



Game Design Document



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Alumna: Chantal Pérez Moreno
Tutor: José Luis Navarrete Cardero
Grado: Comunicación Audiovisual
Universidad de Sevilla. Facultad de Comunicación

ÍNDICE

1. PANTALLA DE TÍTULO	p. 4
1.1. Título del juego	p. 7
2. INFORMACIÓN GENERAL	
2.1. Concepto	p. 8
2.2. Género y fecha de entrega	p. 8
2.3. Público objetivo	p. 9
2.4. Game Flow	p. 9
2.5. “Look and Feel”	p. 10
3. GAMEPLAY Y MECÁNICAS	
3.1. Progreso	p. 12
3.2. Estructura de puzzles y niveles	p. 12
3.3. Objetivo	p. 18
3.4. Mecánicas	p. 18
3.5. Acciones y combate	p. 19
3.6. Objetos	p. 19
3.7. Menú de opciones	p. 22
3.8. Rejugabilidad y guardado	p. 23
4. HISTORIA, AMBIENTACIÓN Y PERSONAJES	
4.1. Historia y narrativa	p. 27
4.2. Suministro de la historia al jugador	p. 28
4.3. Áreas	p. 28
4.3.1. Emociones que evocan los portales	p. 41
4.4. Personajes	p. 42
5. INTERFAZ	
5.1. Sistema visual y HUD	p. 46
5.2. Sistema de control	p. 46
5.3. Audio, música y sfx	p. 47
5.4. Sistema de ayuda	p. 47
6. IA (Inteligencia Artificial)	
6.1. IA Enemiga	p. 48
6.2. IA Amigable	p. 49

7. REFERENCIAS Y EASTER EGGS

p. 50

8. ASPECTOS TÉCNICOS

8.1. Hardware al que va destinado. Requerimientos

p. 52

8.2. Hardware y software necesario para el desarrollo

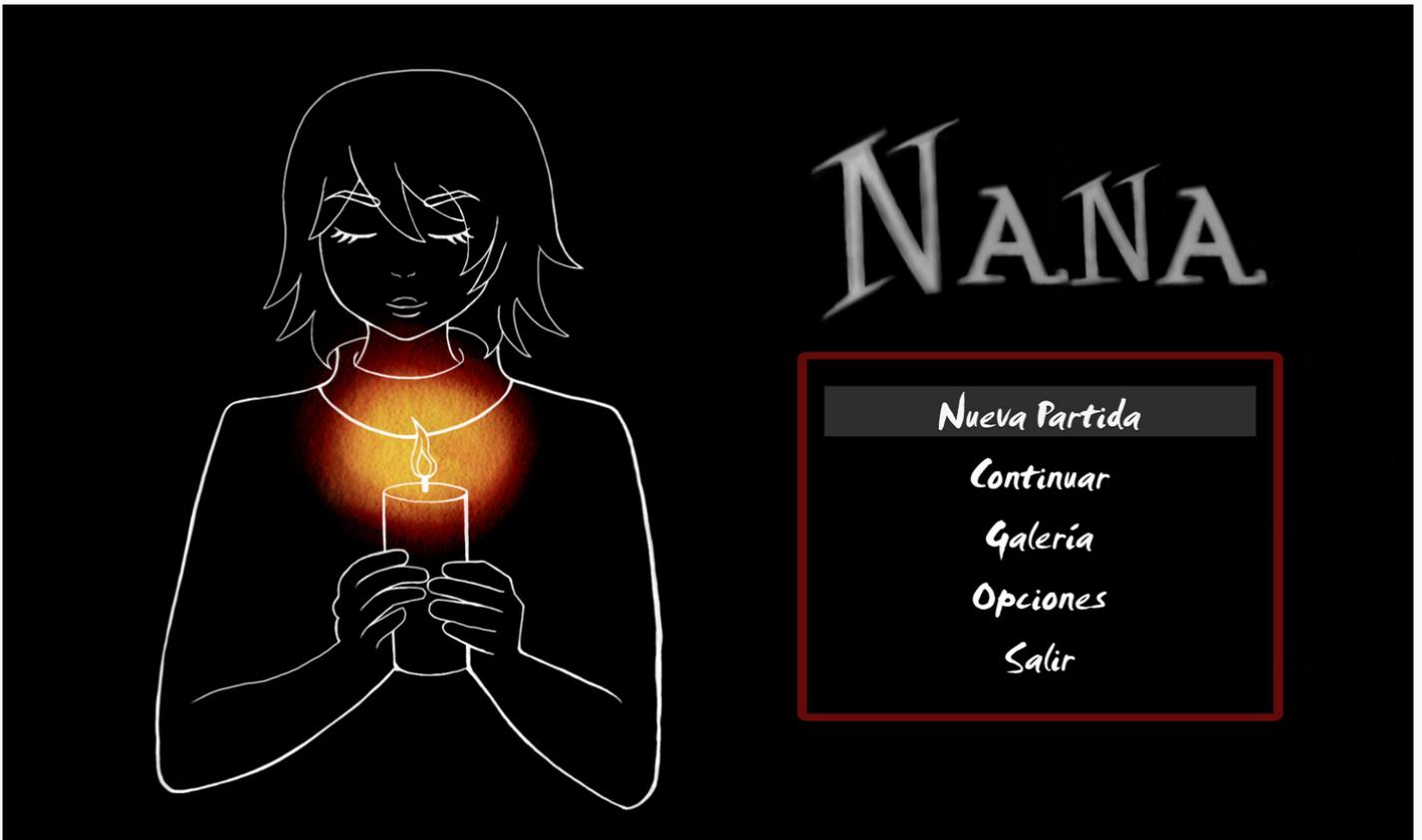
p. 52

8.3. Arte del juego

p. 52



PANTALLA DE TÍTULO

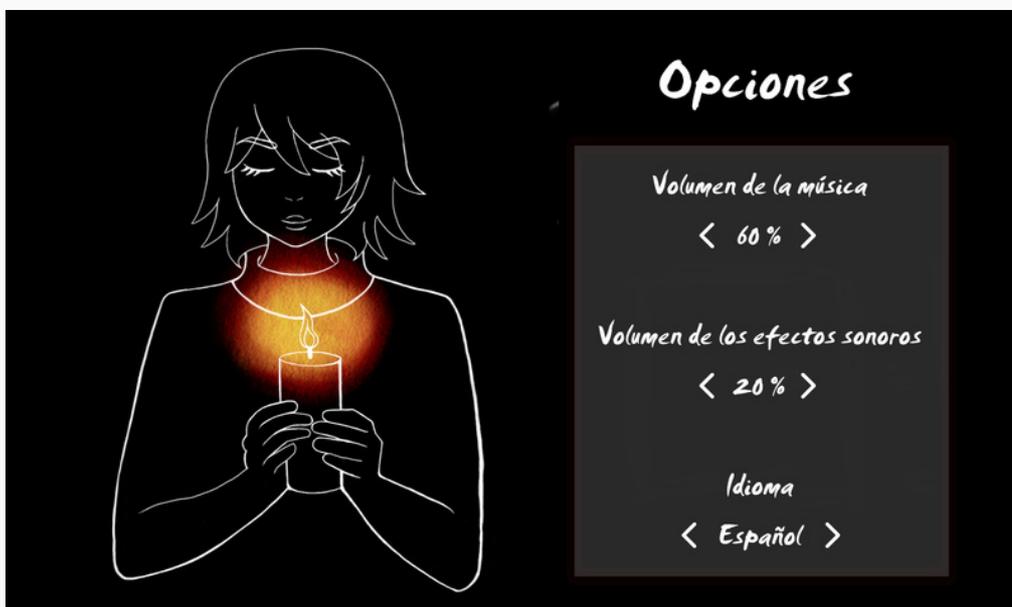
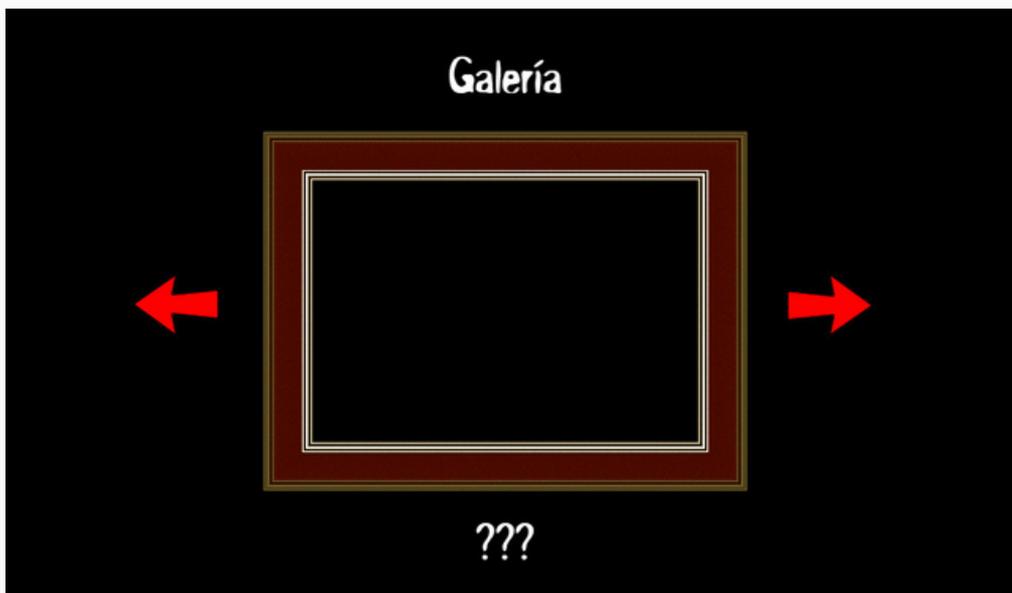


Pantalla de inicio. Prototipo

La pantalla de título del juego se basa en un fondo negro con una ilustración minimalista en la que aparece Nana, la protagonista del juego, siendo iluminada por uno de los objetos clave más importantes: la vela. Sobre ella, vemos las siguientes opciones:

- Nueva partida. Al seleccionar esta opción, el juego comenzará desde el principio. En caso de que ya existan partidas guardadas, estas no se verán afectadas y no se borrarán.
- Continuar. Permite seleccionar diferentes *saving slots* o archivos de guardado que servirán para que el jugador guarde la partida en el momento del juego en el que crea que es oportuno. Por lo tanto, en caso de que quiera volver atrás y tomar una decisión diferente, podrá hacerlo en el punto en el que elija sin necesidad de empezar el juego desde el principio.

- **Galería.** Al seleccionar esta opción aparecen 5 marcos de foto vacíos, correspondiendo a cada uno de los diferentes finales del juego. Debajo de cada marco se encuentra su título, como si fuesen obras de arte. Estos marcos estarán vacíos y su título será “???” hasta que sean descubiertos por el jugador: a medida que se vaya desbloqueando cada final, se descubrirá también una ilustración relacionada con el mismo que podrá ser accesible desde la pantalla de inicio.
- **Opciones.**
 - Correr siempre (ON / OFF)
 - Recordar comando (ON / OFF)
 - Volumen de la música, volumen de ambiente y volumen de melodía (entre 0 y 100%).
 - Volumen de los efectos sonoros (entre 0 y 100%).
 - Idioma (Español o Inglés).
- **Salir.** Esta opción cierra la pantalla del juego.





