

Part-Time Hero

C404 Games

version 0.4.5

Índice general

1. Introducción	1
1.1. Descripción breve del concepto	1
1.2. Descripción breve de la historia y personajes	1
1.3. Propósito, público objetivo y plataformas	1
2. Monetización	3
2.1. Tipo de modelo de monetización	3
2.2. Tablas de productos y precios	3
3. Planificación y Costes	4
3.1. El equipo humano	4
3.2. Estimación temporal del desarrollo	5
4. Mecánicas de Juego y Elementos de Juego	6
4.1. Descripción detallada del concepto de juego	6
4.2. Descripción detallada de las mecánicas de juego	6
4.3. Controles	6
4.4. Niveles y misiones	7
4.5. Objetos, armas y power ups	7
5. Trasfondo	8
5.1. Descripción detallada de la historia y la trama	8
5.2. Personajes	8
5.3. Entornos y lugares	9
6. Arte	10
6.1. Inspiraciones	10
6.2. Estética general del juego	11
6.2.1. Historia	11
6.2.2. Niveles de partida	12
6.3. Diseño de personajes	13
6.4. Música y ambiente sonoro	15
7. Interfaz	16
7.1. Diseños básicos de los menús	16
7.2. Diagrama de flujo	17
8. Hoja de ruta del desarrollo	18
8.1. Hito 1	18
8.2. Hito 2	18
8.3. Hito 3	18
8.4. Hito 3	18
8.5. Hito 3	18
8.6. Fecha de Lanzamiento	18

Capítulo 1

Introducción

En este capítulo tendremos una breve descripción de lo que consiste el videojuego. Hablaremos un poco de su historia y los principales personajes y por últimos, se informará de cual es nuestro público objetivo y en qué plataformas se podrá jugar.

1.1. Descripción breve del concepto

Se trata de un juego pensado para multijugador con modo historia donde controlas diversos mini-heroes (en parejas) que deben realizar diferentes tareas impidiendo que el rival gane la partida. A primera vista parece tareas sencilla; pero no es tan así, pues necesitas estar bien coordinado con tu compañero a la vez que el enemigo te envía monstruos que deberás derrotar para impedir que destruya el lugar. Gana el que haya sido capaz de realizar más tareas.

Consiste en diferentes niveles de distintas temáticas que te obligan a crear diversos productos en un corto periodo de tiempo.

1.2. Descripción breve de la historia y personajes

El protagonista busca convertirse en el heroe más grande de todos. Pero no todo es como pensaba, luchar por la paz no consiste en vivir aventuras luchando contra monstruos y villanos, sino en ayudar a peculiares aldeanos de Recadelia con sus problemas y no dejar que el pueblo vecino acabe con dicha paz.

Entre los personajes destacan:

1. El protagonista: su sueño siempre fue luchar contra monstruos y villanos para convertirse en un gran heroe; pero tendrá que enfrentarse con otro tipo de aventuras.
2. Kamerlín: Hechizero de Recadelia. Fue mentor de grandes heroes. Te dará las misiones en tu entrenamiento de heroe.
3. Tario: Aldeano que regenta la taberna de Recadelia. Su especialidad es la hamburguesa especial de la casa. Es bastante miedoso.
4. Rhiron: Herrerero de Recadelia. Es rudo, pero timido.

1.3. Propósito, público objetivo y plataformas

Este juego mezcla diferentes géneros como simulación a la hora de realizar cada una de las tareas, con unos toques de RPG. Además no nos olvidemos que está enfocado en el modo multijugador, por lo que lo convierte en un juego divertido y sobretodo competitivo.

Al tratarse de partidas rápidas, está pensado para jugadores tanto casuales, que solo quieren pasar un rato divertido, como para los no casuales con la idea de que sean atractivos para ambos y que no necesites ser un experto para poder jugar y divertirte. Además se busca que sea para todos los públicos; por lo que presenta escenarios y personajes de apariencia atractiva y simple.

Además, con la idea de llegar a más usuario, hemos decidido añadir varios idiomas: Español, inglés y chino.

Capítulo 2

Monetización

En este capítulo hablaremos de cómo es nuestra idea de negocio y desglosaremos los diferentes precios de los productos.

2.1. Tipo de modelo de monetización

El modelo de negocio que planteamos es generar beneficios a partir de microtransacciones dentro del juego, además de publicidad en la plataforma android.

