

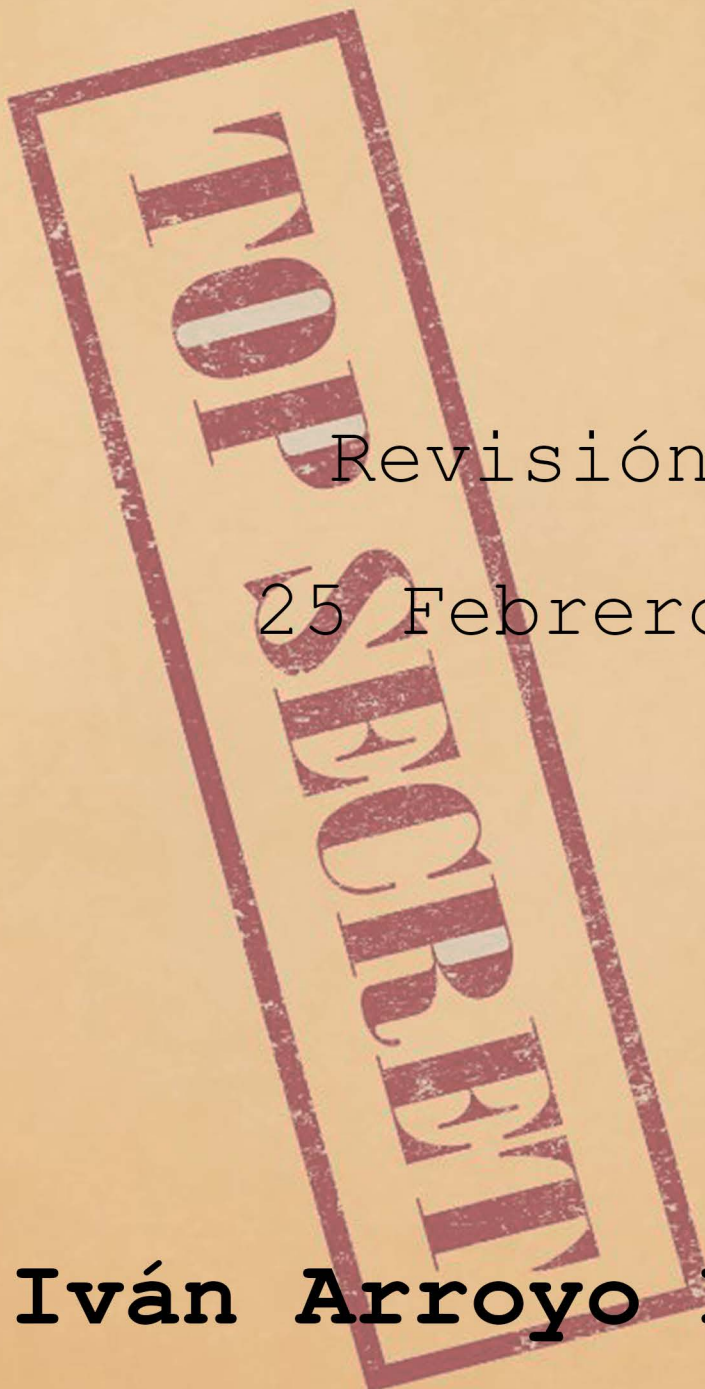
# **TEA TIME**

Documento de Diseño

Revisión II

25 Febrero 2017

**Iván Arroyo Burguillo**



# 1. Ficha del juego

## 1.1 Género

Aventura Gráfica, Estrategia, Puzzle

## 1.2 Audiencia

Juego destinado a todo aquel que busque una experiencia innovadora, un público "adulto" extenuado de las experiencias guiadas a las que acostumbra este medio.

## 1.3 Plataformas

Ps4, Xbox One y Pc

## 1.4 Modos de Juego

Modo historia, 1 jugador.

## 1.5 Temática

Detectivesca

## 1.6 Estética

Cartoon.

