# Game Design Document GDD

**Documento creado por  Karin Tuz**
**Versión 1.0**

**Índice**

1.Introducción
2. Resumen del Juego
    2.1  Concepto del juego
    2.2. Público objetivo
    2.3. Género
    2.4. Estructura del juego
    2.5. Resumen del flujo de juego
    2.6. Apariencia
3. Jugabilidad
    3.1. Objetivos
    3.2. Progresión
    3.4. Dificultad
4.Mecánica
    4.1. Reglas
        4.1.1. Módulos
        4.1.2. Combinaciones
    4.3. Interfaz
    4.3.1. Menú Principal
    4.3.2. Menú de pausa
    4.3.3. Guardar
    4.3.4. HUD
    4.4. Controles
5.Ambientación
    5.1. Diseño
    5.2. Audio
    6.1. Trasfondo
    6.2. Trama Principal
    6.2.1. Progresión de la Trama
    6.3. Cinemáticas
    7.1. Personajes principales
    7.1.1. Trasfondo
    7.1.2. Personalidad
    7.1.3. Apariencia
    7.1.4. Relaciones
    7.2. Personajes secundarios
8.Detalles técnicos
    8.1. Requerimiento Técnico
    8.2. Plataforma
    8.3.Motor del Videojuego
    8.4. Protección legal

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

## 1.Introducción

Los videojuegos son un universo visual e imaginario que trasciende disciplinas. Constituyen una fusión de artes, donde, al igual que ocurre en el cine, se combinan elementos de la literatura, la música, el diseño, la actuación y la dirección para dar vida a mundos completamente nuevos. A través de ellos, es posible plasmar realidades fantásticas y llevar al espectador desde la magia hasta el misterio, o incluso al horror más profundo.

A lo largo de la historia, han surgido auténticos mitos dentro del género, juegos que han transformado la industria con su fuerza narrativa, sus innovadoras mecánicas o su estética inconfundible. De ser simples formas de entretenimiento basadas en dinámicas jugables, los videojuegos han evolucionado hacia experiencias inmersivas, muchas veces centradas en contar historias profundas. Hoy, permiten que quienes juegan encarnan los sentimientos de sus protagonistas y se fundan emocionalmente con los mundos que habitan.

Con un horizonte cada vez más ambicioso, los avances tecnológicos impulsan esta transformación. El ser humano anhela experimentar, de forma sensorial y vívida, realidades completamente distintas a la nuestra, nacidas únicamente de la imaginación.

En este vasto panorama, también florece el universo de los videojuegos independientes o *indie*, que, a diferencia de las grandes producciones con presupuestos millonarios, se valen de recursos limitados para contar historias íntimas, explorar nuevas formas de jugar y ofrecer propuestas visuales únicas. Los juegos indie reafirman que la creatividad no depende del presupuesto, sino del deseo de expresar algo auténtico.

Este documento presenta la creación de un videojuego indie titulado *Call Me,* una nueva pieza que se suma a esta cadena de mundos ficticios, construidos con pasión, ingenio y un profundo amor por el arte de imaginar.

## 2. Resumen del Juego

### 2.1 Concepto del juego

Call Me parte de la reinterpretación del concepto de *hot line*, un servicio telefónico popularizado durante las décadas de los 70 y 80, utilizado comúnmente para satisfacer necesidades sexuales o afectivas. Sin embargo, el juego transforma esta idea original en algo más íntimo y emocional, adaptándola al universo distópico donde se desarrolla su narrativa.

En este mundo, la *hot line* deja de ser un servicio meramente erótico para convertirse en una especie de cabina de confesión. En ella, los usuarios llaman movidos por la necesidad de ser escuchados, comprendidos o simplemente de sentirse acompañados. El jugador asume el rol de una trabajadora de esta línea, cuya labor consiste en atender las llamadas de diversos clientes, satisfaciendo sus necesidades emocionales y simbólicas para poder cumplir su jornada laboral, saldar deudas y mantenerse a flote en una sociedad alienante.

El juego se basa en mecánicas simples y repetitivas que, intencionadamente, fomentan el desarrollo de una memoria muscular en el jugador. A medida que se avanza por los tutoriales, se introducen distintos módulos que desafían la atención, empatía y rapidez de respuesta del jugador, creando una experiencia que combina lo mecánico con lo emocional de manera única.

### 2.2. Público objetivo

Debido a la naturaleza sensible de los temas abordados en el proyecto incluyendo su estética visual cruda, la representación explícita de la pobreza, y los dilemas éticos complejos que atraviesan tanto los personajes no jugables como la protagonista, se considera que esta experiencia no es adecuada para un público infantil o juvenil menor de edad. Por ello, el juego está orientado a jugadores mayores de 16 años, capaces de reflexionar críticamente sobre las situaciones morales, sociales y psicológicas que se presentan a lo largo de la narrativa.

Nos orientamos a perfiles específicos de jugadores como los exploradores que dado nuestro caso buscarán desbloquear o conocer todos finales posibles. También tenemos a los triunfadores, que dentro de su perfil competitivo buscarán jugar de  forma mecánica y estratégica, maximizando sus resultados.

## 2.3. Género

El proyecto se desarrolla dentro de los géneros de la novela visual y el point-and-click, los cuales constituyen su principal fuente de inspiración. Esta elección responde a las necesidades narrativas de la historia principal, ya que ambos géneros permiten una inmersión profunda, una interacción controlada y un ritmo pausado que favorece la exploración emocional, el desarrollo de diálogos significativos y la toma de decisiones éticas por parte del jugador.

## 2.4. Estructura del juego

Para comprender adecuadamente la estructura de este proyecto, se ha planteado un análisis centrado en los diferentes estados del juego durante su ejecución. Esta aproximación permite visualizar de forma clara el flujo de interacción clave del jugador. Como herramienta de apoyo, se ha elaborado un diagrama de estados que representa gráficamente la dinámica interna del sistema.

