedad de la Regencia, participando en eventos sociales y conversaciones privadas para su reputación.

Las decisiones afectan tanto la percepción de la sociedad como el desarrollo personal del personaje, incluyendo alianzas, amistades, posibles matrimonios y escándalos.

Detailed Walkthrough

El jugador comienza introducido en su entorno social y familiar, con acceso a escenarios iniciales como reuniones de amigos y eventos privados.

A medida que interactúa con personajes y toma decisiones, se activan eventos sociales que reflejan la reputación y relaciones actuales.

Cada decisión puede abrir o cerrar oportunidades: invitaciones a bailes, alianzas estratégicas, o situaciones de conflicto que requieren manejo cuidadoso de la reputación.

Las consecuencias son visibles inmediatamente o a lo largo de la historia, manteniendo al jugador consciente de cómo sus acciones afectan el mundo y su estatus social.

Beat Chart

- Introducción: Presentación del personaje y contexto social.
- Primeros eventos sociales: Decisiones iniciales que establecen relaciones y reputación.
- Conflictos intermedios: Escenarios donde elecciones arriesgadas pueden generar consecuencias inesperadas.

- Eventos clave: Oportunidades importantes de matrimonio, alianzas o escándalos.
- Clímax: Decisiones críticas que determinarán el desenlace final.
- Finales múltiples: Basados en la reputación general y relaciones con distintos grupos.

Hours of Gameplay

La experiencia para un solo jugador está pensada para ser inmersiva, emocional y centrada en los personajes, más que extensa en términos mecánicos.

En este punto del desarrollo, la duración estimada sería de 8 a 12 horas por partida completa.

Este tiempo permite al jugador:

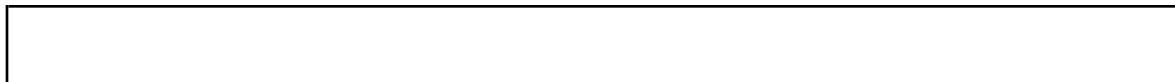
- Vivir un arco romántico completo (cortejo, conflicto, presión social y resolución).
- Tomar decisiones significativas que afecten la reputación, las relaciones y el estatus social.
- Explorar rutas alternativas con distintos intereses románticos.
- Alcanzar varios finales posibles (romántico, trágico, escandaloso, independiente, etc.).

Debido a las múltiples ramificaciones narrativas, el contenido total podría extenderse a 15–20 horas si el jugador decide rejugar para descubrir nuevas rutas, escenas ocultas o dinámicas diferentes entre personajes.

El ritmo reflejaría la sociedad de la Regencia: tensión contenida, miradas significativas en bailes, conversaciones cargadas de subtexto, cartas secretas y conflictos construidos sobre normas sociales estrictas. No se trata de acción rápida, sino de atmósfera, desarrollo emocional y profundidad psicológica.

Victory Conditions

El jugador “gana” al completar la historia alcanzando un final que refleje un manejo exitoso de la reputación, manteniendo o mejorando su posición social y logrando los objetivos personales dentro del mundo de Seasons.



Camera

Overview

La cámara en *Seasons* se centra principalmente en los personajes y escenarios, mostrando los eventos sociales y conversaciones desde perspectivas fijas o levemente dinámicas para resaltar la interacción y la narrativa.

El objetivo es que el jugador se enfoque en las decisiones y relaciones sociales, manteniendo la claridad de los diálogos y las expresiones de los personajes.

Perspectiva Principal

La cámara permanece fija en el escenario principal o cambia suavemente de ángulo para mostrar diferentes personajes durante las conversaciones.

Se utiliza un enfoque cercano en personajes durante momentos importantes, resaltando expresiones faciales y emociones.

Escenas Especiales

En eventos sociales clave, como bailes o reuniones, la cámara puede desplazarse ligeramente para mostrar el entorno completo o seguir a ciertos personajes importantes. Estos movimientos son limitados y siempre guiados por la narrativa para no distraer al jugador de la toma de decisiones.

The Game World

Overview

Seasons se desarrolla en un entorno social contemporáneo donde la percepción pública define el éxito, las oportunidades y las relaciones personales. El mundo del juego refleja una sociedad altamente conectada, en la que cada interacción —ya sea una conversación privada, una publicación en redes sociales o una decisión estratégica— tiene consecuencias visibles e invisibles.