## 2. Descripción del Juego

### 2.1 Resumen

En el juego encarnamos al experimentado, condecorado y altamente valorado agente secreto Smith Summer, primer y último recurso en los casos más intrincados de la peligrosa Londres de los años 50, durante el transcurso de la Guerra Fría.

En esta ocasión, su archienemigo por excelencia, el malvado ruso Dr. Maybe, aunque frenado en múltiples ocasiones por el propio Summer, ha sobrepasado sus propios límites y ha activado una ojiva nuclear cuya explosión devastaría la ciudad entera de Londres.

Durante una auténtica carrera contrarreloj, donde tanto jugador como personaje contarán con una hora real, deberemos encarnar el difícil papel del agente Summer y parar los pies del Dr. Maybe para así impedir la que, sin nuestra ayuda, sería una de las mayores catástrofes del siglo XX.

A un nivel “menos literario” con este juego se busca eludir, la que, desde mi punto de vista, es una de las prácticas más populares y quizás nocivas en la difícil tarea de definir este medio menos como video y más como juego: la excesiva falta de libertad y confianza que se le ofrece al jugador normalmente.

Es decir, se buscaría ofrecer una experiencia poco guiada o encauzada; una experiencia en la que el propio jugador sea quien decida, bajo sus propias reflexiones y conclusiones, cuál será el siguiente paso que dará nuestro personaje, que aunque posee un papel importante en el transcurso de la aventura, dará relevo al que, sin ninguna duda, es el auténtico protagonista de nuestra historia, la investigación y el raciocinio del propio jugador.

Bajo un punto de vista isométrico, dirigiremos al agente Summer en la intrincada y laberíntica trama que propone el Dr. Maybe. Aunque siempre estarás apoyado por la más avanzada tecnología, dotes y gadgets del agente Summer, nunca deberías olvidar la que, como jugador, será la herramienta más importante durante el juego: cerebro, papel y lápiz.

### 3. Personajes

**Smith Summer:** De complexión atlética y aspecto siempre cuidado, este clásico galán inglés fue reclutado desde muy joven por el Servicio de Inteligencia Británico debido a sus sorprendentes dotes deductivas. A pesar de tener un ratio del 100% de casos positivamente resueltos, nunca deja desatendidas sus mundanas y más altamente valoradas pasiones: las mujeres y el Martini removido, nunca agitado.

Siempre va ataviado con un traje betún italiano a medida, una elegante pajarita, gafas de visión nocturna/ultravioleta y un reloj con láser calorífico/cronómetro.

**Dr. Maybe:** Habiendo vivido bajo la larga y constante sombra de su némesis, el agente Smith, ya desde muy joven cultivó un odio y envidia sobrehumano. Esto le convirtió en un ser asocial y marginado que tuvo que buscar refugio en su mayor fascinación: los acertijos. Motivado por la tarea de crear el acertijo definitivo, indescifrable incluso para el maestro de la deducción, el agente Smith, no ha dudado en cruzar la línea de lo ilegal y convertirse en un criminal retorcido y peligroso.

Calvo como una bola de billar y de un físico espigado, larguirucho y pálido, siempre viste su traje tono malva, una característica mirada de desprecio y, como si de un complemento más se tratase, su leal compañero y único amigo: un pequeño gato calvo o sphynx.

## 4. Mecánicas del Juego

El juego propone desde el primer minuto de gameplay un objetivo claro, conciso y nunca alterable: detener al Dr. Maybe y desactivar la bomba que amenaza la ciudad.

Dicha amenaza se verá alertada por un continuo e inalterable indicador de tiempo en la parte superior de la interfaz del juego. Un cronómetro marcha atrás de una hora real que indica la aproximación al momento de detonación de la bomba, cronómetro del tipo digital que comienza con la marca 01:00 y que acaba en el 00:00 con el consiguiente fracaso del jugador, agente y fin del juego.

