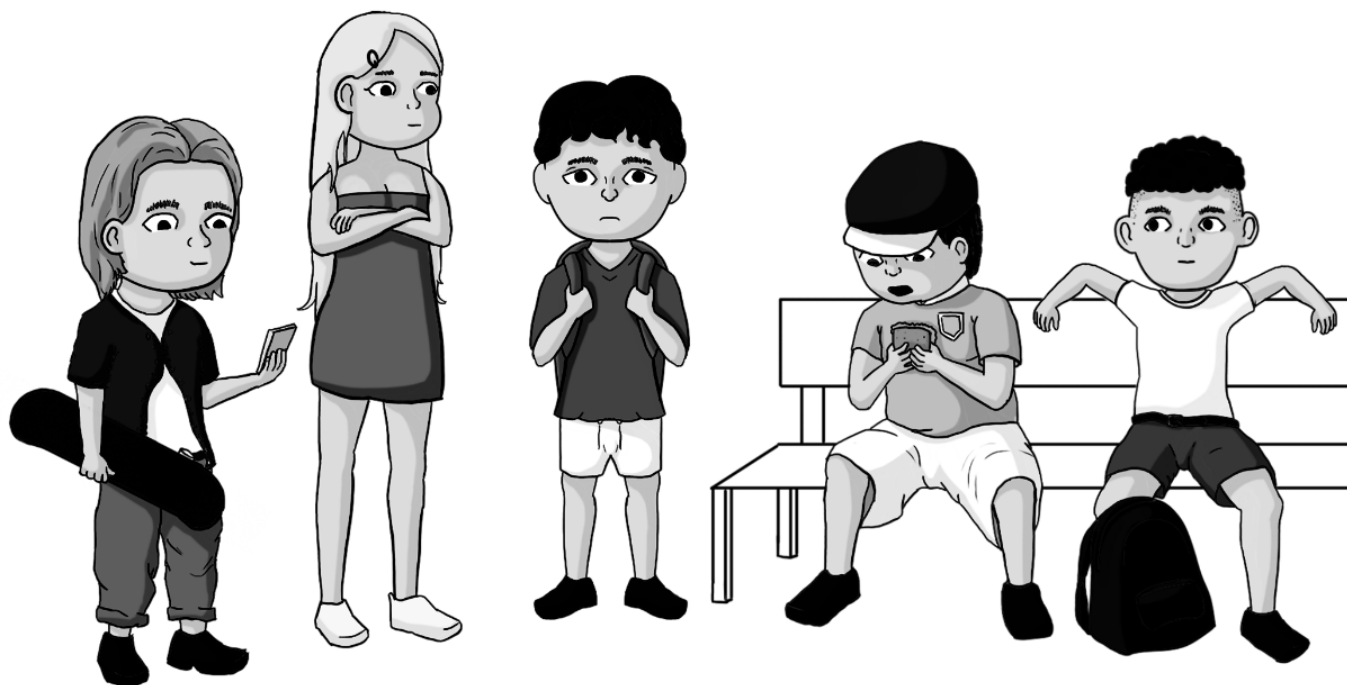


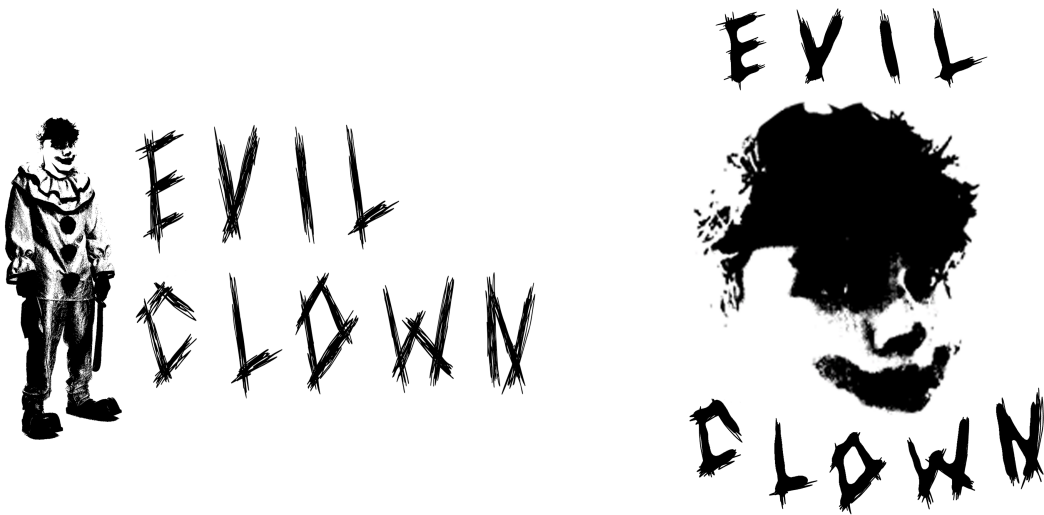
THE QUIET

Ivan Salom i Bernat Bogatell



Estudio/Diseñadores:

Este juego va a ser desarrollado por Ivan Salom y Bernat Bogatell, miembros del estudio Evil Clown Studios.



Género:

Este juego combina los géneros de terror psicológico e investigación. Principalmente, se trata de un juego que juega con la capacidad de deducción y la inteligencia del jugador a partir de pistas las cuales este mismo tendrá que ir relacionando para sacar una conclusión final. Por lo tanto, no se trata de un juego de pelea o de pvp con monstruos o enemigos, sino que es el transcurso de una historia que incluye puzzles y minijuegos.

Plataforma:

Este juego será desarrollado para plataformas como Nintendo switch o PC, debido a sus características minimalistas en cuanto a consumo de ram del dispositivo.

Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:

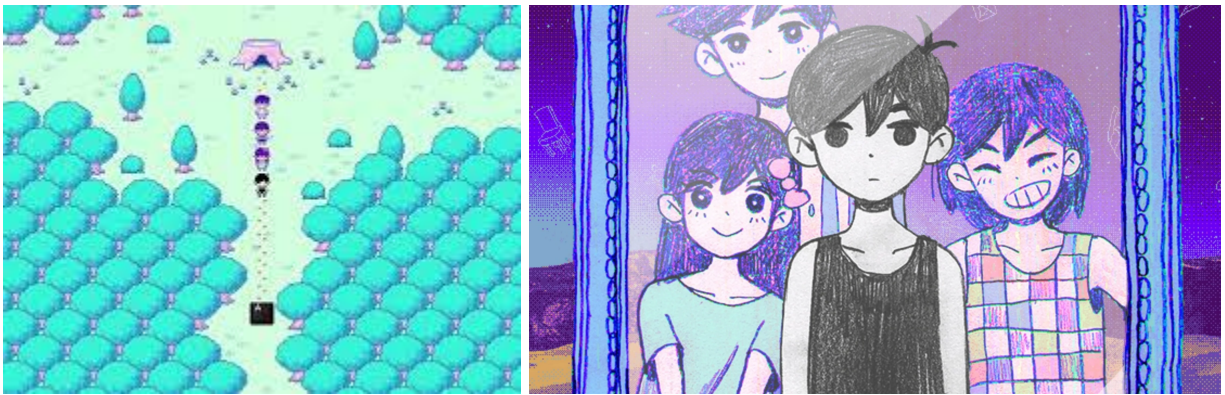
La vida de Bernat experimenta su primer gran cambio cuando tiene que mudarse a otra ciudad completamente diferente a la suya junto a su padre. Allí vivirán con su nueva madrastra y su hija Lidia.

En el nuevo colegio, Bernat hará nuevos amigos y se adaptará a su nuevo entorno y familia, pero pronto sucederá algo totalmente extraño que cambiará su vida para siempre. Algunos de sus nuevos amigos han empezado a desaparecer, pero nadie más parece darse cuenta de ello, por un momento se debatirá en sí de veras han desaparecido o no, pero no tardará en descubrir algunas pistas que le darán a entender que algo malo les ha podido pasar a sus amigos.

El objetivo del juego es ir reuniendo las pistas necesarias para averiguar qué les ha pasado a tus amigos, superando varios minijuegos acorde con la trama. Pero no todo será tan sencillo, Bernat sufre ansiedad con todo lo que le está pasando, así que cuando no es capaz de superar una prueba, su nivel de estrés aumentará, y esta excede un cierto límite la representación de su ansiedad en forma de monstruos de las sombras le perseguirán y él deberá intentar librarse de ellos. Para ello habrá un minijuego donde tendrá que ganar a estos para poder calmarse y bajar su nivel de ansiedad, si no lo consigue tendrá menos energía y le costará buscar pistas, pero siempre podrá volver a enfrentarse a ellos para alejarlos.

Categoría:

El juego es de terror psicológico y mezcla escenarios en pixelart con 2d en los diálogos pudiendo hacer alusión al juego Omori.



La historia del juego está inspirada en diferentes cuentos y películas. El sistema principal de la historia está inspirado en El castillo escrito por Franz Kafka. Durante esta obra el personaje principal intenta llegar al castillo de un pueblo, pero no lo consigue de ninguna manera. Esto se asimila al problema del protagonista de nuestra historia que no consigue ver a sus amigos. El final de nuestro juego está inspirado en películas como por ejemplo Burning que deja al espectador con la necesidad de encontrar el final por sí mismo.



Comparar con uno o varios juegos existentes y enfatizar en las diferencias y características principales de este juego.

Mecánica:

En el juego controlas al personaje principal mediante las teclas w,a,s,d y el ratón. En cada capítulo el jugador deberá investigar en las escenas que se le presenten para encontrar pistas mediante pequeños minijuegos relacionados con la trama, mientras trata de conseguir superar los pequeños retos que se le presentan deberá estar alerta de que su nivel de ansiedad no aumente. Si el usuario no consigue superar el minijuego su nivel de ansiedad subirá y deberá de repetirlo hasta conseguirlo, si falla muchas veces aparecerás debido a la ansiedad los monstruos de las sombras, deberá enfrentarlos en otro reto o si no le resultará más complicado avanzar por la historia, aunque en cualquier momento puede volver a enfrentarse a ellos para quitarlos de encima.

El usuario también dispondrá de una libreta en la que se irán visualizando sus logros y las recompensas que encuentra para orientarse a través de la historia. Si el jugador no ha conseguido todos los logros de un capítulo desde la libreta, podrá acceder a los capítulos ya jugados para volver a repetirlos y conseguir todo lo que haya.

Tecnología:

El juego está disponible para pc a partir de windows 10 o superior, se requiere de un pc de 16gb de RAM, disco duro sdd de 500gb y procesador intel i5. Es recomendable una tarjeta gráfica nvidia GT 1030 con 4gb de RAM.

Lenguaje de programación: JAVA (JDK 17), aseprite, procreate sketchup y photoshop.

Editor de sonido: FI studio y Ableton.

Público:

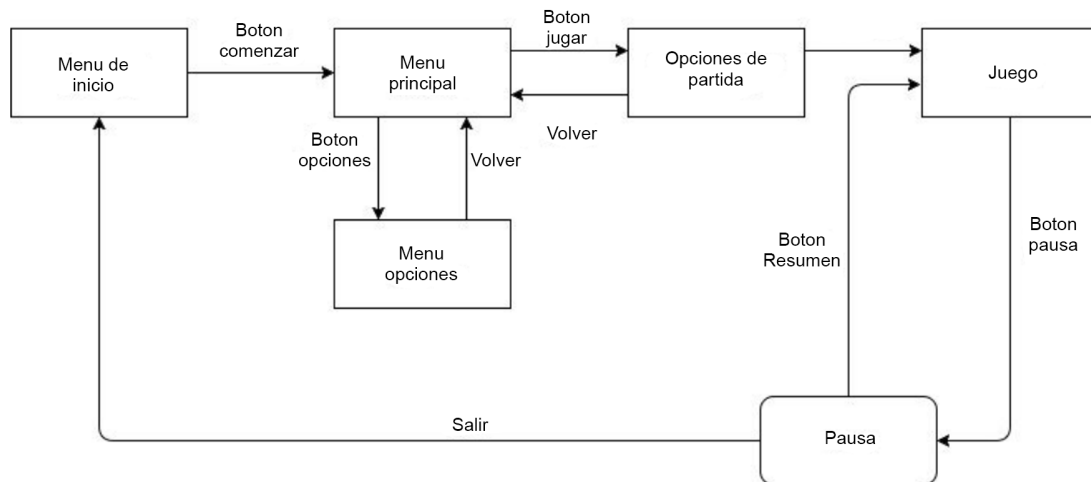
Este juego va dirigido a un público acostumbrado a los juegos impulsados por una historia y/o juegos de buscar pistas para resolver un acertijo. La edad objetivo sería entre los 15 y 25 años.