El jugador asume el papel de un personaje que debe gestionar cuidadosamente su imagen pública dentro de este ecosistema social dinámico. La autenticidad, la conveniencia y el riesgo se convierten en fuerzas en constante tensión, obligando al jugador a tomar decisiones que pueden fortalecer o debilitar su reputación.

El núcleo del sistema se basa en una métrica dinámica de reputación que reacciona en tiempo real a cada acción. Estas variaciones no solo modifican la percepción que otros personajes tienen del protagonista, sino que también determinan el acceso a oportunidades, eventos exclusivos y posibles relaciones.

Reputación como sistema vivo

El mundo de Seasons funciona a través de una red invisible de percepción pública. La reputación no es un número estático, sino una métrica dinámica que responde constantemente a las decisiones del jugador. Cada publicación, conversación o interacción altera la manera en que el entorno social reacciona.

Este sistema afecta el acceso a oportunidades profesionales, eventos sociales y vínculos personales. No todas las consecuencias son inmediatas: algunas decisiones generan efectos acumulativos que transforman el rumbo de la experiencia con el tiempo. La reputación se convierte así en un ecosistema cambiante donde cada acción tiene peso.

Un entorno social interconectado

El mundo del juego está construido como una red contemporánea de relaciones, expectativas y juicios. Los personajes no existen de forma aislada; reaccionan según su contexto, sus valores y la percepción colectiva del protagonista.

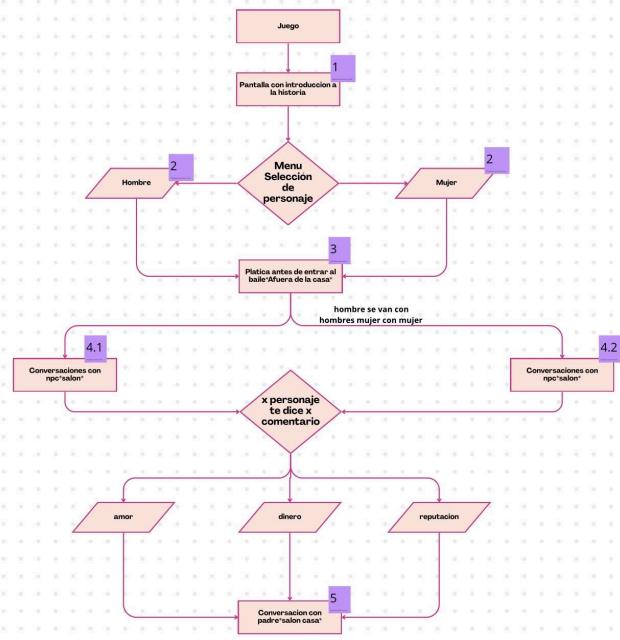
Las interacciones digitales y presenciales tienen la misma relevancia dentro de este entorno. Una elección estratégica puede fortalecer alianzas, mientras que una decisión impulsiva puede generar tensión o aislamiento. La experiencia no se basa únicamente en lo que el jugador hace, sino en cómo el mundo interpreta lo que hace.

The World Layout

Overview

El mundo de Seasons está ambientado en un entorno inspirado en la sociedad de la Regencia inglesa, donde el estatus, la reputación y las alianzas matrimoniales determinan el destino social de cada personaje. En lugar de un mapa explorable, el juego presenta una estructura narrativa organizada alrededor de eventos sociales clave que funcionan como puntos de decisión.

La progresión se desarrolla a través de temporadas sociales, donde cada baile, visita formal o encuentro privado representa una oportunidad para fortalecer o dañar la reputación del protagonista.



World Layout Detail #1

.El mundo está dividido en temporadas, cada una compuesta por una serie de eventos formales:

- Bailes
- Visitas de cortesía
- Cenas privadas
- Paseos públicos

Cada evento actúa como un nodo narrativo donde el jugador debe decidir cómo comportarse dentro de las normas sociales de la época. Las decisiones determinan su posición dentro de la jerarquía social.

World Layout Detail #2

La reputación es el eje central del mundo. Funciona como una variable acumulativa que influye en:

- Invitaciones a eventos exclusivos
- Propuestas matrimoniales
- Rumores dentro de la alta sociedad
- Apoyo o rechazo de otras familias

Las acciones consideradas imprudentes pueden generar escándalos que limiten futuras oportunidades, mientras que un comportamiento estratégico puede elevar el prestigio del protagonista.