Aunque el indicador de fin del juego se convertirá en un intruso común y lógico en gran parte de las partidas, y más teniendo en cuenta que el juego no contará con ningún punto de autoguardado o “checkpoint”, dicho fin del juego no supondrá un fracaso en el sentido más literal de la palabra. Pues, aunque el jugador se verá obligado a iniciar el juego de nuevo desde el principio y aunque además perderemos los “avances” y objetos conseguidos durante el transcurso de su anterior partida, ningún jugador perderá la herramienta más útil en cualquier investigación: la información.

Voy a recurrir a un ejemplo bastante ilustrativo que sirve como microverso para esclarecer la filosofía del videojuego:

Durante una de nuestras primeras partidas necesitaremos abrir el refugio secreto del Dr. Maybe. En la puerta del mismo, de un acero irrompible, hay un dispositivo electrónico que requiere de una combinación de 4 dígitos para la apertura de la entrada. Esta combinación podrá ser descubierta en una localización lejana y ajena a la base secreta: la mansión personal del villano. En esta, pegado en la nevera con un imán encontraremos una nota con 4 números escritos. Dicha nota no pasará a formar parte de nuestro inventario para activarse al situarnos frente a la puerta que requiere la contraseña, sino que será su contenido el que nos interese. El jugador debería apuntar los dígitos en un papel pues la contraseña no variará en ninguna de las posteriores partidas y su apuntado servirá, en un futuro, no solo para abrir la puerta en todas las partidas, sino también para ahorrarnos posteriores visitas a la mansión y consecuentemente, ahorrar el tiempo que requiere dicha visita, algo imprescindible debido a que el tiempo no es un recurso que sobre en este juego.

Desde el inicio del videojuego, al entrar en el vehículo del protagonista, se nos abrirá un gps que mostrará un amplio abanico de localizaciones que podremos investigar. Estas localizaciones, desde el principio seleccionables y visitables, supondrán la totalidad de emplazamientos disponibles en el juego. No habrá ni un solo escenario desbloqueable o remarcado argumentalmente, sino que caerá en manos del jugador, la elección de qué escenario visitar y por qué razón. Esto no supondrá que el orden en que las visites sea indiferente o siempre correcto, sino que, recurriendo al ejemplo anterior, visitar el refugio

secreto, sin antes haber visitado la mansión que contiene la contraseña del refugio, será un error que supondrá un malgasto del tiempo de juego, puesto que además, cada viaje a un escenario en coche supondrá un gasto de tiempo dependiendo de la lejanía a la que se encuentre. Cabe resaltar que debido a la gran cantidad de escenarios, tareas y puzzles; y debido al poco tiempo del que disponemos durante la partida, será imposible completarlo en ninguna de las primeras partidas que se jueguen.

Habría que explicar un apartado clave en la filosofía del juego una vez aclarados sus conceptos claves en la mecánica: el tiempo es limitado y transcurre constante e inalterable. Su agotamiento supone el final del juego. Este fracaso es lógico y reiterado; pero siempre útil, debido a la posibilidad de retener información aprovechable en futuras partidas. La totalidad de escenarios visitables está disponible desde el inicio; sin embargo, el orden en que los visites no es indiferente.

Leyendo dichas claves, es fácil malinterpretarlas y suponer que el jugador tendrá que recurrir al proceso del “ensayo y error”, además del azar para avanzar en la aventura. Nada más lejos de la realidad, pues el juego ofrece claves argumentales a medida que avancemos que facilitan y convierten en natural el “siguiente paso”, unas, llamemoslo pistas, que aunque nunca evidentes, si que estarán disponibles y serán captables por el jugador según su nivel de percepción y/o ingenio.