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO:

Debe de establecer la visión y el enfoque del juego que guiará al proyecto hasta el final del proceso. El resumen debe mencionar lo más interesante, las ventajas y lo original del juego. ¿Por qué las personas jugarían este juego?

- **Cámara:** El juego en general se visualizará en 2d de manera isométrica, excepto las escenas de diálogo que se verán como ilustraciones más detalladas.
- **Periféricos:** Teclado y mouse.
- **Controles:** El personaje se mueve por medio de WASD y el salto por el espacio, para seleccionar objetos, resolver los puzzles y minijuegos, atacar al enemigo y navegar por los menús del juego se utiliza el ratón.
- **Puntuación:** Durante el juego el jugador va superando niveles que le permiten avanzar en la historia, también va haciendo acciones paralelas a la historia que le otorgan logros externos del juego.
- **Guardar/Cargar:** El juego guardará el juego automáticamente cada vez que el jugador descubra una pista a modo de checkpoint, aunque a parte de esto el jugador podrá guardar la partida manualmente desde el menú de pausa. El juego proporcionará al jugador tres espacios para empezar tres partidas distintas.

ESTADOS DEL JUEGO:



INTERFACES:

- Nombre de la Pantalla: H.U.D.
- Descripción de la Pantalla: Esta interfaz sirve para indicar que objeto llevas equipado, para indicar tu nivel de estrés y para entrar al menú de pausa
- Estados del Juego: esta interfaz se verá durante el gameplay top down



NIVELES:

Nuestro juego se reparte en capítulos, los capítulos se diferencian entre sí en que cada uno se centra en un escenario. Esto significa que en cada capítulo puede haber diferentes pantallas y misiones a superar para acabarlo, pero que todas estas siguen la misma temática. Cada capítulo dispondrá de minijuegos necesarios para avanzar en la historia e ir descubriendo pistas. Estos minijuegos serán desde tareas sencillas y comunes como jugar al pillapilla con tus amigos a investigar en sitios en los que no deberías estar investigando.

CAPÍTULOS:

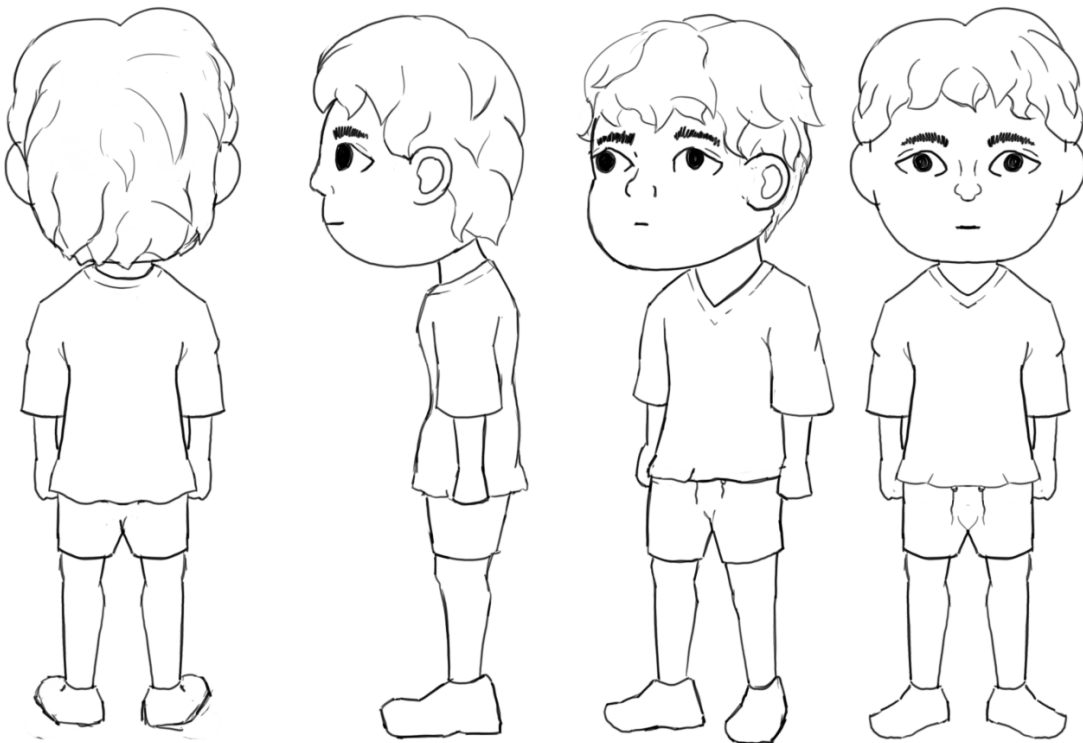
1. **Sunrise:** La vida de Bernat da un vuelco cuando se muda a una nueva ciudad a vivir con su nueva madrastra y su nueva hermanastra. Su padre ha decidido empezar de cero y esto agobia al pequeño Bernat que a sus 12 años de edad nunca había experimentado un cambio tan grande en su vida.
2. **Absence of mind:** La vida de Bernat se desarrolla lenta pero pacíficamente en su nueva ciudad. Empieza a ir a clase, hace amigos y empieza a relacionarse con su nueva familia. Las cosas le van bien, demasiado bien para ser una historia que cuenta otra persona así que ya sabemos lo que toca.
3. **Quiet:** Durante el transcurso de una semana, Bernat empieza a darse cuenta de que dos de los amigos que formaban parte de su grupo de seis compañeros han desaparecido. Pregunta a los demás pero estos le dicen que no han desaparecido, que ellos los ven a diario. Bernat entonces piensa que a lo mejor lo están ignorando y que los buscare para saber por qué.
4. **The wanderings of a poisoned mind:** Bernat, preocupado por sus amigos, pasa todo el primer fin de semana de sus vacaciones paseando por los parques intentando dar con ellos por casualidad. Cuando se harta, decide ir a casa de estos a hablar directamente, sin embargo en ambos casos, sus amigos han salido a pasar la tarde en casa del otro. Después de este hecho tan extraño, Bernat queda confundido y no le da más vueltas al asunto.
5. **Seed:** Por casualidad Bernat es mandado a la habitación de la hermana a buscar algo, sin embargo lo que encuentra allí le sorprende mucho. Encuentra una de las pulseras de Sam, uno de los chicos desaparecidos. Esto le parece muy raro pero decide no decir nada a su hermana.
6. **Seed part II:** Durante su viaje de acampada, Bernat decide vigilar a su hermana de cerca con el fin de encontrar alguna pista que la conecte con sus amigos. Todo el viaje va bien hasta que su hermana recibe una llamada de una persona llamada Sam. Bernat se sorprende mucho, pero al preguntar a su hermana por el asunto esta le dice que es un amigo.