Prototipo de la Galería, Opciones y el menú de Guardado

El diseño de esta pantalla de inicio ha sido inspirado por las pantallas que poseen algunos juegos similares desarrollados a través de RPG Maker. Algunos ejemplos de este tipo de pantallas que siguen la misma estética son los siguientes:



Ib (Kouri, 2012)



Omori (OMOCAT, 2020)

TÍTULO DEL JUEGO

“Nana”. Este nombre ha sido elegido debido a que es sencillo y fácil de recordar. Además, está relacionado con el nombre de la protagonista, pero su significado va más allá: el nombre de Nana proviene del japonés «ナナ» y significa “niña inocente”, por lo que está relacionado con la personalidad de la protagonista. Además, esta palabra también representa el número 7 en japonés (七, “nana”), que hace referencia al número de portales que hay en el juego.

INFORMACIÓN GENERAL

CONCEPTO

Nana es una joven de 15 años que 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.

Una vez allí, se encuentra con La Parca, que informa a Nana de que ha llegado antes de lo esperado y todavía no es su hora. Por este motivo, La Parca decide apiadarse de la joven y darle una segunda oportunidad: para regresar a su mundo, deberá retroceder a momentos clave de su vida y enfrentarse a sus propias emociones y recuerdos, tanto positivos como negativos. Si logra superar todos los portales con la ayuda de Asmodeus, un demonio del Limbo, podrá volver a casa.

Tras aceptar el trato, Nana es transportada al Nexo, un lugar en el que hay 7 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.

Finalmente, el destino de Nana cambiará dependiendo de las decisiones que haya tomado por el camino: desde lograr volver a la realidad hasta quedarse atrapada para siempre en el Limbo.

GÉNERO Y FECHA DE ENTREGA

Se trata de un videojuego RPG que encaja dentro del género psicológico. Se estima que puede salir al público entre finales de 2023 y principios de 2024.

PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo oscila entre jugadores de 16 y 25 años, pero también pueden jugarlo personas que superen este rango de edad. El ESRB del juego es “Mature” y su PEGI es “16”.

GAME FLOW

Durante la partida, el jugador utiliza el único personaje jugable, Nana. El ángulo de cámara es la perspectiva clásica de los RPG (“RPG Perspective”, basada en el 3/4), en 3º persona. Las localizaciones principales por las que el jugador se desplaza son el Limbo, el Nexo y cada uno de los escenarios que hay dentro de los portales que Nana debe atravesar.

Para completar estos portales, el jugador deberá observar y formar parte de la narrativa que ocurre dentro de cada uno. Tras ello, deberá resolver un puzle, desafío o mini juego que, una vez terminado, le permitirá recoger un objeto clave como recompensa. A continuación, el jugador podrá regresar al Nexo y desbloquear el acceso al siguiente portal. A medida que la trama del juego vaya desarrollándose, el jugador sabrá más cosas de la vida de la protagonista y podrá empatizar y familiarizarse con ella para poder decidir qué elecciones tomar que afecten al final del juego.

Todos los objetos clave que el jugador debe obtener para superar cada nivel se conectan con la narrativa del siguiente portal, pero el jugador no sabrá de qué forma están relacionados hasta que no acceda a él. Por ejemplo, cuando Nana se acerca al final del primer portal, se encuentra con el primer objeto: una carta en forma de corazón que le regaló Olivia. Por lo tanto, en el siguiente portal se muestra el momento en el que Nana recibe la carta. De esta forma, el gameplay está en conexión constante con la historia, a la vez que hará que el jugador sienta curiosidad por descubrir la narrativa que se esconde detrás de cada objeto.

El juego termina tras finalizar la batalla con el *boss*, 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.

"LOOK AND FEEL"

Todos los elementos del juego tienen una estética uniforme, ya que todos están realizados en estilo Pixel Art, incluso los personajes. Las únicas partes del juego que no están realizadas en estilo Pixel Art son las cinemáticas que aparecen a lo largo del juego, que estarán dibujadas en un estilo más tradicional y serán imágenes minimalistas, parecidas a la que aparece en la pantalla de inicio.

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 (como el primer portal), frente a momentos de tensión en escenarios con una estética más oscura y desagradable (como el tercer portal). 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.

Además, el aspecto visual que se le pretende dar a "Nana" es el de los juegos desarrollados en RPG Maker a partir de mediados de la década de los 2000, pero de forma más actualizada a través de escenarios, emociones y personajes con los que se puede empatizar fácilmente. Algunos de estos juegos a los que nos referimos con una estética similar son *Ao Oni* (noprops, 2004), *To the moon* (Freebird Games, 2011), *The Witch's House* (Fummy, 2012), *Mad Father* (Sen, 2012) o *Ib* (kouri, 2012).



Ao Oni (noprops, 2004)



To the moon (Freebird Games, 2011)



The Witch's House (Fummy, 2012)



Mad Father (Sen, 2012)

GAMEPLAY Y MECÁNICAS

PROGRESO

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. Estos ítems serán almacenados en el apartado “Objetos clave” del menú, desde donde serán accesibles en cualquier momento de la partida. Además, aportan más información sobre la protagonista y su backstory, e incluso podrán ser reutilizados en otros portales.

ESTRUCTURA DE LOS PUZZLES Y NIVELES

Cuando el jugador alcanza el final de la historia que se narra en cada portal, se encontrará con puzzles, desafíos o minijuegos que se adaptan al contexto de cada portal y que ayudarán a que la historia avance. Estos desafíos se basan principalmente en la habilidad del jugador (huir de enemigos o atacarlos) y su intelecto (llevar objetos a su sitio correspondiente, completar rompecabezas...).

- Portal I: En este portal el jugador tendrá que investigar la casa de Nana para saber más sobre el contexto y de la vida del personaje, mientras que tendrá que encontrar una serie de objetos que le ayuden a progresar y salir del nivel.
 - Tras salir de la habitación de Nana, el jugador debe ir al pasillo e interactuar con la única PLANTA que hay, que está a punto de morir (siendo este objeto una referencia a la situación en la que se encuentra Nana, ya que al estar en el Limbo es posible que no regrese a la vida). Al interactuar con ella, se le ofrecerá al jugador la posibilidad de regarla o no.

- Si el jugador decide regarla, tendrá que ir hasta la cocina, interactuar con el fregadero y llenar un VASO de agua, que se añadirá al inventario. Al hacerlo, Nana se da cuenta de que el fregadero está atascado porque hay un objeto atrapado en la tubería, y el agua empieza a rebosar. Sin embargo, aún no puede hacer nada ya que no tiene con qué desatascarlo. Entonces, el jugador volverá al pasillo para regar la planta y verá que hay una NOTA enterrada en la maceta que se añadirá al inventario. En la nota hay una CONTRASEÑA (080901, la fecha del cumpleaños de Nana). A continuación, para darle una pista al jugador, aparecerá un diálogo en el que Nana dirá que debería encontrar algún objeto de la casa con el que desatascar el fregadero.
 - Para desatascar el fregadero, el jugador tiene que interactuar con el cuelgáútiles del salón para obtener las TENAZAS y añadirlas al inventario. Entonces, deberá regresar a la cocina e interactuar con el fregadero para desatascarlo usando las tenazas, obteniendo la LLAVE DEL ESTUDIO que está dentro de la tubería. Ahora, Nana puede entrar en esa habitación.

 - Si el jugador decide no regar la planta, esta terminará de marchitarse y la nota (junto a la llave) aparecerá de forma repentina en el suelo del pasillo junto a la planta tras haber visitado todas las habitaciones abiertas de la casa e interactuado con la televisión del salón.
 - Cuando el jugador entra en el estudio de la madre de Nana con la llave que ha obtenido, deberá abrir un BAÚL con la contraseña de la nota. Dentro del baúl está el objeto clave necesario para avanzar la historia.
- Objeto clave que aparece al terminar: Carta en forma de corazón.



- Portal 2: El minijuego que hay en este portal es un puzle de formato *sliding puzzle*. El jugador tendrá que deslizar las piezas en el orden correcto hasta formar una imagen. En este portal se mezcla un flashback que tiene Nana con sus pensamientos negativos, por lo que el puzle real que había en su recuerdo se transformará en un dibujo suyo arrugado, que será la "llave" del siguiente portal.
- Objeto clave que aparece al terminar: Papel arrugado.



- Portal 3: En este portal, los niños de la clase de Nana le arrebatan su dibujo (el papel arrugado que se encuentra en el portal anterior) y lo tiran por una de las ventanas de la clase. Esta situación hará que la protagonista comience a sentir agobio y ansiedad, y una nube de oscuridad (que representa el aislamiento y la soledad que Nana siente) comenzará a cubrir la pantalla, limitando el campo de visión del jugador. El jugador debe conseguir salir de la habitación, pero, cuando abandona la sala, los niños del colegio se han convertido en una especie de monstruos, ya que la joven tiene esa imagen de ellos en su mente a causa del maltrato psicológico que le hacen. Si Nana es alcanzada por uno de estos enemigos, será GAME OVER y el desafío empezará de nuevo en la clase de Nana. El objetivo del jugador será salir al exterior del edificio a buscar el dibujo evitando ser atrapado por los monstruos.
- Objeto clave que aparece al terminar: Peluche en forma de gato.



- Portal 4: Para superar este portal, el jugador tendrá que interactuar con todos los animales de la sala, que tendrán diálogos positivos y se harán amigos de la protagonista. Tras esto, brota del suelo una flor con rostro humano, que intenta corromper los pensamientos de la protagonista y da un CUCHILLO para que acabe con todas las criaturas de la sala. El jugador tendrá dos opciones:
 - Hacerle caso a la flor. El jugador deberá eliminar a todas las criaturas de la sala interactuando con ellas, y luego salir del portal.
 - No hacerle caso a la flor. En este caso, la flor entra en cólera e intentará atrapar a Nana. Unas raíces gigantes avanzarán por la pantalla, persiguiendo al jugador hasta que este encuentre la salida del portal. Si las raíces alcanzan a la protagonista, será GAME OVER.
- Objeto clave que aparece al terminar: Cuchillo



- Portal 5: En este portal, el jugador se encontrará en una habitación en la que está incrustado en la pared el rostro del padre de Nana. Si el jugador interactúa con la boca de rostro de la pared, Nana entrará dentro y aparecerá en un laberinto (que representará la compleja mente de su padre y su complicada relación padre-hija).
 - En las paredes del laberinto hay notas pegadas que el jugador puede leer. Estas anotaciones reflejan los pensamientos del padre y dan más contexto sobre sus actos y su relación con Nana.
 - Al salir del laberinto mediante una puerta, el jugador llega a una sala en la que está el objeto necesario para salir del portal: un abrigo de la madre de Nana. Nana se lo pondrá, se sentirá protegida y podrá abandonar el portal.
- Objeto clave que aparece al terminar: Abrigo de la madre de Nana.



- Portal 6: En este portal, Nana y su madre llegan a casa tras dar un paseo. Una vez allí, descubren que se ha ido la luz a causa de un fallo en la red eléctrica. Nana tiene miedo a la oscuridad, pero su madre la reconforta y le da una VELA, que será el objeto clave. La madre va a intentar arreglar el problema de la luz y Nana se queda sola. Debido a su miedo a la oscuridad y a la soledad, la visión de la realidad de Nana comienza a distorsionarse y aparecen sombras en la casa.

El jugador tendrá que huir de estas sombras entre la oscuridad, siendo iluminado únicamente por la vela. Tanto la mecánica como el aspecto de estos monstruos son diferentes a los del tercer portal, ya que estos enemigos son más veloces, pero se detendrán durante unos segundos cuando Nana les mire directamente, simbolizando que Nana estará enfrentándose a sus miedos.

- Para abandonar el portal, el jugador debe encontrar a la madre de Nana, que intentará consolarla de nuevo. Tras mantener una conversación en la que el jugador podrá decidir perdonarla o no por haber dejado sola a su hija, se abrirá el portal tras ella.
- Objeto clave que aparece al terminar: Vela.



- Portal 7: El principal desafío de este portal es un puzle que se podrá completar si el jugador se desliza por el hielo en el orden correcto. Hay que conseguir llegar hasta la parte superior izquierda de la pantalla, en la que hay un corazón helado: el jefe final, el corazón de Nana. Para llegar allí, el jugador será transportado a través de unas *tilas* o baldosas resbaladizas, que moverán al jugador en línea recta en el sentido en el que las pise hasta que llegue a una baldosa con nieve que detenga el movimiento. El jefe final tendrá dos barras de salud diferentes: una correspondiente a sus puntos de vida y otra al porcentaje de congelación que el corazón sufre. En cambio, Nana sólo tendrá una barra que corresponderá a sus puntos de vida. Todas las barras comienzan con 100 puntos, e irán descendiendo o aumentando conforme se produzca la batalla.

La pelea final puede llevarse a cabo de tres formas diferentes. En todas ellas el corazón intentará defenderse mediante su único ataque pasivo: una nevisca que irá reduciendo la vida del jugador paulatinamente en cada turno. Esta ventisca provocará que la vida de Nana descienda un 20% en cada turno.

- OPCIÓN 1: El jugador ataca verbalmente al corazón. Los turnos del jugador se centran en el uso de la negatividad y en ataques verbales, es decir, en hacerse daño a sí misma. Una vez que el jugador decida usar un ataque verbal, deberá acabar el combate mediante estos ataques sin posibilidad de intentar descongelar el corazón. El jugador puede sanarse del daño que produce la ventisca con las GALLETAS que haya recogido en el trayecto. La batalla termina obligatoriamente cuando el jugador consigue derrotar al corazón bajando su barra de vida a cero, mientras su porcentaje de congelación seguirá al 100% al no haber usado la vela. Con cada ataque verbal, la vida del corazón disminuirá un 10%.
- El jugador decide no atacar verbalmente. Los turnos del jugador se basarán en usar la vela que se obtuvo en el portal 6 para ir descongelando el corazón mientras evita que su vida se reduzca a 0 a causa de la ventisca. De igual manera, el jugador puede sanarse con las GALLETAS que haya recogido en el trayecto. Cada turno que el jugador use la vela, el porcentaje de congelación del corazón se reducirá en un 10%. La primera parte de la batalla termina cuando el corazón es descongelado. Entonces, el jugador tiene dos opciones:
 - OPCIÓN 2: Sanar el corazón ofreciéndole los objetos clave que ha recogido en los portales (a excepción del cuchillo).

- OPCIÓN 3: Apuñalar su propio corazón con el cuchillo que obtiene en el portal 4.
 - En todas las opciones de combate, si la vida de Nana se reduce a 0 a causa de la ventisca, el jugador desbloqueará el final E.
- Objeto clave que aparece al terminar: Ninguno. No es necesario ya que no hay más portales.



OBJETIVO

El objetivo principal del jugador es recuperar todos los objetos clave que la protagonista necesita para superar los portales, salir del Limbo y tener una segunda oportunidad en la vida. Sin embargo, este no tiene por qué ser el final del juego, ya que Nana puede tener un destino diferente que dependerá de las elecciones del jugador.

MECÁNICAS

La principal mecánica del juego se basa en las 7 puertas representadas por los portales que Nana debe atravesar. Cada portal es de un color diferente ligado a un significado concreto dependiendo de las emociones y conceptos que represente el portal (rosa, fucsia, gris, naranja, rojo, verde y azul oscuro). Al comienzo del juego, sólo la primera puerta estará desbloqueada. A partir de entonces, el jugador tendrá que recolectar diferentes ítems para poder activar los siguientes portales en orden. Si el jugador vuelve a entrar en alguna puerta ya superada, esta estará completamente vacía (y los siguientes portales seguirán cerrados), obligando al jugador a seguir un orden concreto.



Prototipo de los portales dentro del juego

ACCIONES Y COMBATE

Las principales acciones que puede llevar a cabo el jugador son caminar, correr e interactuar con los objetos y los diferentes personajes. También existen acciones secundarias que podrán realizarse en ciertos momentos de la historia, como curarse o atacar en la batalla con el jefe final, o introducir contraseñas y resolver puzles.

OBJETOS

- **OBJETOS CLAVE:** Estos elementos, tras ser recogidos, quedarán permanentemente almacenados en el apartado “Objetos clave” del menú. Son los objetos que se encuentran al final de cada portal (Carta en forma de corazón, Papel arrugado, Peluche en forma de gato, Cuchillo, Abrigo de la madre de Nana y Vela). Estos objetos deben ser obtenidos obligatoriamente para seguir el orden lógico del juego. Sólo hay un objeto de cada tipo y sólo se pueden obtener una vez.
 - Los únicos dos objetos que pueden ser reutilizados fuera de su portal de origen son el cuchillo y la vela. Existe la posibilidad de usar estos objetos en la batalla con el *boss* final, aunque no de forma simultánea.

- COLECCIONABLES: Estos elementos quedan almacenados temporalmente en el apartado “Inventario” del menú. Sólo hay un objeto de cada tipo y sólo se pueden obtener una vez (a excepción de las galletas).

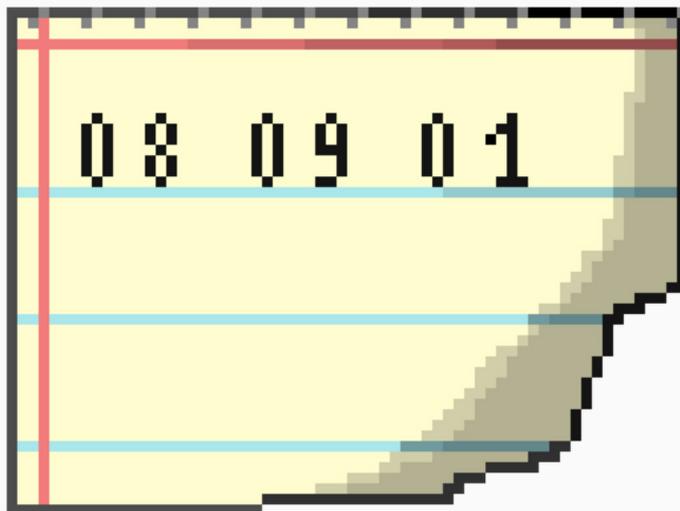
- Vaso de agua (1º portal): se obtiene al interactuar con el fregadero de la cocina. Sirve para regar la planta del pasillo.
 - Descripción que aparece al ver el objeto en el inventario: “Un vaso de agua. Sirve para... beber agua.”



- Tenazas para la chimenea (1º portal): se obtienen una única vez al interactuar con el cuelgaútiles de la chimenea que se encuentra en el salón. Sirve para sacar la llave del estudio del fregadero de la cocina.
 - Descripción que aparece al ver el objeto en el inventario: “Unas tenazas. Muy útiles para agarrar cosas, aunque son un poco grandes para una niña de siete años.”



- Nota con contraseña (1º portal): Este objeto se obtiene de forma obligatoria, bien regando la planta o bien dejando que muera. En él está escrita una contraseña (080901, la fecha del cumpleaños de Nana), que será necesaria para abrir el baúl que hay dentro del estudio.
 - Descripción que aparece al ver el objeto en el inventario: “Una nota. Hay un código escrito por tu madre, parece ser la fecha de tu cumpleaños.”



- Llave del estudio (1º portal): se obtiene al sacarla de la tubería del fregadero que se encuentra en la cocina. Sirve para entrar en el estudio de la casa de Nana y sólo puede usarse una vez.
 - Descripción que aparece al ver el objeto en el inventario: “Una llave. Parece que puede abrir una puerta de la casa. ¿Por qué estaba escondida?”



- Galletas (todos los portales): Durante el juego, Nana explica que su comida favorita son las galletas de chocolate. Este dato parece no tener relevancia hasta que, al final del juego, las galletas que el jugador haya encontrado interactuando con los objetos, muebles, etc. de los diferentes escenarios sirvan para curar a Nana en la batalla con el *boss* final. El jugador no sabrá para qué sirven las galletas ni podrá usarlas hasta que se enfrente a este combate.

Habr  un total de 7 galletas (una por cada portal). No recoger alguna no afectar  directamente a la jugabilidad, pero es posible que el jugador tenga mayor dificultad para superar el combate final. En la batalla final, cada vez que el jugador use una galleta la vida de Nana se recuperar  en un 30%.

- Descripci n que aparece al ver el objeto en el inventario: “Son tus galletas favoritas, con extra de chocolate. No deber as mirarlas mucho o te empezar  a entrar hambre...”.



MEN  DE OPCIONES

- OBJETOS (subdividido en OBJETOS CLAVE e INVENTARIO): Permitir  al jugador revisar cada objeto que Nana ha recogido en los portales y obtener m s informaci n sobre ellos.
- GUARDAR.
- OPCIONES. Se trata de las mismas opciones de juego a las que se puede acceder en la pantalla de inicio (a excepci n del idioma, que no podr  cambiarse en mitad de la partida) para facilitar que el jugador no tenga que regresar a dicha pantalla para cambiar, por ejemplo, el volumen de la m sica.
- SALIR DEL JUEGO.

REJUGABILIDAD Y GUARDADO

Hay cinco finales diferentes dependiendo de las decisiones que el jugador tome a lo largo de la partida. Estos finales aparecerán según se tomen decisiones concretas o bien al elegir un cierto porcentaje de elecciones que correspondan a uno u otro final. Por ejemplo, la única manera de obtener el final A será negándose a iniciar el viaje por el Limbo. Sin embargo, el final B se obtiene si has elegido la mayoría de decisiones que llevan a este final.

Los finales están diseñados para que el único *ending* que podría ser considerado como <<bueno>> sea el más difícil de alcanzar, ya que el jugador debe ser capaz de tomar la mayoría de decisiones positivas, que son las más complejas de llevar a cabo. Por ejemplo, en el primer portal, si el jugador elige regar la planta (decisión “positiva”) tendrá que seguir el proceso de recoger todos los objetos necesarios y utilizarlos en sus lugares correspondientes hasta encontrar la nota y la llave. Sin embargo, si decide no regarla (decisión “negativa”), sólo tendrá que interactuar con la televisión del salón y entrar en todas las habitaciones de la casa para encontrar los mismos objetos.

Esta decisión creativa se ha tomado para mostrar que, a veces, las consecuencias de elegir la decisión que consideramos <<bueno>> o <<correcta>> puede conllevar un esfuerzo extra y suponernos más problemas, pero finalmente merece la pena, ya que seguir el camino positivo hará que Nana aprenda a convivir y a sobrellevar sus problemas de forma sana.

- **FINAL A: FINAL DE RESIGNACIÓN.** En este final, Nana está cansada de las dificultades a las que se enfrenta diariamente en su vida y ve su llegada al Limbo como una señal para dejar de luchar. Por ello, decide que no quiere tener una segunda oportunidad y se queda atrapada en el Limbo para siempre.
 - Este final se puede obtener cuando, al principio del juego, Nana habla con La Parca antes de iniciar el viaje. La Parca hará que el jugador decida si quiere (o no) tener una segunda oportunidad. Sólo se conseguirá si Nana se niega a iniciar el viaje. La Parca tratará de convencer a la joven, pero finalmente comprende su decisión y decide respetar sus deseos.
 - Al elegir este final, Nana será transportada a una habitación en blanco y negro en la que quedará encerrada. La sala está vacía y sólo hay una puerta cerrada que, al interactuar con ella, nos dirá constantemente que no podemos salir. Tras pasar un tiempo en el que el jugador intentará buscar una salida alternativa, una oscuridad (que representa la negatividad que Nana ha dejado que la consuma) comenzará a cubrir progresivamente la pantalla hasta tapanla por completo, siendo GAME

OVER. El jugador volverá a la pantalla de inicio, teniendo que reiniciar el juego hasta antes de hacer la elección.

- Al alcanzar este final, el jugador verá en la pantalla una ilustración en la que Nana está sentada de rodillas en el suelo, inmóvil, mientras es rodeada por la oscuridad.
- Título de esta ilustración en la Galería: “Resignación”.



Ejemplo de ilustración de los finales

- FINAL B: RUTA VENGATIVA. Si seguimos esta ruta, Nana no será capaz de superar los traumas al ser consumida por los pensamientos negativos que estos le provocan. Por ello, decide abrazar la oscuridad y vengarse de todos los personajes que forman parte de su vida y que aparecen en los portales, provocando una masacre. Finalmente, es enviada al Infierno a causa de sus actos.
 - Para alcanzar este final, será necesario que la mayoría de decisiones que el jugador tome sean enfocadas a la venganza de Nana:
 - NO regar la planta del pasillo en el portal 1.
 - NO perdonar a Olivia después de que se disculpe en el portal 3.
 - ATACAR y eliminar a todas las criaturas en el portal 4.
 - NO perdonar a la madre de Nana tras dejarla sola en el portal 6.
 - ATACAR verbalmente al corazón en el portal 7.

- Al alcanzar este final, el jugador verá en la pantalla una ilustración en la que Nana aparece con el cuchillo rodeada por las llamas del Infierno.
- Título de esta ilustración en la Galería: “Maldición”.

- FINAL C: RUTA SANADORA / Final canon o real. En este final, Nana consigue superar todos los portales y al regresar al mundo real. Además, es capaz de crear una relación más positiva con su entorno y consigo misma: vuelve a tener una oportunidad en la vida, regresa con su madre, su relación con Olivia mejora y aprende a sanar la herida que dejó en ella su relación con su padre.
 - Para alcanzar este final, será necesario que la mayoría de decisiones que el jugador tome sean enfocadas a la sanación de Nana:
 - REGAR la planta del pasillo en el portal 1.
 - PERDONAR y entender a Olivia después de que se disculpe en el portal 3.
 - NO ATACAR a las criaturas en el portal 4.
 - PERDONAR a la madre de Nana tras dejarla sola en el portal 6.
 - SANAR al corazón en el portal 7.
 - Al alcanzar este final, el jugador verá en la pantalla una ilustración en la que aparecerá Nana feliz tras volver a casa.
- Título de esta ilustración en la Galería: “Sanación”.

- FINAL D: RUTA SUICIDA. Estando confundida por sus emociones y por la situación en la que se encuentra, Nana decide ponerle fin a todo apuñalándose a sí misma.
 - Se podrá alcanzar si, en el último portal, el jugador decide apuñalar el corazón con el cuchillo que obtiene en el portal 4.
 - Al alcanzar este final, el jugador verá en la pantalla una ilustración en la que Nana tiene el pecho ensangrentado tras apuñalar el corazón, aunque no se haya clavado directamente el cuchillo ella misma.
- Título de esta ilustración en la Galería: “Desesperación”.

- FINAL E: FINAL CONGELADO. Ocurre únicamente cuando Nana muere congelada a causa de la nevisca en la batalla con el jefe final.
 - Al alcanzar este final, el jugador verá en la pantalla una ilustración en la que vemos el corazón de Nana congelado.
- Título de esta ilustración en la Galería: “Congelación”.

Ir guardando la partida progresivamente en los diferentes archivos de guardado (o directamente empezar el juego desde cero) le dará al jugador la oportunidad de conocer todos los finales eligiendo caminos alternativos. Además, cuando se llega a cada uno de los *ending*, se muestra en la pantalla una ilustración asociada a cada ruta que el jugador podrá coleccionar en una sección del juego que aparece en la pantalla de inicio titulada "Galería".

Finalmente, cabe destacar que “Nana” no tendrá modo multijugador ni ningún otro modo de juego, por lo que estos son todos los finales posibles del videojuego.

HISTORIA, AMBIENTACIÓN Y PERSONAJES

HISTORIA Y NARRATIVA

La vida de Nana ha sido complicada desde que nació. Siendo fruto de una relación destinada al fracaso debido al alcoholismo y el profundo egocentrismo de su padre que le lleva a perder el interés en su propia familia, Nana se encarga de mantener a flote a su madre y a ella misma desde muy corta edad. Al principio, su madre intenta protegerla de las discusiones y peleas que ocurren en la casa pero, tras comenzar su adolescencia y ser más consciente de lo que ocurre entre las paredes de su casa, comienza a aislarse del mundo y pasa la mayor parte del día encerrada en su habitación inmersa en sus pensamientos, imaginando una realidad más pacífica. Es por esto que Nana se vuelve introvertida y tiene problemas para relacionarse con sus compañeros de clase. Además, su única amiga, Olivia, decide no defenderla dentro del aula por miedo a las consecuencias, por lo que Nana se siente traicionada.

Nana comienza a ser consumida por la oscuridad que empieza a crecer en su interior y que derivará en que su salud mental comience a deteriorarse. Esta oscuridad metafórica terminará por volverse real y hará que despierte en un mundo desconocido: el Limbo.

SUMINISTRO DE LA HISTORIA AL JUGADOR

La historia se le suministra al jugador de diferentes maneras: mediante los portales y los objetos (conocemos más sobre el pasado de Nana), diálogos con NPCs (sabemos más de cómo Nana se relaciona con su entorno), interacciones con Asmodeus (profundiza en su relación con la joven), cinemáticas (añaden contexto) y la interacción con los elementos que se encuentran dentro de los portales.

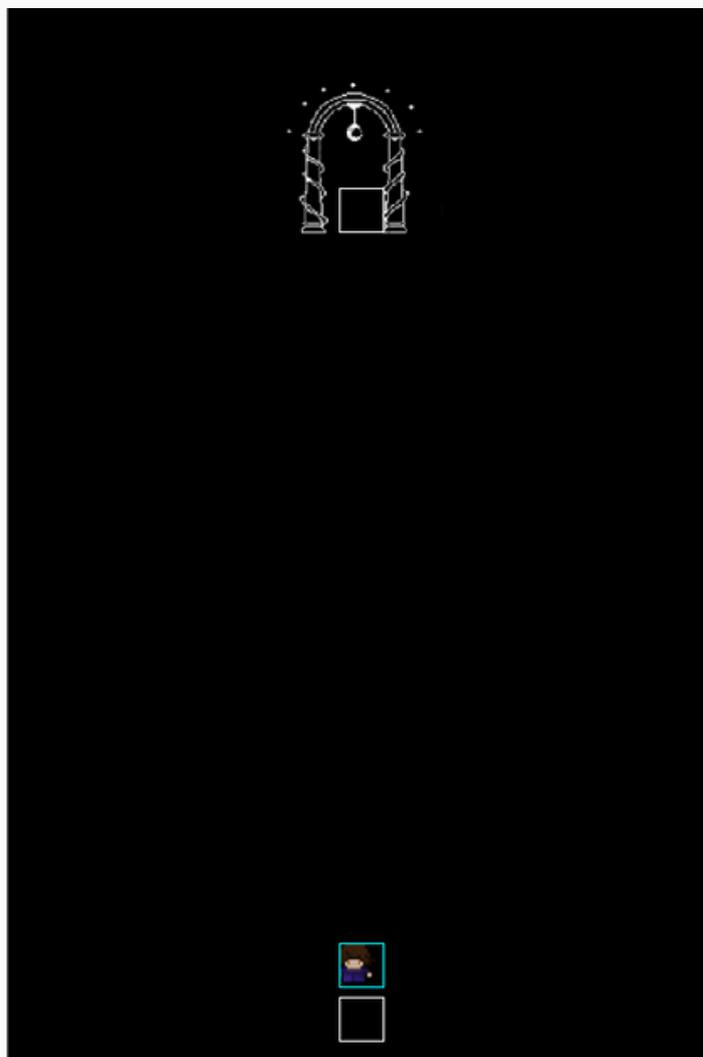
ÁREAS

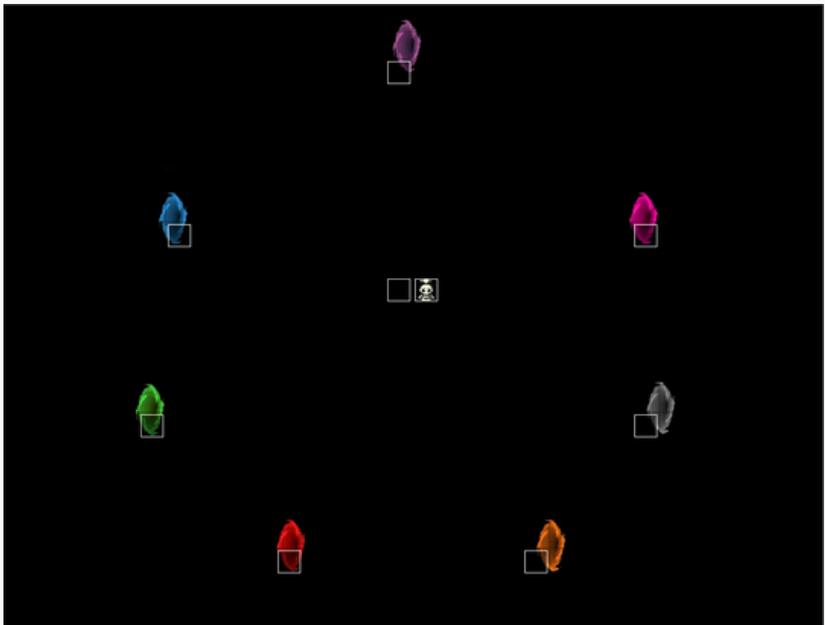
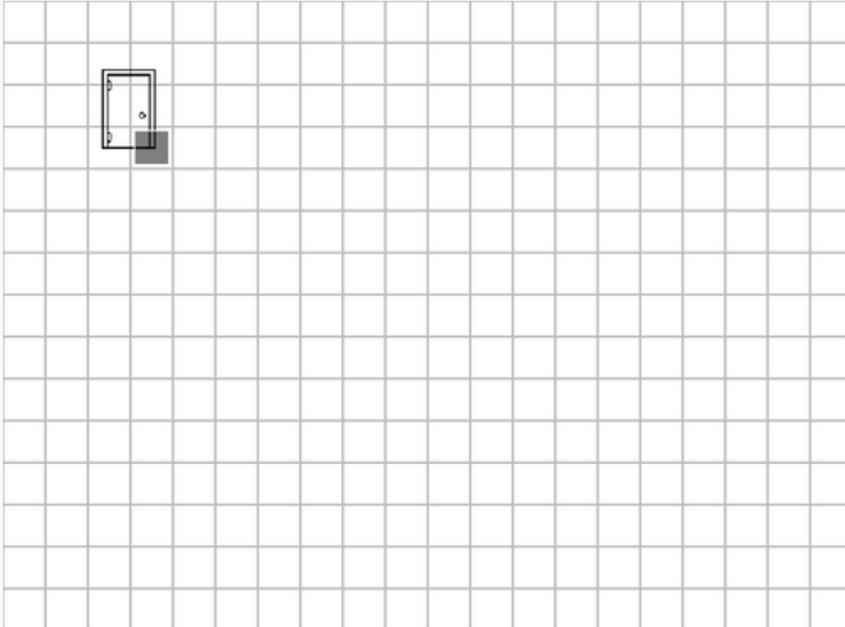
Todas las almas de las personas que acaban en el Limbo tienen sus propios portales y quedan atrapados en ellos en un bucle infinito hasta que La Parca decide si son merecedores de ir al Cielo, al Infierno o si deben quedarse en el Limbo. Por esta razón, los portales del juego actúan como un acceso directo al mundo interior de Nana al que debe enfrentarse. Se podrá acceder a ellos únicamente cuando el jugador se encuentre en el Nexo y haya encontrado el objeto correspondiente.

Cada escenario que se encuentra dentro de los portales evoca un momento importante de la vida de Nana y las emociones que siente, por lo que algunos son una especie de *flashback*, mientras que otros se basan más en su propia imaginación, así que a veces están distorsionados y no son realistas (por ejemplo, el portal en el que aparece su padre está distorsionado por el rechazo que siente hacia él; o su mundo interior, que aparece representado como un bosque). En los portales que se basan en *flashbacks* y recuerdos (primero, segundo y tercero), el personaje de Nana tendrá diferentes edades (siete años en el primero y diez en los otros dos).

- ÁREA I: Entrada al Limbo. Es la primera zona del juego y será el primer lugar en el que aparece Nana y en el que el jugador podrá moverse libremente. Se divide en varias subáreas:
 - Zona oscura antes de la puerta: Se trata de un espacio sin paredes, suelo ni objetos: es un lugar cubierto por la oscuridad. Nana despierta aquí, y el único lugar al que puede ir es hacia la puerta que se encuentra en la parte superior de la sala.

- Puerta: Es el único acceso al Limbo. Nadie puede entrar ni salir sin el permiso de La Parca. Se trata de dos columnas cubiertas por plantas y flores, unidas en el centro por un arco semicircular.
- Detrás de la puerta: De nuevo, se trata de un espacio totalmente cubierto por la oscuridad. Al entrar, las almas de las personas fallecidas son recibidas por La Parca, y serán posteriormente transportadas al Nexo de sus propias puertas.
- Nexo: Es un espacio delimitado en el que se encuentran los siete portales del juego. La única decoración que hay en este espacio son unos mandalas que hay dibujados en el suelo. El fondo oscuro contrasta con los colores brillantes de cada uno de los portales, que estarán dispuestos de forma más o menos circular en el centro de la sala.
- Sala extra: Esta sala sólo es accesible si el jugador decide no iniciar el viaje (final A). Se trata de una habitación en blanco y negro en la que Nana quedará encerrada. La sala está vacía y sólo hay una puerta cerrada que, al interactuar con ella, nos dirá constantemente que no podemos salir.

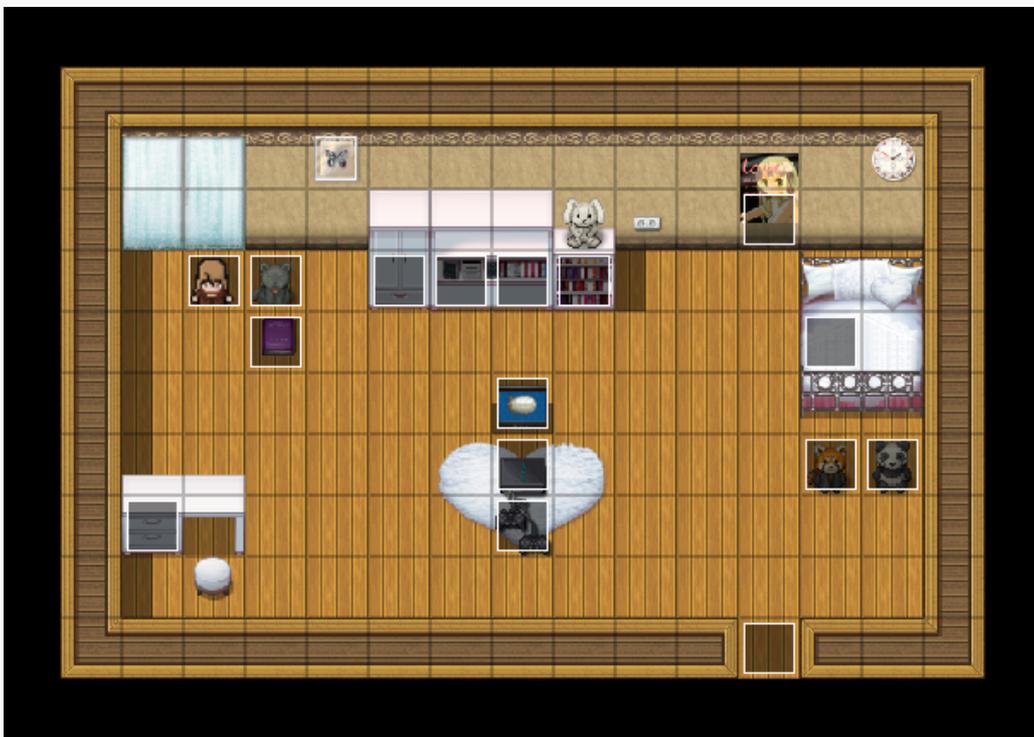


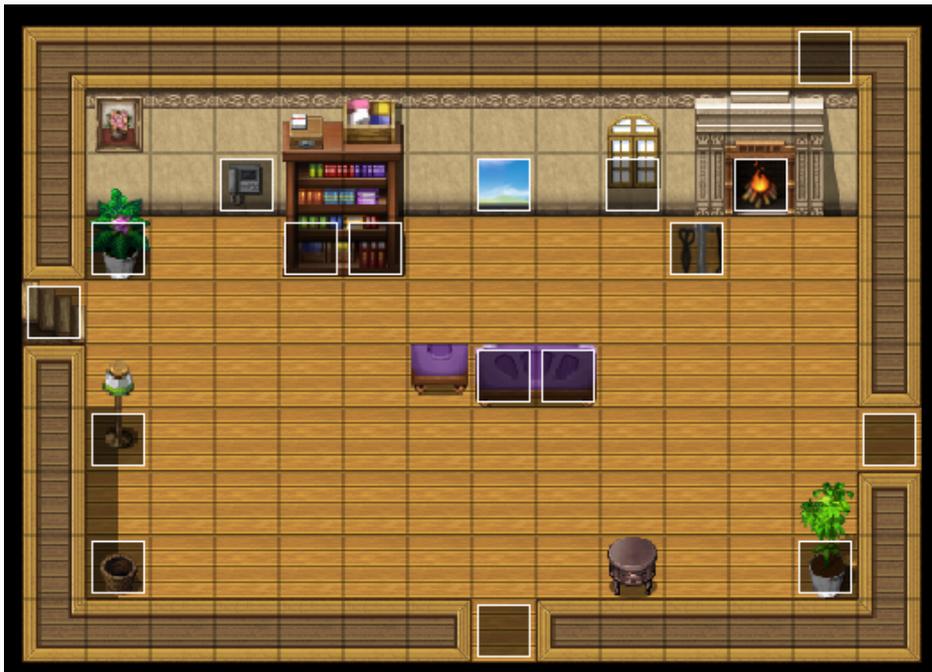


- ÁREA 2: Portal 1. Se trata de la casa de Nana. Visualmente, está representada en colores pastel: rosa, azul, naranja y amarillo principalmente. En esta sala, Nana verá un recuerdo de cuando tenía siete años, pero el personaje se mantendrá con su edad actual. Tiene varias salas diferentes:
 - Habitación de Nana. Cuando el jugador entra en el portal, aparece en esta sala. Es una pequeña habitación con una cama, un armario, peluches, un escritorio y una pequeña televisión con una videoconsola. Además, hay un objeto interactivo: el DIARIO de Nana, un cuaderno de color rosa. Cuando el jugador interactúe con él, el diario se abrirá y mostrará las anotaciones de Nana en las que explica más contexto sobre su relación con sus padres. En esta sala, el jugador verá a la madre de Nana y la buena relación que hay entre madre e hija. La madre le regalará a Nana un peluche de un GATO NEGRO, símbolo de protección y de suerte. El gato negro se considera que defiende a su dueño incluso de peligros paranormales y detecta presencias incorpóreas negativas.
 - Habitación de sus padres. Esta habitación está cerrada con llave y no se puede acceder a ella. Nana explica que, tras entrar en la habitación en una ocasión sin permiso y ser descubierta, su padre se enfadó y decidió cerrarla bajo llave. De esta forma, se muestra el control que ejerce el padre sobre toda la familia.
 - Baño. Es la habitación más pequeña de la casa. Tanto el suelo como las paredes son azul pastel. En ella encontramos un lavabo, una bañera, un espejo, un váter y un armario, todos ellos de color blanco. Al interactuar con el lavabo, Nana tiene un flashback en el que recuerda salir herida por intentar meterse en una pelea entre sus padres. En este recuerdo, ella entra en el baño para echarse agua en una herida que tiene en la mano, pero mientras lo hace, se martiriza por no haber sido capaz de ayudar a su madre.
 - Pasillo principal. Es un pasillo horizontal que conecta las habitaciones de la casa. También está diseñado en tonos pastel, y apenas tiene decoración, exceptuando unos cuadros y una única planta que está seca. Tras regalarla (siguiendo los pasos que se explicaron anteriormente), el jugador encontrará una contraseña.