## 5. Controles

La interfaz durante nuestras partidas será poco sobrecargada, pero clave. En la parte superior de la pantalla se mostrará el cronómetro marcha atrás, vital en el juego. En la esquina inferior izquierda se mostrará el objeto resaltado y utilizable. Dicho resalto se hará desde el menú inventario en el que saldrá la lista de objetos conseguidos y/o disponibles en el que podremos elegir el deseado. Esta elección supondrá que dicho objeto será utilizable, en cualquier momento, como en el caso de las gafas nocturnas o en el momento en el que sea posible su uso, como en el caso de la llave antigua, que solo será utilizable al situarnos frente a la puerta antigua. Además en este menú podremos elegir cada objeto para visualizar una representación tridimensional y rotable del mismo, para así poder encontrar pistas ocultas. Ejemplo: durante el transcurso de nuestra aventura nos dirigiremos hacia un busto de Alejandro Magno que al rotarlo descubriremos sobre su base un botón rojo que abre una entrada secreta detrás de un estante en una librería.

Y sobre la cabeza del protagonista aparece el botón Acción cuando la interacción con un objeto del escenario sea posible.

En pc: el personaje caminará hacia el punto exacto en el mapa en que situemos el cursor y clickeemos. Dicho click servirá también para interactuar tanto con personas como con objetos del escenario, además de poder abrir el inventario al clicar en la esquina inferior izquierda de la pantalla donde se mostrará el acceso directo. El mapa se nos mostrará con la tecla M. Con la tecla ESC se abrirá el menú donde podremos salir del juego o reiniciarlo.

En consolas: el personaje caminará con el joystick; el mapa se nos mostrará con FLECHA ARRIBA; con el botón X en Ps4 y el botón A en Xbox podremos interactuar con objetos y/o hablar con personas; con el botón O en Ps4 y el botón B en Xbox tendremos la posibilidad de abrir el inventario, donde podremos seleccionar distintos objetos coleccionados en la partida, para así resaltarlos en la parte inferior izquierda de la pantalla y hacer posible su interacción; con el botón START abriremos el menú donde podremos salir del juego o reiniciarlo.

## 6. Puntos Clave

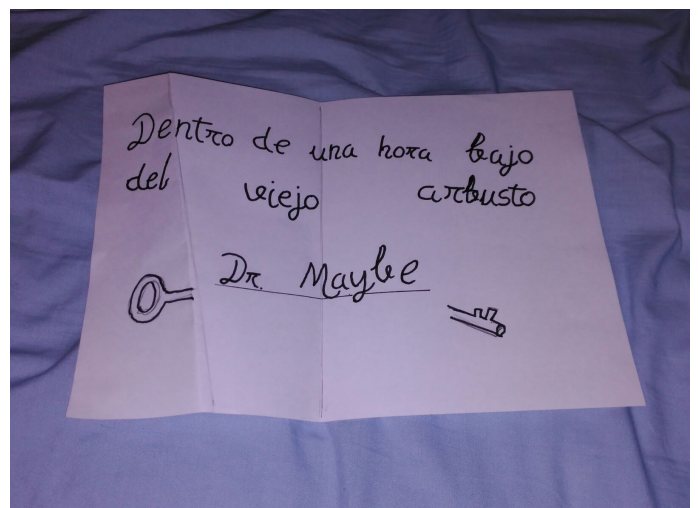
Aunque ya he hablado de ello en anteriores apartados, creo firmemente que uno de los puntos clave y diferenciadores es la libertad otorgada al jugador, una libertad diferente a la mayoritariamente vista en, por ejemplo, los juegos sandbox o las aventuras de toma de decisiones, en las que, aunque la sensación de libre albedrío está presente, en ocasiones, entra en conflicto con la parte más argumental del juego que se impone para contar una historia.

Con la palabra libertad no quiero confundir y hacer creer al público objetivo que en este juego puedes hacer lo que quieras y escribir tu propia historia; sino que hablo de un sentido menos literal de la palabra libertad, ofrezco una libertad al pensamiento y decisión del jugador, una libertad frente a la que nunca se interpone el propio juego. Por ejemplo, si en una cinta grabada encontrada, oyes de fondo el claxon característico de los trenes, así como su traqueteo y decides ir a continuación a la estación a investigar, esta decisión será tuya, no una imposición argumental. Pues, el jugador será libre de cometer un error e ir al hospital abandonado, por ejemplo.

