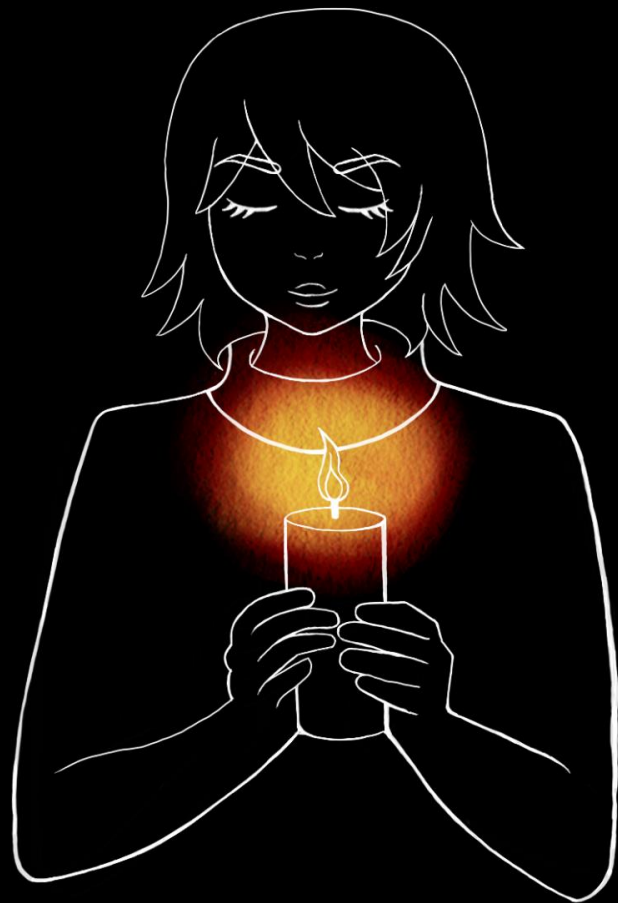


NANA

DOCUMENTO DE VENTA



ÍNDICE

1. **Introducción**
2. **Ficha técnica**
3. **Estructura**
 1. **Niveles**
4. **Diseño**
 1. **Look and Feel**
 2. **Personajes**
5. **Juegos similares**
6. **Comercialización**
7. **Resumen**



INTRODUCCIÓN



“Nana” es un videojuego creado como Trabajo de Fin de Grado, desarrollado a través de RPG Maker MU.

El juego gira en torno a la historia de Nana, una joven de 15 años que tiene una vida complicada y se refugia en el arte como vía de escape. Tras quedarse dormida, despierta en un lugar desconocido cubierto por una profunda oscuridad. Está totalmente sola, o eso piensa ella, hasta que encuentra una misteriosa puerta que la llevará a “El Limbo”, el lugar al que van las almas de las personas fallecidas. Allí, se encuentra con La Parca, que guiará a la protagonista dentro del nuevo entorno en el que se encuentra y le dará una última oportunidad para regresar a casa (o no).



FICHA TÉCNICA



1. **TÍTULO:** "Nana"
2. **DURACIÓN ESTIMADA:** 5 horas
3. **MOTOR DE DESARROLLO:** RPG Maker MV
4. **GÉNERO:** RPG, psicológico
5. **PLATAFORMAS:** PC, Play Station 4, Nintendo Switch
6. **PEGI:** +16





ESTRUCTURA



“Nana” se divide en 7 niveles o portales. Cada uno de ellos lleva a una parte diferente del subconsciente de la joven: sus problemas intrafamiliares y sociales, ansiedad, autoexigencia... mezclados con recuerdos y conceptos positivos como el amor maternal o la amistad desinteresada. Además, cada portal incluye puzzles, desafíos o minijuegos que se adaptan al contexto de cada portal y que ayudarán a que la historia avance.

El progreso en el juego se basa en superar uno a uno todos los portales y obtener sus correspondientes objetos clave hasta alcanzar el final del séptimo portal. El juego termina tras finalizar la batalla con el jefe, salir del último portal y hablar de nuevo con La Parca, que le dirá a Nana qué destino le espera dependiendo del final que el jugador haya elegido a través de sus decisiones.

NIVELES

INICIO

El Limbo

NIVEL 2

Casa de Olivia
Parque infantil

NIVEL 4

Subconsciente
de Nana

NIVEL 6

Vecindario
Casa de Nana

FINAL

Diferente según
elecciones
del jugador



NIVEL 1

Casa de Nana

NIVEL 3

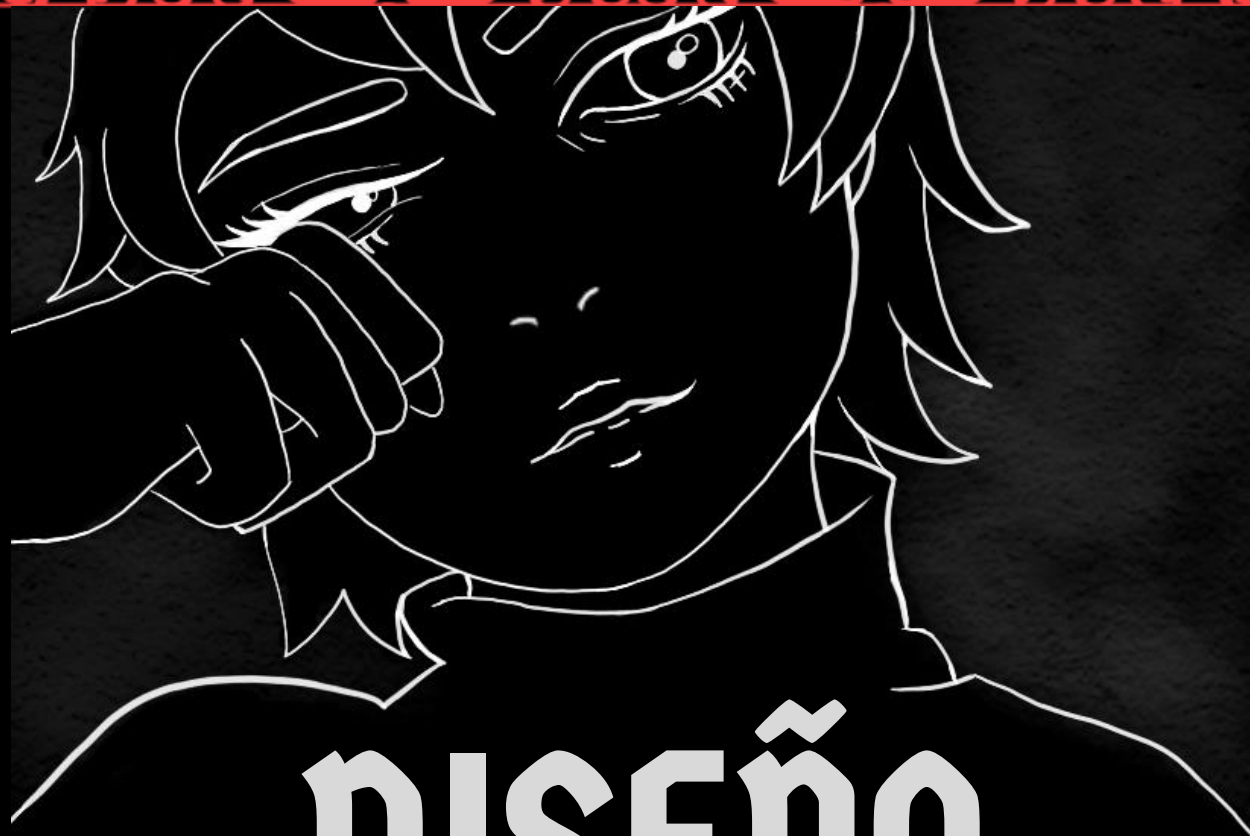
Escuela de Nana

NIVEL 5

Laberinto

NIVEL 7

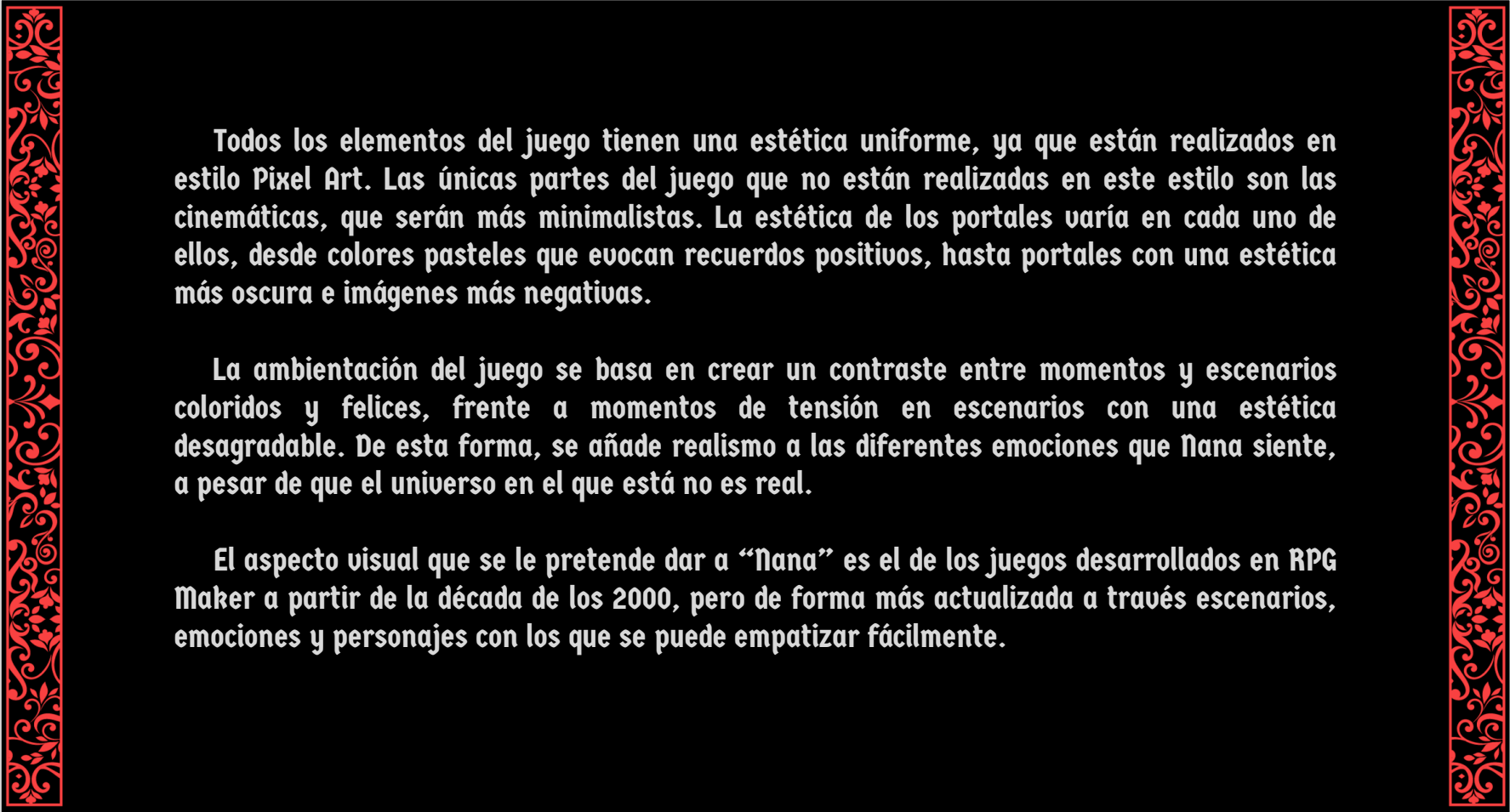
Jefe final



DISEÑO

LOOK AND FEEL





Todos los elementos del juego tienen una estética uniforme, ya que están realizados en estilo Pixel Art. Las únicas partes del juego que no están realizadas en este estilo son las cinemáticas, que serán más minimalistas. La estética de los portales varía en cada uno de ellos, desde colores pasteles que evocan recuerdos positivos, hasta portales con una estética más oscura e imágenes más negativas.

La ambientación del juego se basa en crear un contraste entre momentos y escenarios coloridos y felices, frente a momentos de tensión en escenarios con una estética desagradable. De esta forma, se añade realismo a las diferentes emociones que Nana siente, a pesar de que el universo en el que está no es real.

El aspecto visual que se le pretende dar a “Nana” es el de los juegos desarrollados en RPG Maker a partir de la década de los 2000, pero de forma más actualizada a través escenarios, emociones y personajes con los que se puede empatizar fácilmente.



Aspecto del menú inicial.

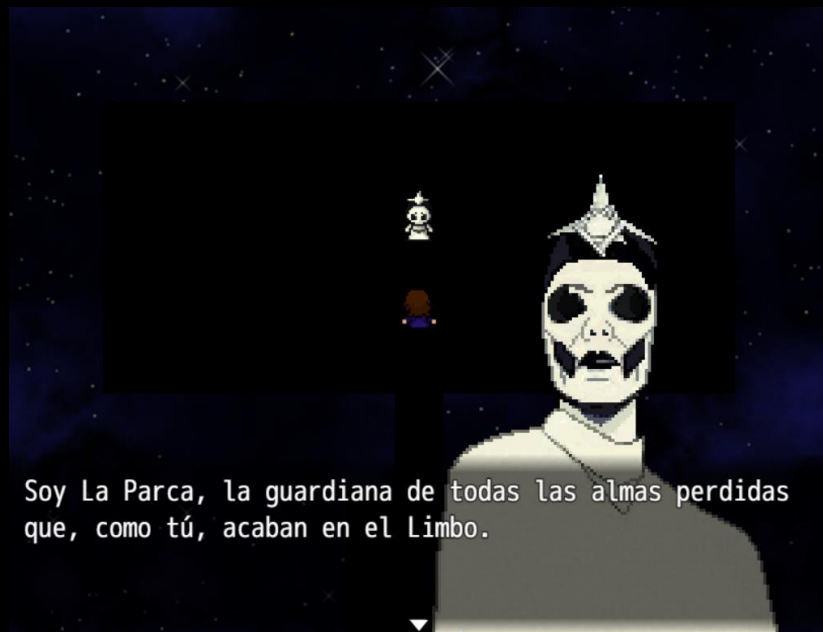
NANA

Nueva partida

Continuar

Opciones

Salir



Soy La Parca, la guardiana de todas las almas perdidas que, como tú, acaban en el Limbo.

Diálogo dentro del juego.



Obtienes el Vaso vacío.

▼
Obteniendo un objeto.



Introdúcela para poder abrirlo.

Minijuego.

PERSONAJES



NANA



Una joven de 15 años, morena y de ojos color miel. Es insegura, introvertida y empática. Utiliza el dibujo y el arte como método de escape a sus problemas tanto en su casa como en la escuela y su entorno social.



LA PARCA



Aparece representada como un esqueleto vestido con motivos religiosos. Se encarga de darle la bienvenida a las almas que llegan al Limbo y decidir su destino final: el Cielo, el Infierno o quedar atrapadas en el Limbo para siempre.

ASMODEUS



Un demonio con apariencia antropomórfica que parece tener la misma edad de Nana, aunque lleva vivo cientos de años. Es extrovertido, orgulloso y un poco bocazas. Es el guía de las almas de los humanos a través del Limbo.



MADRE DE NANA



Es una mujer de unos cuarenta años que se encuentra atrapada en un matrimonio problemático, por lo que se ha visto obligada a criar sola a su hija. Además, es una apasionada del arte y dedica su vida a sus creaciones.

OLIVIA



Es la mejor amiga de Nana, tiene su misma edad, el pelo castaño claro y los ojos azules. Es asertiva, extrovertida y empática. Tiene miedo a que sus compañeros de clase la rechacen y le preocupa mucho la opinión de los demás.

JUEGOS SIMILARES



NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	FECHA DE LANZAMIENTO
To the moon (Freebird Games)	2011
The Witch's House (Fummy)	2012
Mad Father (Sen)	2012
Ib (kouri)	2012
Undertale (Toby Fox)	2015
OMORI (OMOCAT)	2020

*Estos juegos son parecidos a Nana en cuanto a estética, personajes, gameplay, etc.



COMERCIALIZACIÓN

Al ser un juego creado de forma independiente, lo más viable es publicarlo en la página web **itch.io**, que posee una comunidad activa que publica cientos de juegos indie cada día. Esta plataforma ofrece la opción de que el comprador decida cuánto pagar por el juego, pudiendo incluso obtenerlo de forma gratuita o por un precio mínimo. Esta última sería la mejor opción, ya que podría establecerse un pago mínimo de 2.99€ aproximadamente, mientras que se le permite al comprador añadir a esa cifra lo que desee. La demo, en cambio, sería de descarga gratuita.

Al usar esta plataforma, no se correría ningún riesgo financiero ya que los juegos pueden publicarse de forma gratuita, y podemos asegurarnos de que Nana llegue a un público objetivo amante de los juegos RPG. A la vez, se trabajaría en la publicidad y la creación de contenido en **redes sociales** como TikTok, Twitter, Instagram, etc. que abrirían las puertas a la creación de un **fandom** y daría aún más visibilidad al proyecto.

En un futuro, si el juego tuviese éxito en itch, podría publicarse en **Steam** para llegar a un público aún mayor, aunque ello requeriría cierta inversión financiera.



RESUMEN



- Juego basado en las emociones y la psicología humana.
- Minijuegos y diferentes finales: libertad del jugador.
- Similitud y referencias a videojuegos RPG de éxito.
- Posible creación de comunidad *online* en redes sociales como TikTok o Twitter.
- Distribución mediante la web Itch.io.