- Salón. En esta sala encontramos un sofá, elementos decorativos diversos, una televisión, una estantería, una chimenea y un cuelgaútiles.
 - En esta sala es importante interactuar con el cuelgaútiles, ya que así se podrán obtener las TENAZAS para poder conseguir la llave que está en el fregadero de la cocina.
 - Al interactuar con la TELEVISIÓN aparecerá una cinemática que narrará una historia en formato de cuento infantil, por lo que los dibujos que van apareciendo en la pantalla parece que están hechos por un niño (que sería Nana de pequeña, aunque esta información no le será revelada al jugador). La historia trata sobre un oso que vive en el bosque y se prepara para la llegada del invierno. Esta historia será una metáfora de la vida de la protagonista, ya que el oso representa a Nana y el invierno es una representación de los momentos difíciles que pasa. Esta escena, además de dar contexto indirectamente sobre la vida de Nana y predecir lo que el jugador va a ver en los siguientes portales, será una referencia al jefe del juego (el corazón congelado de Nana, al que ya le habría afectado este invierno metafórico).
- Entrada de la casa. Es una pequeña subsala conectada con el salón. Sólo hay un par de marcos de fotos, varios elementos decorativos y un pequeño armario. La puerta está cerrada y es imposible salir al exterior.
 - En uno de los cajones podremos encontrar la primera GALLETA coleccionable del juego.
- Cocina. En esta sala encontramos una nevera, una mesa de comedor junto a sus sillas, un fregadero y varios armarios y estanterías. En la nevera hay un dibujo del peluche del gato negro que hizo Nana de pequeña. Al interactuar con él, Nana recuerda que era su peluche favorito, pero que ya es muy mayor para jugar con él. Además, comenta que su madre siempre colgaba los dibujos que hacía en la nevera, pero su padre siempre los quitaba y los escondía ya que los veía como una molestia.
 - Como se ha explicado anteriormente, el fregadero está atascado. Tras arreglarlo se obtiene la LLAVE DEL ESTUDIO con la que se accede a la siguiente sala.

- Estudio de la madre de Nana. Estará cerrado hasta que no se obtenga la llave. Se trata de una pequeña sala bastante desordenada en la que hay pinturas, un caballete, etc. La habitación está llena de esculturas y arte, ya que la madre de Nana era artista, y por eso su hija está tan interesada en dibujar. El jugador puede interactuar con las obras de arte que hay en la sala para poder saber el título de la obra.
 - En esta habitación hay un BAÚL al que la madre de Nana le ha puesto un cierre con candado para esconderlo de su padre, por lo que había escondido la llave de la habitación y la contraseña en la planta del pasillo. La clave para abrirla será la que el jugador ha descubierto antes, 080901.
 - En el interior del baúl hay una carta en forma de corazón rojo que Olivia escribió para Nana.
 - Tras encontrar esta carta, se abrirá en la habitación un portal al que el jugador podrá acceder para volver al Nexo y entrar en el siguiente portal.





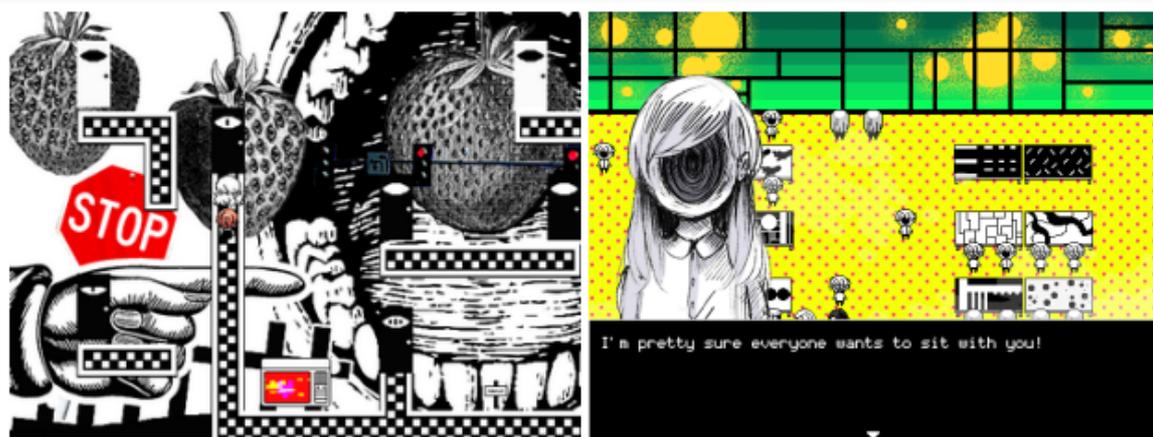


Primer portal dentro del juego

- ÁREA 3: Portal 2. Cuenta con dos escenarios diferentes:
 - La casa de Olivia. La localización principal dentro de la casa de Olivia es la habitación de la chica. Es una sala pequeña, similar a la habitación de Nana, para que la narrativa se centre en ellas dos. En esta sala, Olivia y Nana conversan sobre cómo se conocieron y se produce un flashback que transportará al jugador a la siguiente localización.
 - Parque infantil. Se trata de un parque del vecindario en el que viven Olivia y Nana. Está rodeado por césped de color verde y flores de diferentes tipos. En su interior hay unos columpios, un tobogán y un arenero.
 - En esta localización es donde Nana y Olivia se conocieron, y se muestra el momento en el que hablaron por primera vez y cómo comenzó su amistad: Nana estaba llorando sola tras haberse caído y Olivia se acercó a ella. Olivia consoló a Nana y terminaron jugando juntas y siendo amigas.
 - Tras el flashback, Nana vuelve a la casa de Olivia. Nana tiene problemas para mostrar sus emociones y Olivia lo sabe, por eso decide expresar el cariño que siente por ella mediante una carta que pueda tener siempre. Por ello, Olivia le da a Nana la nota en forma de corazón que era la llave del anterior portal. Para romper el emotivo momento, Olivia le propone a Nana que hagan un puzle, ya que es uno de los pasatiempos favoritos de Nana. Así, comenzará el *sliding puzzle* que se describió en el apartado de la estructura de los puzles. Tras terminar el puzle, Nana recuerda el momento en el que se sintió traicionada por Olivia que el jugador verá en el siguiente portal. Las emociones negativas de la joven terminan superando a las positivas, por lo que el recuerdo de la imagen que aparece como resultado del puzle se distorsiona. En su lugar, Nana ve un dibujo arrugado, que será la llave del siguiente portal.
 - Tras obtener este papel, se abrirá en la habitación un portal al que el jugador podrá acceder para volver al Nexo y entrar en el siguiente portal.

- ÁREA 4: Portal 3. Su escenario principal es el colegio de Nana. Tiene una estética más oscura y *creepy* que los portales anteriores, representando el rechazo que Nana siente hacia este espacio. Cuenta con diferentes localizaciones:
 - La clase de Nana. La clase está en blanco y negro y los rostros de los alumnos que interactúan con Nana están distorsionados (menos el de Olivia), representando la visión negativa que tiene Nana de la escuela y de sus compañeros. En esta sala, Olivia se acerca a hablar con Nana (que ahora tiene diez años). Olivia intenta que su amiga socialice y sea más abierta con el resto de los alumnos, pero Nana se niega ya que siente que no encaja en ese entorno. Antes del comienzo de la clase, los niños ven a Nana dibujando inmersa en sus pensamientos. Uno de ellos le quita su dibujo (el objeto clave que se encontró en el portal anterior) y se burla de ella. Olivia no interviene en la discusión, ya que tiene miedo a que el resto de los niños la rechacen. El mismo niño que le quitó el dibujo lo arruga y lo tira por la ventana de la clase. Es entonces cuando el profesor llega a la clase e interviene para calmar a los alumnos, pero culpa a Nana de la situación por su “mal comportamiento”. Además, aprovecha la ocasión para reprocharle el empeoramiento de sus calificaciones escolares por pasarse las clases dibujando (ya que el arte es el método de escape que utiliza Nana para huir de las situaciones problemáticas tanto en su casa como en la escuela).
 - El pasillo de la escuela. Cuando Nana abandona la clase, podrá acceder al pasillo del edificio en el que se encuentran monstruos que comenzarán a perseguirla. Este pasillo seguirá estando en blanco y negro al igual que la clase, aunque tendrá elementos de colores que llamen la atención del jugador como unos ojos gigantes, que representan que Nana se siente juzgada y perseguida en el colegio. En el pasillo habrá una serie de puertas cerradas para distraer al jugador hasta que encuentre la verdadera puerta de salida. No se podrá acceder a ninguna de ellas menos al baño de la escuela, en el que habrá un punto de guardado.
 - El baño. Es la única sala accesible del pasillo. Se trata de una pequeña habitación en la que hay baños divididos por puertas y varios lavabos. Nana podrá entrar en uno de estos baños para esconderse de los monstruos, lo que hará que cuando salga se reduzca la velocidad de los mismos y sea más fácil superar el minijuego, ya que Nana habrá conseguido calmarse del estrés de la situación.

- Exterior del edificio. Este lugar será accesible tras encontrar la puerta de salida del edificio. Se trata de la entrada del edificio, en la que encontramos la valla que separa el colegio de la calle y el jardín delantero del edificio. Tras investigar el lugar, el jugador puede encontrar el PELUCHE del gato de Nana, que ha sido destrozado por los niños de su clase, y que será la llave que abra el siguiente portal. Es entonces cuando aparece el portal de salida. Antes de que Nana pueda pasar, Olivia llega corriendo para disculparse por lo que ha pasado en la clase. La joven explica que tiene miedo de que los otros niños le hagan daño si intenta ayudar a Nana, y el jugador podrá decidir si perdonarla o no. Esta decisión afectará al final del juego.
- Tras obtener este peluche y después de esta interacción, se abrirá el portal al que el jugador podrá acceder para volver al Nexo y entrar en el siguiente portal.



*Referencias visuales de la escuela. Hello Charlotte Pt. 2: Requiem Aeterna Deo.
(etherane, 2017)*

- ÁREA 5: Portal 4. Se trata del mundo interior de Nana que forma parte de su subconsciente. Este espacio aparece representado como un bosque en el que hay plantas y animales que conversan con ella. La estética de este portal se basa en dibujos que parecen estar hechos por un niño, representando la inocencia y la importancia de su infancia (y de la pérdida de la misma) y el escapismo de la realidad. Se trata de un lugar amplio y completamente explorable por el jugador. En él hay animales y diferentes criaturas que van acorde a la estética surrealista e infantil de la sala (flores que hablan, un estanque con patos, un caracol gigante...).



Referencia visual del bosque, extraído de la Habitación de Mary en el videojuego Ib (kouri, 2012)

- ÁREA 6: Portal 5. Este portal es el más sencillo estéticamente, ya que se compone de una sala de tonos grisáceos en la que está incrustado en la pared el rostro de su padre. El resto de la habitación está vacía, ya que así se enfrenta Nana directamente con el rostro de su progenitor. Aunque el jugador intente salir de la habitación, su padre no se lo permitirá y quedará atrapada en la sala. Tras interactuar varias veces con el rostro, nos permitirá entrar en su boca para acceder a la siguiente sala.
 - Laberinto: Es un laberinto que sigue la estética de la sala anterior, en el que hay notas pegadas en las paredes que el jugador puede leer. Son mensajes que el padre deja para Nana y darán más contexto al jugador sobre la relación que tienen ambos.
 - Sala oculta: Se accede a ella al salir del laberinto. Es una pequeña sala vacía con una estética similar a la sala principal, en la que sólo se encuentra un ítem en el suelo: el abrigo de la madre de Nana.
 - Tras obtener este objeto, se abrirá el portal al que el jugador podrá acceder para volver al Nexo y entrar en el siguiente portal.



