

**TRABAJO FIN DE GRADO
BELLAS ARTES**

2024-2025



MENCIÓN

Artes Visuales

TÍTULO

Game Design Document, Call Me.

ESTUDIANTE

Tuz Guevara, Karin Alanys

TUTOR/A

Mantilla Pousa, Adrian



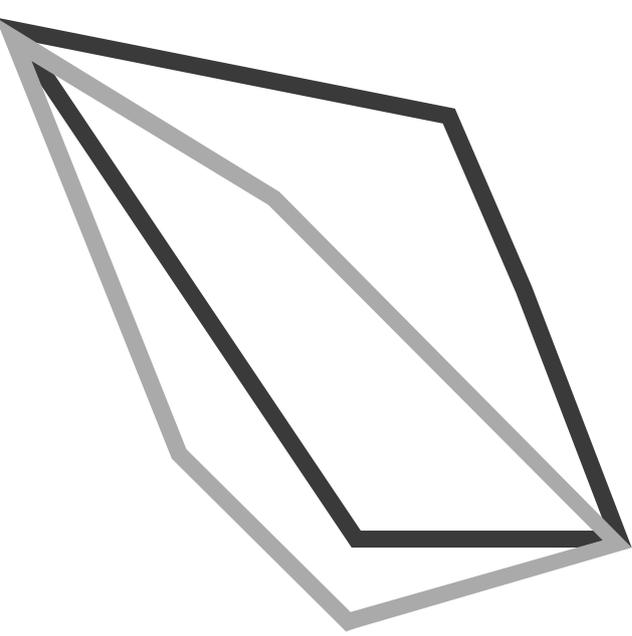


PALABRAS CLAVE

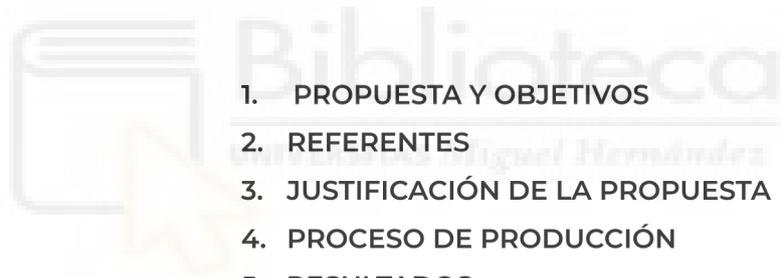
videojuego, jugabilidad, pixel art, diseño

RESUMEN

Este proyecto consiste en la creación de un Game Design Document (GDD) para el videojuego Call Me, centrado en el desarrollo de mecánicas que se integran con la narrativa del mundo, generando una experiencia inmersiva donde jugabilidad y contexto emocional se articulan de forma coherente.



INDICE



1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	03
2. REFERENTES	05
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	09
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	11
5. RESULTADOS	14
6. BIBLIOGRAFÍA	16

1.PROPUUESTA Y OBJETIVOS

“La felicidad real no se encuentra en la ausencia de problemas, sino en la libertad de enfrentarlos.”

— Peter McWilliams

A lo largo de la historia, la humanidad ha utilizado la narración de historias como un medio fundamental de expresión y construcción de mundos, evolucionando desde tradiciones orales a medios digitales interactivos que permiten a los jugadores una capacidad sin precedentes en la exploración narrativa, sirviendo tanto como entretenimiento como método para explorar cuestiones sociales complejas, desafiando el modelo de consumo pasivo de los medios tradicionales.

Nuestra historia se ha creado no sólo a través de hechos verificables sino también a través de la imaginación colectiva y narrativas compartidas. Crecemos a través de nuestras vivencias y los relatos que nos acompañan, así como la ciencia ha evolucionado con el tiempo, los métodos mediante los cuales contamos historias también han sufrido una transformación significativa, particularmente con la llegada de los medios interactivos digitales, a pesar de que parte de esta evolución es para el entretenimiento, también forma parte del deseo de encarnar las sensaciones de vivir en mundos completamente ficticios ajenos a nuestra monótona realidad.

