









## DOCUMENTO DE DISEÑO



CHARLOTTE


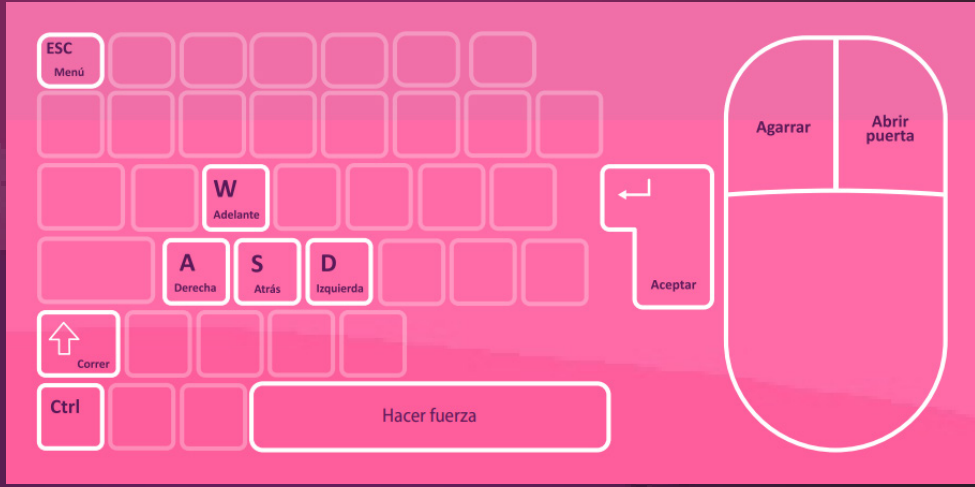


Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño

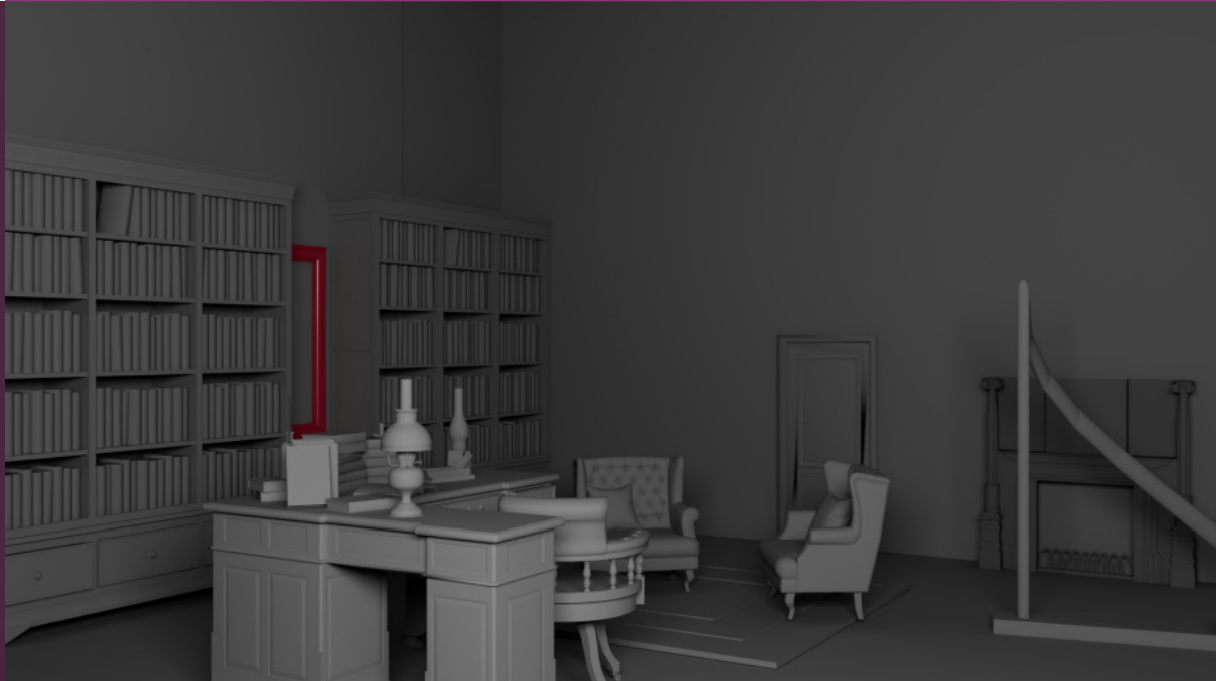
CAMPO		DESCRIPCIÓN									
CONCEPTO											
Título	Charlotte										
Estudio/Diseñadores	Scarleth Salinas										
Género	Survival Horror / Terror y supervivencia / Escape.										
Plataforma	Ordenador										
Versión	1.0										
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	El señor Brown deja a sus dos hijos mellizos de seis años de edad a cargo de una niñera adolescente llamada Kate, quien empezará a vivir sucesos extraños dentro de la gran mansión de la familia Brown, al punto de tener que escapar y encontrar la salida al exterior.										
Categoría	<p>Charlotte es un video juego de escape, en el género de terror y supervivencia en tercera persona, existen juegos de esta misma categoría, entre estos podemos encontrar videojuegos como “Little Nightmares” y “Escape First”, videojuegos en donde la idea principal es escapar, sumado de terror psicológico y obstáculos que retrasan la solución del video juego.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>-Videojuego Little Nightmares.</p>										
Licencia	No está basado en libros o películas, este videojuego fue inspirado a través de un sueño que tuvo la diseñadora y luego anotó.										
Mecánica	El jugador debe superar etapas en tiempos determinados o vuelve a empezar la partida con menos tiempo, es estratégico, por lo cual debe ir descubriendo pasadizos secretos y objetos para ganar más tiempo y no ser atrapado por los gemelos Brown.										
Tecnología	<p><b>DATOS DE HARDWARE</b>                  Formato: Distribución digital (Steam, Psn, Xbox life, etc)                  Dispositivos de entrada: Teclado, mouse, audífonos.</p> <p><b>DATOS DE SOFTWARE</b>                  Motor gráfico: Unity, OpenGL (en Windows, Mac y Linux).                  Plataformas: Ordenadores.</p>										
Público - Clasificación	<p>Clasificación por edades en videojuegos (Chile)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;">8 años o más</td> <td style="width: 30%;">Videojuego no recomendado para menores de 8 años por contener un porcentaje menor de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales o violencia.</td> <td style="width: 15%;">Mayores de 8 años</td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> </tr> </table>						8 años o más	Videojuego no recomendado para menores de 8 años por contener un porcentaje menor de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales o violencia.	Mayores de 8 años		