Esta libertad de pensamiento es importante para desarrollar el segundo punto clave: Sentirte como un auténtico detective. Que las decisiones las tomes tú mismo y no estén encauzadas es vital a la hora de definir el nivel de interactividad que ofrece el juego. Dicho nivel de interactividad será muy poco para favorecer y provocar una interactividad mayor con el mundo real físico. Con esto quiero decir, que el mando o teclado, no serán más que un medio para dirigir los pasos de nuestro protagonista, pero para dirigir sus pensamientos, lo mejor será usar nuestro cerebro, papel y lápiz en la vida real.

El uso del papel no se limitará a la toma de notas para ahorrar tiempo en futuras partidas, sino que exigirá una interactividad física en el desarrollo de algunos puzles.

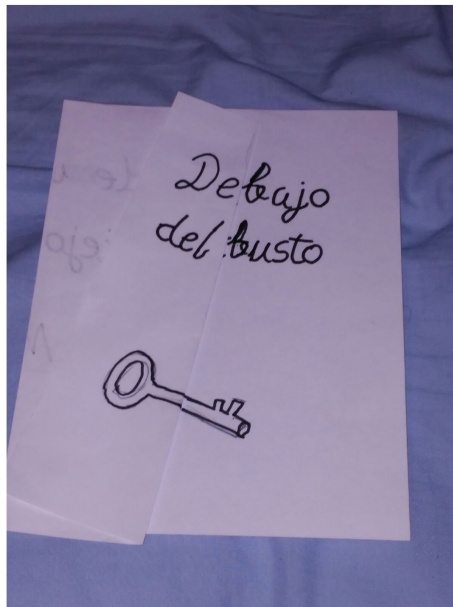
Por ejemplo: en el puesto de vigilancia de uno de los secuaces del Dr. Maybe encontraremos una carta del villano dirigida a su secuaz en el que le relata instrucciones para su próximo movimiento. En ella podemos leer un mensaje errático y críptico, pero en el papel en el que está contenido el mensaje podemos ver unas marcas de dobleces.





El juego no ofrece ningún botón u opción para plegar la carta por dichas dobleces, si no que será el jugador el que en su casa tendrá que reproducir el contenido de la carta, doblarlo por los puntos que verá en su pantalla y descubrir el mensaje oculto.

El cual dirigirá nuestra atención sobre el busto mencionado en el anterior apartado.



Otro punto clave es el tiempo. Aunque no es lo más novedoso u original, debido a que ya ha sido utilizados en otros juegos, creo que la forma en la que está explotado en este videojuego ofrece una vuelta de tuerca frente a la competencia.

El agobiante cronómetro marcha atrás ya ha sido utilizado antes; sin embargo, el carácter literal de tiempo de este videojuego si que ofrece un punto extra de originalidad. Todos los escenarios ofrecen una serie de eventos que suceden siempre en el mismo momento temporal, y todos paralelos entre sí.

Un ejemplo esclarecedor de este punto sería el caso de uno de los secuaces del Dr.Maybe: este secuaz sale a fumar entre el minuto 35 y 55 del juego. Esto quiere decir que en absolutamente todas las partidas sucederá este evento en ese mismo momento, eso convierte esa franja horaria en la más óptima para entrar a hurtadillas en su puesto de vigilancia.

El último punto, aunque menos clave, es importante a la hora de definir el carácter del videojuego: su humor. Inspirados por el humor inglés, el juego contará los eventos bajo un tono poco serio y despreocupado, que exagerará las capacidades del agente y la incompetencia de su némesis.

## 7. Audio

Su banda sonora estará compuesto por temas inspirados en el Rock de los 50 con fuerte influencia por el Jazz, en cuyas orquestas destacarán viento y percusión.