Este proyecto sostiene que los videojuegos, específicamente los juegos basados en narrativas como el propuesto "Call Me", sirven como herramientas poderosas para examinar problemas sociales contemporáneos y fomentar la empatía a través de la narración interactiva. En este encarnamos a una chica en su día a día, el juego se centrará en una mezcla de diversos módulos pequeños que siguiendo los géneros de novela gráfica y Point n click , forman parte de la historia.

Es así que con este proyecto reforzamos el hecho de que los medios interactivos, en particular los videojuegos con fuertes elementos narrativos, brindan oportunidades únicas para abordar cuestiones sociales a través de experiencias empáticas de los jugadores, demostrando en última instancia el potencial del medio como herramienta para el comentario y el cambio social. En este caso nos plantamos como desarrolladores centrándonos en la creación de un GDD donde se profundizará en las mecánicas y también en el aspecto narrativo del mismo.

1.1. Objetivo General

Creación y desarrollo de un GDD para un videojuego donde se priorice la experiencia del usuario y la inmersión del jugador.

1.2. Objetivos Específicos

Creación de una guía básica que comprenda todas las fases y pasos al momento de diseñar un videojuego.

Idear una narrativa interesante y envolvente para el desarrollo de un videojuego.

Desarrollar una jugabilidad centrada en las variables de un grupo de módulos.



2.REFERENTES

“Los videojuegos son un medio en el que el creador puede expresarse a través de la interactividad.”

— Hideo Kojima, en entrevista con *Rolling Stone*, 2015.

Los aspectos técnicos del diseño del juego demuestran que el diseño mecánico cumple una función narrativa como una parte fundamental dentro de la invención de mundos en los videojuegos, es la definición de estas reglas que establecen los límites y la coherencia interna del universo creado, que podemos mejorar la eficacia que requieren los marcos mecánicos que respaldan la narrativa, como lo evidencian títulos exitosos como *Papers Please*, que integra a la perfección la mecánica del juego con el comentario social sobre la opresión burocrática.

La integración mecánica con la narrativa crea una resonancia emocional, como se evidencia en "Brothers: A Tale of Two Sons", donde la división del esquema de control entre dos personajes amplifica la experiencia emocional del jugador durante momentos cruciales de la trama, lo que demuestra que las mecánicas pueden mejorar la narración en lugar de distraerla creando momentos inolvidables.

Es por esto que estos límites pueden abordarse desde dos dimensiones: por un lado, las leyes físicas y narrativas que rigen el mundo del juego, y por otro, los límites establecidos a través de la jugabilidad, que condicionan la forma en que el jugador puede interactuar con ese mundo. En este proyecto, el enfoque se centra principalmente en la jugabilidad. Uno de los ejemplos más importantes para la conceptualización de sus mecánicas es *Papers please*, un videojuego que marcó un hito gracias a su estructura sencilla pero poderosa, basada en la aprobación o rechazo de pasaportes, y que logró fusionar de forma ejemplar la mecánica con una narrativa profunda.

“Games make us feel like we are part of something bigger. They make us feel useful and powerful. They give us a chance to shine. They matter.”

— McGonigal, 2011, *Reality is Broken* p. 28

Como sostiene Jane McGonigal (2011), los juegos ofrecen una estructura que nos desafía a través de obstáculos voluntarios, permitiéndonos explorar nuestras fortalezas personales. Esta perspectiva es evidente en *Papers, Please*, donde el jugador se enfrenta a decisiones morales dentro de un sistema rígido, revelando su empatía, criterio ético y límites personales a través de la mecánica del juego.

A partir de este modelo, tomamos la esencia de recibir múltiples NPCs con variaciones entre sí, creando una dinámica interactiva donde cada cliente representa una decisión, un riesgo y una consecuencia.

Además, el análisis de juegos como Please, Don't Touch Anything y Keep Talking and Nobody Explodes revela cómo los sistemas de juego modulares pueden crear tensión y cooperación, lo que respalda el argumento de que la complejidad mecánica puede mejorar el impacto narrativo en lugar de restarlo. Estos juegos influyeron directamente en el diseño de la jugabilidad modular del proyecto, permitiendo que los elementos interactúen entre sí de forma dinámica y desafiante según las necesidades narrativas o del cliente en turno.

