

Documento de diseño de videojuego

A orillas del Duero

Aida Acha Muñoz, David Casiano Flores y Gonzalo Fdez Moreno

Resumen	
Géneros: Gestión de recursos, toma de decisiones y simulación de granja	Modos: Single player
Público objetivo: gente de ciudad de 12 años en adelante.	Plataformas: PC
Cantidades: <i>Escenarios</i> <i>Objetos</i> <i>Personajes</i>	Hitos: <i>Hlto0 5-10-23</i> <i>Hito1</i> <i>Fecha de lanzamiento:</i>

Descripción

Juego de gestión de recursos de un solo jugador, donde se tomará el rol de un granjero que vive en un pueblo al borde del abandono. Durante las semanas en las que transcurre la historia nuestro granjero intentará vivir su vida gestionando su economía. En el proceso ocurrirán diversos eventos, que obstaculizan la fácil gestión de sus recursos, colocando al jugador en situaciones donde deberá tomar decisiones. Estas decisiones se traducen a tareas que gastarán una porción de tiempo. El tiempo será limitado, lo gastarás durante la semana realizando tareas y se te reiniciará al comienzo de la siguiente. Nosotros como jugadores deberemos intentar aguantar la mayor cantidad de semanas, sin embargo nos enfrentamos a una fuerza fuera del control de nuestro personaje, por lo que antes o después acabaremos perdiendo la partida.

Logotipo y portada del juego

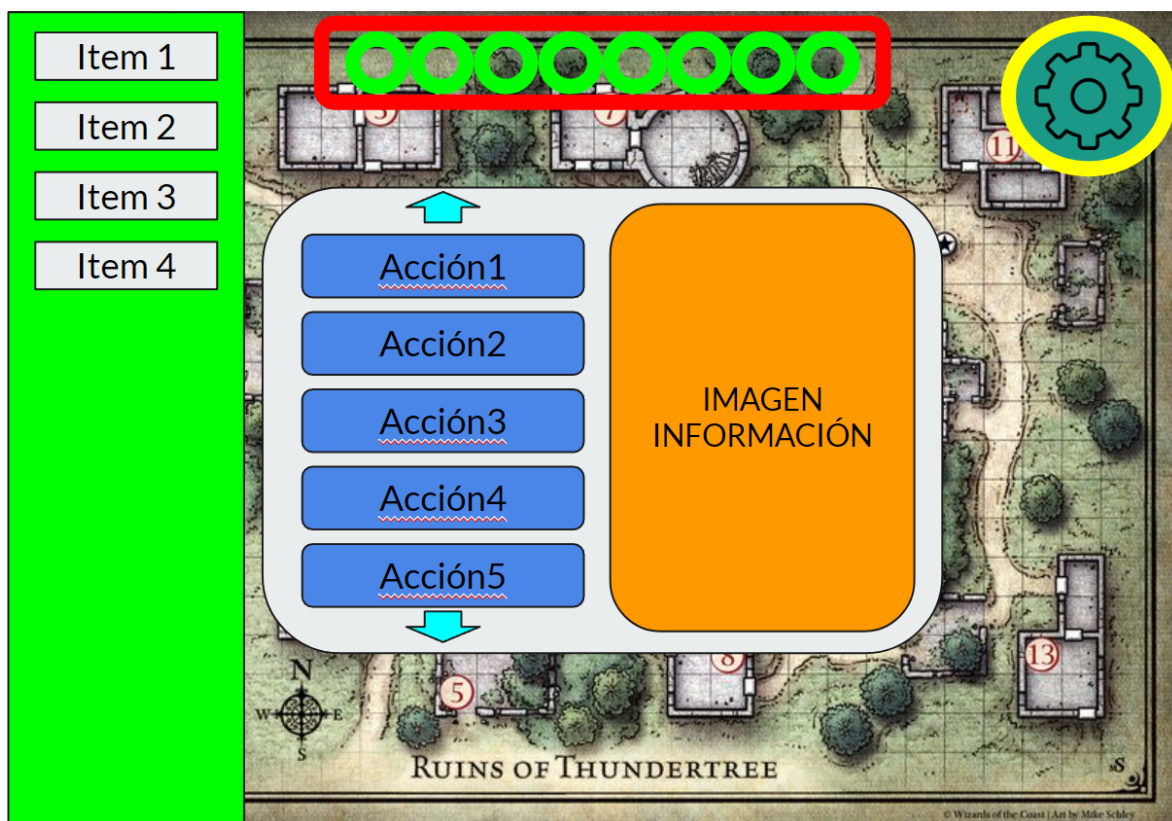
Queremos ofrecer una experiencia reflexiva donde el jugador aprenderá acerca de una forma de vida que normalmente pasa desapercibida por la mayor parte de la población, sobre todo por la gente que vive en grandes ciudades como Madrid. La vista del videojuego será cenital o aérea mostrando así la granja de nuestro jugador desde el cielo.