El coste del juego será gratuito para el usuario; pero se incluye un sistema de gemas que se consiguen jugando o comprándolas en la tienda. Para el caso de la plataforma android, también se podrá conseguir gemas gratuitas dandole la opción al usuario de ver anuncios cada cierto tiempo con un límite diario.

Con estas gemas se podrá comprar artículos para personalizar el personaje principal. Además, para mantener a los usuarios, se crearán eventos de temporada donde estarán a la venta aspectos y accesorios limitados por tiempo.

2.2. Tablas de productos y precios

Hemos dividido la venta de las gemas en packs con rebajas del precio en función de la cantidad que se compre:

- Pack de Gemas: 500 gemas por 2.99 €
- Mega Pack de Gemas: 1500 gemas por 7.99 € (-11 % de descuento)
- Mega Cofre de Gemas: 3500 gemas por 14.49 € (-30 % de descuento)



Figura 2.1: Tienda de Gemas

Capítulo 3

Planificación y Costes

En este capítulo hablaremos de toda la parte de planificación del proyecto y los costes. Nos centraremos en describir el equipo humano que trabaja en la creación del juego y sus diferentes roles. Luego pasaremos a plantear una estimación del tiempo del desarrollo del juego; y por último hablaremos de todos los costes asociados al desarrollo del mismo.

3.1. El equipo humano

Comenzaremos explicando los distintos roles y miembros del equipo han que representado dicho rol:

- Producción: Todo lo que tiene que ver con la gestión de todo el proyecto. Equipo: Óscar Gómez, Adrián Poza, Carlos Rodrigo y Andrea Villaverde
- Historia: Creación de toda la historia principal e implementación de ella en el juego. Equipo: Carlos Rodrigo y Andrea Villaverde
- Diseño de personajes: Diseño de los diferentes personajes principales de la historia. Equipo: Adrián Poza y Andrea Villaverde
- Diseño de mecánicas: Diseño de las mecánicas del juego, ya sea para el movimiento del jugador como de la gestión de las tareas. Equipo: Óscar Gómez, Adrián Poza, Carlos Rodrigo y Andrea Villaverde
- Diseño de niveles: Diseño de los distintos escenarios jugables. Equipo: Andrea Villaverde
- Menús: Diseño e implementación de menús que dan acceso a todas la partes del juego. Equipo: Óscar Gómez
- Interfaz: Diseño e implementación de diferentes interfaces que encuentras dentro del juego. Equipo: Adrián Poza, Carlos Rodrigo y Andrea Villaverde
- Modelado: Modelado de los personajes y muebles que no hayan podidos conseguir de autores externos. Equipo: Adrián Poza y Andrea Villaverde.
- Programación: Toda la parte de programación e implementación del juego. Equipo: Óscar Gómez, Adrián Poza y Carlos Rodrigo
- Voces: Las narraciones del modo historia. Equipo: Andrea Villaverde
- Marketing y RRSS: Esto incluye toda la parte de creación web, creación de contenido y gestión de redes sociales. Equipo: Óscar Gómez y Andrea Villaverde

3.2. Estimación temporal del desarrollo

A pesar de que se trata de un proyecto planteado para 2 años, hablaremos de la estimación temporal del desarrollo de la versión alpha del juego. Esto engloba desde el diseño de la idea hasta el lanzamiento de la versión alpha dentro de las fechas dadas por la asignatura.

Estimaciones:

- Fase de Diseño del Juego: Del 19/02/2021 al 19/03/2021
- Fase de Creación del Juego Base: Del 19/03/2021 al 23/04/2021
- Fase de Implementación del Multijugador: Del 23/04/2021 al 09/05/2021
- Fase de Testeo y Retoque: Del 09/05/2021 al 21/05/2021

Nota: Puede darse el caso de que algunas fases se solapen en caso de haber pasado el tiempo de estimación y se trabajen de forma paralela hasta finalizarlas.

Capítulo 4

Mecánicas de Juego y Elementos de Juego

4.1. Descripción detallada del concepto de juego

Se trata de un juego competitivo por equipos. Hay dos equipos formados por dos jugadores cada uno, haciendo un total de cuatro por partida. Cada equipo ha de cooperar para terminar el mayor número de productos posible en un tiempo limitado.