Finalmente, Iron Lung fue tomado como ejemplo de cómo la simplicidad mecánica puede potenciarse gracias a una ambientación sólida, un diseño sonoro inmersivo y una narrativa inquietante. Este enfoque demuestra que una jugabilidad contenida puede adquirir profundidad mediante la atmósfera, el sonido y las sensaciones, elementos que también alimentan la experiencia emocional y exploratoria del jugador en nuestro proyecto.

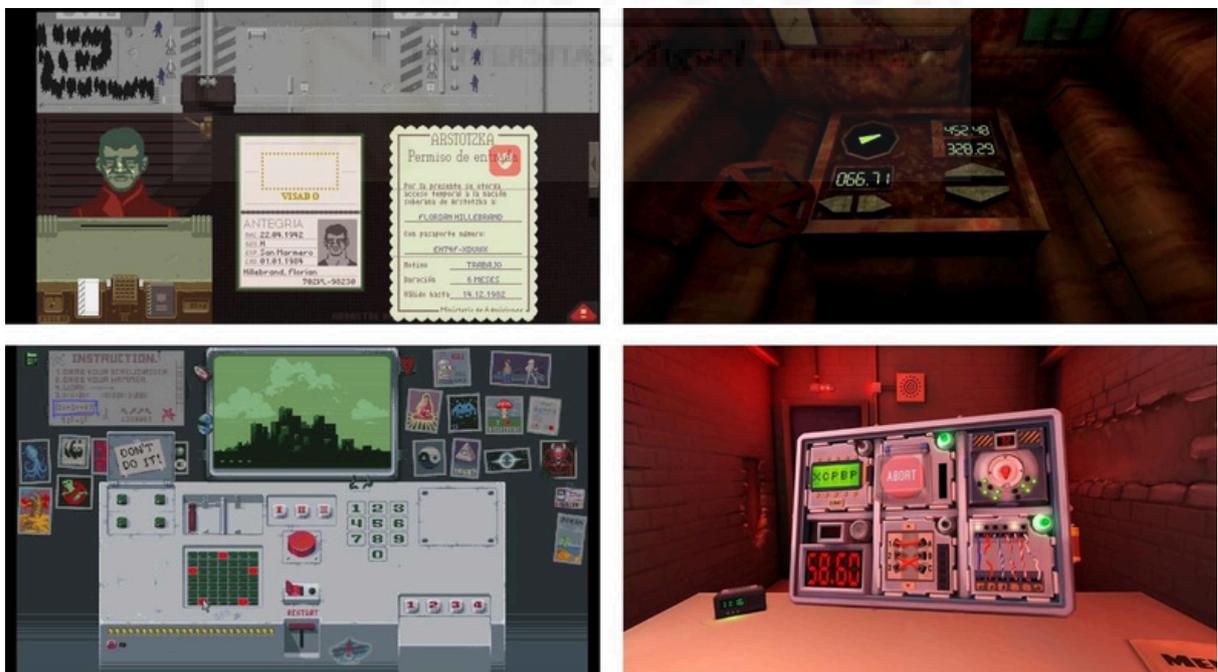


Fig. 1.

Como complemento a estos elementos mecánicos, el diseño visual sirve para reforzar el contenido temático de un videojuego y representa un componente fundamental en la experiencia del jugador, ya que contribuye directamente a la narrativa, potencia la atmósfera emocional y transmite sensaciones clave a través de la imagen. Más allá de

lo estético, el diseño visual cumple una función narrativa activa, siendo una extensión del mundo que se quiere representar.

Existen numerosos videojuegos con estéticas visuales distintivas, en este caso VA-11 HALL-A: Cyberpunk Bartender Action es un título que utiliza pixel art para construir una atmósfera distópica coherente con su narrativa. La organización visual de su interfaz incluyendo la disposición de los personajes (clientes), la barra y la máquina de bebidas sirve como referencia para estructurar los módulos y cuadros de texto que compondrán la pantalla principal de Call Me. Un enfoque similar se observa también en Coffee Talk, donde la interfaz está diseñada para facilitar la inmersión emocional a través de una presentación clara y expresiva.