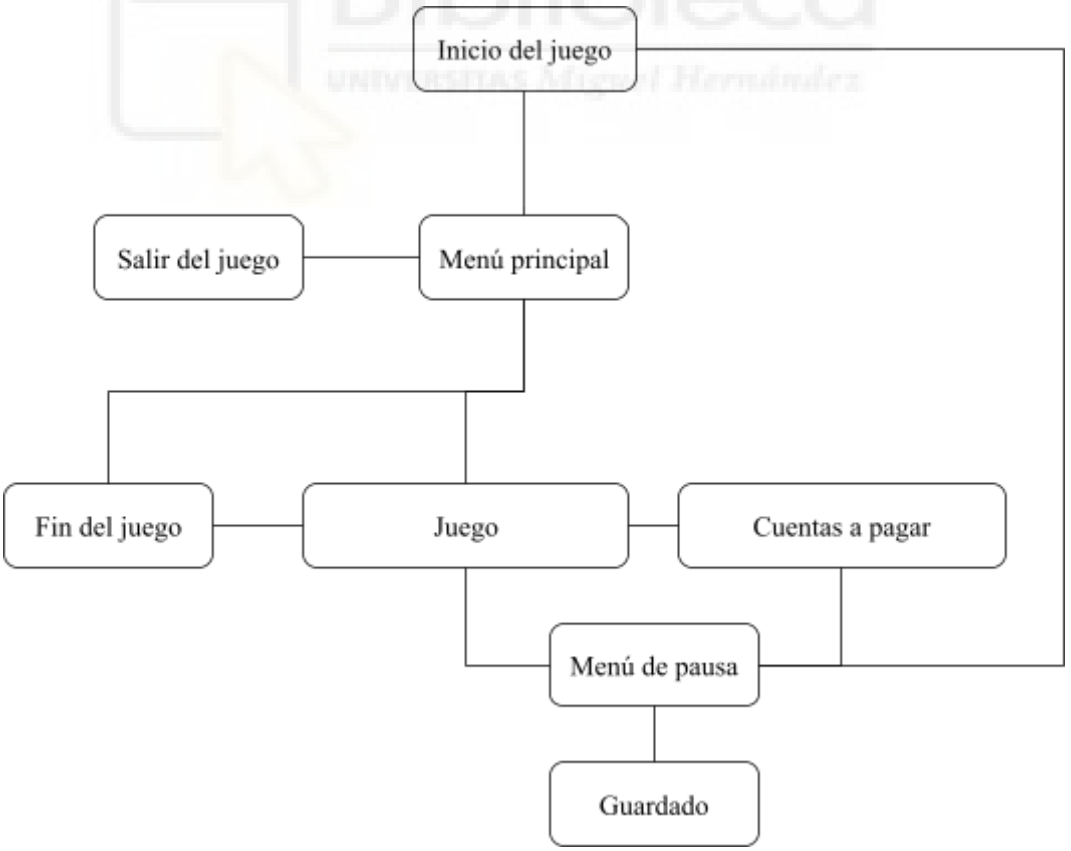


*Gráfico 1: Diagrama de Estados.*

## 2.5. Resumen del flujo de juego

De manera complementaria al análisis anterior, se ha elaborado un diagrama de flujo con el objetivo de facilitar la comprensión del sentido lineal y principal del juego. Este diagrama permite visualizar la secuencia de eventos, decisiones e interacciones clave que estructuran la experiencia del jugador, destacando el recorrido narrativo central.

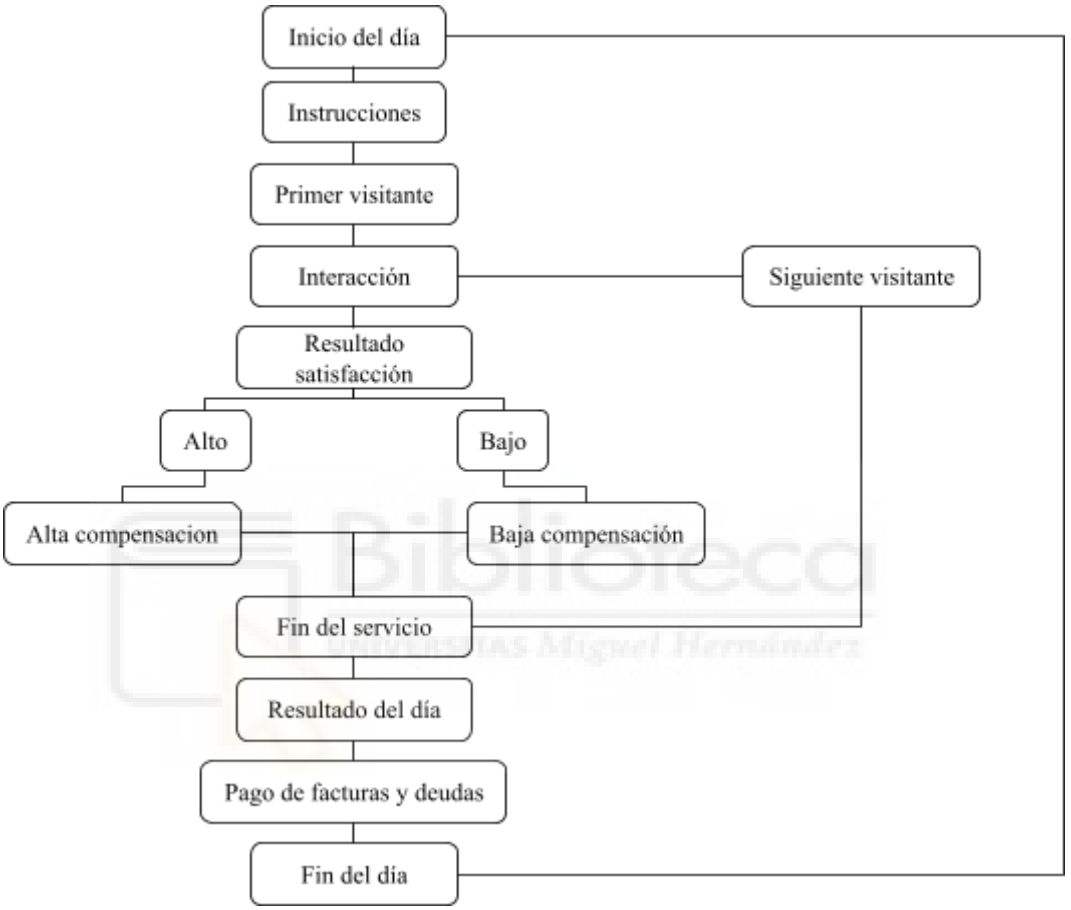


*Gráfico 2: Diagrama de Flujo*

## 2.6. Apariencia

Como parte del proceso de diseño visual del videojuego, se tomó como principal referencia estética el estilo atompunk, un subgénero visual que fusiona elementos tecnológicos retro con la estética de mediados del siglo XX, particularmente inspirada en la visión futurista de las décadas de 1950 a 1980. A diferencia del más conocido steampunk, el atompunk presenta una mirada hacia el futuro desde el pasado, con una fuerte carga nostálgica, tecnológica y propagandística. Videojuegos como Fallout han sido exponentes destacados de esta corriente y sirvieron como base conceptual para el ambiente del proyecto.

Paralelamente, se decidió implementar un estilo gráfico en pixel art para todas las ilustraciones e interfaces del juego. Esta elección responde tanto a razones estéticas como técnicas, ya que el pixel art permite representar emociones, ambientes opresivos y nostalgia con recursos visuales minimalistas pero altamente expresivos.

Entre los principales referentes visuales se encuentran títulos como VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action, The Red Strings Club y Papers, Please. Estos juegos han sido clave para la construcción de la identidad visual del proyecto, inspirando tanto el diseño de personajes como la ambientación general y la interfaz de usuario.

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

## 3. Jugabilidad

Call me se desarrolla como un simulador de trabajo que se fusiona con un juego narrativo que interactúa con el jugador a través de la combinación de módulos que provocan consecuencias.  El juego solo posee un modo, un jugador (single player), sin posibilidad de elegir la dificultad.

### 3.1. Objetivos

El videojuego presenta múltiples objetivos dentro de su mundo narrativo. Como objetivo principal, el jugador deberá atender al mayor número posible de clientes con el fin de generar ingresos suficientes para cubrir facturas, deudas y, eventualmente, ahorrar para un futuro mejor. Estas decisiones financieras se presentan al final de cada jornada, y la manera en que se gestionen influirá directamente en el desarrollo del personaje, afectando tanto su estabilidad emocional como sus posibilidades narrativas.

Además del objetivo central, el juego incorpora una serie de objetivos secundarios con fuerte carga narrativa y emocional. Entre ellos se incluyen la búsqueda del hermano desaparecido de la protagonista, el intento por identificar a un posible acosador, y la adquisición de objetos que contribuyan al bienestar mental del personaje. Estos elementos profundizan la experiencia y ofrecen múltiples capas de interpretación, permitiendo que el jugador explore distintos caminos dentro de la historia.

### 3.2. Progresión

La progresión del juego sigue una estructura lineal, centrada en el desarrollo emocional y narrativo de la protagonista, especialmente en relación con la búsqueda de su hermano desaparecido y la identificación de un posible acosador. El enfoque del juego no reside únicamente en dominar las mecánicas o realizarlas con rapidez, sino en comprender la historia que se entrelaza con cada interacción y en cómo estas afectan la percepción y evolución del personaje.

Narrativamente, el juego adopta una estructura clásica con inicio, nudo y desenlace, lo cual establece un ritmo claro para el avance de la historia y refuerza el impacto emocional de las decisiones del jugador.