Este juego quiere enseñar al jugador lo duro que es vivir el día a día en una granja particular y criticar duramente las formas en las que ciertas instituciones y empresas parecen dispuestas a terminar con esta forma de vida. No intenta dar la solución al problema solo visualizarlo.

1.1 Contexto de uso

Los principales interesados en dar a conocer el tema que tratamos y que quieran que la gente pruebe el juego son los trabajadores del campo de los pueblos pequeños. Por ejemplo, una asociación de algún pueblo pequeño de España, que busque concienciar a la gente sobre estos problemas y que luchen porque las autoridades hagan cambios por unas mejores condiciones, podrían proponer a gente joven de las ciudades que jueguen a nuestro juego para dar a conocer la situación en la que se encuentran.

Vista general



2. Menús y modos de juego

Los menús de nuestro juego son:

- Menú de inicio: integrará las siguientes opciones:
 - Jugar: comenzará el juego.
 - Modular el sonido: deslizador con el que subirás y bajarás el volumen del juego.
 - Salir: terminas el programa y sales del juego.
- Menú de pausa: en el juego podrás pulsar ESC y el juego se pausa ofreciendo las siguientes opciones.
 - Continuar: quitar la pausa y continuar con el juego.
 - Modular el sonido: deslizador con el que subirás y bajarás el volumen del juego.
 - Salir: terminas el programa y sales del juego.

Estética de los menús: botones con detalles rústicos y materiales de tablones. La música tendrá un tono calmado y country. Los fondos verdes y azules mezclando el cielo con el campo.

2.1. Configuración

Lo único configurable del juego será el volumen de la música y los sonidos del juego. Esto se modulara con un deslizador de volumen en los dos menús anteriormente mencionados.

2.2. Interfaz y control

Controles: todo el Input va a ser a través del ratón clicando en diferentes partes del mapa de la granja y en las diferentes opciones que despliegue cada zona u objeto con la que interactúas. Al clickar sobre cada parcela de la granja, aparecerá una ventana emergente con una imagen que represente su estado actual (y que le dará al jugador la información necesaria para saber qué necesita en ese momento) y la lista de tareas que se puede realizar allí. Si clickamos sobre las tareas, veremos una descripción más detallada de la misma que especifica qué produce, qué necesita para ser realizada y el tiempo que consume, además de un botón para iniciarla.

Respecto a la interfaz, en la parte superior de la pantalla encontraremos los contadores de dinero, número de horas restantes de trabajo de la semana y el número de semanas actual en el que nos encontramos. En la esquina inferior derecha tenemos el botón de irse a dormir (equivalente a pasar de turno en los juegos de estrategia) y en la esquina inferior izquierda encontraremos el botón que abre el inventario. Al clickar este último, se abrirá una ventana emergente con todos los objetos que tenemos actualmente, los cuales pueden ser vendidos o empleados en la realización de alguna otra tarea. Por último, en la esquina superior derecha tendremos el botón de ajustes, el cual abrirá una ventana con las opciones de configuración del juego, así como botones para salir al menú principal, cerrar el juego y reanudar la partida.

3. Jugabilidad

3.1. Mecánica

El jugador tendrá una vista aérea de su granja, similar a la de Stardew Valley. Al tratarse de un juego de gestión de recursos y estrategia, el jugador no controlará a ningún personaje, sino que interactuará con el entorno mediante clicks de ratón. El jugador podrá:

- Realizar tareas: cuando el jugador haga click sobre cada estructura o parcela de su granja podrá ver las tareas que se permiten realizar en ella, además de una imagen que represente el estado actual de la misma. Se mostrarán tanto las tareas que necesitan realizarse actualmente como las que no, por lo que el jugador deberá decidir cuáles son las más prioritarias. La tarea se realizará haciendo click en su botón correspondiente. Algunas tareas consumirán recursos mientras que otras los producirán. Cada semana aparecerán nuevas tareas que necesitan ser realizadas. Las que no se realicen en esa semana aparecerán también a la semana siguiente.
- Vender objetos: el jugador podrá vender por dinero los productos que obtenga de las tareas. También podrá vender las diferentes estructuras que tiene en su granja, de manera que ya no le supondrá un gasto su mantenimiento pero no le generará más recursos. Con el paso de las semanas se verá forzado a tomar este tipo de decisiones.
- Reaccionar a eventos: los eventos son sucesos que cambian el estado actual de la partida y obliga al jugador a tomar una decisión. Algunos tendrán lugar en una semana concreta ya que son importantes para el desarrollo de la partida, mientras que otros surgirán de manera aleatoria para introducir variedad al juego. Los eventos fijos tendrán lugar al comienzo de la semana, momento en el que se le informará al jugador en qué consiste exactamente. Por ejemplo, al comienzo de la semana 5 se le informa al jugador de que un nuevo impuesto ha entrado en vigor, de manera que, en adelante, se le cobrará la cantidad correspondiente con una determinada frecuencia. Por el contrario, los eventos aleatorios pueden tener lugar al comienzo o durante la semana. Por ejemplo, un desastre natural tendrá lugar al inicio de una semana aleatoria, informando al jugador de una manera similar a los eventos fijos, mientras que, transcurridas 6 horas de trabajo de una semana aleatoria, puede aparecer un vecino que quiera comprar algún producto a un buen precio.
- Siguiendo semana: equivalente al botón de pasar de turno en los juegos de estrategia. Terminará la semana y se mostrará un resumen de los ingresos y gastos de la misma. No será necesario que el jugador haya gastado todas las horas de esa semana para pasar a la siguiente, pero es recomendable que maximice las tareas que haga cada una de ellas.

Los recursos que deberá gestionar el jugador son:

- Dinero: medido en euros, es el principal recurso del jugador y el que determina cómo está yendo su partida. Podrá ganar dinero al vender objetos o a través de algún evento, mientras que perderá dinero al final de algunas semanas según los gastos

que tenga, determinado por el mantenimiento de las parcelas, impuestos, etc. Cuando su dinero llegue a cero, la partida acabará.

- Tiempo: medido en horas. Representa la cantidad de horas que tiene el jugador cada semana para realizar tareas. Cada tarea tendrá un coste en horas que le sustraerá al contador de horas restantes de esa semana. Cada semana el jugador contará con 84 horas para realizar tareas. Deberá elegir las tareas que mejor se adapten sin sobrepasar la cantidad límite. También habrá un contador que indique el número de semanas transcurridas desde el inicio de la partida.
- Objetos: son el producto de las tareas. Aparecen en un inventario y pueden ser vendidos por dinero. Algunos pueden utilizarse como ingrediente para realizar algunas tareas.

La granja constará de las siguientes parcelas, las cuales tendrán cada una de ellas unas tareas específicas:

- Corral: contendrá a las gallinas. Las tareas serán: recoger huevos (produce huevos), alimentarlas (necesita pienso), atención médica, comprar el pienso.
- Establo: contendrá vacas. Tareas: ordeñar (produce leche), alimentarlas (necesita heno, produce abono), llevarlas a pastar (necesita tener un perro), atención médica, comprar heno.
- Huerto, olivar y viñedo: Plantar (necesita esquejes o semillas), cosechar (produce tomates, aceitunas y uvas), regar, arar (si dispones de tractor se reduce el coste de horas), limpiar con insecticida (necesitas insecticida), comprar insecticida.
- Perro: dar de comer, veterinario.
- Tractor: arreglar y vender
- Casa granjero: teléfono, atender invitados y terminar semana

Todas las parcelas pueden ser vendidas, de manera que las tareas correspondientes dejarán de estar disponibles.

Eventos:

- Compañía que te compra parte de tus terrenos: dentro de estos eventos, el jugador deberá decidir si acepta el contrato de la compañía, en el cual le ofrecerán cierta cantidad de dinero pero que a cambio perderá una de las parcelas/fuentes de recursos de las que dispone permanentemente; por lo que tendrá que ver si le conviene aceptarlo. Si no lo acepta, al cabo de unas semanas se quemará misteriosamente el terreno y se le ofrecerá de nuevo la opción de compra. Si no acepta, en función del terreno afectado tendremos dos opciones: si el terreno era una zona de pasto, no se podrá utilizar durante 6 semanas, mientras que si había una estructura el jugador deberá pagar su reparación para volver a usarla.
- Pagar la Luz/Agua: cada 4 semanas el jugador deberá tener cierta cantidad de dinero para pagar estos impuestos, en caso de no poder pagarlo el jugador deberá

vender alguna de sus pertenencias para alcanzar el precio o perder la granja y provocar un final de partida

- Animales enfermos/Plaga en los cultivos: durante el transcurso de las semanas es posible que alguna emergencia ocurra dentro de la granja y en estos eventos el jugador deberá responder a estos llevando a los animales al veterinario o acabando con la plaga (con cierto coste); si el jugador decide ignorarlos o no es capaz de solucionar estos problemas la adquisición del recurso afectado se verá reducida