Por otro lado, The Red Strings Club aporta una inspiración clave en cuanto a manejo del color y ambientación íntima. La atmósfera discreta y emocional que se genera en los diálogos entre personajes, especialmente en el espacio del bar donde Donovan sirve bebidas, se toma como punto de partida para diseñar la cabina o “confesionario” en Call Me. Esta cabina será el espacio central del juego, y busca transmitir una sensación de cercanía, encierro y vulnerabilidad, alineada con el tono emocional de la narrativa.



Fig. 2.

Finalmente, los elementos temáticos abordan cuestiones sociales contemporáneas. Tales como la guerra, la migración forzada, la crisis de refugiados, la pérdida de privacidad, violencia de género, aislamiento social y la salud mental post pandemia; estos son temas a tratar dentro del mundo de Call me, al igual que títulos como Fallout, que a pesar de no topar todos estos temas, se encuentra dentro de un mundo distópico con una identidad visual retrofuturista, que sobrevive a un apocalipsis nuclear, manteniendo una apariencia tecnológica anticuada pero funcional, cargada de nostalgia y decadencia. Nosotros por otra parte sobrevivimos a estos cambios que

ocurren en silencio dentro de nuestra sociedad actual, el proyecto funciona igual que el género atompunk en su momento, como un reflejo de las consecuencias de nuestros actos como conciencia colectiva mundial.

Esta estética ha sido adoptada como base para la identidad visual de Call Me, que se desarrolla en un contexto postapocalíptico tras dos grandes catástrofes que transformaron radicalmente su mundo. La presencia de tecnología obsoleta pero adaptada al futuro no solo define la apariencia del entorno, sino que forma parte activa del desarrollo narrativo. Todos los módulos y objetos que utiliza la protagonista nacen desde esta visión estética, funcional y simbólica.

Los mundos que emergen de las cenizas de civilizaciones anteriores han sido una constante en la narrativa audiovisual y literaria distópica. En este sentido, obras como Un Mundo Feliz de Aldous Huxley inspiran la concepción funcional de los módulos dentro de la cabina de Call Me, los cuales están diseñados no solo para satisfacer necesidades sensoriales, sino también psicológicas y emocionales de los NPCs, afectados por el trauma y el aislamiento del nuevo orden mundial.

Además, se incorpora una dimensión psicológica y de tensión narrativa desde la perspectiva de la protagonista. Al igual que en el videojuego The Closing Shift, la historia presenta una situación de acoso constante por parte de un NPC anónimo, lo cual alimenta la sensación de opresión, vulnerabilidad y amenaza que define la ambientación del juego. Esta relación tensa y ambigua entre la protagonista y su acosador se convierte en un eje narrativo principal, marcando el tono emocional del proyecto y profundizando la inmersión del jugador en un mundo donde la tecnología, la desesperación y la vigilancia se entrelazan constantemente.

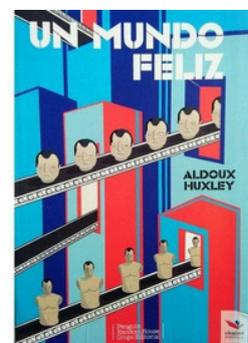
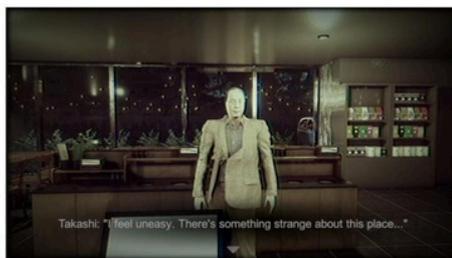
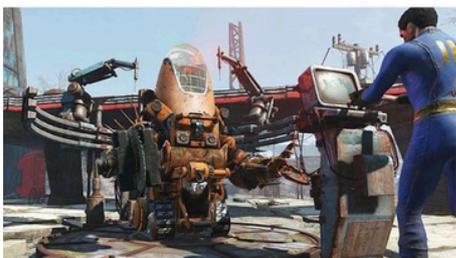


Fig.3.