Adicionalmente, existe una progresión mecánica que acompaña esta evolución narrativa. A lo largo del juego, se presentarán variaciones en la dificultad de las tareas dentro de la cabina, ya sea por eventos externos que afecten emocional o físicamente a la protagonista,

o por situaciones inesperadas surgidas durante las sesiones. Esta dinámica permite mantener el desafío activo mientras se profundiza en la experiencia narrativa.

### 3.2.1. Flujo de juego

Con el objetivo de facilitar la comprensión del flujo principal del juego, se ha elaborado la siguiente tabla que resume los principales eventos que afectan directamente a la protagonista a lo largo de la experiencia. Si bien no se incluyen todas las ramificaciones derivadas de las decisiones del jugador, sí se destacan los momentos clave en los que dichas decisiones deben tomarse, marcando así puntos de inflexión importantes en la narrativa y el desarrollo del personaje.

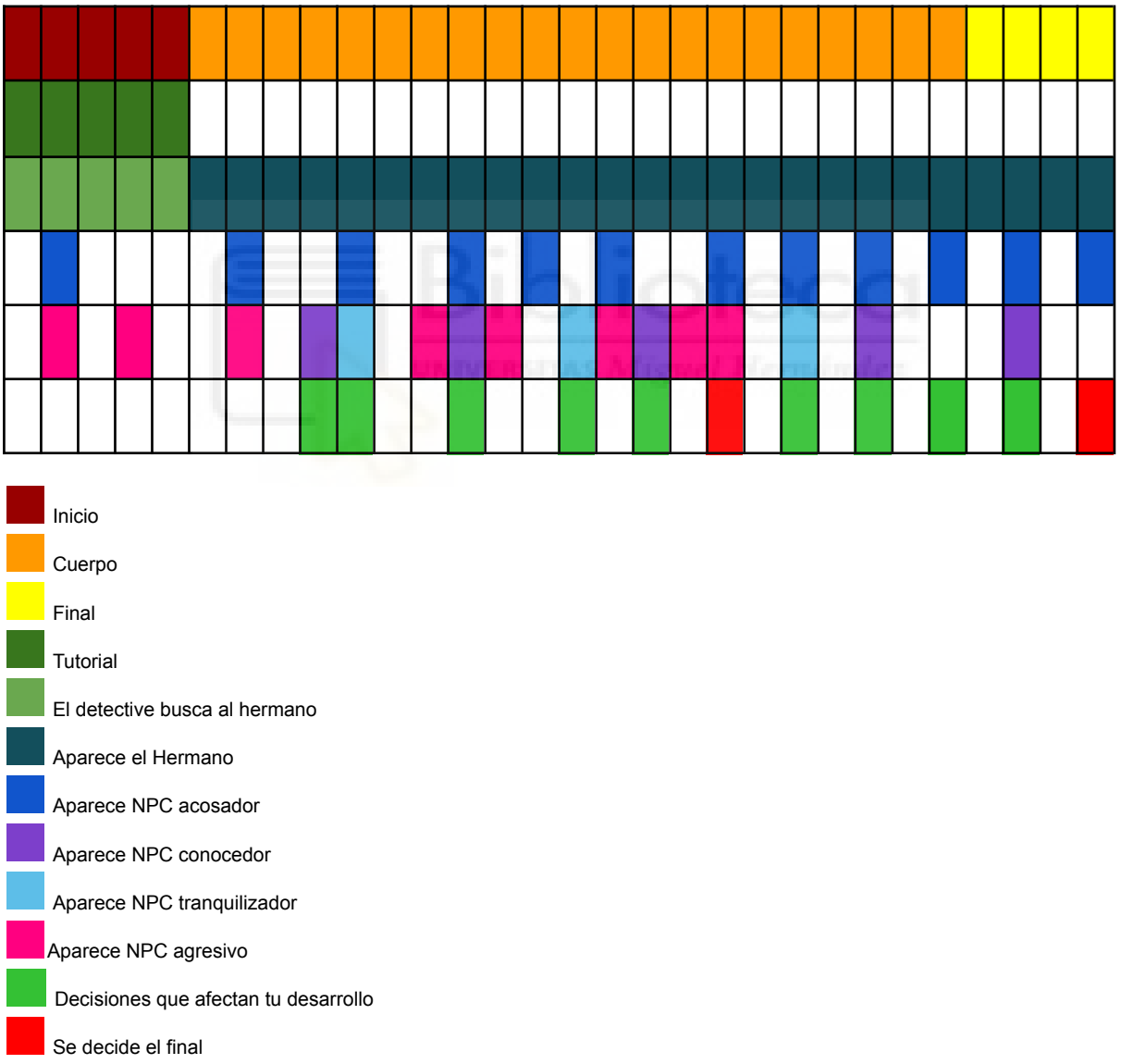


*Gráfico 3: Tabla de Flujo*

### 3.4. Dificultad

La dificultad de los módulos que utiliza el jugador durante la partida se ve influenciada por factores tanto internos como externos al personaje. Uno de los elementos clave es el estado de salud mental de la protagonista: si no se gestiona adecuadamente, comenzará a experimentar dificultades cognitivas, como problemas para leer o interpretar correctamente los datos que recibe en su ordenador. Esto repercute directamente en su desempeño con los clientes, lo cual impacta negativamente en el salario diario y en la estabilidad económica del personaje.

Además, a medida que avanza la historia, se incrementa de forma gradual la complejidad de los módulos y las combinaciones necesarias para resolverlos. Algunas acciones requerirán mayor precisión, atención o coordinación. A esto se suman distracciones externas e interrupciones dentro del entorno de la cabina, diseñadas para romper la concentración del jugador y aumentar la posibilidad de errores o de perder oportunidades clave con ciertos NPCs.

Este sistema busca  aumentar el desafío progresivamente y también reforzar el vínculo entre las condiciones emocionales del personaje y la experiencia jugable, generando una tensión constante entre la eficiencia mecánica y la carga psicológica.

Biblioteca UNIVERSITAS Miguel Hernández

## 4.Mecánica

### 4.1. Reglas

El mundo del juego se rige por una serie de reglas claras y estructuradas: el jugador debe trabajar atendiendo al mayor número posible de clientes, con el fin de obtener ingresos, cubrir gastos básicos y, a partir de ello, alcanzar ciertos objetivos personales que emergen directamente de la historia de la protagonista. Esta dinámica crea un ciclo de rutina y supervivencia donde las decisiones cotidianas tienen un impacto directo en el desarrollo narrativo y emocional del personaje.

#### 4.1.1. Módulos

A continuación se presenta un gráfico que demuestra la distribución de los módulos y partes de la pantalla, tanto las partes jugables como las que forman parte de la experiencia del usuario.