- Visitas y compra de otros ciudadanos: durante el juego algunos ciudadanos se pasarán por la granja ya sea para contarte algún consejo, aviso o chisme, también comprarte algún producto por un precio mayor al normal o pedirte que le guardes cierta cantidad para una futura compra; sin embargo, según pasan las semanas, estas personas irán apareciendo con menos frecuencia

- Subida de impuestos: a lo largo de las semanas el precio que se te exige pagar irá aumentando, por lo que le será más difícil lograr alcanzar las cifras que se le imponen

- Lluvia o incendios: al ocurrir alguno de estos eventos, al jugador solo se le informará de modo que en caso de que llueva pueda ahorrarse regar los cultivos, pero que si ocurre algún incendio se le muestre algún impedimento (no poder llevar a las vacas a pastar) o tenga alguna pérdida (alguna de las instalaciones se quema)

3.2. Dinámica

En este juego no existe una victoria como tal, el jugador está condenado a perder. Esto se debe a la intención educativa que queremos transmitir, de manera que el jugador sea consciente de las dificultades que se encuentran los trabajadores del mundo rural. En concreto, queremos que se sienta en la piel de un granjero que, por muy bien que gestione su granja, está condenado a sufrir pérdidas y, eventualmente, a verse obligado a vender su granja, ya que no es económicamente rentable dedicarse a ello.

Sin embargo, esto no quiere decir que la forma en la que se juegue sea irrelevante. Si el jugador consigue desarrollar una estrategia que le permita maximizar sus ganancias, conseguirá sobrevivir más semanas, por lo que podrá experimentar situaciones que se den exclusivamente en momentos avanzados de la partida, como eventos o diálogos que no aparecen en las primeras semanas del juego.

Nosotros esperamos que el jugador siga una estrategia en la que intente realizar el mayor número de tareas posibles cada semana, intentando gastar siempre las 84 horas/acciones semanales. En caso de que una semana no pueda realizar todas las tareas pendientes, deberá priorizar aquellas que, si son ignoradas, penalizan en mayor medida, como proveer de atención médica a un animal enfermo, pues si no es tratado dejará de producir recursos. Respecto a los productos de las tareas, deberá decidir si

venderlos o guardarlos para utilizarlos como ingrediente para realizar otra tarea. Si se decanta por venderlo, obtendrá un beneficio instantáneo, mientras que si lo utiliza para otra tarea podrá obtener un beneficio incluso mayor en un futuro (dependiendo del objeto). También deberá decidir si cada parcela es rentable, pues si los gastos que supone su mantenimiento es mayor a su producción quizás sea buena idea venderla. Con estas estrategias se espera que el jugador consiga sobrevivir más semanas y así tener una partida más larga y con contenido exclusivo.

3.3. Estética

4. Contenido

4.1. Historia

Nos ponemos en la piel de un granjero que vive su vida en el campo tranquilamente, hasta que te llega la noticia de que los alrededores están cambiando, poniendo en peligro la vida rural: ocupación de terrenos de campo para el uso industrial, abandono de áreas poco pobladas,...; tu misión, lograr mantener tu granja y evitar tener que renunciar a ella.

4.2. Niveles

Más que niveles, el jugador avanzará a través de semanas en las que poco a poco le será más difícil gestionar los recursos de los que dispone debido a la aparición de diversos problemas de forma continua.

Durante estas semanas el jugador dispondrá de una cantidad limitada de horas de trabajo, y deberá decidir qué hacer con ellas, realizando las tareas y/o eventos que se le presentan en esa misma semana.

Al final de la semana, el jugador recibirá un pequeño resumen con los gastos e ingresos que ha obtenido.

4.3. Personajes

Protagonista: José Luis/Mari Carmen (unos 30 años), dependiendo de si el jugador elige ser chico o chica. En ciertas situaciones aparecerá una imagen de este personaje, como en la interfaz o en algún cuadro de diálogo.

Alcalde: Don Timoteo (50 años), es un alcalde que busca su propio beneficio e ignora el bienestar de su pueblo.

Vecinos: Doña Paqui, Don Faustino, Don Carmelo (65 años). Aparecerán esporádicamente en forma de eventos aleatorios.

4.4. Objetos

Objeto	Obtención	Uso
Huevos	Gallinas (corral)	Venta
Leche	Vacas (establo)	Venta
Queso	Oveja (establo)	Venta
Lana	Oveja (establo)	Venta

Referencias

- *Stardew Valley*
- *Harvest Moon*
- *Reigns*
- *Sid Meiers's Civilization VI*