Game Design Document (Juego UNO)

Especificación general del proyecto para la EE Tecnologías para la Construcción de Software

JUAREZ GARCIA ANGEL DE JESUS SAMMY GUADARRAMA CHAVEZ

Universidad veracruzana  Facultad de estadística e informática

**Contenido**

[Introducción 2](#_Toc52990062)

[Vista general del juego 2](#_Toc52990063)

[Concepto del juego 2](#_Toc52990064)

[Genero 2](#_Toc52990065)

[Audiencia 2](#_Toc52990066)

[Look and feel 2](#_Toc52990067)

[Jugabilidad y mecánicas 3](#_Toc52990068)

[Jugabilidad 3](#_Toc52990069)

[Progresión del juego 3](#_Toc52990070)

[Objetivos 3](#_Toc52990071)

[Flujo del juego 3](#_Toc52990072)

[Mecánicas 3](#_Toc52990073)

[Objetos 3](#_Toc52990074)

[Acciones 3](#_Toc52990075)

[Re jugabilidad y guardado de datos 4](#_Toc52990076)

[Interfaz 5](#_Toc52990077)

[Sistema visual 5](#_Toc52990078)

[Sistema de control 5](#_Toc52990079)

[Música y efectos de sonido 5](#_Toc52990080)

[Requisitos técnicos 5](#_Toc52990081)

[Objetivo de Hardware 5](#_Toc52990082)

[Software de desarrollo 5](#_Toc52990083)

[Arte del juego 5](#_Toc52990084)

# **Introducción**

En este documento se pretende esclarecer la visión que se tiene para la construcción del juego UNO, aquí se encontraran información como las reglas del juego, hasta la audiencia que tendrá y tipo de arte.

El objetivo final del documento es establecer una línea base a tomar en cuenta para poder crear un juego completo que cuente con las funciones necesarias para ser funcional. Cabe aclarar que el documento se fue acotando a las necesidades del juego.

# **Vista general del juego**

## **Concepto del juego**

El juego está basado en su versión física, el juego UNO es un juego de cartas que se puede jugar con varias personas, a grandes rasgos el juego pretende ser algo que sea fácil de aprender y que sea un tanto rápido para no agobiar a los jugadores.

Cada jugador cuenta con cartas repartidas al azar y su objetivo es deshacerse de todas ellas, siendo ganador el primero que logra esto.

## **Género**

El juego está pensado para ser un juego multijugador en línea, permitiendo que los jugadores se puedan conectar a una sala y jugar con amigos a través de internet.

## **Audiencia**

El público al que se dirige este juego es a personas de 13 años o más, que tengan conocimientos básicos de computación para poder manipular los menús mostrados y conectarse a mesas de juego con otras personas.

## **Look and feel**

El estilo del juego pretende ser simple, esto con el fin de no confundir al jugador y hacer su experiencia de juego más placentera. Los menús están pensados para mostrar solo la información necesaria, para esto se va a utilizar una guía de estilo seleccionada por los encargados de hacer el diseño.

# **Jugabilidad y mecánicas**

## **Jugabilidad**

Al ser un juego de cartas el jugador estará en el punto de vista de una persona en una mesa junto con los otros jugadores. Cada jugador tendrá un turno para hacer una de sus posibles jugadas y después pasará el turno al jugador siguiente.

### **Progresión del juego**

El juego avanza por turnos por lo que cada jugador cuenta con un tiempo límite para hacer su jugada, en el caso de tardar más, el turno será evitado y el control pasará al siguiente jugador. De esta manera el juego avanzara y todos los jugadores podrán hacer sus jugadas, el objetivo es tener partidas de como máximo 20 minutos.

### **Objetivos**

El objetivo del juego es deshacerse de todas las cartas que se le hayan repartido.

### **Flujo del juego**

El juego comienza cuando se reparten las cartas a todos los jugadores, un jugador al azar es escogido para realizar la primera jugada, y posteriormente se pasa al siguiente jugador, esto se realizará indefinidamente hasta que alguno de los jugadores haya cumplido el objetivo final del juego dando así paso a las puntuaciones y el fin del juego

## **Mecánicas**

Las mecánicas contempladas son pocas pues, al ser un juego de cartas la habilidad para jugarlo reside más en el jugador que en alguna mecánica dentro del juego por lo que las mecánicas son:

* Selección de cartas
* Elección de pasar turnoG
* Notificar que queda una carta

### **Objetos**

Los objetos con lo que el jugador podrá interactuar son únicamente dos:

* Cartas: Serán seleccionables por el jugador para posteriormente ser colocada en el tablero y seguir con la progresión del juego
* Botón de notificación: Es el medio por que notificas a todos que solo cuentas con una carta cumpliendo así una de las reglas del juego.

### **Acciones**

Las acciones posibles dentro del juego son las siguientes:

* Seleccionar carta
* Pulsar botón de notificación
* Unirse a una sala de juego
* Crear una sala de juego

## **Re-jugabilidad y guardado de datos**

El juego está pensado para ser altamente re jugable ya que las partidas son de corta duración por lo que no se saturará al jugador con largas jornadas de juego, el tiempo de juego únicamente está determinado por los jugadores.

Los datos que serán guardados son básicos, únicamente la información para identificar al usuario con una cuenta y una progresión de niveles implementada en el juego, esto se hará en una base de datos remota para mantener un registro del progreso de todos los jugadores registrados.

# **Interfaz**

## **Sistema visual**

La visualización de los elementos se hará a través de los menús programados, en tiempo de juego el jugador solo podrá ver un punto de vista enfocando la mesa de juego.

Como parte del HUD se mostrará únicamente el nombre del jugador, nivel y los nombres de los otros jugadores, con esto se pretende que el jugador tenga su enfoque cien por ciento en el juego.

## **Sistema de control**

El jugador controlará el juego y interactuara con un mouse, con esto se podrán seleccionar que cartas desea jugar, así como cambiar entre menús y sus configuraciones.

## **Música y efectos de sonido**

Para los Assets del videojuego se estarán utilizando recursos de uso libre.

* Efectos de sonido: Se usarán sonidos de uso libre sacadas de bancos de sonidos.
* Música: Se utilizarán melodías encontradas en bancos de sonidos, así como melodías sacadas de catálogos de uso libre.

# **Requisitos técnicos**

## **Objetivo de Hardware**

El juego está pensado para ser de bajos requisitos por lo que el hardware que se necesita para ejecutar el juego es:

SO: Windows XP, Vista, 7, 8, or 10

Memoria: 2 GB de RAM

Gráficos: 128MB

Almacenamiento: 200 MB de espacio disponible

## **Software de desarrollo**

Para desarrollar el juego se utilizará el lenguaje de programación de C#, junto con el IDE Visual Studio, además de utilizar servidores remotos para manejar la interacción del juego.

# **Arte del juego**

Para el arte del juego se utilizarán placeholders, de esta manera se centrará el esfuerzo sobre la lógica y programación del juego como tal, en el caso de existir un espacio de tiempo se comenzaron a crear elementos propios que serán incluidos en la versión final, dándole al juego una identidad visual más personal.