4.2. Descripción detallada de las mecánicas de juego

La principal mecánica del juego es la de agarrar y soltar objetos. Una vez agarrado el objeto en particular, se podrá soltar en uno de los muebles libres o bien volver a dejarlo en la cinta mecánica.

Algunos muebles pueden tener efectos sobre los objetos que se ponen encima, de manera que los convertirán en otro objeto. Estas transformaciones pueden ser instantáneas o llevar un cierto tiempo. A su vez, las transformaciones que llevan tiempo, pueden tener lugar de manera autónoma o requerir de la presencia del personaje, que se quedaría bloqueado hasta terminar la transformación.

Los productos a entregar pueden ser diferentes para cada grupo y se pueden acumular hasta un máximo de cuatro. Para crear uno de estos productos finales, los jugadores deberán usar los recursos y los muebles disponibles.

Los recursos se pueden extraer de la cintas mecánicas a las que tendrán acceso ambos jugadores. Cada cinta avanzará en dirección favorable a uno de los equipos.

Una vez que se ha creado un producto entregable, uno de los jugadores ha de llevarlo a un punto de entrega. Una vez entregado, si procede, se sumarán los puntos correspondientes al equipo. Los puntos que da una entrega dependrá de la dificultad del producto. Un pedido tiene un cierto tiempo máximo para ser entregado, si se excede, no se darán puntos por la entrega.

Cada cierto tiempo, pueden aparecer power-ups en el escenario. Para recoger estos power-ups, el jugador tendrá que pasar por encima del ícono. El efecto puede ser beneficioso para el propio equipo o desfavorable para el contrario.

Los monstruos invocables a través de los power-ups tratarán de destruir los muebles que tengan a su alcance. El jugador puede acercarse y atacar para eliminarlo. Si un mueble ha sido destruido, no se podrá volver a utilizar hasta que se repare por un jugador.

4.3. Controles

- Espacio: Agarrar y soltar objeto. Atacar si se encuentra cerca de un monstruo. Arrastrar mueble si se encuentra cerca de un mueble roto.
- WASD: Movimiento del personaje.

- Click: Pulsar la pantalla en caso de dispositivo móvil. Mover a posición pulsada, agarrar objeto pulsado, soltar objeto en mueble pulsado y atacar al monstruo pulsado.

4.4. Niveles y misiones

- Taberna: El jugador deberá hacer recetas para ayudar a Tario a abastecer a sus clientes. Habrá 4 recetas distintas y los siguientes muebles: cocina, barril, tabla de cortar.
- Herrería: Los productos serán armas y armaduras para el ejército del reino.
- Tienda de pociones: En la tienda de pociones habrá que hacer pociones con efectos misteriosos.

4.5. Objetos, armas y power ups

A continuación se enumeran los tipos de power-up que pueden aparecer:

- Huevo: echa un monstruo al mapa del rival.
- Rayo: lanza un rayo que aturde unos segundo a un jugador rival.
- Copo de nieve: baja la velocidad de los jugadores del equipo rival.
- Reloj de arena rojo: desciende la velocidad de la cocina del rival.
- Reloj de arena verde: aumenta la velocidad de la cocina e tu equipo.
- Zapatillas: aumenta la velocidad de los jugadores de tu equipo.
- Estrella: todos los artículos que estén en preparación terminan en un instante.

Capítulo 5

Trasfondo

En este capítulo se contará un poco la trama que se da en el juego y una breve historia de cada personaje. También se mencionará los diferentes escenarios que se pueden ver a lo largo de la historia.

5.1. Descripción detallada de la historia y la trama

Hubo un tiempo en el que se cantaban las batallas entre los grandes heroes y la fuerzas oscuras. Estos canticos siempre llevaban a Recadelia (Questville), el pueblo del que nacían estos grandes heroes. Trás destruir a las fuerzas oscuras, el tiempo pasó y ya no pueden oírse dichas canciones.

Ahora Recadelia es un pueblo más donde sus aldeanos viven una vida tránsquila basada en la rutina. Pero esta paz durará poco, pues a pocos kilómetros de Recadelia se ha instalado un nuevo pueblo que desea la destrucción de Recadelia y la desaparición de sus aldeanos. Usando trucos viles, quieren conseguir que los habitantes de Recadelia dejen aquel pueblo que tanto veneraban. ¿Será este el fin de Recadelia?