Referencia visual del aspecto del laberinto. Time is solid here (AlgebraFalcon, 2021)

- ÁREA 7: Portal 6. Este portal tiene dos escenarios:
 - Vecindario. Se trata de un espacio abierto en el que se puede explorar con libertad. En él están las casas de sus vecinos, una fuente, caminos de piedra, flores... pero no hay nadie. Es similar al parque infantil que aparece en el segundo portal. Cuando el jugador abandone el vecindario, regresará a la casa de Nana.
 - La casa de Nana. Es el mismo espacio descrito en el Área 1, aunque esta vez la iluminación de las habitaciones será mínima a causa de la oscuridad que ha provocado la tormenta eléctrica.



Ejemplo de la visión reducida del jugador. Time is solid here (AlgebraFalcon, 2021)

- ÁREA 8: Portal 7. Este portal es el que más se diferencia estéticamente del resto, ya que es una sala llena de nieve y hielo (por lo que su paleta de colores se centra en el azul y el blanco). En el lado izquierdo de la sala hay un gran corazón congelado al que la protagonista debe enfrentarse en el único combate que hay en el juego. Además, la sala está formada por *tiles* o baldosas de hielo de color azul y baldosas cubiertas de nieve de color blanco.



Referencia visual del portal 7, basado en el gimnasio de tipo hielo de la cuarta generación de Pokémon (Pokémon Diamante, Perla y Platino, Game Freak, 2008)

EMOCIONES QUE EVOCAN LOS PORTALES

A lo largo del juego, la intención es que el jugador conecte con la protagonista y empatice con ella. Por lo tanto, ambos experimentan alegría, tristeza, enfado, duda, etc. También habrá momentos de humor para romper la tensión, sobre todo en las interacciones que tienen Nana y Asmodeus.

- Portal 1: Este portal es de color rosa, color que representa la inocencia, sensibilidad, cariño, gratitud, infantilismo... En él se muestran los problemas intrafamiliares que experimenta la protagonista, en contraste con la buena relación que tiene con su madre.
- Portal 2: Este portal es de color rosa fucsia, que representa la empatía y la afectividad. En él se muestra la relación de amistad de Nana y Olivia.

- Portal 3: Es de color gris, que representa la indecisión y la resignación. En este portal vemos la ansiedad que sufre Nana, la exigencia escolar a la que es sometida y situaciones de acoso escolar.
- Portal 4: El portal es de color naranja: sensibilidad y creatividad. Aquí vemos el mundo interior de Nana, al que se transporta para evadirse de la realidad y evitar sus problemas.
- Portal 5: Está representado por el rojo, que simboliza la ira que siente hacia su padre y la propia fuerza interior de Nana.
- Portal 6: Se trata del portal verde: esperanza, positivismo. Representa la esperanza que tiene la protagonista de crecer y superar sus problemas junto a su madre.
- Portal 7: Está representado por el color azul oscuro, que simboliza la frialdad, insensibilidad y el aislamiento.

PERSONAJES

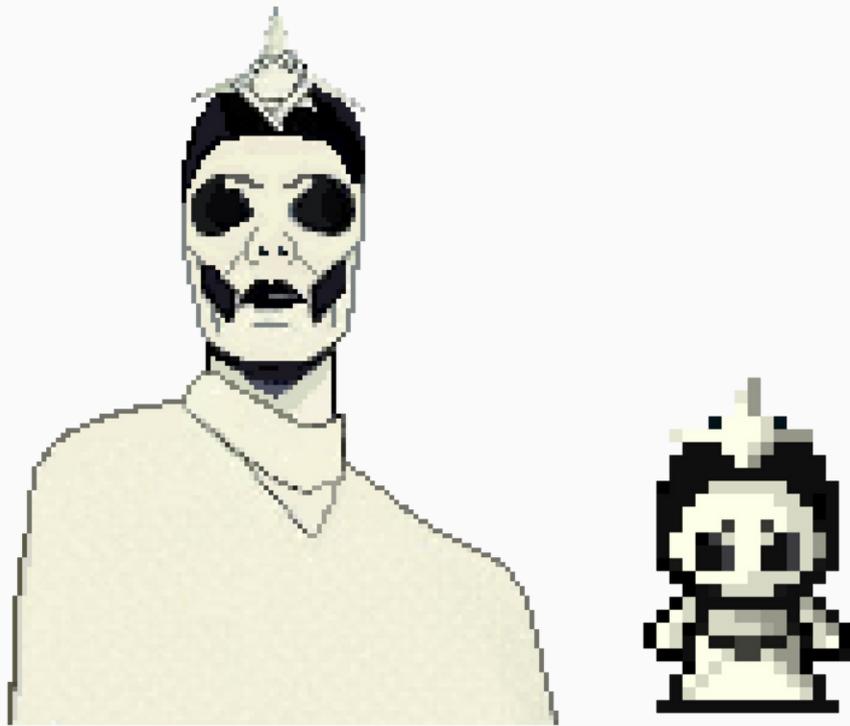
Nana es el personaje protagonista, ya que la historia se centra en su vida, de la que forman parte algunos de los personajes como Olivia o sus padres. El resto de los personajes son producto de sus pensamientos y del universo que forma el Limbo para ella, siendo La Parca y Asmodeus las figuras más importantes. Estos personajes ayudarán a Nana (o no) a abandonar el Limbo. Además, en ciertos portales aparecen NPCs extra como los niños de su clase y los animales de su mundo interior. A continuación, se profundiza en los personajes de forma más detallada:

- **Nana:** se trata de una joven de 15 años, morena y de ojos color miel. Es delgada y de estatura media (1,60 m aproximadamente). Su nombre proviene del japonés «ナナ» y significa “niña inocente”. Aunque intenta aparentar tener fortaleza mental, lleva mucho peso sobre sus hombros a su corta edad. Además de ello, los problemas que tiene en su vida la comienzan a abrumar, afectando a su salud mental. 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. Su madre es artista independiente, por lo que Nana se interesó desde pequeña por la pintura. Tiene buena relación con su madre, pero su relación con su padre es compleja. Además, le encantan los dulces (en especial, las galletas de chocolate).

Nana es un personaje con el que es fácil empatizar, ya que es una persona joven que atraviesa problemas que se escapan de su control, tanto familiares como en su entorno social. Además, el jugador será consciente de que sus decisiones afectarán al futuro de la chica, por lo que (en la mayoría de los casos) tendrá tendencia a intentar ayudarla. Por otro lado, la personalidad de la joven y sus interacciones con el mundo que la rodea y con el resto de los personajes están desarrollados con la intención de que el jugador sienta cariño hacia el personaje e incluso pueda verse reflejado en ella en algunos momentos.



- La Parca: aparece representada como un esqueleto vestido con motivos religiosos, inspirado en la banda sueca de Heavy metal “*Ghost*”. 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. Además, se encarga de mantener el orden en este plano de la existencia y tiene a cientos de demonios como Asmodeus a su cargo. No se sabe mucho sobre ella, puesto que es un ente desconocido para la humanidad. A pesar de su complejo rol en el Limbo, con el paso del tiempo y sus encuentros con los seres humanos ha llegado a desarrollar algo cercano a tener emociones y sentimientos reales. Sin embargo, intenta ocultar este hecho ya que se supone que debe ser imparcial y podría afectar a sus decisiones.



- Asmodeus: se trata de un demonio del Limbo con apariencia antropomórfica que parece tener la misma edad de Nana, aunque lleva vivo cientos de años. Viste con una túnica negra que apenas deja ver su rostro. Es un tipo de demonio llamado “*shapeshifter*”, es decir, puede cambiar su forma dependiendo de la situación en la que esté. En esta ocasión, como debe acompañar a una joven, toma la forma de un chico de su edad. Asmodeus es extrovertido, orgulloso y un poco bocazas. Su trabajo es ser el guía de las almas de los humanos a través del Limbo. No le gusta socializar con las personas: piensa que son seres inferiores a él y que los ve como simples entes mortales. Conforme avanza la historia, acaba teniendo cierta simpatía hacia la protagonista tras observar sus vivencias vitales y mantener diversas conversaciones con ella.



- Olivia: es la mejor amiga de Nana. En los portales, aparece en recuerdos en los que ambas tenían alrededor de 10 años. Es una joven de su misma edad, con el pelo castaño claro y los ojos azules. Al ver a Nana sola en un parque cuando ambas tenían 5 años, se interesó por ella y quiso entablar una amistad. Tiene miedo a que sus compañeros de clase la rechacen y le preocupa mucho la opinión de los demás. Es mucho más sociable que Nana y sabe que su amiga tiene dificultad para hacer amigos y entablar conversaciones, por lo que siempre intenta animarla a abrirse a los demás, aunque Nana se niega por desconfianza. Es asertiva, extrovertida y empática.



- Madre de Nana: La madre de Nana es una mujer de unos 40 años que se encuentra atrapada en un matrimonio problemático. Su marido pasa todo el día fuera de casa (y, a veces, regresa estando ebrio), por lo que se ha visto obligada a criar sola a su hija. Esto provoca que tenga fuertes discusiones con él prácticamente a diario. Sin embargo, intenta que su hija no note estos problemas y trata de protegerla, aunque es imposible. Por ello, es muy sobreprotectora con Nana y trata de cuidarla lo mejor que puede. Además, es una apasionada del arte y dedica su vida a sus creaciones. Al no poder trabajar por tener que quedarse en casa cuidando de Nana, comenzó a realizar sus obras artísticas en el estudio de la casa y a venderlas posteriormente.



INTERFAZ

SISTEMA VISUAL Y HUD

El jugador utiliza el único personaje jugable, Nana.

El ángulo de cámara es la perspectiva clásica de los RPG (“RPG Perspective”, basada en el $\frac{3}{4}$), en 3^o persona.

“Nana” no tiene puntos de vida ni ningún elemento que sea necesario que sea visible en todo momento. En su lugar, el jugador podrá acceder al menú de juego mencionado anteriormente. Además, dentro de este menú el jugador podrá guardar la partida cuando lo considere necesario.

SISTEMA DE CONTROL

- Controles en PC: Flechas del teclado para mover al personaje. “Escape” para abrir el menú del juego y “Escape” de nuevo para salir del menú. “Espacio” para interactuar con los objetos y los personajes. “Shift” + flechas para correr.
- Controles en Switch: Palanca del Joy-Con izquierdo para mover al personaje. “X” para abrir el menú del juego y botón “X” de nuevo para salir del menú. “A” para interactuar con los objetos y los personajes. Mantener pulsado el botón “R” + mover la palanca del Joy-Con derecho para correr.
- Controles en PlayStation 4: Joystick izquierdo para mover al personaje. “Triángulo” para abrir el menú del juego y “Triángulo” de nuevo para salir del menú. “Círculo” para interactuar con los objetos y los personajes. Mantener pulsado el botón “R1” + mover Joystick derecho para correr.