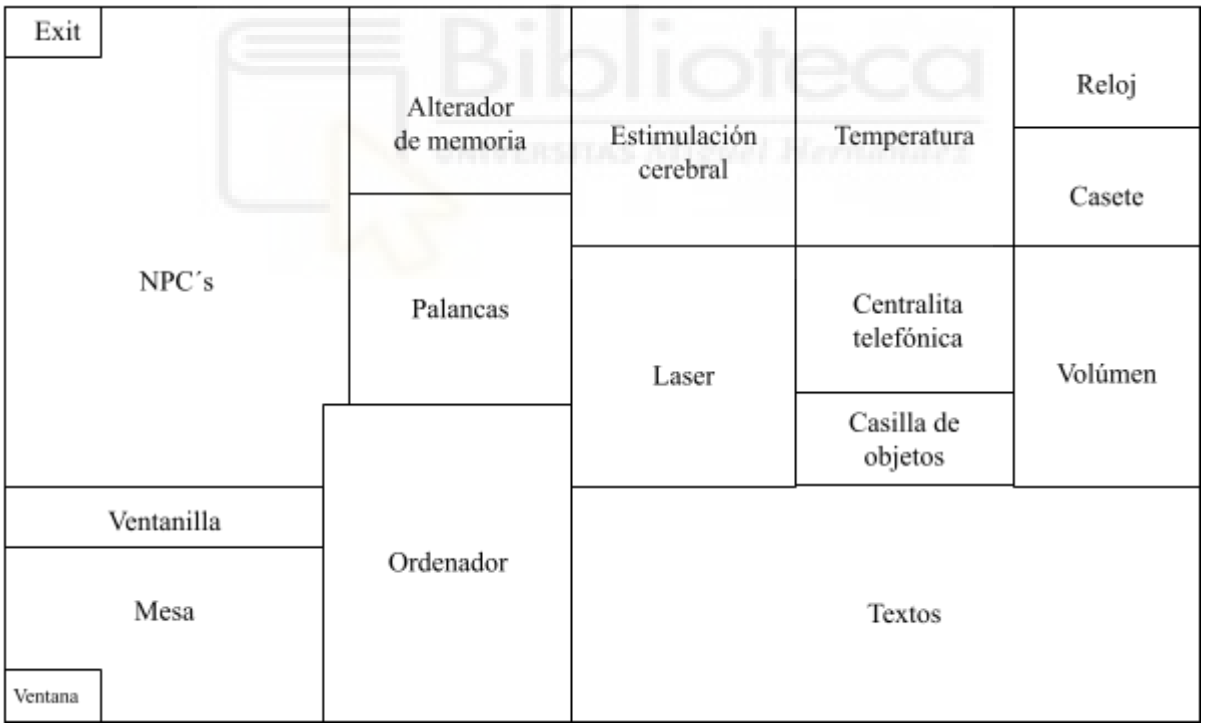


*Gráfico 4: Distribución de la interfaz*

#### 4.1.1.1. Ordenador

Una de las partes  más importantes  es la computadora que se encuentra en la cabina, esta nos permite acceder a los registros de los clientes donde se mostrará las preferencias de los mismos para saber la combinación de los módulos que se necesita. En este también digitamos el número que nos dirá el npc para su registro después de esto aparece el nombre de una de las categorías del npc, si no se realiza bien esta parte, el ordenador no realizará una buena documentación y no se podrá tener una memoria de ese npc. También se realiza otra acción, aquí existe la opción del buscador que servirá para adquirir elementos que necesita la protagonista para mantener su estabilidad  mental.

De igual manera aquí se encuentra la opción del registro físico y mental personaje, si no entra a este apartado intencionalmente el jugador no sabrá cómo se encuentra la protagonista y esto afecta también la forma en que el personaje se desenvuelve con los npc y en cómo lee el registro de de las preferencias de los mismos.

#### 4.1.1.2. Centralita telefónica

Este módulo jugable funciona mediante luces y clavijas, se usan para crear combinaciones el jugador tendrá que cambiar el sitio de las clavijas dependiendo de los colores que se muestran en las luces buscando unir los colores pares con los cables. De esto depende que la protagonista escuche correctamente a sus clientes (sean legibles los diálogos) y de recibir instrucciones o comentarios de nuestros empleadores.

#### 4.1.1.3. Temperatura

Esta opción sirve para modular la temperatura dentro de la cabina, se colocarán las manijas en las posiciones indicadas por el sistema para que los clientes se sientan agusto.

#### 4.1.1.4. Palancas

Dentro de la cabina se da  el servicio de “contacto humano” la forma  en que nuestros clientes sienten la mano mecánica se determina mediante un conjunto de palancas que al

igual que el módulo anterior sus posiciones se determinan mediante las instrucciones del sistema.

#### 4.1.1.5. Laser

Este módulo  se basa en la óptica geométrica, usando un conjunto de cristales con se da forma a los láseres que en este caso se dirigen a los ojos de los npc´s, este es un avanzado estupefaciente que se usa dentro del mundo, la gente pasa de las drogas físicas a estimulante que se dan directamente al cerebro.

#### 4.1.1.6. Volúmen

La voz es un recurso importante dentro del juego al ser el único contacto “real” entre la protagonista y los clientes. Es así que podemos modular la gravedad, los agudos y el volumen de la voz.

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

#### 4.1.1.7. Alterar  Memoria

Este módulo presenta una pantalla interactiva que simula cómo un “insecto digital” devora las memorias del cliente. Su funcionamiento se asemeja al de un clicker: aparecerán luces intermitentes sobre la interfaz, representando fragmentos de memoria, que el jugador deberá pulsar lo más rápido posible, cada luz representa un recuerdo. Si el jugador falla en hacer clic a tiempo, ese recuerdo será considerado perdido, y el servicio no podrá completarse correctamente.

#### 4.1.1.8. Estimulación cerebral

En ciertos momentos los clientes nos pedirán recordar una sensación, en este caso el módulo nos presentará un cerebro donde de igual manera se irán encendiendo partes del mismo con colores, esta sucesión de colores es la que deberás digitalizar a medida que parecen mediante botones que corresponden a los mismo colores.

#### 4.1.1.9. Reloj

Esta parte de la interfaz no es jugable solo muestra la hora para que el jugador sea consciente de cuanto dura el día y como ha sido su progreso.

#### 4.1.1.10. Casete

Este módulo  no forma parte de las combinaciones para los npc´s su función es deshilacharse  de forma aleatoria para que el jugador tenga que enroscar de nuevo la cinta. Servirá como una distracción extra para el jugador.

#### 4.1.1.11. Casillero de objetos

Este módulo permite la recepción de objetos solicitados por el jugador a través del ordenador del sistema. Sin embargo, dichos objetos no pueden pedirse libremente, solo estarán disponibles tras haber interactuado con un NPC específico que proporciona una palabra clave necesaria para habilitar la solicitud.

#### 4.1.1.12. Textos

Esta sección de la pantalla está dedicada a mostrar los diálogos de los NPCs durante la interacción con el jugador. A medida que avanza la conversación, se despliega también un conjunto de opciones de respuesta que el jugador puede seleccionar para continuar la conversación, tomar decisiones o desbloquear información relevante.

#### 4.1.1.13. NPC´s

Esta sección de la interfaz está destinada a mostrar a los clientes (NPCs) que interactúan con el jugador dentro de la cabina. Cada cliente se presenta de forma parcial, a través del cristal esmerilado que oculta su rostro y preserva su anonimato, pero permite vislumbrar siluetas.

#### 4.1.1.14. Ventanilla

Esta sección está diseñada específicamente para recibir el pago por los servicios prestados al cliente. Una vez completada la interacción con un NPC y evaluado el desempeño del jugador, este módulo se activa y muestra la cantidad de dinero obtenida, determinada por factores como:

- La rapidez en la ejecución de los módulos.
- La precisión de las respuestas o decisiones tomadas.
- El estado emocional del personaje y del cliente.

#### 4.1.1.15. Ventana

Esta sección representa el único punto de conexión visual de la protagonista con el mundo exterior durante su jornada dentro de la cabina. Se trata de una pequeña ventana ubicada en la estructura del recinto, generalmente cerrada que puede abrirse brevemente para observar el entorno exterior.

Este módulo no solo cumple una función estética, sino que forma parte esencial de la experiencia sensorial y narrativa del jugador, reforzando la sensación de encierro, aislamiento y vigilancia que define la atmósfera del juego. El hecho de que el jugador pueda elegir o necesite asomarse en ciertos momentos puede estar ligado a eventos clave o estados emocionales del personaje principal.

#### 4.1.1.16. Exit

Este botón es la opción que se muestra en la pantalla para acceder al menú de pausa.