A modo de leitmotiv se intentaría componer unas tonadillas “memorables” cortas y pegadizas que servirán como indicador de ciertos progresos argumentales. Por ejemplo, al resolver un puzle, sonaría una tonadilla de carácter alegre y chulesco; o al aparecer el Dr. Maybe en escena, una tonadilla más lenta y de tonalidad más grave.

Tanto a nivel musical, como a nivel de efectos sonoros, todo el audio del juego estará envuelto por un ruido del tipo vinilo para conferir a todo el juego de un aroma a cine clásico.

## 8. Flujo y Narrativa

### 8.1 Resumen de los primeros cinco minutos

Nada más abrir el juego aparecerá la interfaz del menú de inicio con tres rótulos posicionados en el centro de la pantalla:

-START GAME: Al pulsar este rótulo comenzará el juego, pero antes de empezar aparecerá una nota informativa: -Coge lápiz y papel, detective, lo va a necesitar.

-OPTIONS: Al accionar este rótulo podremos ajustar el nivel del audio y/o del brillo y podremos cambiar el idioma del juego.

-EXIT: Al presionar este rótulo saldremos del juego.

Encarnando el papel del agente Summer nos encontraremos en un bar seduciendo a una bella dama mientras sujetamos con la mano izquierda un martini removido que nos acaba de ofrecer el camarero, en el momento en el que la joven está sonriendo sutilmente surge un misterioso zumbido procedente de la televisión del bar.

El agente Summer interrumpe el cortejo para ver el origen de las interferencias, inmediatamente después aparece la imagen del Dr. Maybe por la pantalla de la televisión, dirigiéndose al agente Summer, informa de la existencia de una ojiva nuclear cuya explosión produciría la destrucción completa de la ciudad de Londres. Según informa con tono juguetón, hay una remota posibilidad de detener la detonación, pero para ello tendrá que acceder a jugar a un juego sin reglas. Al final del video se ve como una gaviota cae en picado sobre la cabeza del Dr. Maybe, el cual, al intentar apartarla, empuja la cámara que le estaba grabando y enfocando lo que parece ser un barco, para después así cortarse la transmisión.

El agente Summer tiene una hora para descubrir la localización de la ojiva nuclear, desactivarla y así poder salvar la vida de millones de personas.

El videojuego comienza a la salida del club, donde lo primero que nos llamara la atención sera el flamante coche negro aparcado a unos pocos centímetros de nosotros. Al acercarnos a él y pulsar la tecla acción se nos abrirá un mapa GPS con el nombre de las localizaciones a las que podremos viajar.



En un juego de estas características con la libertad por bandera, es difícil predecir los pasos de un jugador medio, sin embargo, si ha estado atento a las pistas dispuestas durante el video amenaza del villano, el lógico paso siguiente sería visitar el puerto, localización, que a modo de tutorial intuitivo, será de las más cercanas a nosotros.

Tras una corta animación (leitmotiv para cada viaje) en la que el agente se calza unos guantes de cuero, pone las manos sobre el volante y arranca el coche a toda prisa, el cronómetro de la parte superior marcará un claro -5 y veremos cómo se reducen 5 minutos al tiempo anterior.

Al bajar del coche en el aparcamiento del puerto podremos hablar con varios trabajadores que están descargando cajas de un barco. Entre todos ellos nos permitirán conocer, que un tipo calvo de aspecto misterioso acababa de bajar del barco y se había marchado a toda prisa en un coche conducido por un mayordomo, uno de ellos también explica que durante el viaje, el tipo calvo se había estado atiborrando de pescados crudos y que no le extrañaba que todas las gaviotas del puerto le hubiesen marcado como objetivo.

En uno de los cubos cercanos a las personas, el protagonista podrá añadir un pescado a su inventario, el cual podrá ser intercambiable con una gaviota posada en una claraboya abandonada por el objeto que porta en el pico.

Haciendo esto obtendremos *llave de mansión*, que al rotarla desde el inventario nos permitirá ver que en el dorso del llavero pondrá escrito Joe Mill's Hills. Localización cercana al puerto en el que nos encontramos.