La historia comienza con nuestro protagonista encontrándose con Kamerlín en el bosque a las entradas de Recadelia. Kamerlín ve que no se trata de una persona corriente y que podría ser la solución a todos sus problemas. Es por ello que empieza a entrenarlo en el largo camino para convertirse en un gran heroé y así poder salvar al pueblo de Recadelia.

Nuestro protagonismo venía en busca de batallas y aventuras; pero no todo ocurre como uno lo planea.

5.2. Personajes

1. El protagonista: Quiere convertirse en un heroé y hará lo que sea para serlo. Conocerá a Kamerlín en su camino hacia Recadelia, pueblo de heroes. Poco se sabe de su pasado.
2. Kamerlín: Nadie sabe la edad que tiene. Fue mentor de mucho de los grandes heroes y las leyendas dicen que presenció miles de batallas. Hoy en día vive en una cabaña en el bosque de Recadelia donde nadie le moleste. Tiene una tienda de magia donde vende pociones para ayudar a los habitantes de Recadelia.
3. Tario: Regenta la taberna de Recadelia trás seguir los pasos de su padre. Siempre fue muy talentoso pero sus miedo e inseguridades siempre hace que cometa errores que acaban desencadenado grandes problemas a los habitantes de Recadelia. Una vez se equivocó de champiñones en un banquete de boda y enveneno a medio pueblo.
4. Rhiron: Descendiente de herreros. Entrenado para su profesión, lo convierte en uno de los mejores herreros del reino. Su familia forjarón las armas de esos grandes heroes; pero él aún está a la espera de ese heroé al que forjar sus armas. Es el menor de 5 hermanos y trás sufrir las burlas de sus hermanos, se convirtió en un rinoceronte tímido y poco hablador.

5.3. Entornos y lugares

Toda la historia se centra en los alrededores de Recadelia y el pueblo vecino. En el juego se conocerán el bosque de Recadelia, la cabaña de Kamerlín, la taberna de Tario y la herrería de Rhiron.

Capítulo 6

Arte

En este capítulo hablaremos de la parte mas visual del juego. Comenzaremos hablando de las inspiraciones que hemos tenido tenido en la fase de concepto a la hora de buscar la estética del juego. Continuaremos mostrando la estética general del juego y el diseño de personajes. Por último, hablaremos de la parte sónica utilizada en el juego.

6.1. Inspiraciones

Durante la fase de concepto, decidimos que lo que buscábamos era un juego que fuera sencillo de aprender, divertido y con un aspecto atractivo para todos los públicos.

Es por eso que nos basamos en juegos estilo el Overcooked en donde tienes una vista desde arriba de toda la escena y debes realizar una serie de tareas siguiendo una receta.

Para el tema de personajes, como mencionábamos antes, buscábamos algo que fuera agradable para la vista, por lo que queríramos un mundo en donde hubiera animales y humanos conviviendo entre ellos. Tras el éxito de Animal Crossing, creímos que basarnos en su estética podría atraer la atención del público.

Para el aspecto de Tario, quisimos añadir un guiño al personaje más conocido del mundo de los videojuegos: Super Mario.



Figura 6.1: Overcooked 2



Figura 6.2: Super Mario



Figura 6.3: Tom Nook(ACNL)



Figura 6.4: Rhino(ACNL)



Figura 6.5: Tortimer(ACNL)

6.2. Estética general del juego

En esta sección hablaremos de la estética del juego. Como hemos comentado anteriormente, Part Time Hero busca ser atractivo para todos los públicos hemos querido usar una gama de colores alegres. El juego se divide en dos partes: Historia y niveles jugables.

6.2.1. Historia

Para contar la historia explicada en el apartado de trasfondo, hemos decidido que entre niveles jugables añadir unos niveles de historia. Estos niveles están basados en el estilo de conversaciones que puedes encontrar en muchos RPG usando sprites.



Figura 6.6: Captura del Episodio 1



Figura 6.7: Captura del Episodio2

Estas conversaciones se podrán encontrar en tres idiomas: Español, Inglés y Chino.



Figura 6.8: Captura en Chino



Figura 6.9: Captura en Español

Las imágenes del fondo han sido diseñadas por upklyak y alojadas en Freepik.

