

1. DISEÑO CONCEPTUAL

1.1. Título

Mi juego se titula "La fuente de cristal". Pretende comunicar al jugador que el juego se desarrolla en un ambiente de fantasía, al estilo de juegos clásicos de aventura.

1.2. Concepto

Un joven periodista está investigando una extraña explosión de gran calibre que no parece haber causado estragos. De camino al lugar del suceso, escucha una voz misteriosa y se ve obligado a deambular por un bosque hasta hallar un pueblo escondido en el que pasará unos días, conociendo a sus habitantes e intentando descifrar la causa real del suceso.

1.3. Género

El juego pertenece al género aventura, ya que consiste en explorar un pueblo durante varios días buscando resolver un misterio. Además, la interacción con los habitantes del pueblo y otros elementos pueden causar cambios en el desarrollo de la historia.

1.4. Público objetivo

El público objetivo incluye a los aficionados al estilo gráfico 2D y jugadores que buscan una experiencia de juego alejada de la acción.

1.5. Aspectos de interés

El juego ofrece una entretenida experiencia que combina los gráficos 2D que gustan a muchos a día de hoy, y un sistema de decisiones con el que forjar tu propio camino, el cual podrás compartir con otros jugadores.

2. DISEÑO DEL PRODUCTO

2.1. Experiencia de juego

El jugador controla a un joven periodista que deberá comunicarse con los habitantes del pueblo donde ha ido a parar. Se pretende que el jugador tenga una experiencia tranquila que mantenga su interés gracias a su ligera historia y personajes. Para hacer la experiencia más dinámica, en algunas fases del juego se realizarán pequeños minijuegos en los que no se exige gran habilidad, pero los resultados obtenidos serán tenidos en cuenta.

2.2. Estilo visual y audio

El juego cuenta con estética 2D que es agradable de ver y es valorada por muchos jugadores por su encanto clásico. La música utilizada a lo largo del juego es tranquila y pretende evocar la sensación de tranquilidad que transmite la aldea donde transcurre el juego.

2.3. Mundo donde se desarrolla el juego

El mundo del juego está basado en la realidad, donde no hay elementos de fantasía. Sin embargo, un punto clave de la historia del juego es cambiar esta creencia, a partir de la llegada del protagonista a un pueblecito misterioso donde no todo es lo que parece.

2.4. Plataformas, tecnologías y alcance

El juego se ha desarrollado en Unity y será lanzado para dispositivos Android. Ha sido elaborado durante tres meses por una persona. La duración estimada de una primera partida ronda entre 30 minutos y 1 hora, siendo más próxima a 30 minutos en partidas sucesivas.

3. DISEÑO DE SISTEMAS DEL JUEGO

3.1. Flujo de juego

El jugador comienza la partida. A lo largo del juego, tendrá que tomar decisiones. Estas decisiones serán almacenadas en variables. Cuando el jugador finaliza una escena del juego, se volcarán todas las variables a una base de datos. Esto permite que el jugador pueda guardar y cargar la partida en otro momento. Cuando se supera la última escena, el jugador puede consultar las decisiones que ha tomado a lo largo de la partida.

3.2. Objetivos y progresión

El jugador comienza introduciendo su usuario en la pantalla inicial. Tras eso, puede empezar una partida nueva o continuar en caso de que tuviera alguna iniciada. En la partida, el objetivo es hablar con todos los habitantes del pueblo para descubrir sus propias historias, y ayudarles con distintas peticiones que te puedan pedir. También se exigirá jugar a algún minijuego de vez en cuando. Una vez se ha hablado con todos los vecinos requeridos en la escena, el jugador vuelve a la posada donde se hospeda, y se pasa a la siguiente escena.

3.3. Sistemas de juego

- Implementación de los gráficos 2D: Para diseñar un mundo cohesivo para el desarrollo del juego, se han empleado assets. Unity facilita la creación de los mapas con las herramientas Sprite Editor y Tile Palette.
- Sistema de diálogos con decisiones: Para implementar el sistema de diálogos en el juego se emplea el lenguaje Ink, que se edita en el programa Inky, generando archivos JSON que lee Unity para generar los textos escritos. Ink permite generar decisiones y gestionar variables según las decisiones tomadas, las cuales se pueden pasar a Unity.