Introducción y resumen rápido de una de las estrategias lógicas posteriores a estos primeros 5 minutos: si el jugador visita Joe Mill's Hills posteriormente, una vez dentro de la mansión, descubrirá una nota del mayordomo en la que indica que este siempre deja una llave cerca de la entrada bajo una piedra hueca, por lo que los jugadores más avisados evitarán visitar el puerto en posteriores partidas e irán directamente a Joe Mill's Hills, buscarán bajo la piedra y entrarán en la mansión, con el consecuente ahorro de tiempo.

## 8.2 Estructura

El juego cuenta con todos sus escenarios o niveles disponibles desde el principio.

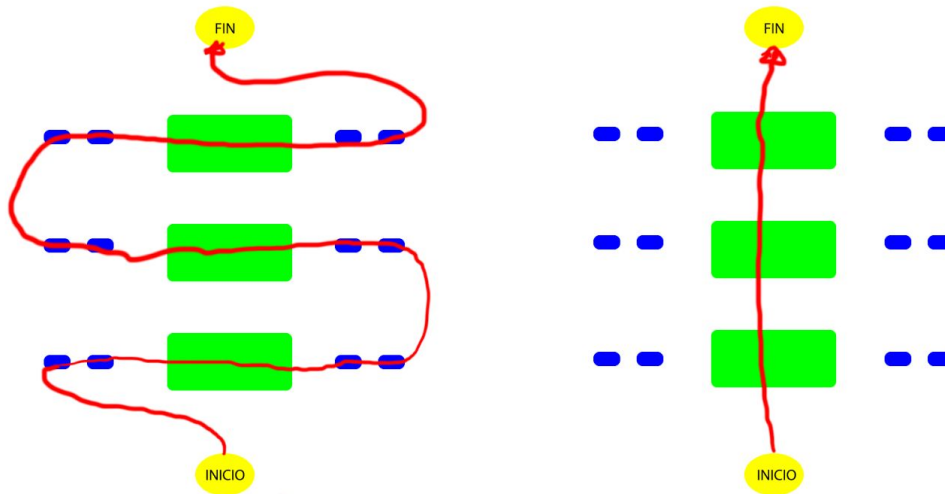
Todos ellos cuentan con, como mínimo, un elemento que desencadena el avance natural dentro del juego de camino a su final. No obstante, según la naturaleza de dicho elemento podríamos dividir los escenarios en dos categorías:

**Los escenarios con elementos informativos:** la mayor parte de los escenarios del juego son de esta naturaleza.

Aunque es importante examinarlos, su visita no será imprescindible en todas las partidas que juguemos. Esto se debe a que los elementos que contienen son de carácter revelador, es decir, que dicho contenido tendrá la posibilidad de ser memorizado o manuscrito por el jugador en un folio, convirtiendo su revisita en una decisión prescindible.

**Los escenarios de imprescindible visita:** los elementos que contienen son de un carácter físico, vital para el avance en cada partida. Algun ejemplo de esta clase de elementos son: la llave antigua y el boleto de entrada al barco. Su número es menor para impedir el factible hastío del jugador debido a la obligada reiteración que se le impone para su avance.

Esta división provoca otra segmentación en la forma en la que el jugador avanza de escenario en escenario. Pudiendo así separar lo que denomino la lógica primera partida (izquierda en el esquema) y la lógica última partida (derecha).



*Los escenarios de imprescindible visita van representados en verde, y en azul los informativos.*

Aunque ninguno de los dos órdenes representados son los que obligatoriamente van a protagonizar los jugadores, debido a la amplia libertad presentada y a las numerosas rutas alternativas o puertas traseras de las que dispondrán.

## 9. Descripción del juego en un Tweet

El Dr. Maybe cree que ya ha ganado ¿Serás capaz de pararle los pies y salvar el mundo en menos de una hora? #TeaTime