AUDIO, MÚSICA Y SFX

En el juego, la música tendrá un efecto significativo, buscando apelar a las emociones del jugador. Además, va acorde a lo que ocurre en cada portal: los momentos de tensión tendrán una música rápida y estresante, mientras que los momentos felices tendrán una música lenta y calmada.

Al igual que cada portal representa una emoción, la música que hay en cada uno de ellos cambiará para ajustarse a estos conceptos que evoca. Además, si las emociones de Nana varían dentro de un mismo portal, la música también lo hará.

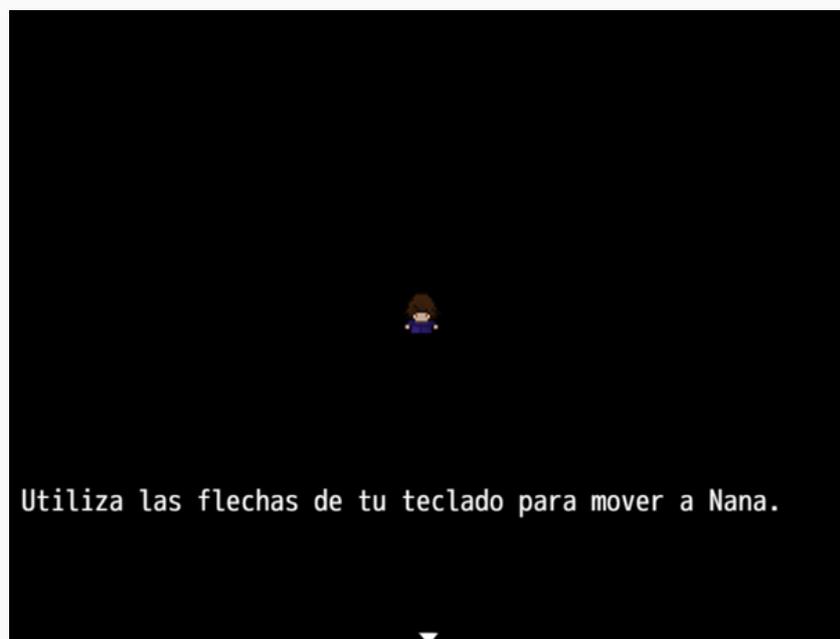
El resto de efectos sonoros servirán para añadir realismo a las interacciones (por ejemplo, el crujido al abrir una puerta).

Tanto la música como los efectos de sonido han sido obtenidos a través de la web *Pixabay.com*.

SISTEMA DE AYUDA

Al comienzo del juego, los controles irán apareciendo explicados en forma de mensajes en la parte inferior de la pantalla. Por ejemplo, si “Nana” se juega en un PC, en la pantalla aparecerán mensajes como “Utiliza las flechas del teclado para mover a Nana.” o “Pulsa la tecla “Intro” para interactuar con los objetos.”

El juego tiene controles simples y su jugabilidad no debe resultar compleja, por lo que no será necesario un menú de ayuda como tal.



IA

IA ENEMIGA

- Compañeros de clase de Nana (3º Portal). En este portal descubrimos que tiene problemas con sus compañeros de clase, ya que se burlan de ella. Cuando Nana es invadida por la ansiedad, estos compañeros se transforman en monstruos de los que el jugador tendrá que huir para poder salir del portal. Estos personajes no tienen ninguna habilidad concreta a parte de perseguir al jugador, pero si alguno atrapa al Nana será GAME OVER.
- Flor malvada (4º Portal). En este portal, tras interactuar con todos los animales de la sala, brota del suelo una Flor con rostro humano. Esta flor intenta corromper los pensamientos de Nana, diciéndole que todos los seres de la sala se están riendo de ella y que realmente piensan que es una inútil. Esta flor le dará al jugador un ítem (un cuchillo) e incita a Nana a acabar con todas las criaturas de la sala. Esta flor representa los pensamientos intrusivos, un síntoma de la ansiedad que aparece de modo involuntario y que pueden ser difíciles de eliminar.
- Padre de Nana (5º portal). Este personaje, aunque no aparece físicamente como tal sino como un rostro incrustado en la pared, podrá mantener conversaciones con Nana en el portal. En estas interacciones, el padre intentará culparla de su mala relación y le dirá que ella es el motivo por el que se ha ido de casa. Sin embargo, cuando Nana entra en el laberinto y comienza a leer las notas, descubrirá aspectos de la vida de su padre que desconocía, como que es una persona muy insegura que se refugia en la bebida y el alcoholismo para ahogar sus propios problemas en lugar de enfrentarlos.
- Corazón de Nana (7º portal). Aunque no es un villano como tal, el jefe del juego se encuentra en el séptimo portal. Se trata del Corazón de Nana, que debido a las emociones negativas que ha experimentado la joven a lo largo de su vida se encuentra congelado (de forma metafórica, pero también física). Deberá enfrentarse a él en una batalla final. El jugador podrá elegir cómo llevar a cabo dicha batalla: de forma negativa (atacando al corazón verbalmente), pacífica (sanándolo), o de forma agresiva (con un cuchillo que el jugador habrá recogido anteriormente). Esta decisión afectará al final del juego.

IA AMIGABLE

- La Parca. Es el primer NPC que aparece en el juego, que le dará la bienvenida a Nana al Limbo y le explicará la situación en la que se encuentra. Sin embargo, no volverá a aparecer en el juego hasta que el jugador llegue al final del séptimo portal. Entonces, La Parca aparecerá de nuevo para decirle a Nana qué destino le espera.
- Asmodeus. Aparece en el Limbo por primera vez, y a partir de entonces acompañará al jugador durante gran parte del viaje, aunque no será visible al jugador. La Parca le dará la misión de acompañar a Nana en su recorrido por el mundo en el que se encuentran, y su objetivo será que llegue a salvo hasta el final. Nana podrá mantener conversaciones con Asmodeus y mejorar su relación con él a través de diálogos que aparecerán al interactuar con objetos dentro de los portales.
- La madre de Nana. Aparece en el primer portal y en el sexto. El jugador podrá interactuar con ella para mantener diferentes conversaciones y profundizar en la relación entre la protagonista y su madre.
- Olivia. Aparece en el segundo portal y en el tercero. Al igual que con la madre de Nana y Asmodeus, el jugador podrá interactuar con ella para conversar y profundizar en su relación con la protagonista.
- Animales del mundo interior. Aparecen en el cuarto portal. El jugador podrá interactuar con ellos y, tras obtener el cuchillo, decidir si atacarles o no.

REFERENCIAS Y *EASTER EGGS*

En “Nana” hay numerosas referencias (tanto directas como inspiraciones) a otros juegos RPG que sólo serán comprendidas por jugadores que los conozcan:

- En el primer portal hay un *flashback* a un recuerdo de Nana cuando tenía siete años. Si el jugador interactúa con el espejo en el portal 1 y de nuevo en el portal 6, aparecerá un diálogo que dice “Después de todo, sigues siendo tú”, referenciando a un famoso diálogo del videojuego *Undertale*.

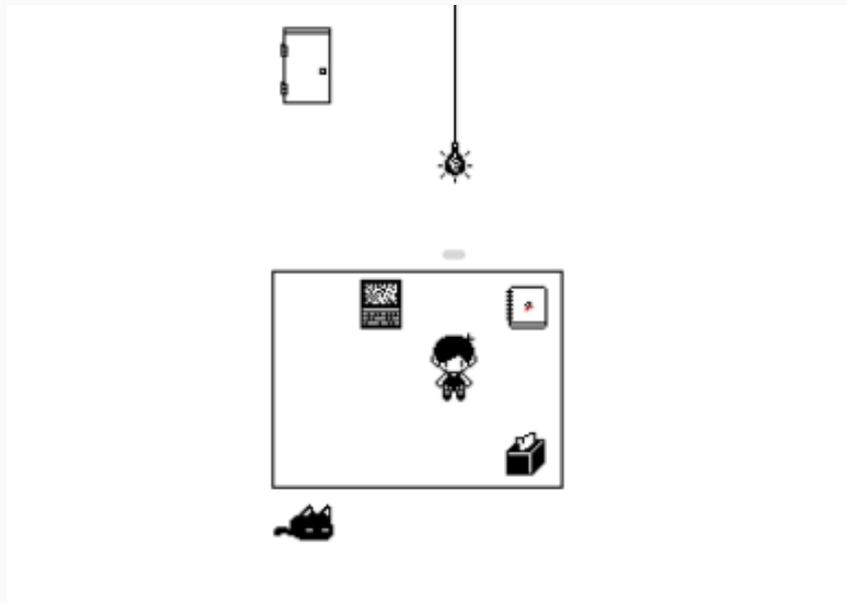


Undertale (Toby Fox, 2015)

- El Nexo del Limbo es una referencia directa a la Habitación de las puertas de *Yume Nikki*.
- La flor malvada que aparece en el portal 4 es una referencia a “Flowey”, personaje de *Undertale*. El papel de Flowey es empujar a Frisk, el personaje del jugador, por la ruta genocida. De forma parecida, la flor de “Nana” intenta corromper los pensamientos de la protagonista.



- En el final A, Nana se encontrará en una habitación muy parecida a la habitación inicial de Omori:



- El puzle del portal 7 es una referencia a la cuarta generación de Pokémon (Pokémon Diamante, Perla y Platino) que tiene un gimnasio de tipo hielo con un puzle similar.

ASPECTOS TÉCNICOS

HARDWARE AL QUE VA DESTINADO. REQUERIMIENTOS

“Nana” está destinado a PC, PlayStation 4 y Nintendo Switch. Será obtenible mediante descarga en formato digital y no dispondrá de DLC.

Para jugar, sólo será necesario disponer de estos dispositivos, ya que no se requerirá de conexión a Internet durante la partida.

HARDWARE Y SOFTWARE NECESARIO PARA EL DESARROLLO

Para llevar a cabo el juego, será necesario un PC con RPG Maker MV y Adobe Photoshop (en este caso, en su versión del año 2020) instalado. Para facilitar el trabajo de diseño, también se usará una tablet con la app de dibujo Sketchbook.

ARTE DEL JUEGO

Todos los assets del juego serán de creación y diseño propios o sacados de bancos gratuitos de páginas web como *itch.io*. Serán diseñados en estilo Pixel Art, aportando unidad y cohesión al proyecto, a la vez que dándole el estilo retro característico de los juegos creados en RPG Maker a partir de mediados de la década de los 2000.

Para crear los assets, se usarán las páginas web gratuitas *pixelartmaker.com* y *piskelapp.com*, que, además, permite hacer animaciones. Por otro lado, se usará Photoshop para colocar los diseños dentro de la misma imagen en formato .png que será posteriormente añadida a RPG Maker MV.

Las imágenes, tanto de los diferentes finales como las que aparezcan en las cinemáticas, también serán de creación propia y se desarrollarán en la app Sketchbook.