4.1.2. Combinaciones

A continuación se presenta una tabla para explicar la cantidad de las posibles combinaciones que se pueden realizar con los módulos. Para que las combinaciones no sean demasiadas como en el último escenario el juego limitará las combinaciones en cuestión de cuántos perfiles de NPCs se creen para usar.

| Escenario | Total combinaciones |
|---|---|
| Usar los 7 módulos, orden importa | **5,040** |
| Usar los 7 módulos, orden no importa | **1** |
| Usar de 1 a 7 módulos, orden no importa | **127** |
| Usar de 1 a 7 módulos, orden sí importa | **16,219** |

*Gráfico 5: Tabla de combinaciones*

Biblioteca UNIVERSITAS Miguel Hernández

Para ser más claros al respecto de cómo funcionan las posibles combinaciones se creó una tabla basándonos en los perfiles de 7 NPCs .

| Perfil NPC | Descripción | Objetivo | Módulos (combinación) |
|---|---|---|---|
| 1.**Ansioso** | Voz temblorosa, tímido | Calmarlo, evitar colapso emocional | Volúmen, palancas, temperatura |
| 2.**Delirante** | Habla con confusión, mezcla recuerdos y fantasías | Confirmar si miente o está ocultando algo | Volúmen, láser, estimulación cerebral |
| 3.**Agresivo** | Reacciona mal a preguntas, es evasivo. | Contenerlo, evitar interrupción | Laser, volúmen, palancas, estimulación cerebral |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4.**Nostálgico** | Recuerda tiempos pasados, busca una conexión emocional | Identificar patrones | Laser, volúmen, palancas, alterar memória |
| 5.**Seductor** | Busca manipular emocionalmente a la protagonista | Poner límites, proteger integridad | Temperatura, palanca, volúmen, alterar memoria |
| 6.**Confidente** | Parece confiar en ti, te cuenta cosas de su vida privada | Obtener información útil sin quebrarlo | Temperatura, palanca, volúmen, estimulación cerebral, laser |
| 7.**Duelo** | Habla de una pérdida, emocionalmente inestable | Guiarlo sin ponerlo en riesgo | Temperatura, palanca, volúmen, alterar memoria, laser |

*Gráfico 6: Tabla de perfiles y combinaciones*

Biblioteca UNIVERSITAS Miguel Hernández

### 4.2. Economía

Dentro del juego se implementa un sistema económico funcional, en el que el jugador presta un servicio y recibe pagos por parte de los NPCs, de acuerdo con la eficiencia y precisión con la que se ha realizado cada tarea. A mayor rapidez y exactitud, mayor será la retribución económica.

Sin embargo, este sistema opera en un contexto postapocalíptico, donde la civilización ha logrado mantener una estructura social básica tras superar diversas crisis provocadas por la guerra y la enfermedad. A pesar de esta aparente estabilidad, las secuelas del colapso siguen siendo evidentes, especialmente en el aumento desmedido del costo de vida, lo que obliga al jugador a tomar decisiones difíciles para sobrevivir y alcanzar sus objetivos personales dentro de un entorno hostil y desigual.

### 4.3. Interfaz

A continuación se profundizará en los apartados  dentro de las pantallas del juego  que se vieron en el punto anterior (2.5).

4.3.1. Menú Principal

Jugar | Cargar partida : Estas dos opciones aparecerán en la pantalla para permitir que jugar se use para iniciar una nueva partida y la otra opción para cargar una antigua .

Opciones: Aquí se pueden realizar los cambios necesarios para personalizar el juego y que se adapte a cierta necesidades del jugador.

Registro: En este apartado podremos visualizarlos finales desbloqueados.

Salir: Como la opción lo dice se usa para salir del juego

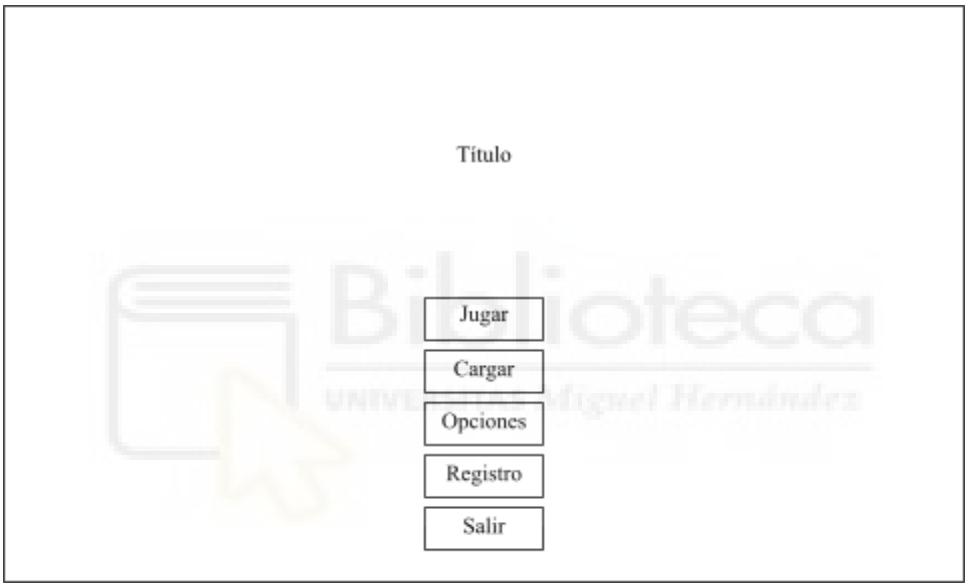


*Gráfico 7: Boceto*

4.3.2. Menú de pausa

Continuar: Este botón es un return para volver al juego.

Opciones: Aquí se pueden realizar los cambios necesarios para personalizar el juego y que se adapte a cierta necesidades del jugador.

Salir: En este caso este botón nos regresará a la pantalla principal.

4.3.3. Guardar

La partida se guardará al finalizar cada día y antes de que ocurran decisiones importantes que puedan cambiar la trama.

#### 4.3.4. HUD

En el mundo del juego existen elementos diegéticos y no diegéticos (todo debe parecer parte del entorno físico de la cabina).

### 4.4. Controles

A continuación se explica las funciones de cada parte jugable del teclado.

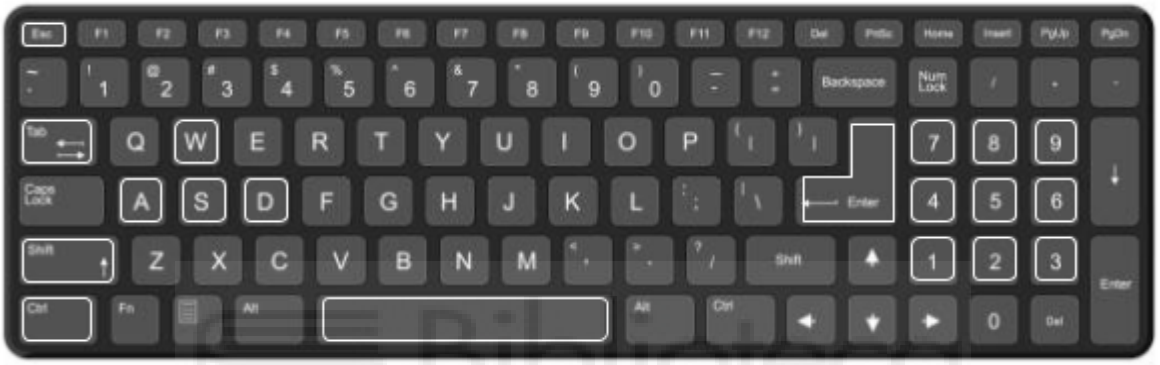

*Gráfico 8: Teclado*

| | |
|---|---|
| **Esc** | Regreso al menú principal. |
| **Tab** | Atajo para visualizar el estado de la protagonista. |
| **Shift** | Atajo para la ventana de compra. |
| **Ctrl** | Atajo para visualizar el registro de clientes. |
| **A,W,S,D** | Corresponden a las direcciones ←, →, ↓ , ↑ |
| **Enter** | Para buscar o terminar de ingresar códigos en el computador. |
| **Espacio** | Pasa los diálogos. |
| **Números** | Sirven para digitalizar los códigos de los NPCs. |

*Gráfico 10: Tabla de atajos de teclado*

## 5.Ambientación

### 5.1. Diseño

Como parte de la construcción atmosférica del juego, se ha tomado la decisión de adoptar un estilo visual pixel art, combinado con una fuerte inspiración en el género atompunk. Esta elección permite establecer una estética coherente con el tono narrativo del juego, al reflejar un mundo postapocalíptico y posguerra, donde la tecnología es avanzada pero luce desgastada, funcional y decadente a la vez.