3.JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

“Aquel que tiene un porqué para vivir puede soportar casi cualquier cómo.”

— Nietzsche, F. (2005). *El crepúsculo de los ídolos*

El entretenimiento siempre ha sido una parte fundamental de la historia humana, y la capacidad de dissociarnos de nuestro entorno se ha convertido en un medio de supervivencia psicológica, permitirse un momento para ver otros mundos a través de los ojos de personajes intrépidos o que atraviesan momentos difíciles con resiliencia llena de cierta manera nuestras monótonas vidas. Es así que dentro de estos medios se encuentran los videojuegos, una parte crucial dentro de la cultura.

El desarrollo de “Call Me” opera dentro del marco del imaginario colectivo de creación de mundos alternativos que reflejen y critiquen las realidades sociales contemporáneas. Como parte de este proyecto, se busca generar una profunda inmersión del usuario en este universo narrativo. Nos enfocamos en el uso de mecánicas simples, sostenidas principalmente en la memoria muscular, para lograr una respuesta dopaminérgica ante los logros del jugador, sin romper con el hilo narrativo del juego. Esta estrategia busca mantener un equilibrio entre lo lúdico y lo reflexivo, permitiendo que la experiencia jugable potencie, en lugar de interrumpir, el mensaje del juego. Este Game Design Document (GDD) tiene como propósito detallar cuidadosamente las mecánicas, la narrativa y los elementos visuales necesarios para construir una experiencia inmersiva, significativa y crítica, que invite al jugador a reflexionar sobre los dilemas éticos y morales propios del mundo.

“El mundo es ahora estable. La gente es feliz; obtiene lo que quiere, y nunca quiere lo que no puede obtener... Y si algo sale mal, está el soma.”

— Huxley, A. (1932). *Un mundo feliz* p. 210.

Como plantea Huxley en *Un mundo feliz*, una sociedad que prioriza la estabilidad por encima de la libertad o la individualidad termina despojando al ser humano de su esencia. En palabras del personaje Mustafá Mond, el precio de la estabilidad es renunciar a “la libertad, la poesía, el peligro real, la bondad... y el pecado”. Una narrativa que se encuentra presente en la actualidad donde nos enfrentamos a varios problemas sociales que nos vienen afectando y desarrollándose a lo largo de los años, la incomprensión y la falta de empatía que se ha creado alrededor de las personas no es un problema actual, de igual forma dentro del contexto mundial también nos

encontramos en un momento sensible digno de una premisa apocalíptica o distópica. Por tanto, "Call me" sirve como reflexión sobre un futuro posible, ofreciendo una visión de las posibles consecuencias de nuestros problemas sociales actuales. El juego explorará dilemas morales como la explotación, la deshumanización y la pérdida de identidad en un mundo distópico donde las relaciones humanas se han mercantilizado. También se lo usa para crear una analogía sobre la disparidad dentro del mundo, cómo se interrelacionan distintas realidades y cómo se conectan, en este caso la protagonista con sus clientes.

Ser mujer ha sido, históricamente y en la actualidad, sinónimo de divergencia, marginalidad y resistencia. Desde esta perspectiva, Call Me propone una experiencia encarnada para el jugador, quien asumirá el papel de una mujer sin alternativas, confinada en una cabina oscura, enfrentando situaciones donde su única forma de interacción es la resolución de "puzzles" diseñados para satisfacer los deseos de hombres anónimos y sin rostro, que se comunican desde el otro lado de un vidrio esmerilado.

A través de una narrativa inmersiva y mecánicas simples pero cargadas de significado, Call Me busca generar en el jugador una profunda empatía, acompañada de frustración y desesperación, provocando una reflexión directa sobre la fragilidad de la condición humana y los riesgos de la deshumanización en contextos de poder, género y anonimato.