6.2.2. Niveles de partida

Para las escenas de partida, hemos creado dos diseños escenarios donde los jugadores tendrán que realizar sus correspondientes tareas. Cada mapa se corresponde a un lugar de la historia y tiene diferentes muebles con los que tendrán que interactuar para poder realizar las diferentes tareas. Al tratarse de un juego competitivo, se ha pensado que para que ambos equipos estén igualdad de condiciones, su diseño es simétrico con el mismo número de elementos para cada equipo.

A continuación os mostramos un primer boceto del nivel 1 de la taberna de Tario.

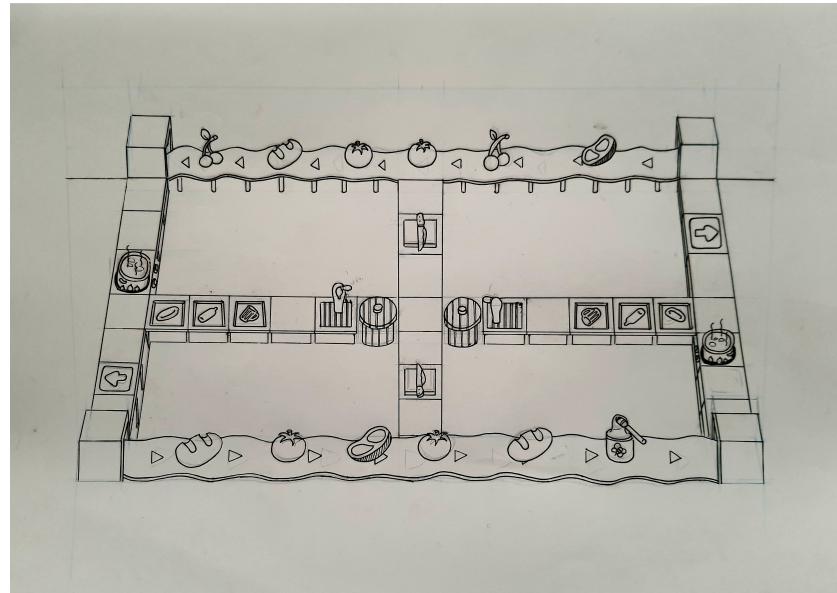


Figura 6.10: Boceto del nivel 1 de la taberna

La interfaz de Part Time Hero cuenta con diferentes partes:

- Lista de pedidos: Para conocer qué tareas se deben realizar, la interfaz presenta una lista de pedidos en forma de tarjetas en la parte superior de la pantalla. Además viene acompañado del tiempo restante para realizar dicho pedido.
- Cuenta atrás: También en la parte superior encuentras una cuenta atrás que te va indicando cuánto tiempo
- Puntuaciones: En los laterales de cada bando se encuentran un indicador de puntuación.

- Menú de pausa: En caso de querer abandonar la partida o pausar (solo un jugador) se le puede dar a un botón de pausa que desplegará un menú donde te permitirá continuar la partida, reiniciar o abandonar el nivel.
- Intercambio de personaje: Cuando se juega en modo un solo jugador, encontrarás un botón que permite intercambiar los personajes compañeros.
- Recetario: En caso de que el jugador no sepa realizar una tarea, puede consultar el recetario que se encuentra en un lugar del mapa.



Figura 6.11: Taberna de Tario



Figura 6.12: Herreria de Rhiron



Figura 6.13: Menú de Pausa



Figura 6.14: Recetario

Casi todos los muebles y productos del mapa han sido diseñados y modelados por parte del equipo, salvo algunos elementos o comidas que se han obtenidos de assets de terceros.

6.3. Diseño de personajes

Primero hablaremos del diseño de protagonista. Al tratarse de un personaje personalizable, hemos partido de una base y de ahí se irá ampliando los diseños para diferentes razas. Aquí os mostramos el bocetado de los primeros modelos implementado en Part Time Hero.

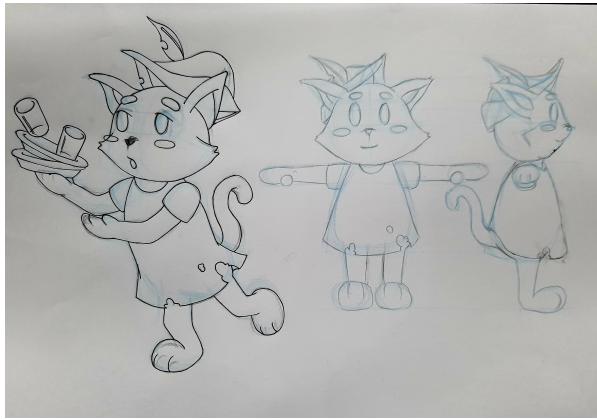


Figura 6.15: Protagonista de raza gatuna



Figura 6.16: Protagonista de raza castor



Figura 6.17: Protagonista de raza humana

Ahora hablaremos del los aldeanos de Recadelia. Al encontrarnos en la situación de no tener ningún artista, tomamos la decisión de basarnos en los personajes anteriormente mostrados para la creación de los personajes de la historia.



