

DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO

Temporada de Patos



Grupo 6

INTEGRANTES

Belen Gonzalo

Galvan Agustin

Fratini Joaquin

DOCENTES

Peretti Francisco

Cordera Mariano

Nazzetta Sebastián

Vrancken Maximiliano

Licenciatura en Producción de videojuegos y entretenimiento digital

Taller de Diseño de Juegos

ÌNDICE

Datos Técnicos	1
Descripción del juego	1
1. Escena de precarga	1
2. Escena de inicio	2
3. Escena de selección de personajes	3
4. Escena del tablero	4
5. Escena del ganador	5
6. Controles	5
8. Elementos del escenario.....	6
8.1. Cámara:	6
8.2. Casillero de interfaz:.....	6
8.3. Casillas:	7
9. Mecánicas de etapas de juego	8
9.1. Comienzo de turno:.....	8
9.2. Tirar el dado	8
9.3. Usar un poder	8
9.4. Turno finalizado:	8
10. Mecánicas.....	9
10.1. Casillas:	9
10.2. Poderes:.....	10
11. Música y sonidos	11

Datos Técnicos

Género de juego: Juego de Fiestas (Party Game) - Estrategia por turnos, casual.

Modos de juego: Multijugador local.

Plataforma: Web / PC.

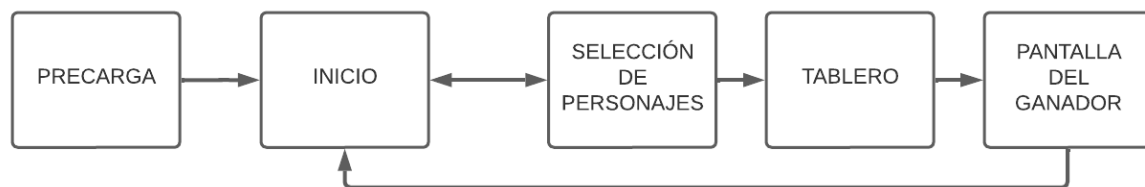
Target de público: Mujeres y hombres de entre 13 a 18 años, casuales.

Objetivo: Generar un ambiente de competencia amistosa y divertida entre los jugadores.

Descripción del juego

“Temporada de Patos” es un juego de género Party Game (Juego de fiestas), multijugador local (Cuatro jugadores), con un arte pixel art caricaturesco, el juego se desarrolla en un tablero conformado por distintas casillas las cuales generan la interacción con el mismo. El objetivo de los jugadores es llegar a la meta antes que los demás, ayudándose con las distintas ventajas que el tablero les proporciona y los distintos poderes que están disponibles para el uso de los jugadores. Este juego está basado en el juego de mesa “El Juego de la Oca”, su arte está ambientado en una carrera de patos hacia una victoria y su competencia entre ellos para llegar primero a la meta, cabe destacar que los jugadores serán representados en el juego como pequeños patitos, los cuales se diferencian por el sombrero que llevan en su cabeza.

Navegación de las pantallas



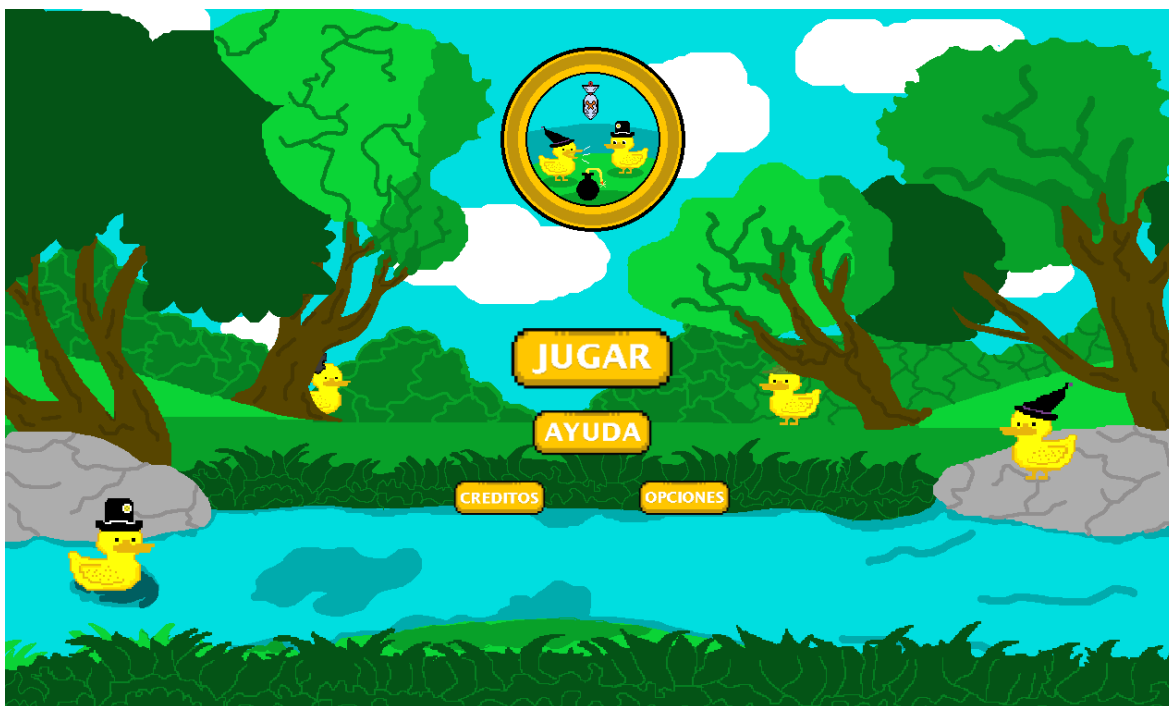
1. Escena de precarga

- 1.1. La escena de precarga tiene la función de cargar todos los recursos (assets) utilizados en el juego.
- 1.2. En dicha escena, se muestra una barra de carga con forma de patos, los cuales, se pintan de color a medida que se cargan los recursos.
- 1.3. Una vez finalizada la carga de todos los recursos, el juego da lugar a la escena INICIO.



2. Escena de inicio

- 2.1. Esta escena tiene el título del juego de forma decorativa en el fondo de la escena.
- 2.2. Esta escena contiene cuatro botones: **JUGAR**, **AYUDA**, **CRÉDITOS** y **OPCIONES**.



- 2.3. **JUGAR:** Botón que permite acceder a la selección de personaje. Este botón se encuentra centrado en el eje Y un poco por debajo de la intersección de los ejes.
- 2.4. **AYUDA:** Este botón hace aparecer en pantalla un popup en el cual se explica el funcionamiento de los poderes. Se encuentra debajo del botón de jugar y tiene un menor tamaño que el mencionado.
- 2.5. **CRÉDITOS:** Botón que permite ver los créditos, mediante un pop up. Este botón se encuentra justo debajo del botón de ayuda y al lado del botón de opciones, la separación entre ambos botones se encuentra centrada al eje Y.
- 2.6. **OPCIONES:** Botón que permite configurar el sonido y el idioma, mediante un pop up. Este botón se encuentra al lado del botón de créditos, tal y como se especifica en el punto anterior.

3. Escena de selección de personajes

- 3.1. Esta escena está compuesta por cuatro cuadros de texto, donde cada jugador tiene que establecer su nombre. Por encima del cuadro de texto se observa un dibujo que representa al pato que utiliza el jugador que se especifique en el cuadro de texto.
- 3.2. La escena contiene dos botones: **LISTO** y **VOLVER**.
- 3.3. **LISTO:** Permite acceder al escenario del tablero con los nombres de cada jugador y comenzar el juego.
- 3.4. **VOLVER:** Permite volver hacia la escena anterior (Escena de Inicio).



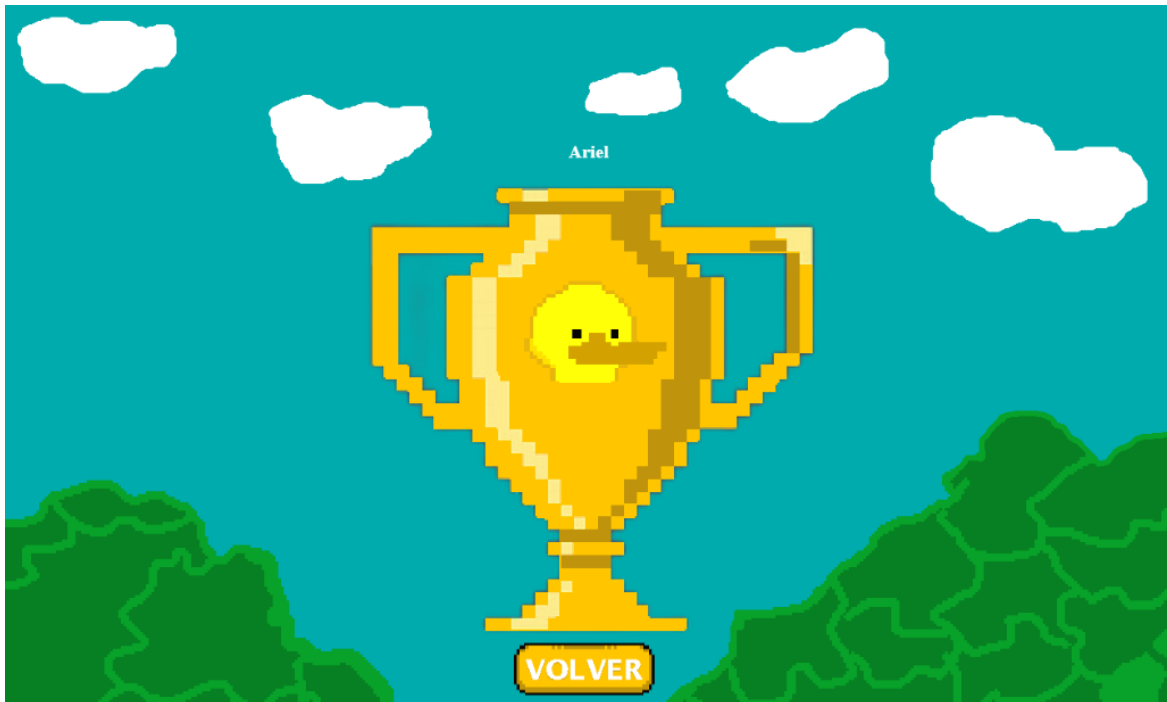
4. Escena del tablero

- 4.1. En esta escena se desarrolla el juego, la misma tiene un fondo decorativo ambientado en una pequeña laguna.
- 4.2. El tablero de juego estará conformado por **45 casillas**.
- 4.3. Ocupando casi un tercio de la pantalla, en el lado izquierdo de la misma, hay un recuadro en donde se almacena toda la interfaz. Este recuadro se denomina “Casillero de interfaz”.



5. Escena del ganador

- 5.1. Se muestra el nombre del jugador ganador y su respectivo personaje.
- 5.2. Contiene un botón para volver al inicio.

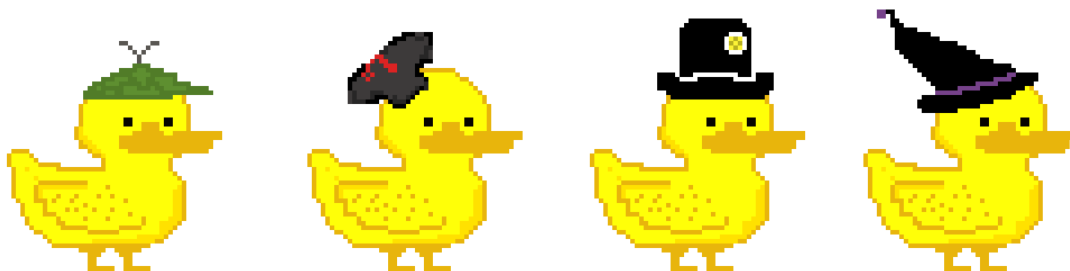


6. Controles

- 6.1. Se juega únicamente con el ratón (mouse).

7. Especificaciones artísticas

- 7.1. Los elementos que conforman los fondos de las escenas van a estar representados con una paleta de colores con una teoría análoga, con un nivel de desaturación superior al de los patos, para que estos sean más llamativos que el fondo.
- 7.2. La tipografía de la interfaz es de palo seco, humanista, esto se hace para que se lea mejor el texto representado en el juego.
- 7.3. Todo aquello que conforme a la interfaz de usuario tiene un bordeado negro, para que se pueda distinguir la interfaz por sobre todo lo demás. Salvo por la interfaz, nada tiene reborde negro.

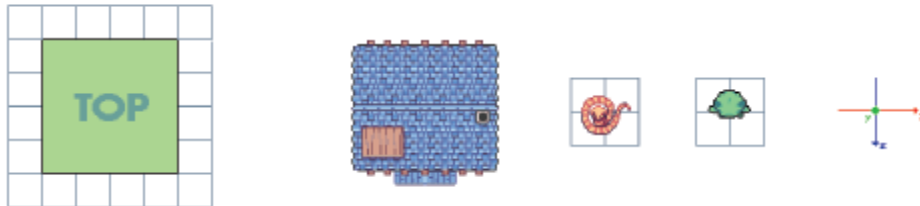


8. Elementos del escenario

8.1. Cámara:

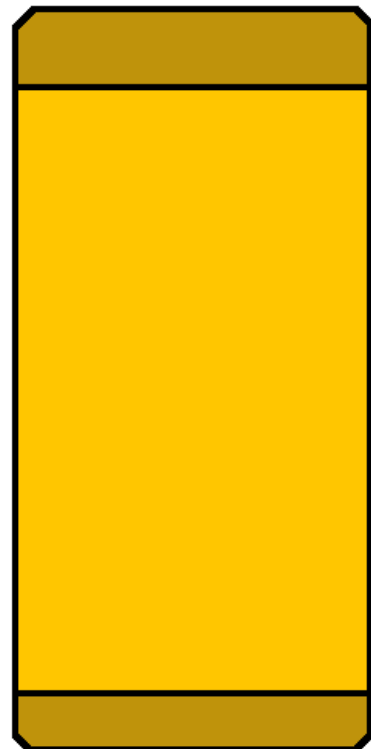
- 8.1.1. La cámara apunta con una vista superior (Top): Esta vista da una visión completa del tablero.

Top



8.2. Casillero de interfaz:

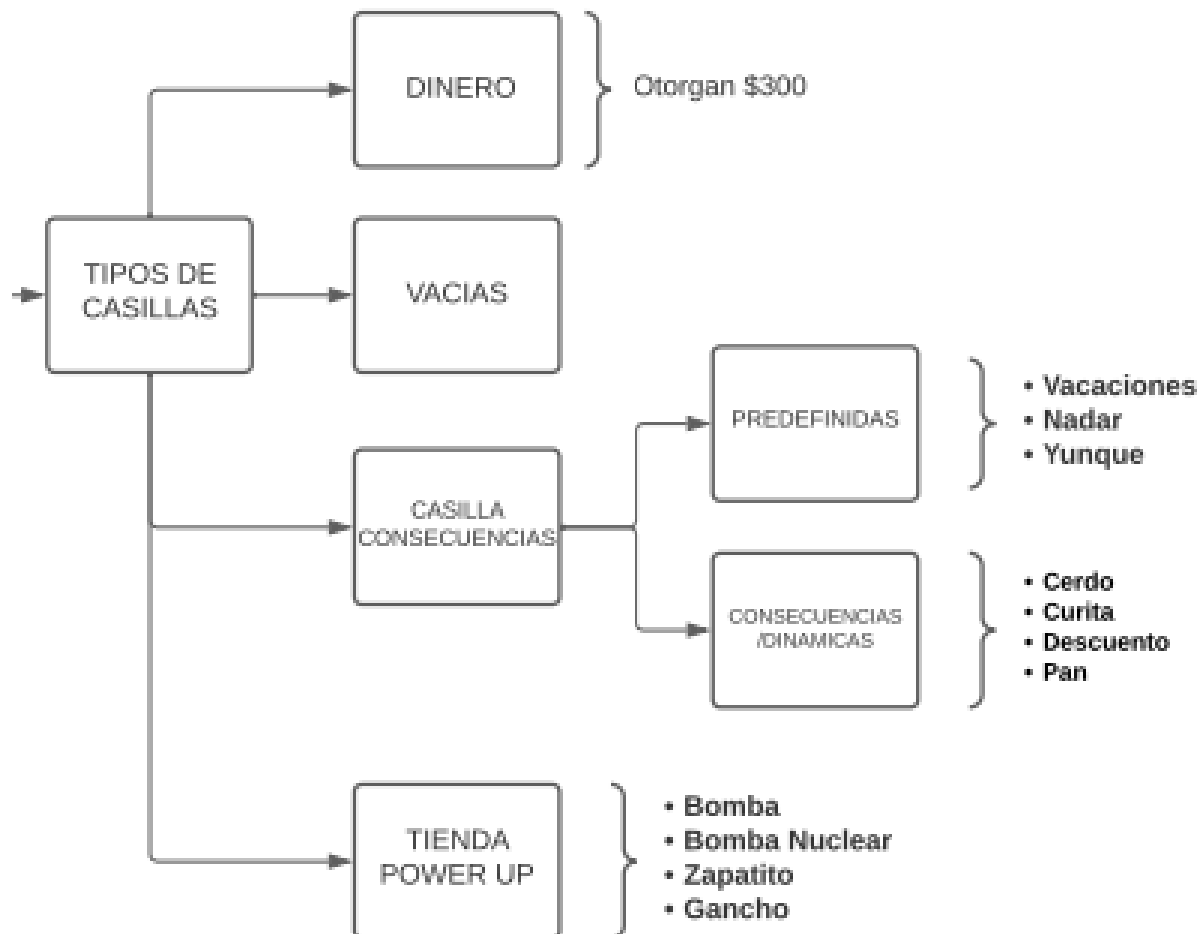
- 8.2.1. Botón de opciones: Este botón se encuentra en la esquina superior derecha del casillero. El mismo, mediante un pop up, permite a los jugadores ajustar el volumen del juego.
- 8.2.2. Centrado, casi pegado al borde superior, se encuentra el nombre del jugador que está en ese turno.
- 8.2.3. Dado: El mismo se encuentra en el centro del casillero de interfaz, en un tamaño mayor al de los demás componentes.
- 8.2.4. Ranuras de poder: Debajo del dado se encuentran dos ranuras las cuales tienen la capacidad de almacenar un poder adquirido por el jugador. Estas ranuras intentan imitar a un inventario, al haber dos ranuras de contención de poderes se da a entender que el máximo de poderes que un jugador puede tener simultáneamente es de dos.
- 8.2.5. Centrado, casi pegado el borde inferior, se detalla el dinero que posee el jugador que está en ese turno.
- 8.2.6. En la esquina inferior izquierda está representado el cronómetro.



8.3. Casillas:

Las casillas son el punto de interacción principal del jugador con el videojuego, cada una representa una unidad de movimiento. Tienen diferentes tipos de activación que se explican detalladamente en el apartado de mecánicas.

- 8.3.1. Casillas vacías.
- 8.3.2. Casilla de dinero.
- 8.3.3. Casillas de tienda.
- 8.3.4. Casilla afectada por un poder.
- 8.3.5. Casillas de consecuencias:
 - PREDEFINIDAS.
 - CONSECUENCIAS/ DINÁMICAS.



9. Mecánicas de etapas de juego

La producción del juego está dividida por turnos, y cada turno tiene sus etapas.

El orden de los turnos de los jugadores está definido por el número del jugador que aparece en la selección de jugadores, siendo el jugador uno el primero en jugar y el jugador cuatro el último.

Hay tres tipos de interacción jugador/casillas, estas pueden variar dependiendo algunas casillas y la interacción con el jugador y la casilla se explica en la mecánica de la misma:

- Termina el turno en la casilla: Se activa la mecánica exactamente antes de que finalice el turno.
- Cae en la casilla: Se activa automáticamente la mecánica cuando un jugador finaliza su movimiento en esta casilla, sea en su turno o fuera del mismo.

9.1. Comienzo de turno:

- 9.1.1. El turno de los jugadores inicia con un pop up que indica el nombre del jugador que va a jugar en dicho turno. Este pop up desaparece luego de 5 segundos.
- 9.1.2. Una vez que desaparece el pop up se empieza a descontar el tiempo de un cronómetro de 15 segundos, en este lapso de tiempo el jugador debe elegir entre, tirar el dado o usar un poder.
- 9.1.3. Por otra parte, si el jugador en el lapso de 15 segundos no logra tomar una decisión entonces se activará la etapa de tirar el dado.

9.2. Tirar el dado

- 9.2.1. Cuando el jugador decide tirar el dado, automáticamente luego de que se presione el botón de dado, un número aleatorio del 1 al 6 aparece en pantalla en forma de pop up, una vez que pasan 3 segundos el pop up desaparece de la pantalla y el jugador se mueve la cantidad de casillas que el número aleatorio indique.
- 9.2.2. Luego de moverse el jugador va a interactuar con la casilla y una vez finalizada la interacción se pasará a la etapa de “Turno finalizado”.

9.3. Usar un poder

- 9.3.1. En caso de que un jugador al comienzo de su turno tenga por lo menos un poder adquirido, este puede seleccionarlo presionando el botón de la ranura del poder en cuestión, activando la mecánica del mismo. Luego se activa la etapa “Turno finalizado”.

9.4. Turno finalizado:

- 9.4.1. Una vez que el jugador utiliza un poder o termina de ejecutar la mecánica de la casilla en la que terminó su movimiento se ejecuta la mecánica “comienzo de turno” del jugador siguiente.

10. Mecánicas

10.1. Casillas:

- 10.1.1. Casillas vacías: No provocan ningún efecto sobre el jugador cuando cae o finaliza su turno en ellas.
- 10.1.2. Casilla de dinero: Otorgan \$300 al jugador cuando cae en una de estas casillas.
- 10.1.3. Casilla de tienda: Permiten acceder a un pop up donde se representan todos los poderes con su respectivo precio debajo del dibujo de cada uno. Para comprar un poder, el jugador debe interactuar con el dibujo del poder que desea adquirir, si posee el dinero suficiente como para adquirirlo este aparece en una de las ranuras de poder. Como máximo un jugador puede comprar dos poderes por turno. Esta mecánica se activa cuando un jugador termina su turno en una de estas casillas.
- 10.1.4. Casilla afectada por un poder: Estas casillas son aquellas a las cuales un poder está afectando su mecánica. Cuando un jugador cae en una de estas casillas automáticamente se activa la mecánica del poder en cuestión y no la de la casilla.
- 10.1.5. Casilla fin: Esta casilla es la última de todas, el primer jugador que logre caer en esta casilla gana el juego y automáticamente se activa la siguiente escena (escena de ganador). Para ganar el jugador tiene que caer con el número exacto de movimientos en la casilla del fin, en caso de que el jugador cuando se tire el dado de movimiento salga un número que es superior al número de casillas que al mismo le falta para llegar a la casilla fin, este retrocede los movimientos que le sobraron, exactamente igual que en el ludo al momento de salvar una de tus fichas.
- 10.1.6. Casillas de consecuencias: Estas se subdividen en dos tipos. PREDEFINIDAS y CONSECUENCIAS/ DINÁMICAS.

- **PREDEFINIDAS**: Estas están por defecto establecidas en el tablero. Se visualizan con un estilo de dibujo descriptivo.
 - Casilla con yunque: Aquel jugador que cae en una de ellas vuelve a la casilla de inicio. Estas casillas están dibujadas con un yunque.
 - Casilla con ola: Cuando un jugador cae en una de estas casillas, automáticamente retrocede 4 casillas. Estas casillas están dibujadas con una ola.
 - Casilla con vacaciones: Cuando un jugador cae en una casilla de vacaciones, el mismo queda estancado en esa casilla sin poder moverse y sin que ningún poder lo pueda afectar, y lo obliga todos los turnos a lanzar un dado de movimiento, hasta que una de estas tiradas da como resultado un número cuatro, una vez que esto suceda el jugador queda liberado de esta casilla, permitiéndole moverse. Cuando se libera, en ese mismo turno, se le proporciona un dado de movimiento al jugador en cuestión.

- **CONSECUENCIAS/ DINÁMICAS:** Cuando un jugador cae en una de estas casillas, se le asigna automática e instantáneamente, de forma aleatoria porcentual, una dinámica/consecuencia que varía entre: cerdo/curita/descuento/pan. Se visualizan estas casillas con un dibujo de un signo de pregunta.
 - Pan: Aquel jugador que sufre esta consecuencia pierde su siguiente turno. (30% de probabilidades de que salga)
 - Cerdo: El cerdo quita todo el dinero que tengas acumulado. (30% de probabilidades de que salga)
 - Curita: La curita es un escudo que protege al jugador única y exclusivamente de la siguiente consecuencia con la que se encuentre, exceptuando la bomba nuclear, esta última rompe el escudo de la curita y provoca que el jugador también retrocede. (20% de probabilidades de que salga)
 - Descuento: Esta dinámica le otorga a aquel jugador que la obtenga un 50% de descuento única y exclusivamente en el siguiente poder que compre. (20% de probabilidades de que salga)

10.2. Poderes: Cuando el jugador decide utilizar un poder automáticamente luego de clicar en el mismo se activa su mecánica.

- Bomba: Este poder tiene una doble mecánica.
 - **Primera mecánica:** Esta se activa al instante cuando se cliquea en el poder. Queda sobre la casilla donde fue usada, afectando directamente la mecánica de esta casilla y la convierte en una casilla afectada por un poder.
 - **Segunda mecánica:** Esta mecánica se habilita luego de que se active la primera mecánica y se activa cuando un jugador cae en esta casilla afectada por el poder. Automáticamente luego de que un jugador active la segunda mecánica, este retrocede 5 casillas. El jugador que coloca la bomba es inmune a su propia bomba. Una vez que se utiliza el poder la bomba queda activa desde un comienzo. (300 pato monedas)
- Zapatito: Este poder le proporciona al jugador que lo utilizó en su siguiente tirada de movimiento tres dados de movimiento en lugar de uno. (600 pato monedas)
- Bomba nuclear: Este poder una vez que se activa hace retroceder a todos los jugadores menos a quien lo active 4 casillas. (1200 pato monedas)
- Gancho: Este poder cuando se utiliza despliega un gancho que trae al siguiente jugador más cercano del jugador que lo tiró una casilla detrás del mismo. (1500 pato monedas)

11. Música y sonidos

En cuanto a la música, el juego cuenta con una música de menú agradable, la cual comienza una vez se ingresa a la pantalla de inicio y termina cuando se sale de la pantalla de selección de jugadores. Luego para el tablero se utiliza una música de ambiente divertida y movida. En cuanto a los sonidos, cada vez que se interactúa con un botón se podrá escuchar el característico “cuack” de un pato, además cada vez que se lanza un dado se escucha el sonido característico de un dado y al moverse los personajes se aprecia un sonido de una pieza de ajedrez deslizándose por el tablero.

Referencias:

Cuack del pato: <https://www.youtube.com/watch?v=dgbtmwCIguY>

Sonidos de ajedrez para representar el movimiento de los jugadores por el tablero:
<https://www.youtube.com/watch?v=qUH0GnDgE7s>

Prototipo de música desarrollada para el tablero: https://drive.google.com/file/d/1ynIGR-qPNv-DbjGzuVHzwgJAd_F_ryLG/view?usp=sharing