The Physical World

Overview

El mundo físico de Seasons está ambientado en la sociedad aristocrática de la Regencia inglesa. Aunque el juego no presenta exploración libre, los espacios físicos funcionan como escenarios narrativos clave donde se desarrollan eventos sociales determinantes.

Cada ubicación actúa como un nodo estructural dentro de la historia, representando distintos niveles de formalidad, prestigio y riesgo social. La disposición del mundo no se basa en mapas abiertos, sino en una selección contextual de locaciones activadas por la progresión narrativa y el estado de reputación del protagonista.

Key Locations

Las ubicaciones principales incluyen:

- Salones de baile: Escenarios centrales de interacción social, donde se negocian alianzas y se fortalecen o dañan reputaciones.
- Residencias familiares: Espacios privados donde ocurren conversaciones estratégicas y decisiones íntimas.
- Jardines y paseos públicos: Lugares semi-privados donde se desarrollan encuentros discretos.
- Casas de campo y reuniones exclusivas: Eventos de alto estatus accesibles solo si la reputación lo permite.

Cada locación representa un entorno con normas sociales específicas que influyen en las decisiones disponibles.

Travel

El jugador no controla el desplazamiento físico libremente. El movimiento entre locaciones ocurre a través de la progresión narrativa.

El acceso a ciertos lugares depende de:

- Invitaciones sociales
- Nivel de reputación
- Relaciones activas

El “viaje” es estructural y contextual, no exploratorio.

Scale

La escala del mundo es íntima y social, no geográfica.

El juego representa una comunidad aristocrática concentrada donde las acciones tienen impacto inmediato dentro del círculo social. La escala está diseñada para enfatizar la cercanía entre familias influyentes y la rapidez con la que circulan rumores.

Visualmente, los fondos muestran espacios amplios y elegantes, pero narrativamente el mundo opera como un ecosistema cerrado y jerárquico.!

Objects

Los objetos dentro del mundo refuerzan el contexto histórico y social. Algunos ejemplos incluyen:

- Cartas selladas
- Abanicos
- Guantes formales
- Invitaciones impresas
- Joyas familiares
- Carruajes

Estos objetos pueden activar escenas específicas, influir en la reputación o funcionar como símbolos de estatus.

Weather

El clima contribuye a la atmósfera narrativa y puede influir en el tono de ciertas escenas:

- Días soleados durante eventos formales

- Lluvia en encuentros dramáticos
- Niebla en situaciones de tensión o rumor

El clima no altera mecánicas principales, pero sí apoya la ambientación emocional.

Day and Night

El juego utiliza una transición contextual entre día y noche según el tipo de evento.

- Día: visitas formales, paseos, reuniones familiares
- Noche: bailes, cenas, eventos de alta sociedad

Los cambios de iluminación refuerzan el tono social y dramático.

Time

El jugador no controla el tiempo libremente; este avanza al completar eventos narrativos.

World Editing

No aplica en *Seasons*, ya que el mundo y eventos están predefinidos y controlados para garantizar coherencia narrativa.

Game Characters

Overview

Sofia:

18 años

Hija menor del Barón de Hastings.

Desde su nacimiento, su destino se vio marcado por las elecciones de los demás.

Creció aprendiendo a observar, a callar y a recordar.

En este mundo, su voz no tiene valor...

a menos que aprenda a hacerse escuchar.

Para Sophie, las historias de amor no existen; solo son promesas bien maquilladas.

Nathaniel:

Hijo mayor del Barón Hastings.

Heredero por derecho, no por elección.

Creció entre expectativas y silencios caos.

Tiene una hermanas a la que protege... incluso cuando no sabe cómo hacerlo.

El apellido Hastings abre puertas, pero también las cierra.

Para Nathaniel la reputación vale más que la verdad.

Historia base (Hermanos):

- Sofía: Debe debutar y conseguir un buen marido para poder pagar las deudas de su familia.
- Nathaniel: Debe casarse con una buena mujer para reclamar el dote y pagar las deudas de la familia.



Characters creation

El proceso de creación de los personajes partió inicialmente de la definición de la historia y del período temporal en el que se desarrollaría la narrativa. Establecer el contexto permitió delimitar con precisión los códigos estéticos, sociales y culturales que guiarían las decisiones de diseño.