	8 años o más	Videojuego no recomendado para menores de 8 años por contener un porcentaje menor de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales o violencia.	Mayores de 8 años								
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO											
Charlotte es un videojuego inspirado en un sueño donde la diseñadora Scarleth Salinas, sueña que es una niñera adolescente y un vecino millonario y misterioso la solicita para cuidar a sus hijos mellizos. Al llegar a la mansión el día del cuidado, Scarleth no encontraba a los niños en ninguna parte de la casa, hasta que los encuentra en un sótano metidos en una jaula cerrada con llaves, al abrir la jaula los mellizos están hambrientos y la atacan, Scarleth empieza a correr y tratar de encontrar una salida en la gran Mansión. Una vez logra salir, el sueño siempre fue un flashback, ya que una Scarleth más adulta se ve hablando ante una prensa inaugurando un videojuego basado en esta											

Charlotte es un videojuego inspirado en un sueño donde la diseñadora Scarleth Salinas, sueña que es una niñera adolescente y un vecino millonario y misterioso la solicita para cuidar a sus hijos mellizos. Al llegar a la mansión el día del cuidado, Scarleth no encontraba a los niños en ninguna parte de la casa, hasta que los encuentra en un sótano metidos en una jaula cerrada con llaves, al abrir la jaula los mellizos están hambrientos y la atacan, Scarleth empieza a correr y tratar de encontrar una salida en la gran Mansión. Una vez logra salir, el sueño siempre fue un flashback, ya que una Scarleth más adulta se ve hablando ante una prensa inaugurando un videojuego basado en esta experiencia, pero agregándole situaciones inocentes y de jugabilidad a historia, como la niñera tirándole dulces que va encontrando por el paso a los niños y así no la intenten comer a ella. Actualmente este sueño fue modificado para adaptarse a un proyecto universitario, el cual como requisito era darle una visión educativa y con un factor social, por lo que el juego tiene como concepto la “protección a la familia” llevado al ámbito de la importancia de una buena alimentación para evitar el desarrollo de la hiperactividad en los niños. A pesar de que la idea principal del videojuego tuvo que ser limitado a estas instrucciones, se logró adaptar al concepto y la idea y visión principal del juego de una manera anexa a la universidad, pudo tomar rumbo.