Como parte integral de la narrativa, el proyecto incorpora una identidad visual coherente con su contexto temático y emocional. Esta se inspira en el estilo Atompunk, un subgénero que surge a partir del retrofuturismo y que nace a mediados de los años ochenta. El Atompunk se caracteriza por representar un futuro alternativo desde la mirada del pasado, utilizando una paleta visual más colorida, pero sin perder de vista las consecuencias sociales y tecnológicas de un mundo frecuentemente distópico.

Esta elección estética no es meramente decorativa, sino que refuerza el contexto social y mundial del juego, donde se perciben los ecos de una civilización fracturada por la guerra, la vigilancia y la deshumanización., se busca contrastar visualmente la aparente normalidad con las tensiones ocultas que atraviesan a los personajes y al entorno.

4.PROCESO DE PRODUCCIÓN

"Diseñar un juego es diseñar un sistema de significados"

-Eric Zimmerman, (2003), Rules of Play: Game Design Fundamentals
pág. 41

El desarrollo de este GDD prioriza la coherencia emocional por sobre la complejidad técnica para crear experiencias de jugador verdaderamente impactantes, como lo demuestran los desafíos de desarrollo y las soluciones encontradas en la creación de "Call Me". Este documento no sólo diseña la funcionalidad del juego, sino que también define su núcleo emocional y conceptual: las experiencias que los jugadores encontrarán y los sentimientos que enfrentarán.

Para Call Me, el punto de partida fue la creación de una experiencia emocionalmente opresiva, ambientada en un mundo postapocalíptico donde la conexión humana se reduce a interacciones artificiales. La narrativa gira en torno a una protagonista que trabaja desde una cabina, interactuando con NPCs sin rostro a través de un sistema mecánico y despersonalizado. Esta configuración simboliza el aislamiento, la deshumanización y la dependencia tecnológica.

El desarrollo comenzó con la construcción del mundo en el que se desarrolla la trama, seguido por la creación de la historia principal, la identificación de personajes clave y la definición de los puntos críticos que vinculan narrativa y jugabilidad. La protagonista, el hermano desaparecido y el acosador forman los ejes principales que estructuran tanto el conflicto emocional como las decisiones mecánicas del jugador.

La fase de investigación fue esencial para enriquecer tanto el enfoque creativo como técnico. La investigación incluyó el análisis de juegos basados en narrativas que demuestran integración emocional-mecánica, como: Papers Please, VA-11 HALL-A, The Red Strings Club y The Closing Shift.

Además, se incorporaron referencias filosóficas y literarias que abordan la deshumanización y el significado existencial para fundamentar la mecánica en su significado simbólico y emocional.

El diseño de las mecánicas atravesó diversas etapas de exploración. En un inicio, se planteó un sistema basado en un diario personal, donde la protagonista registraba

sucesos diarios al estilo de Return of the Obra Dinn. Sin embargo, esta propuesta no satisfacía las necesidades narrativas ni de ritmo del juego.

Así, se reemplazó el diario por una computadora y la habitación por una cabina de trabajo, y se introdujeron módulos interactivos que reflejan tareas técnicas y fragmentadas. El ordenador (diario) principal, destinado a registros, pasó a segundo plano, mientras que los módulos evolucionaron a través de tres versiones:

Primer prototipo: combinación de rapidez mental y resolución de puzzles.

Segunda versión: enfoque centrado en la memoria muscular, para mantener la atención mecánica sin interferir en la narrativa.

Versión final: selección de 9 módulos, cada uno con una micro-mecánica distinta que representa aspectos del mundo y del estado psicológico de la protagonista.