Posteriormente, se elaboraron diversos moodboards con el objetivo de explorar y consolidar la identidad visual del proyecto. A través de esta fase se identificaron los elementos clave que debían mantenerse de forma coherente en los personajes, tales como estilos de vestimenta, peinados, accesorios, complejiones corporales y paletas cromáticas representativas. Este ejercicio facilitó la construcción de una dirección artística sólida y consistente.

Con la historia y las características del mundo narrativo claramente establecidas, se definió un concepto central para los intereses amorosos, los cuales fueron diseñados bajo la metáfora visual y simbólica de las cuatro estaciones. Esta decisión aportó variedad estética, diferenciación visual y una capa adicional de significado narrativo. De forma paralela, se determinó que los hermanos protagonistas compartirían el color verde como rasgo distintivo, buscando que resaltaran dentro de su entorno social y reforzaran su identidad como unidad dentro de la historia.

Finalmente, se procedió a un proceso iterativo de selección y refinamiento visual. A partir de las referencias recopiladas, se evaluaron múltiples combinaciones y enfoques de diseño para cada personaje, descartando progresivamente aquellas opciones que no se alineaban con la visión creativa. Este método permitió evolucionar desde los conceptos iniciales hasta la definición del sprite final, asegurando coherencia estética, legibilidad visual y fidelidad al tono narrativo del proyecto.

NPC Characters

(Intereses amorosos)

Rosamund Ashbourne (Ruby)

Rango: Condesa

Estación: Verano

Color: Rojo

Personalidad: Arrogante

Rosamund Ashbourne, con ascendencia africana, es conocida en los círculos sociales como Ruby, encarna la intensidad y el magnetismo del verano. Su presencia es imposible de ignorar: segura, imponente y siempre consciente del efecto que genera en los demás. Como condesa, ha sido educada bajo estrictos estándares de etiqueta, refinamiento y poder simbólico, lo que ha moldeado una personalidad dominante y orgullosa. Su arrogancia no surge únicamente del estatus, sino de una profunda convicción de superioridad intelectual y social.

El rojo, su color distintivo, refleja tanto su temperamento apasionado como su inclinación por destacar y ejercer influencia. Ruby se mueve en sociedad con una mezcla de gracia y desafío, utilizando su ingenio, su aguda percepción social y su

capacidad de intimidación sutil para mantener el control de cualquier interacción. Bajo su fachada alta, sin embargo, existe una constante tensión entre la necesidad de validación y el temor a la vulnerabilidad, rasgo que añade complejidad a su carácter.

Charlotte Wentworth (Lottie)

Rango: Gentry
Estación: Primavera
Color: Amarillo
Personalidad: Dulce

Charlotte Wentworth, cariñosamente llamada Lottie, representa la frescura y el optimismo de la primavera. Su carácter se distingue por una calidez genuina, una disposición amable y una sensibilidad emocional que contrasta con la rigidez habitual de la alta sociedad. Proveniente de la gentry, su educación combina modales refinados con una cercanía más humana, lo que le permite desenvolverse con naturalidad y encanto.

El amarillo simboliza su luz interior, su espontaneidad y su capacidad de generar armonía en su entorno. Lottie posee una dulzura que no se traduce en ingenuidad, sino en una fortaleza serena y empática. Su forma de interactuar suaviza tensiones, inspira confianza y revela una perspectiva idealista del mundo, convirtiéndola en un contrapunto emocional dentro de la narrativa.

Theodore Ellington (Theo)

Rango: Duque
Estación: Otoño
Color: Café / Naranja
Personalidad: Sereno

Theodore Ellington, duque de porte distinguido y temperamento reflexivo, evoca la estabilidad y la madurez del otoño. Su serenidad se manifiesta en una actitud calmada, analítica y profundamente racional. A diferencia de otros miembros de la nobleza, Theo no busca protagonismo ni confrontación; su autoridad se ejerce mediante la compostura, la prudencia y una inteligencia estratégica.

Los tonos café y naranja simbolizan su inclinación hacia la templanza, la introspección y el equilibrio emocional, cualidades que definen la serenidad y firmeza de su carácter. Su compostura y sensación de control no son rasgos fortuitos, sino el resultado de un pasado marcado por la pérdida temprana de sus padres, suceso que lo obligó a asumir el título de duque de manera repentina. Ante el peso abrumador de responsabilidades y expectativas, Theodore se vio forzado a actuar con rapidez y a desarrollar una madurez prematura, moldeando una personalidad prudente, analítica y contenida. De este modo, encarna la figura de quien observa antes de actuar, evalúa cuidadosamente las consecuencias y prioriza la estabilidad y la razón por encima del impulso.