### MECÁNICA DEL JUEGO

Cámara	<p>Charlotte es un videojuego tridimensional con una vista de cámara fija en ángulo frontal, con un plano general para mostrar a los personajes completos y a su entorno en especial. Puede variar en el caso de las cinemáticas, donde se puede jugar con los ángulos y planos según corresponda. El personaje puede moverse en sus 360° y recorrer los escenarios, pero con una vista de cámara fija y plano general. Ej: videojuegos como Nier automata o Little nightmares.</p> 
Periféricos	Teclado, mouse y audífonos.
Controles	
Puntaje	<p>Este videojuego se divide por 3 etapas, solamente la primera etapa contiene puntajes, para poder completar la etapa, Charlotte debe cumplir con los caprichos de los mellizos los cuales le darán poco tiempo y terminar con una nota 10 dada por los niños, de lo contrario pierde el juego y vuelve a empezar desde 0.</p>

## INTERFACES



## NIVELES

Título: El juego consta de 3 etapas que se dividen en 2 días de trabajo de Charlotte. (Día 1, Día 2, Escapa de la Mansión).

Descripción: EL primer nivel concurre el primer día de trabajo. Charlotte debe completar el trabajo de niñera de buena forma, donde debe mantener a los niños felices, según instrucciones que el padre vaya dejando, como horarios de colación, juegos y siesta.

En el nivel 2 concurre en el día 2 de trabajo. Charlotte debe buscar a los gemelos por la mansión hasta encontrar su ubicación en el sótano de la mansión, ellos se encontrarán encerrados en una

Descripción: EL primer nivel concurre el primer día de trabajo. Charlotte debe completar el trabajo de niñera de buena forma, donde debe mantener a los niños felices, según instrucciones que el padre vaya dejando, como horarios de colación, juegos y siesta.

En el nivel 2 concurre en el día 2 de trabajo. Charlotte debe buscar a los gemelos por la mansión hasta encontrar su ubicación en el sótano de la mansión, ellos se encontrarán encerrados en una jaula y allí debe encontrar alguna herramienta para abrir la jaula.

El objetivo del nivel 3 concurre el día 2 de trabajo escapar de la mansión brown y buscar la salida pasando por todas las habitaciones de la mansión, luego de que los gemelos la atacasen en el sótano y la persigan por toda la Mansión

Progreso: El progreso del juego se refleja desbloqueando escenarios en el mapa. Estos en un comienzo no se van a ver e irán apareciendo conforme se desbloqueen escenarios.



#### PERSONAJES

Nombre del Personaje	Charlotte
Descripción	<p>Género: Femenino.                      Edad: 16 Años.                      Altura: 1.61 cm                      Peso: 55 kg                      Descripción del pelo: Rubio y puntas rosas con acabado celeste, muy largo.                      Descripción de los ojos: Ojos morados, redondos y grandes, con pestañas largas.                      Descripción de la piel: Piel clara-rosada y suave.                      Postura: Erguida, buena postura.                      Defectos: síndrome de Alejandría. (ojos morados).</p>





**ENEMIGOS**

Nombre	Melody Brown
Descripción	<p>Edad: 6 Años.          Altura: 1.24 cm.          Descripción del pelo: Naranja y corto. Descripción de los ojos: Ojos azules, redondos y grandes. Descripción de la piel: Piel pálida con pecas.          Postura: Erguida, buena postura. Apariencia: Melody es una pequeña muy seria, es de contextura gruesa, su cabello es corto y de color anaranjado, lleva un vestido ordenado de color morado, zapatos negros bien lustrados y calcetines blancos de malla.          Defectos: sufre de sobrepeso. Aptitudes físicas: come muchas golosinas, y es muy introvertida, es sedentaria.          Aspectos hereditarios: El cabello anaranjado y las pecas son heredadas por la familia de su Padre, quienes son descendientes de alemanes que emigraron a Estados Unidos.</p>



Nombre	Mason Brown
Descripción	<p>Género: Masculino. Edad: 6 Años.          Altura: 1.24 cm          Descripción del pelo: Naranja y corto. Descripción de los ojos: Ojos azules, redondos y grandes.          Descripción de la piel: Piel pálida con pecas.</p> <p>Postura: Erguida, buena postura. Apariencia: Mason es un niño sonriente, es de contextura gruesa, su cabello es corto y de color anaranjado, lleva ropa cómoda y ordenada.          Defectos: sufre de sobrepeso. Aptitudes físicas: Su boca está sucia con chocolate, es introvertido, casi no juega como un niño normal, por lo que esto afecta a su sedentarismo.          Aspectos hereditarios: El cabello anaranjado y las pecas son heredadas por la familia de su Padre, quienes son descendientes de Alemanes que emigraron a Estados Unidos.</p>
Imagen	