7. **The castle:** Llega la vuelta al cole y Bernat pasa todo el primer día persiguiendo a sus amigos desaparecidos por el edificio. Pregunta a alguien dónde están, pero cuando llega al lugar indicado estos ya se han ido. Así parece que en todo momento está a punto de alcanzarlos, pero nunca llega a verlos.
8. **The other ones:** Después de ser invitado al parque por sus amigos, estos le invitan a jugar y se ríen de la obsesión de Bernat por los desaparecidos. Este se enfada con ellos y se va a casa cabreado.
9. **Rage:** Al volver a casa, encuentra a su hermana tranquilamente sentada leyendo y finalmente explota. Le pregunta qué ha hecho con sus amigos y se enfada aún más cuando esta no sabe de lo que habla.
10. **Seed part III:** Después de no conseguir sacarle nada a su hermana con su rabieta, Bernat decide ir por la noche a su habitación a investigar de nuevo, allí encuentra diversos ítems que pertenecían a sus amigos.
11. **A cold look:** Al acabar de revisar la habitación de su hermana, Bernat se va a dormir asustado y tiene un sueño de lo más extraño. Sus dos amigos lo llaman para que los salve y él los persigue pero nunca llega a verles las caras, siempre que está a punto de llegar estos desaparecen sin dejar rastro. Finalmente, Bernat se despierta entre sudores.
12. **Who?:** El día de mañana, Bernat se levanta con una llamada de sus amigos invitando al parque a jugar. Al ir estos juegan con él y se burlan de su extraña obsesión por los amigos desaparecidos.
13. **A seed that evolved into something we don't know about:** Pasan unas semanas y vemos a Bernat cada vez más trastornado. Su libreta está llena de teorías y cada vez le cuesta más dormir de lo confundido que se siente.
14. **The countdown:** Todo este ruido mental sin embargo cesa en el momento en el que su hermanastra le comunica que en unos días se irá a la universidad.
15. **Fungus:** Durante estos días restantes, Bernat decide seguir a la hermana a ver si hace algo sospechoso y finalmente cuando la ve hablando con la madre explota.
16. **Without hate there is no love:** Bernat confronta a su hermana y le pregunta sobre la madre de su amigo, ella le contesta que solo le estaba devolviendo algo que se le había caído. También le pregunta sobre las cosas de su habitación y su hermana dice que son cosas suyas de cuando era pequeña, ya que en esta ciudad no hay muchas tiendas y la mayoría de la gente compra en los mismos lugares. Finalmente, Bernat, sin saber qué hacer, la llama mentirosa y se va a la cocina. Agarra un cuchillo y se lo clava en el cuello repetidas veces mientras grita: ¡diablo, asesina! Entre otras cosas.

PERSONAJES:

El personaje principal es un niño llamado Bernat que es acompañado por su padre, su madrastra, su hermanastra y sus amigos del colegio.

- Nombre del personaje: Bernat
- Descripción: Bernat es un niño tranquilo y alegre hasta que le ocurre algo que lo cambia de manera lenta a alguien que no se le parece en nada. Tiene una estatura media, su pelo es moreno y su piel muy pálida, sus ojos son grandes y la boca y la nariz pequeñas. Es bastante delgado y lleva pantalones cortos y una camiseta larga; en las escenas en que está en el colegio, lleva uniforme.
- Imagen:



Neutral

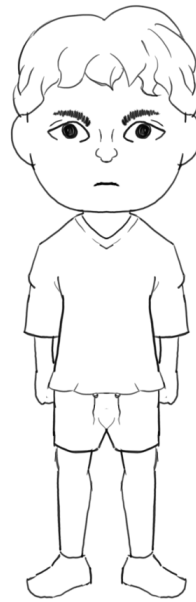
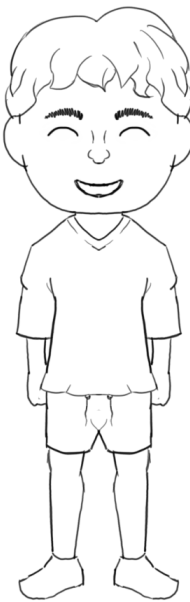
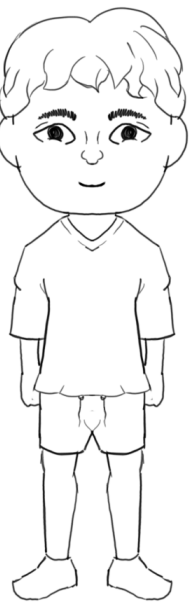
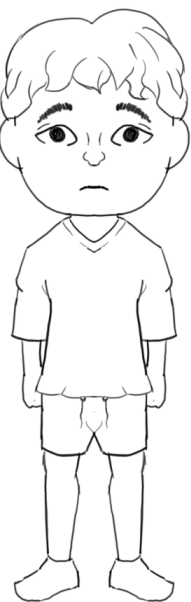
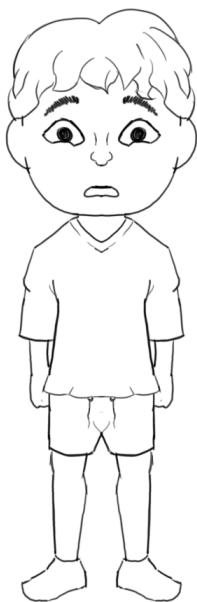
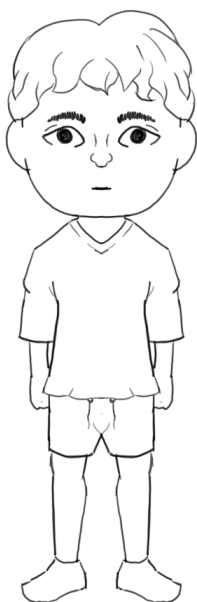
Asustado/a