Figura 6.18: Kamerlín



Figura 6.19: Tario



Figura 6.20: Rhiron

6.4. Música y ambiente sonoro

En Part Time Hero no contamos con ningún músico, por lo que toda la música del juego han sido cogido de assets en itch.io. Cada escenario tiene su musica que te indica en que lugar te encuentras.

A continuación damos los créditos correspondientes a cada musica.

- Menú: not-really-lost, creado por Goose Ninja.
- Intro de historia: LockDownChallenge, creado por Chris Torone Cussat-Blanc para Guy's Dream.
- Bosque de Recadelia: creado por JP Soundworks y publicado por Platonic Game Studio.
- Taberna de Tario: minimalist loop, creado por Goose Ninja.
- Herreria de Rhiron: 084 town LOOP, creada por Sara Garrard.

Además, al principio de cada episodio de la historia, se ha añadido el doblaje de cada narración, en el caso de tener seleccionado el idioma Español.

Capítulo 7

Interfaz

7.1. Diseños básicos de los menús

A continuación os mostramos los diseños que hemos realizado para Part Time Hero, comenzando por la fase de bocetado.

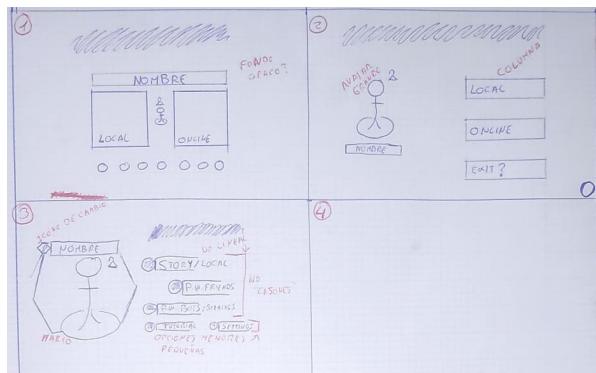


Figura 7.1: Boceto del menú 1

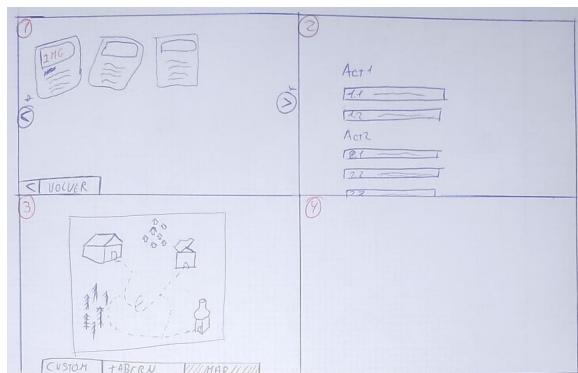


Figura 7.2: Boceto del menú 2

Y algunos de los menús resultantes:



Figura 7.3: Menú 1



Figura 7.4: Menú 2

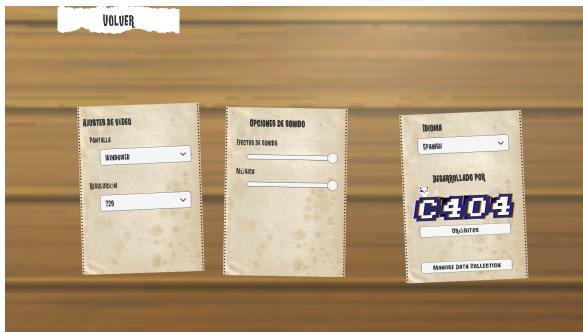


Figura 7.5: Menú 3

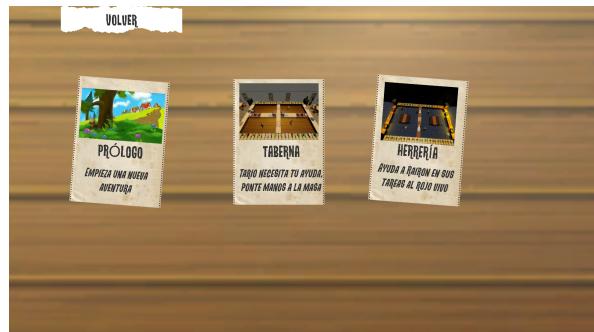


Figura 7.6: Menú 4

7.2. Diagrama de flujo

El siguiente diagrama representa las diferentes pantallas de Part Time Hero que hemos mostrado anteriormente en sus respectivas secciones.