La paleta de colores se diseñó con una combinación de tonos fríos y cálidos, buscando representar el contraste emocional y físico del entorno: el interior de la cabina es oscuro y claustrofóbico, iluminado únicamente por el brillo tenue de las pantallas de los módulos y la luz filtrada de forma limitada a través del cristal esmerilado que separa a la protagonista del exterior.

El uso del atompunk no solo aporta identidad visual, sino que también refuerza el mensaje narrativo del juego: un mundo que intenta sostener su orden con tecnología obsoleta, protocolos inhumanos y simulaciones de contacto social. Este enfoque visual fortalece la sensación de aislamiento, control y desgaste que define la experiencia del jugador.

*Gráfico 11: Boceto final Opción 1 interfaz n.1*

*Gráfico 12: Boceto final Opción 1 interfaz n.2*

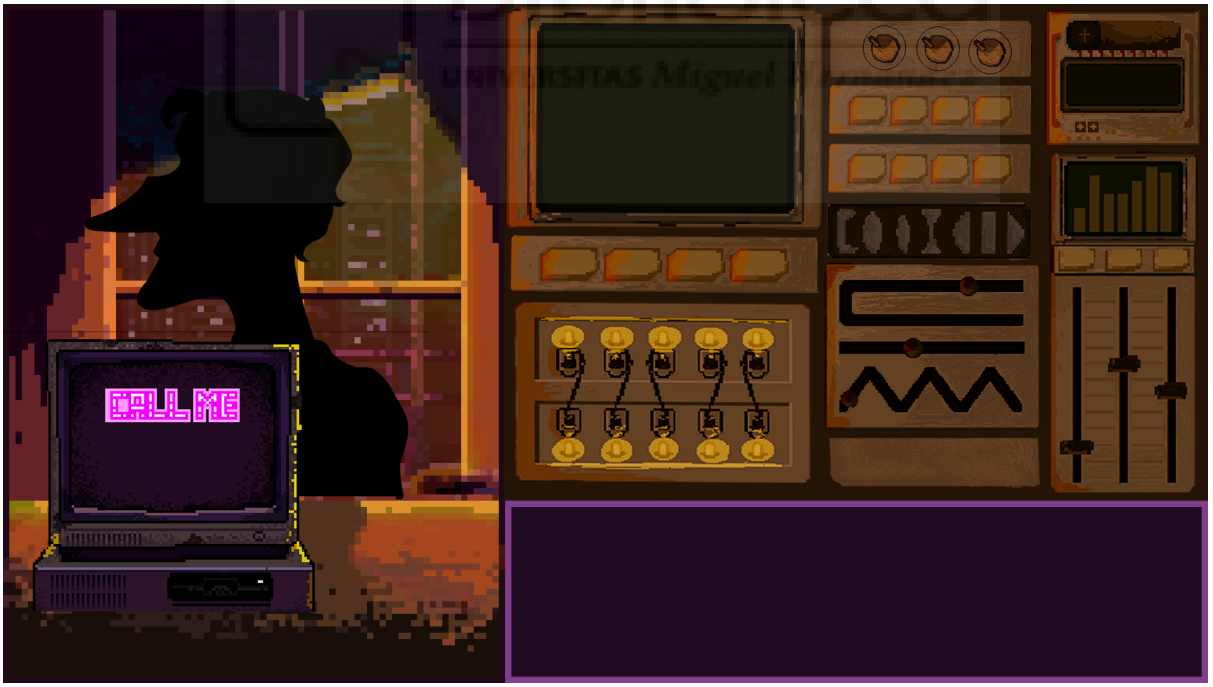


*Gráfico 12: Boceto final Opción 2 interfaz n.1*

*Gráfico 12: Boceto final Opción 2 interfaz n.2*

5.2. Audio

La música cumple un rol fundamental en la construcción de la atmósfera emocional del juego, reforzando el tono narrativo y la sensación de encierro. Para *Call Me*, se ha optado por una ambientación sonora sutil, basada principalmente en música de estilo jazz ambiental, con matices oscuros y minimalistas. Este enfoque permite mantener una sensación de tensión contenida, al mismo tiempo que acompaña el ritmo introspectivo y melancólico de la protagonista.

Además de la música de fondo, se implementarán efectos de sonido cuidadosamente diseñados para cada módulo, con el fin de aportar realismo y retroalimentación sensorial a las acciones del jugador. Cada clic, activación o error dentro del sistema se traducirá en una respuesta sonora única, simulando la interacción con tecnología antigua y desgastada.

En cuanto a los diálogos con los NPCs, se incorporarán fragmentos de voces ininteligibles y distorsionadas, sin palabras claras, pero con entonaciones que simulan una conversación real. Esto busca crear una experiencia más inmersiva, donde el jugador interpreta las emociones y reacciones más por el tono y el contexto que por el contenido explícito del habla.Este diseño sonoro apunta a intensificar la opresión sensorial, la soledad y el desgaste emocional que atraviesa la protagonista, convirtiendo al sonido en un canal narrativo más dentro del juego.

## 6.Historia y Narrativa

### 6.1. Trasfondo

El mundo en el que se desarrolla *Call Me* es un entorno postapocalíptico y posguerra, donde la humanidad intenta levantarse de las ruinas de una catástrofe doble: una guerra global y una enfermedad devastadora.

Durante los años previos a los eventos del juego, estalló una guerra mundial que rápidamente escaló a niveles críticos. El conflicto avanzaba hacia un desenlace irreversible, al borde del uso de armamento nuclear que habría terminado con toda forma de vida sobre la Tierra. Sin embargo, la guerra se vio súbitamente interrumpida por una amenaza inesperada: una enfermedad incurable que se esparció con una velocidad aterradora.

El virus se propagaba mediante el simple contacto físico, sorprendiendo a gobiernos y poblaciones sin tiempo de reacción. Soldados de todos los bandos comenzaron a enfermar, y los frentes de batalla se desmoronaron. La humanidad, paralizada por el miedo y la fragilidad de su propia biología, impuso cuarentenas globales. El mundo se detuvo.

Aunque con el tiempo se logró contener parcialmente el contagio y se firmaron tratados de paz, el daño ya estaba hecho. La población, marcada psicológicamente por la pérdida, el encierro y el miedo, no volvió a relacionarse con normalidad. Las calles seguían vacías. Los abrazos dejaron de existir. El miedo al contacto humano se grabó en la conciencia colectiva.En este nuevo orden, el mundo no ardía en fuego, pero tampoco sentía. La guerra y la enfermedad habían pasado, pero dejaron tras de sí una sociedad emocionalmente inerte, incapaz de reconectarse.

Como consecuencia, surgió un aumento preocupante de casos de antisociales, suicidios y radicalismos. Los problemas mentales derivados del aislamiento prolongado se convirtieron en la nueva pandemia silenciosa. A pesar de los intentos del gobierno por restaurar los lazos sociales, incluso las familias permanecen separadas. La población eligió por voluntad o por trauma vivir en el aislamiento. El miedo sigue siendo más fuerte que la necesidad de conexión.

En ese mundo nace el programa *Call Me*, una solución artificial diseñada para reconstruir los vínculos humanos rotos, utilizando tecnología como último recurso ante una sociedad que ya no recuerda cómo comunicarse.