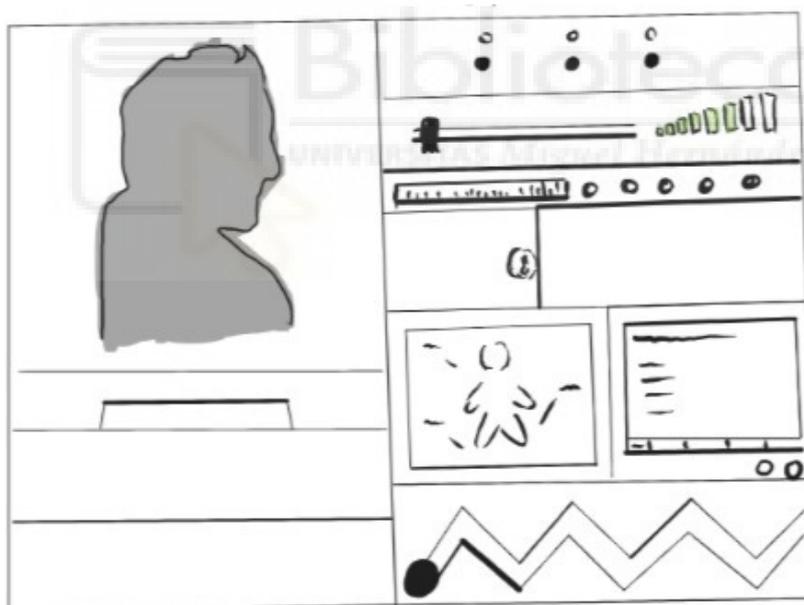


Fig.4.

Se optó por una estructura narrativa lineal, compuesta por 30 días jugables con una duración estimada total de 2 a 3 horas. Cada día tiene una duración aproximada de 5 minutos, priorizando el ritmo ágil en la resolución de problemas presentados por los NPCs. Para representar esta progresión se diseñaron:

Diagramas de flujo narrativo: detallan los eventos clave y los posibles desvíos según decisiones del jugador.

Diagrama de estados: visualiza las transiciones del jugador entre pantallas, módulos y momentos narrativos.

Secuencia de eventos dividida en factores emocionales y económicos: influencia del acosador y del hermano perdido, ambos elementos que impactan el desarrollo psicológico y financiero de la protagonista.

La identidad visual cumple un rol narrativo clave. Se adoptó el estilo atompunk como eje estético y simbólico, no sólo visual, sino narrativo. Esta elección permite transmitir una visión retro-tecnológica de un futuro en ruinas, donde el progreso técnico no ha traído esperanza, sino aislamiento.

A través de una estética de pixel art oscura y metálica, el arte conceptual de la cabina y los módulos se desarrolló utilizando una paleta de colores fríos y apagados que refuerza los temas del juego de aislamiento y dependencia tecnológica.



Fig.5.

5.RESULTADO

El desarrollo de este proyecto dio como resultado el GDD de un videojuego narrativo experimental que logra integrar de forma coherente la jugabilidad, mecánica y una ambientación inmersiva.

Dentro de la jugabilidad se construyó una experiencia enfocada en la interacción imitada dentro de una cabina cerrada, funciona como un simulador de trabajo donde el jugador actúa como un puente artificial entre personas aisladas. La mecánica principal del juego se basa en el manejo y manipulación de diversos módulos específicos, cada uno cumpliendo una tarea que refuerza la narrativa del mundo y los NPCs.



Fig.6

Por otro lado la ambientación se basa en la estética atompunk presentada en un estilo pixel art, aprovechando al máximo las características de este arte para crear la opacidad, el aislamiento y la luz como recursos sensoriales. Volviendo el entorno visual en parte de la narrativa.

En cuanto a la historia, se desarrolla en un mundo postapocalíptico posguerra, donde el contacto físico está prohibido debido a una enfermedad incurable. La narrativa se vive desde la perspectiva de una operadora en búsqueda de su hermano perdido, enfrentando diariamente dilemas humanos a través de una ventanilla. A continuación se muestra una tabla que resume la progresión del juego.