Sebastian Pembroke

Rango: Príncipe
Estación: Invierno
Color: Azul
Personalidad: Frío

Sebastian Pembroke, príncipe de presencia enigmática y carácter impenetrable, personifica la quietud y la severidad del invierno. Su comportamiento distante, calculado y reservado genera una atmósfera de respeto mezclada con inquietud. Educado en los más altos niveles de poder y protocolo, Sebastian ha desarrollado una personalidad contenida, donde la emoción rara vez se muestra de forma explícita.

El azul, su color representativo, simboliza su autocontrol, su elegancia sobria y su naturaleza introspectiva. Su frialdad no debe interpretarse únicamente como desdén, sino como una defensa cuidadosamente construida, producto de responsabilidades, expectativas y experiencias que han endurecido su visión del mundo. Sebastian proyecta autoridad silenciosa, misterio y una intensidad emocional reprimida que añade profundidad dramática a su figura.

User Interface - Controls

Overview

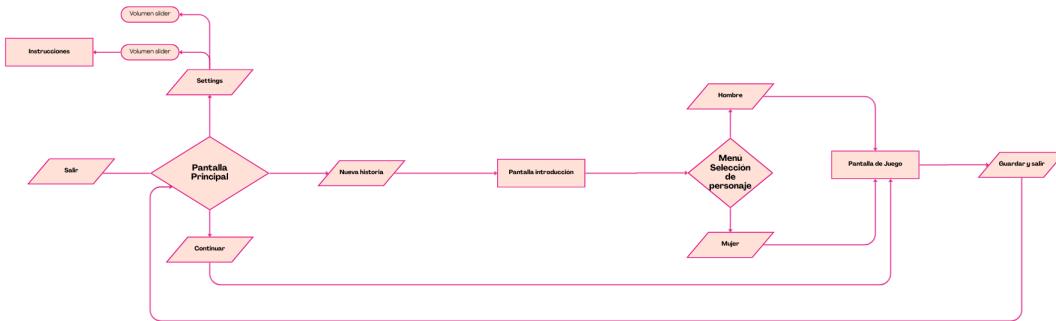
La interfaz de usuario de *Seasons* está diseñada para utilizar únicamente el mouse, permitiendo una experiencia intuitiva y accesible. El jugador interactúa con el entorno, se desplaza y realiza acciones mediante clicks, eliminando la necesidad de teclado o controles adicionales.

Movimiento e interacción

La interfaz de usuario de *Seasons* está diseñada para utilizar únicamente el mouse, permitiendo una experiencia intuitiva y accesible. El jugador interactúa con el entorno, se desplaza y realiza acciones mediante clicks, eliminando la necesidad de teclado o controles adicionales.

Game Interface - Menus

Screen Flow Diagrams



Overview

La interfaz de menús de *Seasons* guía al jugador a través de todas las etapas del juego, desde el menú principal hasta la experiencia dentro de la partida. Mantiene un estilo visual elegante inspirado en la época de la Regencia, con navegación sencilla mediante mouse. Incluye acceso a nuevas partidas, continuación, opciones, así como elementos en pantalla que muestran información relevante durante el juego..

Menú Principal y flujo del juego

El menú principal permite iniciar una nueva partida, continuar una existente, acceder a opciones y salir del juego. La navegación se realiza mediante clicks, con transiciones suaves entre pantallas para mantener la inmersión.

Indicadores en pantalla (overlays)

Durante la partida, se muestran indicadores discretos como el estado de reputación, relaciones sociales clave y estación actual. Estos elementos aparecen como parte del HUD y proporcionan retroalimentación constante al jugador sin saturar la pantalla.

Menú de pausa y opciones

El menú de pausa permite detener la partida y acceder a configuraciones, guardar progreso, cargar partida o volver al menú principal. Mantiene la estética del juego y asegura que el jugador no pierda información o avance.

HUD/On Screen Displays

El HUD presenta información esencial como reputación, objetivos activos, eventos sociales próximos y cambios de estación. Está diseñado para integrarse visualmente con el entorno y no distraer de la narrativa.