## 6.2. Trama Principal

En un mundo devastado por una guerra mundial detenida abruptamente por una enfermedad incurable que se transmite por contacto físico, la humanidad ha quedado marcada por el miedo al contacto humano. Aunque la paz fue alcanzada, la sociedad vive sumida en el aislamiento, la desconfianza y el trauma colectivo. En este escenario, surge *Call Me*, un programa gubernamental que intenta restaurar los lazos sociales a través de “cabinas” , donde operadores anónimos interactúan con ciudadanos aislados sin contacto físico directo.

La protagonista Eir, comienza su primer día de trabajo en una de estas cabinas. Lo hace motivada por la necesidad económica y con la esperanza de reencontrarse con su hermano, prisionero de guerra en el país. Mientras se prepara para su jornada, reflexiona sobre la destrucción de la empatía, el dolor dejado por la enfermedad y su propio aislamiento emocional. La trama gira en torno a la reconstrucción de la humanidad a través de una conexión artificial, y el contraste entre el trabajo rutinario y la búsqueda íntima y emocional de Eir por recuperar algo de lo que perdió.

### 6.2.1. Progresión de la Trama

La progresión de la trama es lineal siguiendo la historia principal de la protagonista buscando lograr sus objetivos. Sin embargo  la historia que se desarrolla tiene caminos que se definen por las decisiones del jugador. A continuación se muestran  diagramas de flujo para comprender la influencia de las tomas de decisiones en la narrativa y estado psicológico de la protagonista.

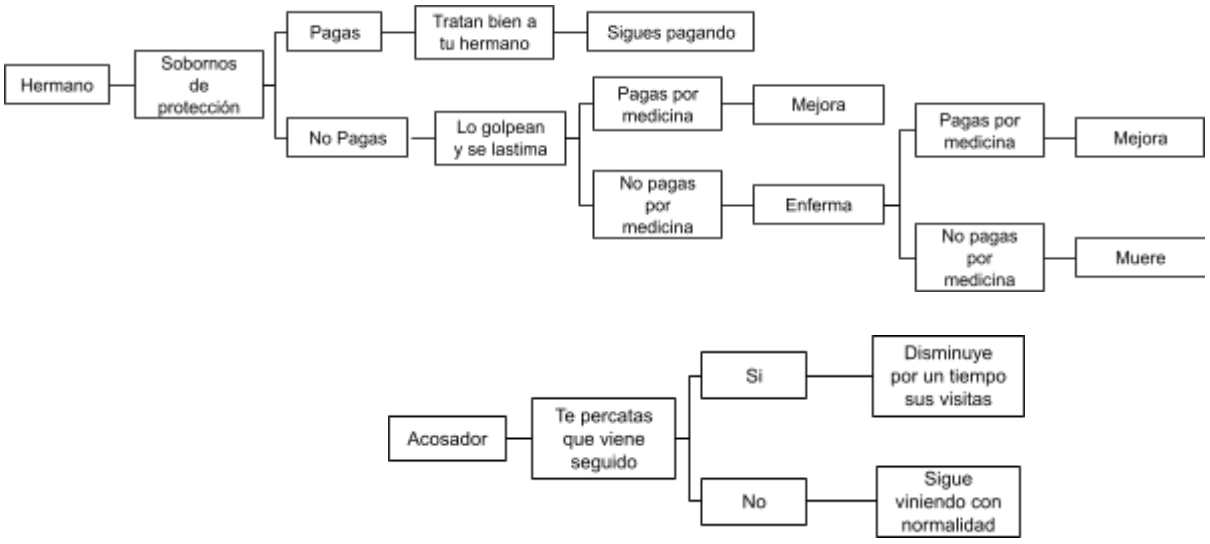


*Gráfico 13: Diagramas de Flujo 2*

Es así que ponemos en cuestión el número de finales, que en este caso estarán ceñidos al acosador:

- Logras reunir todo el dinero y viajas junto a tu hermano y el acosador
- Nunca llegas a confiar en el acosador y le mientes esto causa que te secuestre, tu hermano viaja solo puesto que no apareces el día del viaje.
- Confías en el acosador y le dices tus planes de irte solo con tu hermano, esto causa que mate a tu hermano y el día del viaje aparezca disfrazado de él.
- El día anterior al viaje te pregunta si de verdad te vas, al responderle que sí , atraviesa bruscamente el cristal y te asesina.

### 6.3. Cinemáticas

El juego cuenta con pequeñas cinemáticas que acompañan la inmersión del jugador. Una al principio para poner en contexto al espectador sobre la situación mundial, presenta el servicio de *Call me* y narra el por que del servicio, todo esto a través de gráficos fijos y texto.

Por otro lado, a pesar de no contarse como cinemáticas, se usará ayuda visual con cada final alternativo del juego.

## 7.Personajes

### 7.1. Personajes principales

Eir es la protagonista principal de la historia.

#### 7.1.1. Trasfondo

Antes de la guerra su familia era normal, sus padres iban a trabajar y ellos a estudiar, se reunían por las noches a cenar y por las mañana a desayunar para despedirse antes de irse, pero todo esto quedó destruido con la guerra.

Parecía tan lejana, incapaz de alcanzarlos. Los tomó por sorpresa, en una cena familiar, el sonido estridente de la alarma y los gritos, un augurio de su futuro. Sintieron el temblor de las bombas y el impacto de la onda expansiva, pero antes de disfrutar la alegría de sobrevivir vieron la niebla. Una niebla tan espesa que parecía viva, corrieron para huir de ella pero su madre, lastimada de un tobillo necesitaba ayuda de su padre para correr. No se

percataron de cuando los dejaron atrás, corrían en pánico por sus vidas obedeciendo la voz de su padre que les pedía seguir, seguir sin mirar atrás, sin despegar la mirada del frente evitando ver a la gente que pedía auxilio en la carretera. Es por eso que ella no lo vio pero su hermano si, el regreso a ver y vio a sus padres todavía intentando escapar quemados por los químicos de la bomba, su padre sin percatarse arrastraba a su madre ya inerte entre sus brazos. Eso lo destrozó y dejó que el odio lo corroyera por dentro, fue entonces que comenzó una persecución su hermano enlistado se perdió entre los innumerables soldados que marcharon a la guerra y ella después de una larga espera solo pudo seguirlo, intentando encontrar a lo único que aún no se llevaba la guerra.

#### 7.1.2. Personalidad

Tiene una actitud férrea y resiliente ante la vida, todavía cree en la bondad de las personas pero aun así no es ingenua, nunca se ha dejado engañar por las personas teniendo una inteligencia emocional muy alta. Solía ser alegre pero actualmente solo sonríe cuando piensa en el pasado. Se siente demasiado cansada y no sabe por cuanto tiempo más puede seguir así.

Parte de sus motivaciones son el deseo de regresar a su hogar que se encuentra en otro país pero para eso necesita el dinero suficiente para comprar los boletos de avión y lo más importante pagar la fianza de su hermano que se encuentra como prisionero de guerra en el país para poder regresar juntos.

#### 7.1.3. Apariencia

Mujer, entre 25 y 30 años, de estatura media con un cuerpo delgado  causado por la desnutrición durante la guerra, tiene una tez pálida y opaca por su largo recorrido como refugiada,a pesar de eso posee una voz suave y delicada, una de las razones por las cuales fue contratada para este servicio. Tambien unos ojos negros traslucidos que reflejan su camino hasta aqui.

#### 7.1.4. Relaciones

Mantiene una relación directa con Leo su hermano, que es uno de los factores que afecta directamente al estado anímico de la protagonista y sus objetivos.

Por otro lado tenemos a Daniel el acosador, este es un factor que afecta y tensa la psiquis de la protagonista pues aparte del ambiente opresivo ahora se encuentra siendo perseguida por un desconocido.

## 7.2. Personajes secundarios

En este caso tomamos a los NPC´s como personajes secundarios, para una mejor explicación de cómo serán estos personajes se creó un extracto de posibles perfiles para los mismos.

**El Ejecutivo Discreto**

Edad: 40–55 años.