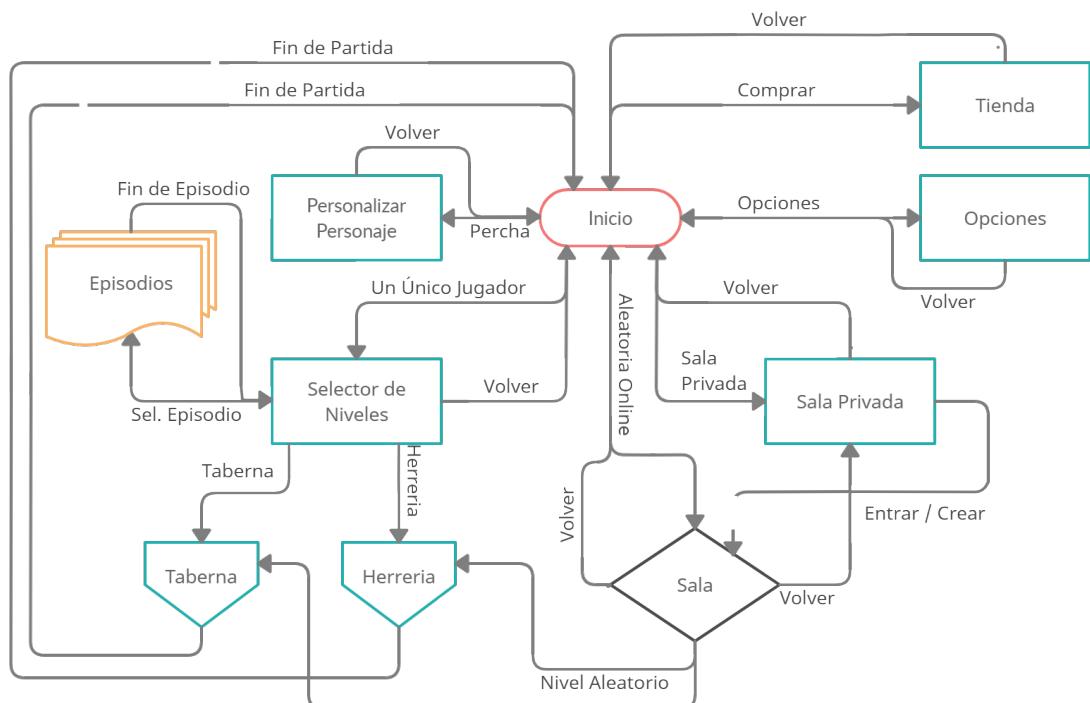


Figura 7.7: Diagrama de Flujo

Capítulo 8

Hoja de ruta del desarrollo

8.1. Hito 1

Límite Viernes 26 de Marzo. Detallar mecánicas principales, diseño de los niveles e historia. Definir las recetas y los tipos de muebles del primer nivel.

8.2. Hito 2

Límite Viernes 9 de Abril. Prototipo del primer nivel con mecánicas básicas usando placeholders. Estas mecánicas básicas son agarrar y soltar objetos, y utilizar los muebles para realizar recetas.

8.3. Hito 3

Límite Viernes 26 de Abril. Primer nivel con assets finales y funcionalidad completa. Entre la funcionalidad que se ha añadido encontramos: powerups, monstruos invocables, muebles destruibles, enemigos con inteligencia artificial.

8.4. Hito 3

Límite Viernes 7 de Mayo. Segundo nivel completo. Se reutilizan los scripts del primer nivel cambiando las recetas y apariencia.

8.5. Hito 3

Límite Viernes 21 de Mayo. Escenas de diálogo de introducción a los niveles, tutorial y pulido de las opciones de menú e interfaz.

8.6. Fecha de Lanzamiento

Lunes 24 de Mayo de 2021