preocupado/a

feliz

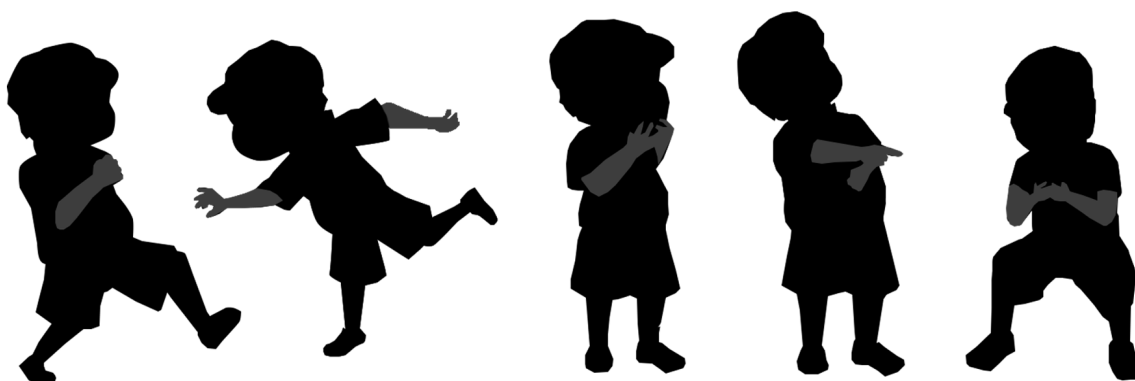
contento/a

enfadado/a





- Nombre del Personaje: Arturo
- Descripción: Arturo es un niño de doce años con una gran pasión por la repostería y los dulces. Es alto para su edad y mantiene su pelo oscuro siempre despeinado de tanto jugar con sus amigos. En el juego viste con el uniforme del colegio que consiste en unos pantalones cortos blancos y la camiseta blanca y amarilla con el emblema de la escuela.
- Imagen:



Neutral

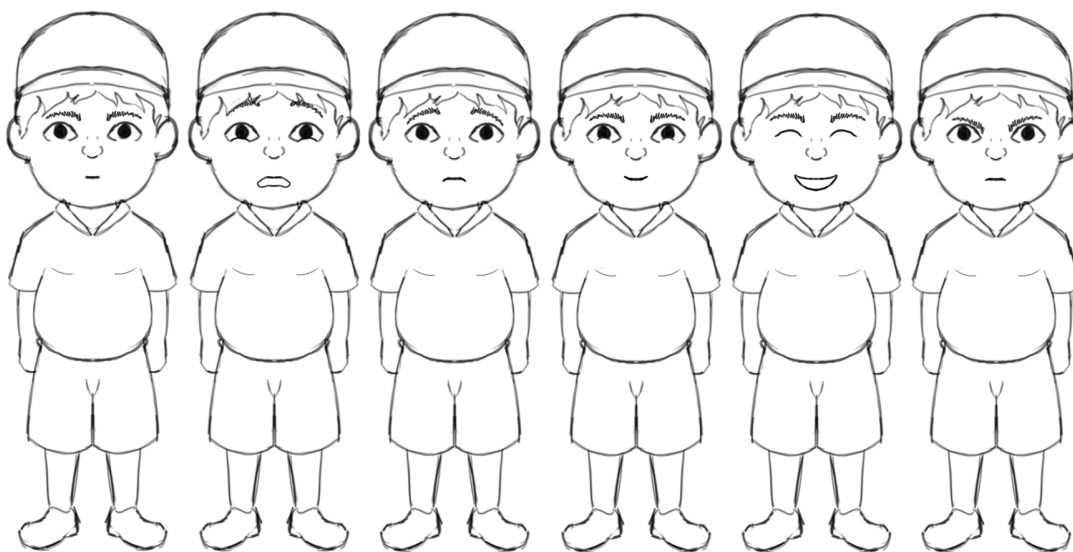
Asustado/a

preocupado/a

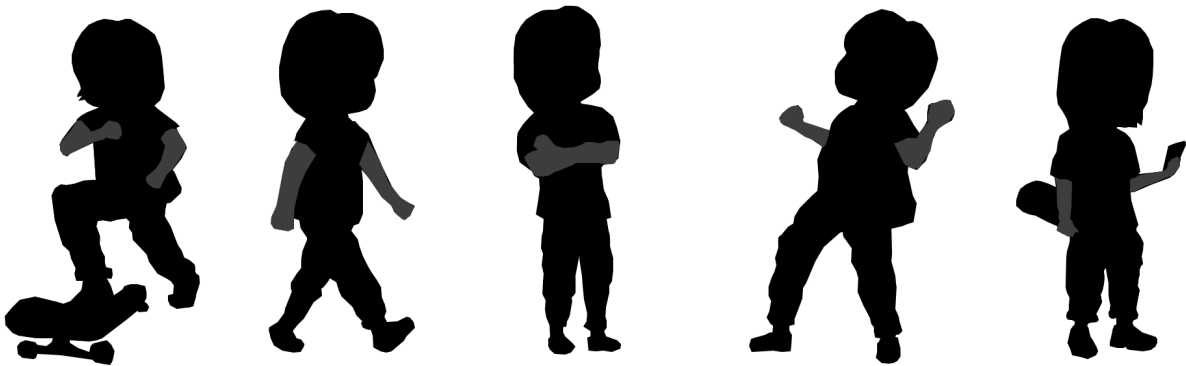
feliz

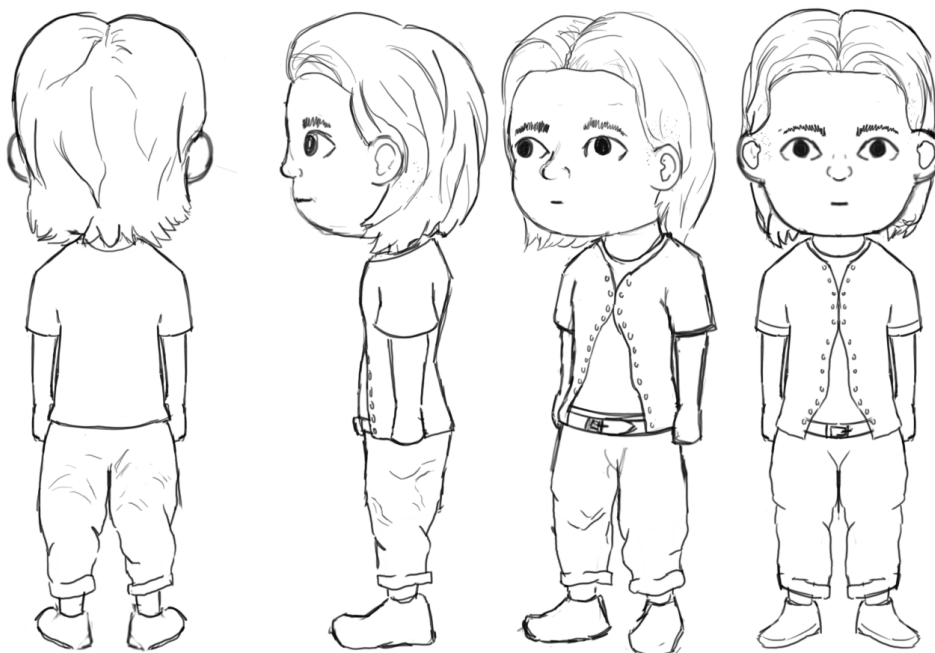
contento/a

enfadado/a



- Nombre del Personaje: Marc
- Descripción: Es un niño introvertido, muy fan de los videojuegos. Es el más alto de la pandilla y el más delgado. Aparte de los videojuegos, también le gusta ir en skate y jugar con sus amigos. Es muy pacífico y nunca se mete en peleas
- Imagen:





Neutral

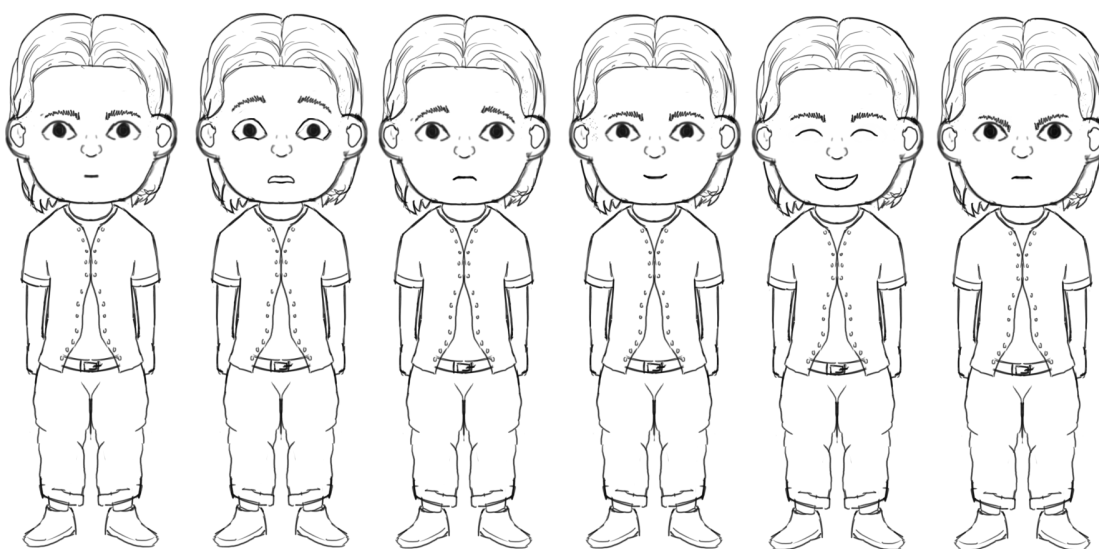
Asustado/a

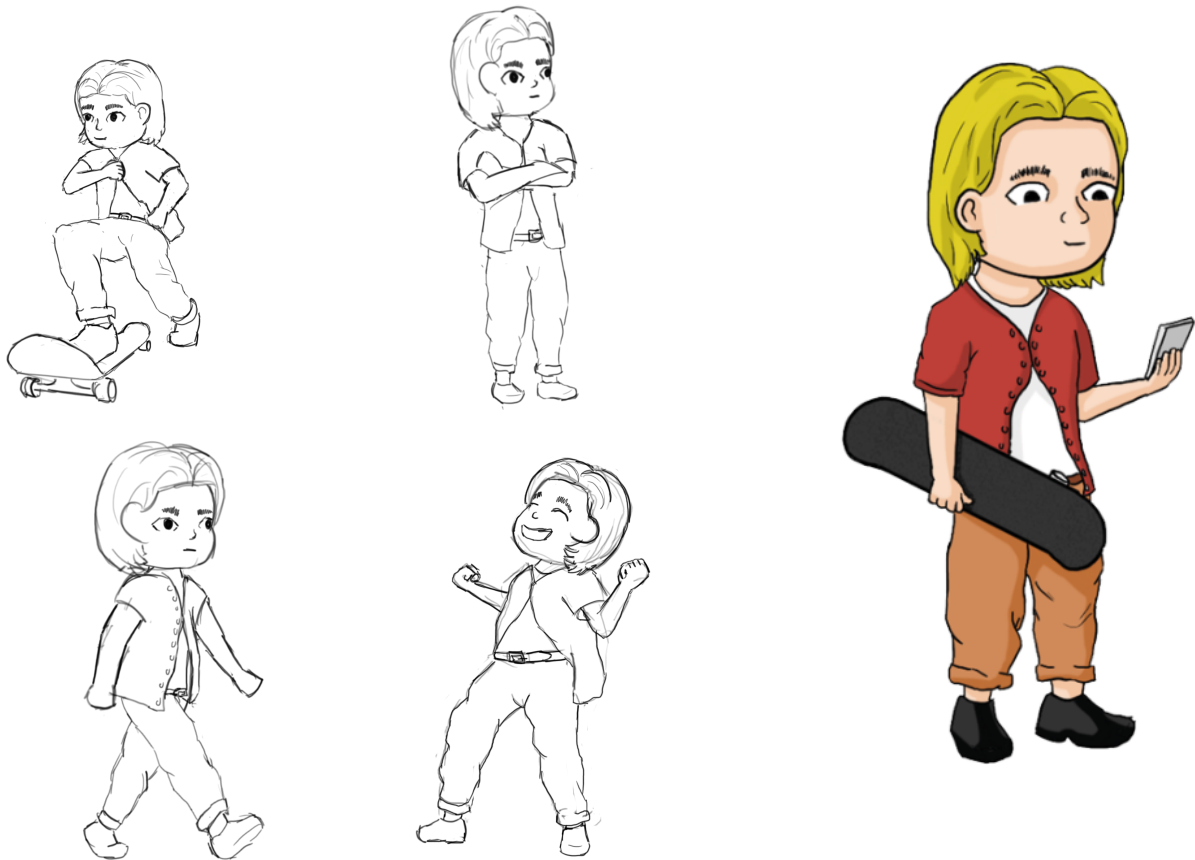
preocupado/a

feliz

contento/a

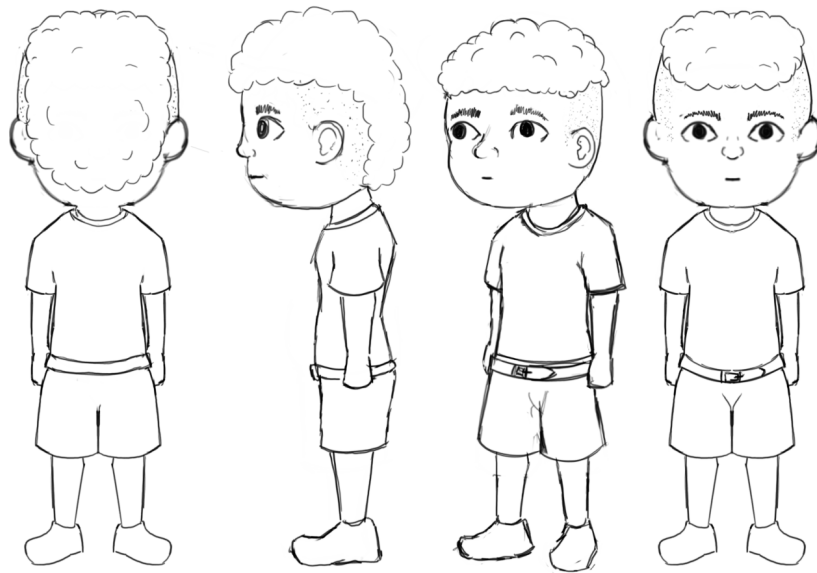
enfadado/a





- Nombre del Personaje: Mike
- Descripción: Es un chico gay que tiene una obsesión con los doritos. Le gusta mucho el fútbol y le gustaría ser un futbolista profesional de mayor, por eso tiene un cuerpo mas atlético. También le gusta mucho jugar al pilla pilla con sus amigos ya que se le da muy bien y casi nunca lo atrapan.
- Imagen:





Neutral

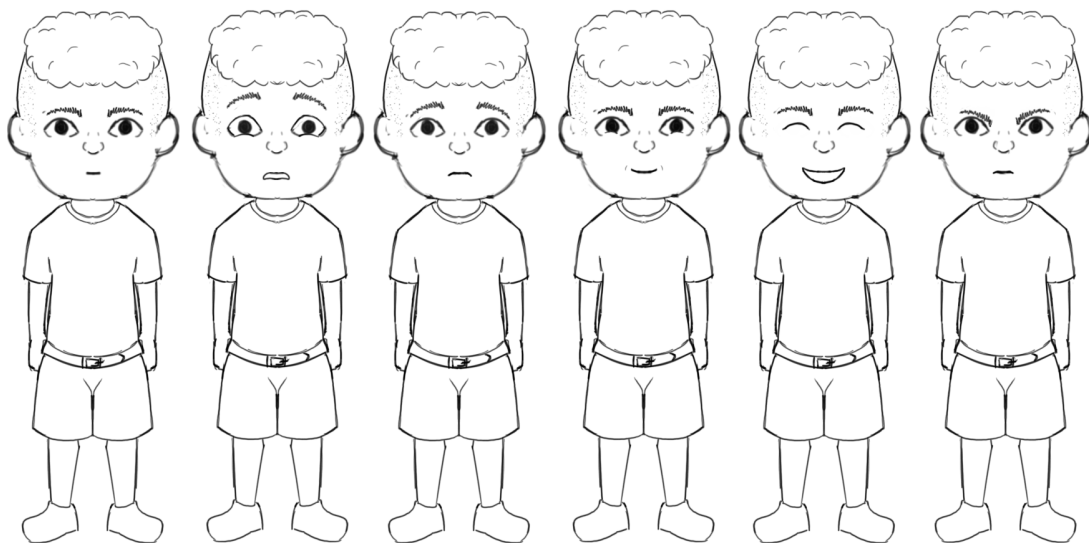
Asustado/a

preocupado/a

feliz

contento/a

enfadado/a





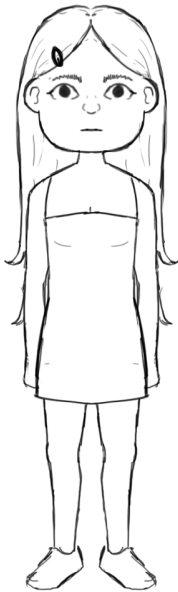
ENEMIGOS:

En este juego solo hay dos enemigos, la hermanastra del personaje principal, que se revela al final del juego; hasta su conversión, los obstáculos que encuentra el jugador son los puzzles y minijuegos que se encuentran en cada capítulo y la capacidad de investigación de él. Y también los monstruos que provoca la ansiedad del protagonista una vez esta se mantiene muy elevada.