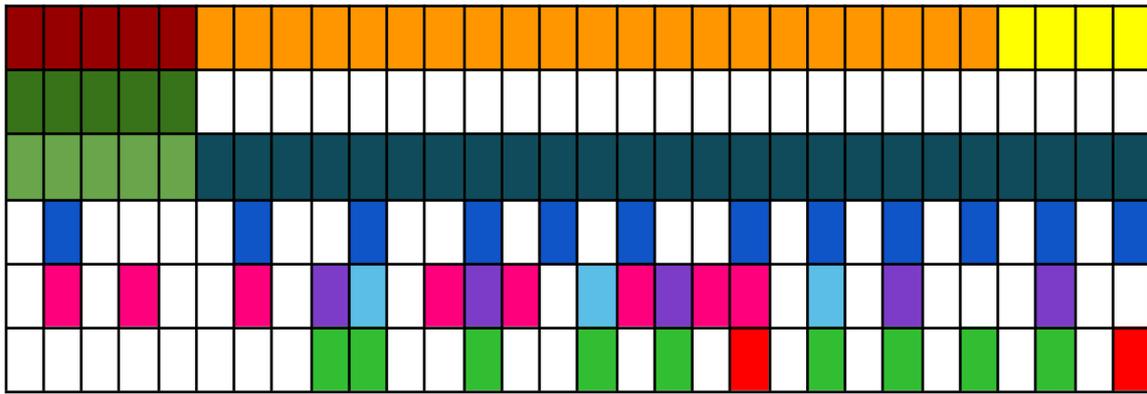


Fig.6.

Los NPCs están diseñados para representar perfiles emocionales diversos: agresivos, nostálgicos, dependientes o manipuladores. Cada uno activa módulos diferentes y reacciona a las decisiones del jugador, generando progresión y consecuencias sutiles.

Desde el aspecto técnico, el proyecto fue concebido para ser desarrollado en Godot Engine, aprovechando su potencia en entornos 2D, escalabilidad y facilidad para manejar interfaces modulares. Se establecieron bases sólidas para una posible implementación jugable.

En conjunto, Call Me es una propuesta que explora la fragilidad de la comunicación humana a través del lenguaje interactivo de los videojuegos.

6. BIBLIOGRAFÍA

Grow, K. (2015, diciembre 23). Hideo Kojima: The Last Word. Rolling Stone.

McGonigal, J. (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Press.

Huxley, A. (1932). Un mundo feliz

Nietzsche, F. (2005). El crepúsculo de los ídolos (trad. A. Sánchez Pascual). Madrid: Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1889)

Frankl, V. E. (2004). El hombre en busca de sentido (12.ª ed., trad. J. A. Bravo). Barcelona: Herder. (Obra original publicada en 1946)

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: The MIT Press.

Deconstructeam. (2018). The Red Strings Club. PC. Devolver Digital.

Toge Productions. (2020). Coffee Talk. PC. Toge Productions.

Steel Crate Games. (2015). Keep Talking and Nobody Explodes . PC. Steel Crate Games.

Pope, L. (2013). Papers, Please. PC. 3909 LLC.

Interplay Productions. (1997). Fallout. PC. Interplay Entertainment.

Szymanski, D. (2022). Iron Lung. PC. David Szymanski.

Chilla's Art. (2022). The Closing Shift. PC. Chilla's Art.

Sukeban Games. (2016). VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action [Videojuego]. PC. Ysbryd Games.

Four Quarters. (2015). Please, Don't Touch Anything. PC. Bulkypix.

Pérez Mateo, I. (2019). Génesis: Guión y Game Design Document de un videojuego RPG. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Repositorio idUS.

García Requena, A. (2022). Documento de Diseño de Videojuego: Lost (Trabajo de Fin de Grado, Universitat Autònoma de Barcelona). Dipòsit Digital de Documents de la UAB.

Velasco del Pozo, M.B. (2019). Outer Side: Documento de Proyecto de Videojuego (GDD). (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Repositorio idUS.

Schell, J. (2019). El arte del diseño de juegos: Un libro de lentes. Akal.

Figuras

Figura 1: Capturas de pantalla de los videojuegos, Paper please, Iron lung, Please, Don't Touch Anything y Keep Talking and Nobody Explodes.

Figura 2: Capturas de pantalla de los videojuegos, Coffee Talk. The Red Strings Club, VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action.

Figura 3: Capturas de pantalla de los videojuegos Fallout, The Closing Shift y la portada de Un mundo feliz.

Figura 4: Boceto de interfaz 1, Autoría propia

Figura 5: Boceto de Interfaz 2, Autoría propia

Figura 6: Diseño final de la interfaz

Figura 7:Tabla de flujo