Wireframes

Los wireframes de cada pantalla (menú principal, interfaz en juego, pausa, etc.) se incluirán en el apéndice

Musical Scores and Sound Effects

Overview

La música de *Seasons* estará inspirada en composiciones clásicas de la época de la Regencia, con piezas elegantes de piano y cuerdas que refuerzen la atmósfera social y romántica del juego. La banda sonora cambiará según los eventos sociales,, acompañando el desarrollo narrativo y la evolución de la reputación.

Sound Design

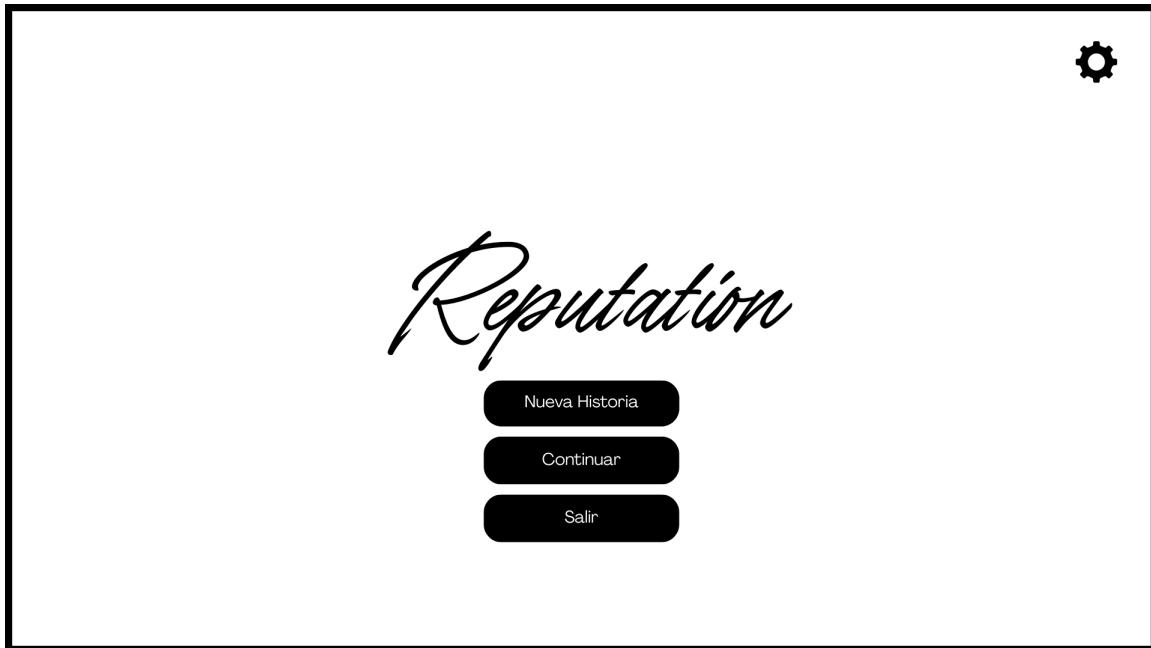
El diseño sonoro buscará una ambientación sutil y refinada, incluyendo sonidos de salones de baile, conversaciones lejanas, pasos sobre suelos de madera, carroajes y elementos naturales según la estación (viento, lluvia, aves, etc.). Los efectos también reaccionarán a las acciones del jugador, como elecciones importantes o cambios en las relaciones, para reforzar la inmersión sin distraer de la historia.

APPENDICES

“Game Interface – Menus” Appendix

Este apéndice presenta los wireframes y bocetos de las principales pantallas del juego, mostrando la estructura visual, la distribución de elementos y el flujo entre menús. Su propósito es servir como guía para el diseño e implementación de la interfaz, asegurando coherencia estética y funcional en la experiencia del jugador.

Main Menu (PC)



Introducción (PC)

Ipsum ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec consequat arcu ut turpis aliquam, quis molestie velit rutrum.

Duis nibh mi, malesuada eget rhoncus ut, finibus non diam. Vivamus ullamcorper luctus fringilla.

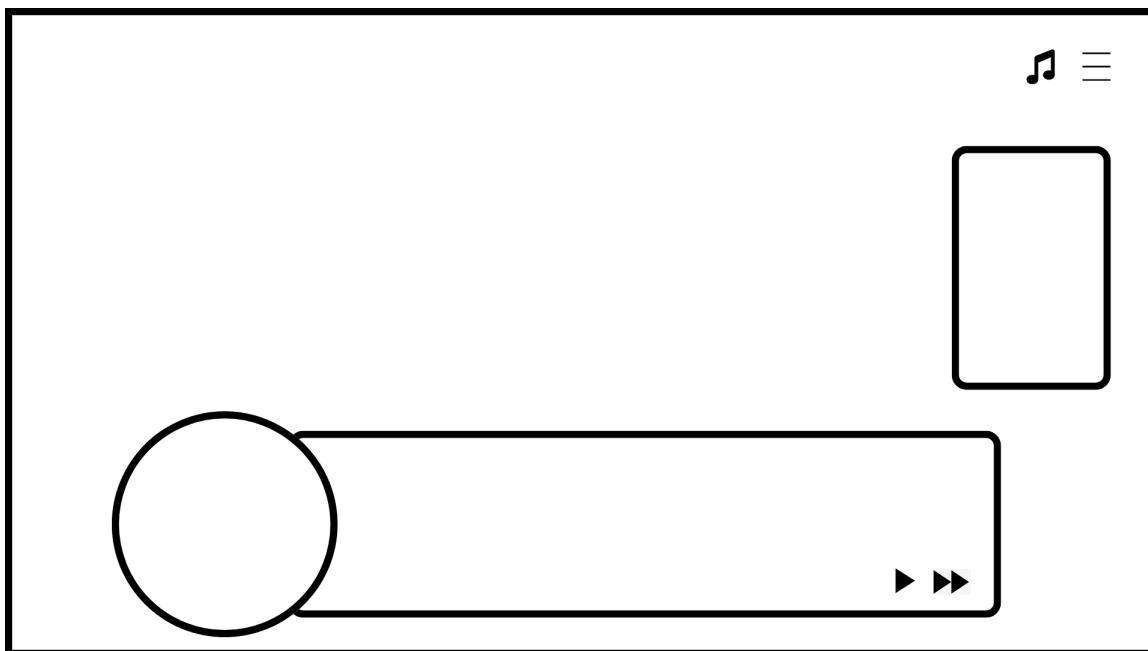
Suspendisse vel orci sit amet est posuere vulputate ut vel augue. Nam dapibus ornare dui, non iaculis metus placerat in. In consequat dolor nec est interdum vestibulum.

Pellentesque semper efficitur fringilla. Donec id pulvinar leo, nec aliquam risus.

Selección de personaje (PC)

Selección de personaje





“Objects” Appendix

Cartas: las cartas en la historia permitirán conocer mejor la dinámica de los intereses amorosos así como las personalidades de los personajes, influyendo así en las decisiones de los jugadores sobre qué acciones tomar.

“Story” Appendix

Seasons presenta una narrativa donde la reputación gobierna cada aspecto de la vida social. La historia sigue a Sofía y Nathaniel Hastings, dos hermanos atrapados por las deudas familiares y las estrictas expectativas de la alta sociedad. Sofía enfrenta su reciente debut con la presión de asegurar un matrimonio conveniente, mientras Nathaniel carga con la responsabilidad de proteger el apellido y restaurar la estabilidad económica. En este entorno, las apariencias no son un lujo, sino una necesidad para sobrevivir dentro de una estructura social implacable.

A lo largo de las temporadas sociales, ambos protagonistas navegan un mundo de bailes, visitas formales y encuentros privados con los interés amorosos donde cada gesto, palabra o silencio puede alterar su destino. Las relaciones que construyen no solo definen vínculos emocionales, sino también alianzas estratégicas y riesgos latentes. Rumores, malentendidos y decisiones impulsivas pueden desencadenar conflictos o escándalos, obligando al jugador a actuar con cautela en un entorno donde la percepción colectiva tiene más peso que la verdad.

La narrativa evoluciona dinámicamente según las elecciones del jugador, permitiendo múltiples desenlaces que reflejan tanto el éxito como las fracturas del recorrido social. El juego contempla múltiples finales, incluyendo ascenso social, escándalo, matrimonio estratégico, romance auténtico o independencia, todos coherentes con la reputación y relaciones desarrolladas por el jugador. Esta filosofía narrativa impulsa la rejugabilidad mediante rutas alternativas, escenas

exclusivas y variaciones dinámicas en los eventos, garantizando que cada partida construya una versión única de la experiencia.