

## Documento de diseño de videojuego

# A orillas del Duero

*Aida Acha Muñoz, David Casiano Flores y Gonzalo Fdez Moreno*

Resumen	
<b>Géneros:</b> Gestión de recursos, toma de decisiones y simulación de granja	<b>Modos:</b> Single player
<b>Público objetivo:</b> gente de ciudad de 12 años en adelante.	<b>Plataformas:</b> PC
<b>Cantidades:</b>  <i>Escenarios</i>  <i>Objetos</i>  <i>Personajes</i>	<b>Hitos:</b>  <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 los días en los 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 el día realizando tareas y se te reiniciará al comienzo del día. Nosotros como jugadores deberemos intentar aguantar la mayor cantidad de días, 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

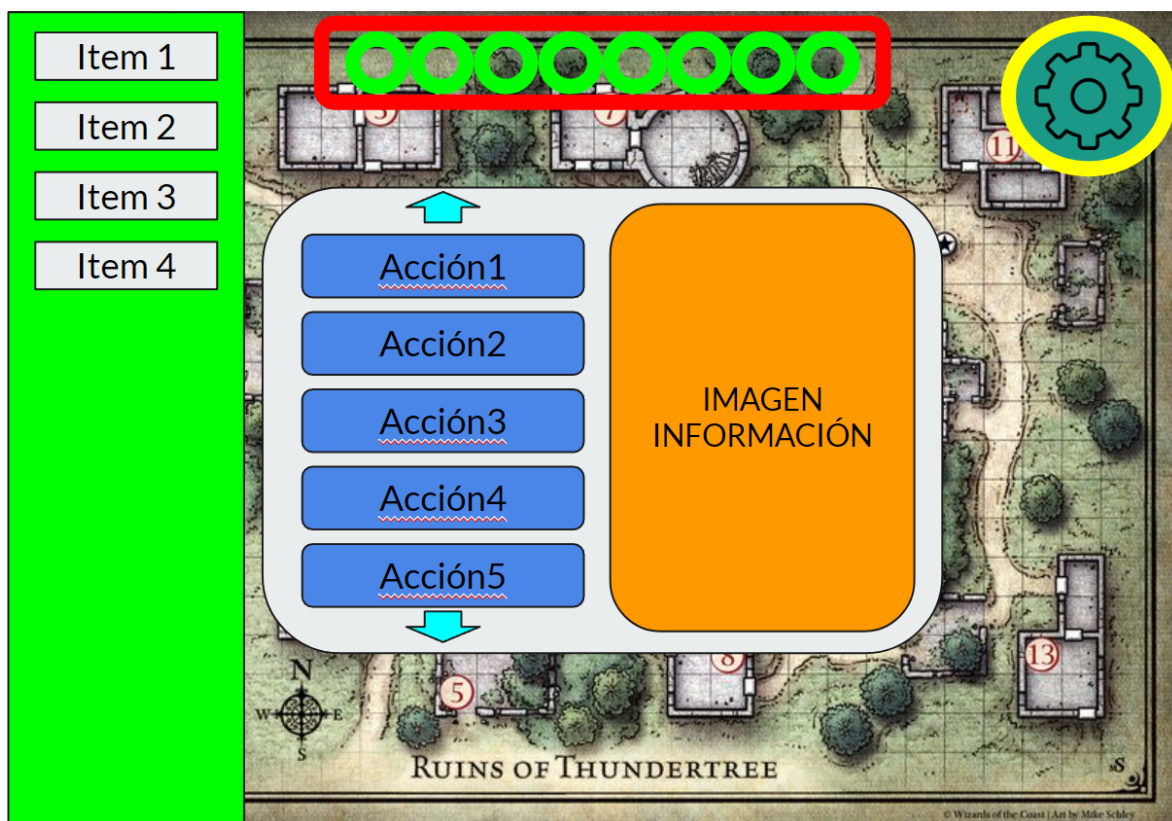
Queremos ofrecer una experiencia reflexiva donde el jugador aprenderá acerca de una forma de vida que normalmente pasa desapercibida por la mayor parte de la población, sobre todo por la gente que vive en grandes ciudades como Madrid. La vista del videojuego será cenital o aérea mostrando así la granja 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 del día y el número de día 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 día aparecerán nuevas tareas que necesitan ser realizadas. Las que no se realicen en ese día aparecerán también al día 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 los días 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 un día concreto 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 del día, momento en el que se le informará al jugador en qué consiste exactamente. Por ejemplo, al comienzo del día 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 al final de cada día. Por el contrario, los eventos aleatorios pueden tener lugar al comienzo o durante el día. Por ejemplo, un desastre natural tendrá lugar al inicio de un día aleatorio, informando al jugador de una manera similar a los eventos fijos, mientras que, transcurridas 6 horas de trabajo de un día aleatorio, puede aparecer un vecino que quiera comprar algún producto a un buen precio.
- Irse a dormir: equivalente al botón de pasar de turno en los juegos de estrategia. Terminará el día y se mostrará un resumen de los ingresos y gastos del mismo. No será necesario que el jugador haya gastado todas las horas de ese día para pasar al siguiente, pero es recomendable que maximice las tareas que haga cada día.

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 cada día 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 día para realizar tareas. Cada tarea tendrá un coste en horas que le sustraerá al contador de horas restantes de ese día. Cada día el jugador contará con 12 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 días transcurridos 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 dormir (pasa el día)

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

<b>EVENTOS</b>	
<b>ALEATORIOS</b>	<b>FIJOS</b>
<b>Compañía que compra tus terrenos</b>	<b>Pagar la luz/agua</b>
<b>Animales enfermos / plaga en los cultivos (no se avisa al jugador)</b>	<b>Envío masivo de productos al mercado contratado</b>
<b>Visitas y compra de otros ciudadanos del pueblo</b>	<b>Subida de impuestos</b>

<b>Lluvia o incendios</b>	<b>Cada vez se reduce la cantidad de visitas</b>
	<b>Devaluar los productos</b>

### **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 días, por lo que podrá experimentar situaciones que se den exclusivamente en momentos avanzados de la partida, como eventos o diálogos que no aparecen en los primeros días del juego.

Nosotros esperamos que el jugador siga una estrategia en la que intente realizar el mayor número de tareas posibles cada día, intentando gastar siempre las 12 horas diarias. En caso de que un día 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 días 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 días en los que poco a poco le será más difícil gestionar los recursos de los que dispone, ya sea por el aumento de demanda de estos o por la escasez de producción de estos por parte del jugador.

Durante estos días 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 ese mismo día.

Al final del día, 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.

### **Referencias**

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