- Nombre: Lidia, también se refieren a ella como la Hermana o Hermanastra.
- Descripción: Es una chica de unos 17 años, es alta y delgada, tiene el pelo rubio y liso que le llega a las costillas. Lleva pantalones ajustados y una camiseta rosa, tiene en el pelo un clip que impide que el pelo le caiga por encima del rostro.
- Encuentro: Ella está presente a lo largo de todo el juego como NPC, sin embargo, al final del juego ocurre un suceso que dependiendo de cómo lo vea el jugador, la puede convertir en el enemigo o en una víctima.
- Imagen:



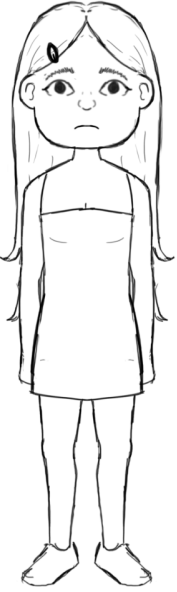
Neutral



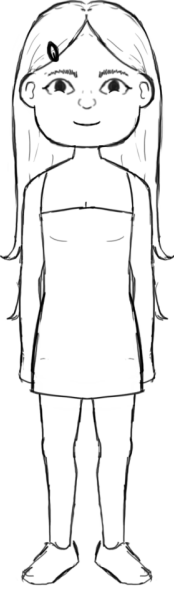
Asustado/a



preocupado/a



feliz



contento/a



enfadado/a



Nombre: Monstruos

Descripción: estos monstruos surgen del estrés del protagonista y lo atormentan. Para deshacerse de estos, el jugador deberá realizar un minijuego para calmarse y reducir su ansiedad, evitando así la aparición de estos monstruos.



ITEMS:

- Cuaderno de apuntes: ayudará al jugador a recolectar pistas y a revisarlas más adelante si es necesario
- Pulsera de Sam: la encuentra en la habitación de la hermana, es una pista importante.
- Gorro de Arturo: otro ítem que se encuentra en la habitación de la hermana el cual pertenecía a un amigo suyo
- Gafas de ...: otro ítem que se encuentra en la habitación de la hermana el cual pertenecía a un amigo suyo
- Cuchillo: arma que usará para acabar con la vida de la hermana



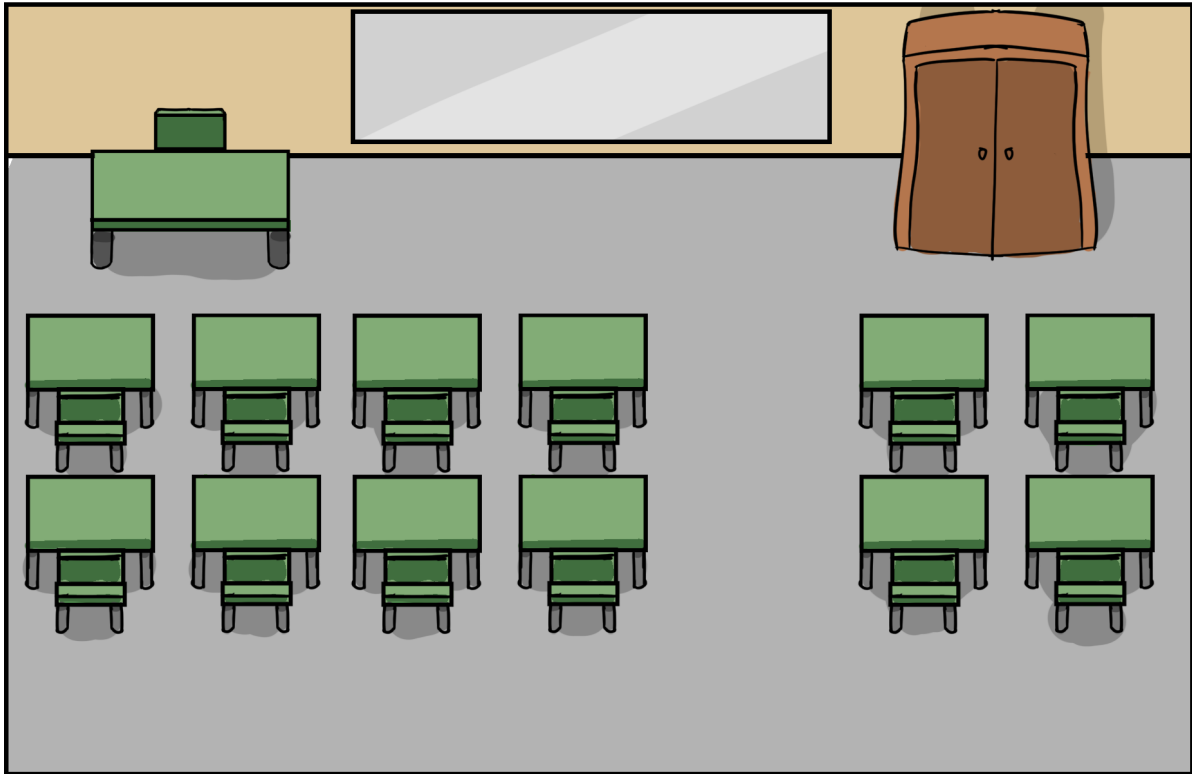
LOGROS:

- Calmado: este logro se obtiene al pasar el juego con los niveles mínimos de estrés posibles.
- Ansioso: Este logro se obtiene al lograr pasar el juego con los niveles de estrés al máximo durante todo el juego.
- FBI: Consigue todas las pistas y recópílasas dentro de tu cuaderno.
- Oso: Gana todos los minijuegos a tus amigos y conviértete en el rey del parque.
- Maleducado: Empuja a todas las personas que puedas mientras corres por el colegio durante.
- Respetuoso: Esquiva a todo el mundo durante la persecución del capítulo del castillo.

MÚSICA Y SONIDOS:

La música del juego tenemos pensado que sea de un estilo jazz alternativo, ya que es un género musical que se puede adaptar muy bien a los cambios entre lo alegre y lo terrorífico que tenemos pensado para el juego. En cuanto a los efectos de sonido, tenemos pensado usar estrictamente los necesarios para que la escena funcione y subirlos mucho en las escenas de tensión dentro del juego, de esta manera la audiencia se alterara con el cambio repentino de volumen y adoptará el sentimiento de peligro que buscamos.

ENVIROMENTS:





MIEMBROS DEL EQUIPO:

- Bernat Bogatell (bernat.bogatell@enti.cat): Concept art de personajes, props y environments
- Ivan Salom (ivan.salom@enti.cat): Desarrollo de la narrativa, música ambiental y pixel art.