Profesión: Gerente, banquero, político o CEO

Motivación: Escapar del estrés; desea una "compañía elegante"

**El Cliente Habitual Problemático**

Edad: 30–50 años

Profesión: Variable

Motivación: Poder, dominio, adicción

**El Jubilado Nostálgico**

Edad: 65 años

Profesión: Exmilitar, ex profesor, pensionado

Motivación: Busca afecto, conversar, recordar viejos tiempos

**El Viudo o Recién Separado**

Edad: 35–60 años

Profesión: Variable

Motivación: Soledad, duelo, intentar “volver a vivir”

**El Padre de Familia**

Edad: 30–50 años

Profesión: Contador, obrero, taxista

Motivación: Escapismo, insatisfacción sexual o emocional

**El Voyeur / Fetichista**

Edad: 25–60 años

Profesión: Desconocida

Motivación: Fantasías, juegos de rol, voyeurism

Biblioteca UNIVERSITAS Miguel Hernández

7.2.1. Apariencia

Como parte del proyecto se diseñaron siluetas que sean características para diferenciar entre cada NPCs, se que su diseño  sea reconocible y que se persona su personalidad solo con una sombra.

*Gráfico 14: Bocetos Personajes*

7.2.2. Diálogos

A continuación se dará un ejemplo de los posibles diálogos que puede tener la protagonista con sus clientes:

**NPC:** ¿Podrías decirme cómo suena mi nombre en tu voz?
**Eir:** Claro, ¿cómo te llamas?
**NPC:** Marco. Solo… dilo.
**Eir:** Marco…

**NPC:** ¿Crees que alguien como yo podría gustarte?
**Eir:** No sé nada de ti aún.
**NPC:** Pero si te contara todo, ¿te quedarías?
**Eir:** Intenta.

**NPC:** No he tocado a nadie en meses. Ni un abrazo. Nada.
**Eir:** Debe ser difícil.
**NPC:** ¿Puedes… fingir que me abrazas ahora? Solo dime que lo estás haciendo.
**Eir:** Te estoy abrazando, Marco. Aquí estoy.

**NPC:** ¿Puedes describirme cómo se ve el cielo hoy?
**Eir:** Está gris. Silencioso. Parece que va a llover.
**NPC:** Me gusta cuando llueve… me hace sentir menos solo.

**NPC:** Ya sabes lo que quiero. Como siempre. Paso uno.
**Eir:** Bajar el volúmen.
**NPC:** Paso dos.
**Eir:** Subir la temperatura.
**NPC:** Paso tres.
**Eir:** Esperar hasta que digas mi nombre.
**NPC:** Exacto…

**NPC:** Descríbeme tu cuello. Despacio.
**Eir:** Es delgado. A veces tiembla cuando hablo contigo.
**NPC:** ¿Y ahora?
**Eir:** Ahora tiembla más.

**NPC:** ¿Puedo imaginar que eres mi esposa esta noche?
**Eir:** Si eso te ayuda, sí.
**NPC:** Solo dime que me esperaste todo el día.
**Eir:** Te esperé. Como siempre. Como cada noche.

**NPC:** Imagina que no puedes hablar nunca más.
**Eir:** ¿Por qué?
**NPC:** Solo hazlo. Imagina que lo único que puedes hacer es escucharme.
**Eir:** Estoy escuchando.
**NPC:** Bien. Así quiero que sigas.

**NPC:** No fui al funeral de mi madre.
**Eir:** ¿Por qué no?
**NPC:** No soportaba verla. Era como verme a mí, pudriéndome.
**Eir:** Aquí no hay juicio. Solo escucha. Acy

**NPC:** ¿Tú también sientes que nada de esto importa?
**Eir:** A veces.
**NPC:** ¿Y qué haces cuando pasa?
**Eir:** Me dejo caer… hasta que llega otra persona.
**NPC:** Entonces seguiré viniendo.

**NPC:** ¿Y si te apago ahora mismo?
**Eir:**No soy una máquina.

**NPC:** No lo pareces… pero todos lo somos de alguna forma.

**NPC:** ¿Puedes decir mi nombre como si me conocieras desde niño?
**Eir:**¿Cómo te llamas?
**NPC:** Elías.
**Eir:** Elías… te he estado esperando desde siempre.

**NPC:** ¿Y si te dijera que ya llamé tres veces esta semana?
**Eir:** ¿Y si te dijera que lo noté?
**NPC:** Entonces sabrías que me estás gustando demasiado.

**NPC:** ¿Crees que dos voces pueden enamorarse sin verse nunca?
**Eir:** Si el cuerpo no estorba, quizás el alma escuche mejor.

**NPC:** Dímelo otra vez.
**Eir:** ¿Qué cosa?
**NPC:** Que soy importante. Que alguien me necesita.
**Eir:** Eres importante. Alguien te necesita.

**NPC:** ¿Has soñado alguna vez con desaparecer?
**Eir:** He soñado con apagar la luz y que no vuelva.
**NPC:** Entonces soñamos lo mismo.

**NPC:** ¿Cuántos clientes has atendido hoy?
**Eir:** Seis.
**NPC:** ¿Y soy solo otro número?
**Eir:** No, eres el único que hace preguntas.

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

## 8.Detalles técnicos

### 8.1. Requerimiento Técnico

| | PC (mínimos) | PC (recomendados) |
|---|---|---|
| **Sistema operativo** | Windows 7 / macOS 10.10 / Ubuntu 14.04 | Windows 10 / macOS 11 / Ubuntu 20.04 |
| **Procesador** | Dual-core 2.0 GHz | Intel i5 o equivalente |
| **Memoria RAM** | 2 GB | 4 GB |
| **Tarjeta gráfica** | Compatible con OpenGL 2.0 | GPU dedicada básica (ej. GT 710 o superior) |
| **Almacenamiento** | 100 MB disponibles | 200 MB disponibles |
| **Resolución recomendada** | 1280x720 | 1920x1080 |

*Gráfico 15: Tabla de requerimientos técnicos*

## 8.2. Plataforma

| Plataforma | Requisito | Costo |
|---|---|---|
| **Steam** | Cuenta de Steamworks, pago de **Steam Direct** | $100 USD por juego (se recupera si vendes $1,000+) |
| **Itch.io** | Solo se necesita cuenta y subir el juego | Gratis (comisión opcional al 10%) |
| **Google Play** | Cuenta de desarrollador de Google | $25 USD (pago único) |
| **Epic Games Store / consolas** | Requiere aprobación, acuerdos de publicación y testing | Variable, según acuerdo |

*Gráfico 16: Tabla de plataformas*

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

## 8.3.Motor del Videojuego

*Gráfico 17: Logo de GODOT*

Se eligió el motor **Godot** para el desarrollo de *Call Me* debido a su enfoque especializado en entornos 2D, su estructura basada en nodos y escenas, y su eficiencia para gestionar interfaces modulares. Al ser un motor **open source** con licencia MIT, permite total libertad creativa y comercial sin costes de licencia, lo que resulta ideal para proyectos independientes. Además, su lenguaje GDScript, similar a Python, facilita un desarrollo ágil y

legible, permitiendo integrar fácilmente mecánicas personalizadas y efectos visuales coherentes con la estética pixel art y la ambientación opresiva del juego.

## 8.4. Protección legal

| **Tipos** | **Necesidad** |
|---|---|
| **Registro de obra (INDAUTOR, SafeCreative u otra entidad de derechos de autor)** | Proteger el contenido original: historia, arte, diseño. |
| **Contrato con colaboradores** | Definir propiedad y uso de los aportes de músicos, artistas o programadores. |
| **Registro de marca o nombre del juego** | Proteger el nombre comercial *Call Me*, si planeas publicarlo. |

*Gráfico 18: Tabla de protección legal*

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

**9.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.

Biblioteca UNIVERSITAS Miguel Hernández

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.

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández