



21-10-2019

Game Design

1st Assignment



Eudald Garrofé Flix, Jordi Pardo, Miquel
Suau & Bernat Casañas
CITM'S VIDEOGAMES DESIGN & DEVELOPMENT DEGREE

GAME DESIGN — 1ST ASSIGNMENT

ÍNDEX

Introducció:.....	2
Estructura:.....	2
▪ BANG BANG!: GANG	3
WIREFRAME:.....	4
COMPONENTS:	6
REGLAMENT:.....	7
▪ DID YOU STUDY?	9
WIREFRAME:.....	10
COMPONENTS:	12
REGLAMENT:.....	13
3. TOO SLOW, NUKED.....	15
WIREFRAME:.....	16
COMPONENTS:	17
REGLAMENT:.....	18
4. MEMOTRIX.....	19
WIREFRAME:.....	20
COMPONENTS:	21
REGLAMENT:.....	22

Introducció:

Durant aquest primer '*assignment*' desenvoluparem 4 conceptes inicials de prototips per a possibles jocs de taula.

Els objectius que se'ns proposen són aconseguir desenvolupar de manera professional aquests 4 conceptes partint d'una investigació prèvia amb l'objectiu de documentar-nos per argumentar les propostes de manera adient.

Estructura:

Un concepte inicial, on explicarem de forma concisa i breu en què es basa la idea i què la diferencia de les demés.

'*Wireframe*' el qual utilitzarem per tal de mostrar tots els components físics necessaris pel joc i el seu funcionament.

I finalment una llista dels components i el reglament sota el qual seran regits els jugadors.

■ BANG BANG!: GANG

Bang Bang!: Gang és un joc en el que cada jugador pren el paper d'un líder d'una banda de carrer la qual es dedica a l'exportació de productes il·legals: s'inicien amb electrodomèstics fins culminar exportant cocaïna. Buscaran acabar amb la seva competència per alçar-se amb el domini absolut dels carrers.

L'objectiu amb el que comença cada jugador és aconseguir el màxim capital possible per enfortir la seva banda i acabar amb la seu central de la resta de jugadors o bé defensar la seva.

Cada jugador compta amb una sèrie d'instal·lacions i unitats a la seva disposició, les quals podrà anar construint, contractant i millorant fins a la victòria o la derrota...

És un joc orientat a ser jugat entre 2 persones fins a 4 i va dirigit a un públic major d'edat. Les partides poden arribar a durar de 1 hora a 3 hores aproximadament, depenent de la quantitat de jugadors de la partida.

És un joc basat en torns i en l'estratègia i capacitat d'anàlisi de cada un dels jugadors. El joc requereix d'un bon control de les teves cartes d'instal·lacions per conèixer constantment les teves possibilitats a futur. També té un component d'atzar degut a les cartes d'esdeveniments.

Per la temàtica hem pres com a referència GTA V: Online on el jugador compta amb una seu central i varis negocis distribuïts per el mapa els quals ha de coordinar de forma correcta per enriquir-se.

En quant a l'estructura del mapa i el gameplay ens hem basat en Civilization VI. Ja que vam considerar interessant incorporar el concepte de que el jugador pugui construir les seves instal·lacions en la casella que desitgi dins del seu terreny.

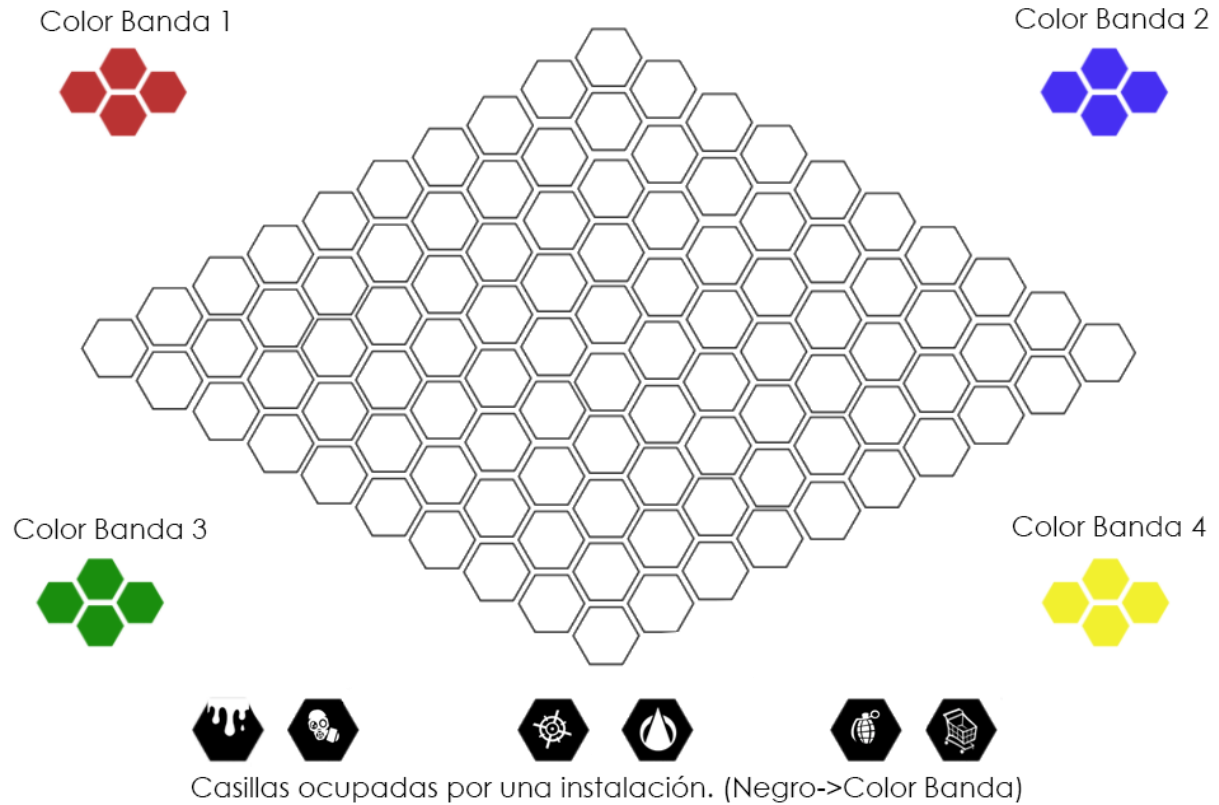
A més, evitem l'ús de daus a partir de que el desplaçament d'unitats estigui capat per una capacitat de desplaçament de caselles màxim segons el tipus d'unitat.

Ens diferenciem dels dos jocs presos de referència pel propi fet de combinar-los. Ambdós jocs són suficientment diferents com per que el resultat de la seva combinació sigui original a partir del contrast entre la temàtica dels dos jocs i el seu model de gameplay.

En addició, plantejar-ho com a joc de taula fent ús de fitxes, cartes, bitllets i figures creiem que es compon com una bona extrapolació a joc de taula, augmentant l'exclusivitat de la idea.

WIREFRAME:

Tauler:



Cartes: dors i cara

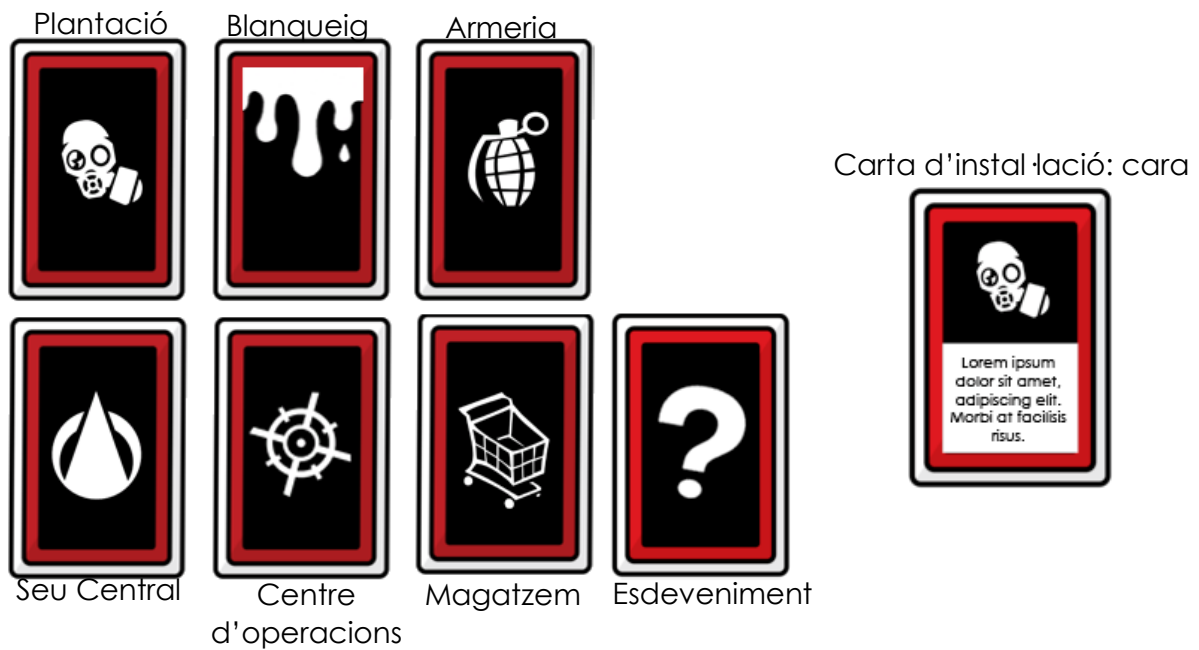


Figura Sicari:



Figura Manteniment:



Bitllets



Figura Transportista:



COMPONENTS:

- **Dau:** El joc fa ús d'un únic dau de 6 cares.
- **Tauler:** S'utilitza un tauler format per hexàgons, facilitant el desplaçament de les unitats i emplaçament de les instal·lacions
- **Unitats:** Les unitats es componen per 3 tipus diferents de figures que utilitzaran durant cada torn, són les següents:
 - SICARI:
 - TRANSPORTISTA:
 - MANTENIMENT:
- **Instal·lacions:** Cada jugador compta amb la possibilitat de construir instal·lacions dins de les caselles que formen part del seu territori. Aquestes compten amb certs punts de defensa, aporten beneficis al jugador, millores per a les unitats i són millorables el que augmenta els seus beneficis i la defensa de la infraestructura. Poden ser atacats o bé per la policia o pels els teus rivals. Es representen en forma de fitxa. Trobem:
 - SEU CENTRAL:
 - MAGATZEM:
 - TALLER D'ARMES:
 - CENTRE D'OPERACIONS:
 - PLANTACIÓ:
 - PUNT DE BLANQUEIG DE DINERS:

La ubicació de cada instal·lació es representa en el mapa fent ús de la seva pròpia fitxa distingible.

- **Baralla de Cartes:** Hi ha dos menes de cartes:
 - **CARTES D'INSTAL·LACIONS:** Cartes que el jugador obté després de desbloquejar certa instal·lació, aquestes porten escrites la utilitat i defensa de la instal·lació. Alhora mostren el cost per a cada millora de nivell i el que aquesta aporta de nou.
 - **CARTES D'ESDEVENIMENT:** Al final de cada torn cada jugador extraurà una carta de la baralla d'esdeveniments, aquesta dictarà un benefici o perjudici aleatori sobre el jugador o els seus rivals. Exemple: Dos cotxes de policia inhabiliten un dels teus transportistes de servei.
- **Bitllets:** El capital blanquejat per cada jugador es mesurarà en bitllets de paper, seran utilitzats per invertir en millores per a les instal·lacions.

REGLAMENT:

Cada jugador comença en una de les caselles a les cantonades del tauler (Ubicació de la instal·lació: seu central), comptarà amb un espai de 16 caselles pròpies al voltant de la seu central.

En aquest espai de 16 casell el jugador serà capaç de col·locar la fitxa de les instal·lacions amb les que inicia la partida: Magatzem i Punt de Blanqueig i qualsevol de les instal·lacions que obtingui durant la partida.

Cada instal·lació va acompanyada de la seva carta, la qual indica la defensa de la infraestructura, les possibles millores, el cost de les millores i les bonificacions per a cada millora.

Cada jugador inicia la partida comptant amb 1 unitat de manteniment, 1 de transport i 1 sicari.

Una vegada els jugadors estan situats la partida aquesta es desenvolupa a partir de torns en els que al començament de cada torn els jugadors seran recompensats amb 1000 \$ en bitllets blanquejats del joc. El primer torn sempre correspondrà al jugador de la cantonada inferior i rotarà en sentit horari.

Durant cada torn els jugadors podran desplaçar les seves unitats per el mapa basant-se en la seva estratègia i percepció, invertir en noves instal·lacions o millorar les existents usant el seu capital total.

Al finalitzar una ronda de torns, cada jugador girarà una de les cartes: esdeveniments les quals dicten fortuna o perjudicis al propi jugador o a un altre de la partida. (Segons color de banda)

A continuació un concepte inicial sobre el reglament d'unitats/instal·lacions:

- **UNITATS:**

- **SICARI:** Cada jugador compta amb un màxim de 3 sicaris, es constitueixen com la unitat ofensiva: són utilitzats per intervenir carregaments dels rivals que es trobin realitzant una ruta, protegir-te de la policia o atacar altres sicaris dels rivals. Tenen una capacitat de desplaçament de 2 caselles per torn. (1 ATK 1 DEF)
- **TRANSPORTISTA:** Cada jugador compta amb un màxim de 2 transportistes es constitueixen com la unitat de desplaçament: s'utilitzen per transportar stocks de producte des del magatzem fins el punt d'entrega per tal de poder seguir acumulant existències al magatzem. Compten amb una capacitat de desplaçament de 3 caselles. (0 ATK 0 DEF)
- **MANTENIMENT:** 1 unitat per jugador. S'utilitzen per reparar els danys que els sicaris d'un rival puguin haver infligit a alguna de les teves instal·lacions després d'un atac (+1 DEF instal·lació). Compten amb una capacitat de desplaçament d'1 casella. (0 ATK 0 DEF)

La policia és una unitat que apareix aleatòriament rere una carta d'esdeveniments, té capacitat per inhabilitar una unitat de transport activa, una instal·lació o tots els sicaris d'un jugador.

▪ **INSTAL·LACIONS:**

- **SEU CENTRAL:** Cada jugador inicia la partida amb la seva pròpia seu central situada en una de les cantonades del mapa. No té cap utilitat, si la seu central d'un jugador és destruïda, queda eliminat de la partida. *(0 ATK 3 DEF)*
- **MAGATZEM:** Cada jugador inicia la partida amb un magatzem, aquest serveix com a inventari d'existències, compta amb varis nivells de millora, cada una incrementant la capacitat màxima i desbloqueja nous tipus de productes. *(0 ATK 2 DEF)*
- **TALLER D'ARMES:** Instal·lació adquirible després de certa inversió, aquesta instal·lació és millorable i proporciona millores a les unitats: sicari, tant mateix, la última millora permet augmentar el número màxim de sicaris del jugador en 1. *(0 ATK 3 DEF)*
- **CENTRE D'OPERACIONS:** Instal·lació adquirible després de certa inversió, és millorable i permet millorar les unitats 'transportista', essent la última millora un augment de número màxim de transportistes del jugador en 1. *(0 ATK 2 DEF)*
- **PLANTACIÓ:** Instal·lació desbloquejada automàticament després de la segona millora del magatzem, serveix com a productor d'existències, compta amb varis nivells de millora, cada una incrementant la quantitat de producte generat. *(0 ATK 2 DEF)*
- **PUNT DE BLANQUEIG DE DINERS:** Cada jugador inicia la partida amb un punt de blanqueig de diners, aquesta instal·lació permet blanquejar diners per tal d'incrementar el capital usable del jugador. *(0 ATK 2 DEF)*

Un jugador guanya quan la seva seu central és la única sobre el tauler, i perd quan la seva seu central és destruïda.

■ DID YOU STUDY?

En aquest joc els jugadors tornaran a la època d'estudis secundaris, hauran d'avançar des de el principi de curs fins al final sempre buscant ser els primers de la classe evitant als acusadors i ser caçats pel rector de l'institut en cas de que realitzin alguna gamberrada.

L'objectiu del joc és ser el primer en arribar a la última casella del tauler.

És un joc pensat per un marge de 3 a 5 jugadors i apte per tots els públics. Les partides duren al voltant de 20 minuts però la duració està lligada al número de jugadors.

La mecànica principal que defineix aquest joc és l'atzar i el joc que es genera amb el coneixement dels jugadors doncs han de respondre correctament les preguntes que se'ls hi formulen a cada casella per tal de poder avançar.

Les referències en les que ens hem basat pel disseny d'aquest joc són el joc de la oca i el trivial.

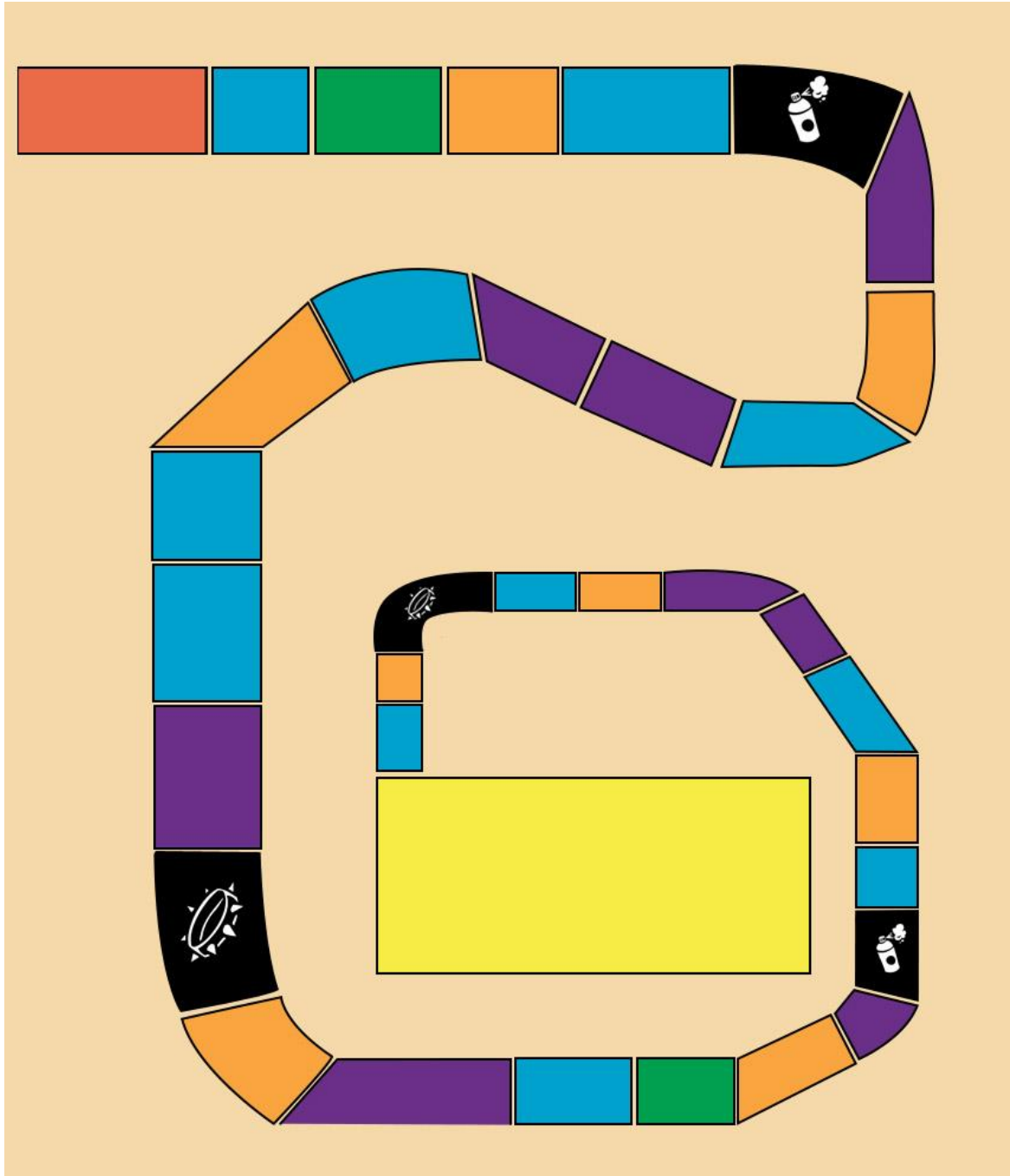
A partir del joc la oca hem definit la idea el tauler i el recorregut que tots els jugadors han de seguir. Per altra banda, del Trivial hem extret el concepte de que els jugadors hagin de respondre preguntes de matèries diverses de forma correcta.

El que diferencia el nostre joc i el fa original és el funcionament base a partir del qual els jugadors avancen pel tauler, doncs en el joc de la oca la gran majoria de caselles no compten amb una utilitat real.

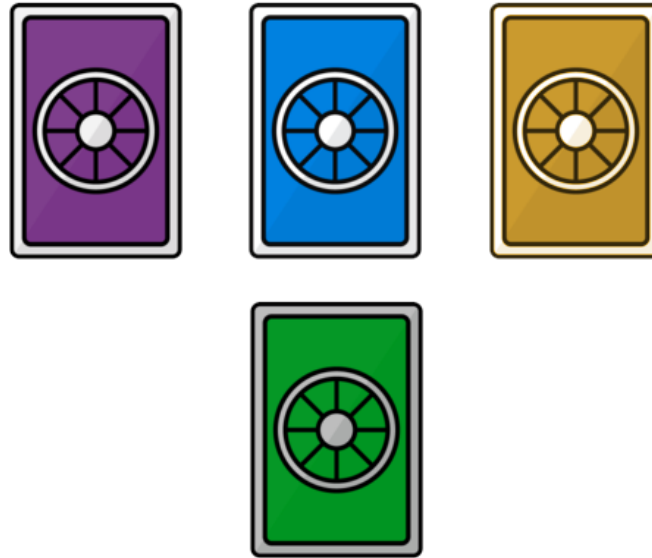
Fent que cada casella sigui una pregunta sobre una matèria en concret i que existeixin caselles de càstig o recompensa creiem aconseguir una idea innovadora i interessant.

WIREFRAME:

Tauler:



Baralla de cartes:



Dau de 20 cares: Dau de 6 cares:



COMPONENTS:

- **Dau:** S'utilitzen dos daus diferenciats:
 - **DAU DE 20 CARES:** Se li dona ús en les ocasions en les que el jugador ha de superar en una tirada el número 'n' per no ser penalitzat.
 - **DAU DE 6 CARES:** S'utilitza de manera comú per avançar a través del tauler.
- **Tauler:** El tauler és un recorregut format a partir de caselles temàtiques, el jugador haurà d'arribar a la meta partint des-de l'inici
 - **CASELLES:** Existeixen 4 tipus de caselles:
 - MODALITAT
 - BULLY
 - SUSPENSIÓ
 - 'XULETA'
- **Baralla:** Hi ha 3 baralles, una per cada modalitat (Matemàtiques, Llengua i Història) Cada carta compta amb una pregunta única, la qual especifica les possibles 4 opcions i el temps de cronòmetre del que disposa el jugador per respondre la pregunta.
 - *Carta 'Xuleta':* Aquesta carta s'obté després de caure en una casella 'Xuleta' aquesta carta li permetrà avançar en el torn següent després de no haver estat capaç de respondre a una pregunta i no quedar retingut en la casella.
- **Cronòmetre:** S'utilitza per cronometrar als jugadors durant les seves respostes.

REGLAMENT:

Per començar la partida, cada jugador tirarà el dau de 6 cares, l'ordre de torns en el que es desenvoluparà la partida estarà basat en els números que cada jugador obtingui d'aquesta tirada.

Per cada torn els jugadors tiraran el dau de 6 cares i buscaran arribar a la casella final, durant aquest trajecte es trobaran amb diversos tipus de caselles.

▪ Caselles:

- MODALITAT: Són totes aquelles caselles en les que si el jugador hi cau haurà de respondre una de les preguntes de la modalitat de la casella. (Matemàtiques, Llengua i Història)
- BULLY: Existeixen certes caselles en el mapa en les quals, si el jugador hi cau haurà de superar un 10 fent ús del dau de 20 cares o passarà dos torns sense poder participar a la partida.
- SUSPENSÍÓ: El mateix que la casella de 'Bully' però en aquesta el jugador haurà de superar un 15
- 'XULETA': Si el jugador cau en aquesta casella comptarà amb la possibilitat de poder avançar de casella en el següent torn després d'haver fallat una pregunta.

▪ Colors:

- BLAU: Matemàtiques.
- LILA: Història.
- TARONJA: Llengües.
- VERD: 'Xuleta'.
- NEGRE (SPRAY DE PINTURA): Gamberrada.
- NEGRE (COLLARET DE PUNXES): 'Bully'.

Cada vegada que un jugador caigui en una de les caselles de modalitat, la resta dels jugadors extrauran una carta de la baralla de la modalitat corresponent, aquesta contindrà la pregunta a realitzar al jugador, les 4 opcions possibles i el temps de cronòmetre del que disposa el jugador per respondre.

Una vegada la pregunta sigui formulada al jugador, el cronòmetre serà iniciat. Si el jugador respon malament o no és capaç de respondre dins del marge de temps especificat, en el següent torn no podrà tirar, haurà de mantenir-se en la casella rebent preguntes de la modalitat fins que sigui capaç d'encertar-ne una.

Un jugador guanya quan arriba a la última casella del tauler.

3. TOO SLOW, NUKED

Aquest joc ens porta a una tensió nuclear entre occident i orient, les dues figures més importants de cada regió es baten en un duel típic de Cowboys: el primer en disparar és el guanyador.

L'objectiu de cada un dels jugadors és acabar amb el total de ciutats del seu rival mitjançant els seus reflexos ràpids per a polsar el polsador i confiar en els déus de l'atzar.

Aquest és un joc que requereix de 2 jugadors únicament per ser jugat i és dirigit a majors de 7 anys.

Les partides durarien al voltant d'uns 10-25 minuts aproximadament.

Les mecàniques que incorpora són la rapidesa mental i motriu del jugador, també els reflexos amb els que compta, alhora incorpora mecàniques d'atzar degut a l'existència del dau de 20 cares utilitzat per bombardejar ciutats.

Les referències que hem pres per aquest joc són principalment: BuZZ! D'on hem extret l'existència del polsador i l'element de rapidesa del jugador en activar-lo.

I per altra banda: els jocs de rol de taula on el jugador necessita superar certa tirada de defensa per aconseguir realitzar el seu atac.

Creiem que el nostre joc es diferencia de BuZZ! I dels jocs d'atzar degut a que es tracta d'un simple joc de reflexes, no hi ha cap component de coneixements ni res a lo que s'hagi de respondre, es basa en reflexes i atzar, dos conceptes que poques vegades es veuen junts.

WIREFRAME:

Polsador:



Dau de 20 Cares:



Tauler:



Temporitzador:



COMPONENTS:

- **Dau:** El dau necessari per jugar en aquest joc és un dau format per 20 cares.
- **Tauler:** El tauler és una imatge impresa sobre una làmina de conglomerat amb bordes de fusta. La imatge és el mapa mundi segons la seva representació en Occident. Conté una bandera a forma d'indicador per a les tres capitals de cada jugador.
- **Temporitzador:** Temporitzador digital amb pantalla, un dels dos jugadors l'activa i comença a comptar els segons; dins d'un període de temps aleatori entre 5 a 10 segons sonarà l'alarma. Per pantalla apareixerà el número del jugador que ha pulsat abans el pulsador.
- **Pulsador:** Connectat al temporitzador, serà pulsat pels jugadors una vegada el temporitzador soni

REGLAMENT:

Els jugadors es col·loquen cara a cara, mirant-se als ulls i un dels dos activa la compte regressiva (Aleatòria entre 5-10 segons) del temporitzador, quan aquesta arribi a 0 emetrà un so d'alarma i els jugadors hauran de ser més ràpids que el seu rival per polsar el polsador.

Una vegada el polsador hagi estat polsat, el número del jugador més ràpid apareixerà per pantalla, aquest disposarà d'una tirada utilitzant el dau de 20 cares per atacar una ciutat aleatòria del seu rival realitzant una tirada d'atac.

El rival en contrapart, haurà de fer ús del dau de 20 cares per aconseguir una tirada més alta que la del jugador atacant i aconseguir defensar la seva ciutat.

Cada ciutat compta amb 2 vides.

Aquest procés és iteratiu fins que un dels dos jugadors es quedi sense ciutats, una vegada un dels jugadors aconsegueixi deixar sense ciutats al seu rival, haurà guanyat la partida.

4. MEMOTRIX

En aquest joc els jugadors posaran a prova la seva memòria, se'ls hi plantejarà el repte de memoritzar coordenades i els elements que aquestes contenen per tal de guanyar al seu rival.

Com? Cada jugador comptarà amb una matriu de 4x4 formada per cartes, dins d'aquesta matriu hi haurà 8 parelles de cartes iguals. Cada jugador haurà d'emparellar les cartes del seu rival que continguin elements iguals a partir de memoritzar les coordenades en les que es troben, doncs no veuran les cartes del rival en cap moment.

L'objectiu del joc és ser el primer en emparellar totes les cartes del teu rival.

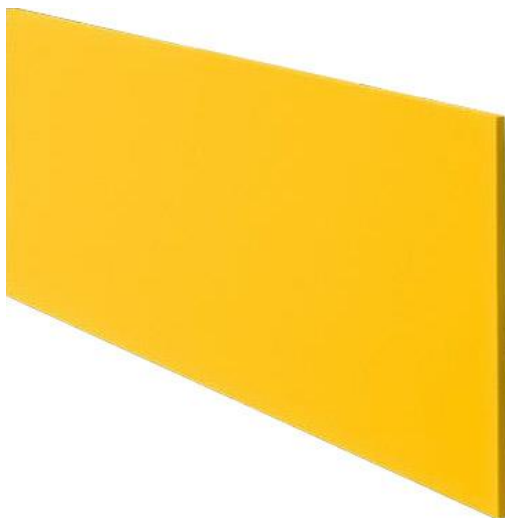
El joc està pensat per jugar entre dos, és apte per a totes les edats i la duració de les partides no hauria d'excedir els 10 minuts.

Per dissenyar aquest concepte ens hem basat en dos jocs de taula: El 'Memorín' i 'Enfonsar la flota'. Doncs el concepte d'emparellar cartes parteix del 'Memorín' i el fet de demanar coordenades al rival i memoritzar-les ve del joc 'Enfonsar la flota'.

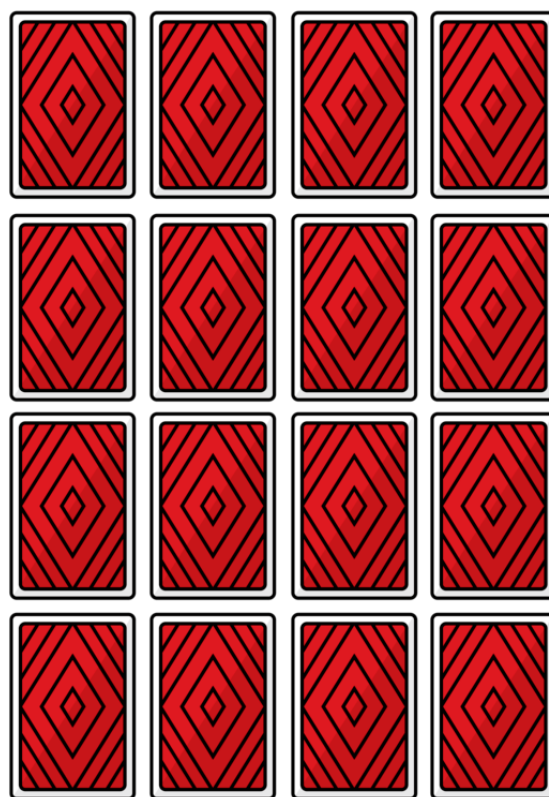
El fet distintiu del nostre joc és la pròpia barreja entre els dos, doncs creiem que no és el mateix emparellar cartes veient-les i fent ús de la memòria visual que haver de memoritzar les coordenades en les que es troben aquestes cartes.

WIREFRAME:

Separació:



Matriu de cartes:



COMPONENTS:

- **Separació:** Làmina de plàstic situada entre els dos jugadors, priva el camp de vista més enllà amb l'objectiu de bloquejar la visió entre els dos jugadors.
- **Matriu de cartes:** 8 parelles de cartes amb elements idèntics col·locades pel jugador com a matriu de la forma que desitgi.

REGLAMENT:

Els dos jugadors col·loquen les seves cartes en forma de matriu, ordenant-les com desitgin i bloquegen el camp visual entre les dues matrius fent ús del separador.

Un dels dos jugadors comença el torn, aquest, preguntarà al seu rival dos coordenades i el rival respondrà amb els elements que contenen les cartes d'aquelles coordenades, el jugador del torn haurà de memoritzar els elements de les coordenades per tal de ser capaç d'emparellar-les en un futur.

Una vegada acabat el torn del primer jugador, passa a ser el torn de l'altre jugador, el qual repetirà el mateix procés que ha realitzat el primer jugador en el torn anterior.

Si un dels jugadors emparella dues cartes del seu rival que contenen elements iguals, el rival haurà d'apartar aquestes cartes de la matriu, donant-les com encertades.

Aquest procés és iteratiu fins que un dels dos jugadors aconsegueixi emparellar totes les cartes del seu rival, és a dir, eliminant la matriu del rival.

El primer en aconseguir-ho serà el que s'alci com a guanyador.