



Universidad
Francisco de
Vitoria

UFV Madrid

Dirección de Proyectos

PROYECTO EA – GDD MINIGAME LOBBY

Javier Cables Chozas
Gala Giraldez Trujillo
Adrián Ortega Escarcena
Alberto Muñoz Lamela
Roberto Rendón Gallardo
Jose Manuel Conesa Hernández

Índice

| | |
|--------------------------------|----|
| 1. Ficha de juego..... | 3 |
| 2. Descripción | 3 |
| 3. Mecánicas Principales | 3 |
| 4. Esquema del Lobby | 4 |
| 5. Flujo del Lobby..... | 5 |
| 6. Apartado Artístico..... | 6 |
| 7. Diseño de interfaz | 7 |
| 8. Ejemplo comparativo..... | 9 |
| 9. Referencias..... | 10 |

1. Ficha de juego

| | |
|-------------------|---------------------------------------|
| Título | Prototipo de lobby |
| Género | Sandbox |
| Plataforma | PC |
| Modos | Multijugador en línea (1-6 jugadores) |
| Edad | Todos los públicos |

2. Descripción

El proyecto que vamos a realizar es un RecRoom relacionado con el mundo del deporte. Al unirse a una sala, los jugadores podrán navegar por ésta, encontrando diferentes zonas de juego con las que interactuar. Cada uno de estos juegos tendrá diferentes reglas y mecánicas, pero todos parten de un mismo core de juego: permitir partidas multijugador con un número variable de jugadores y, a la vez, tener un modo de un jugador dónde se pueda practicar las mecánicas principales y pasar el rato, hasta que haya suficientes jugadores para la partida.

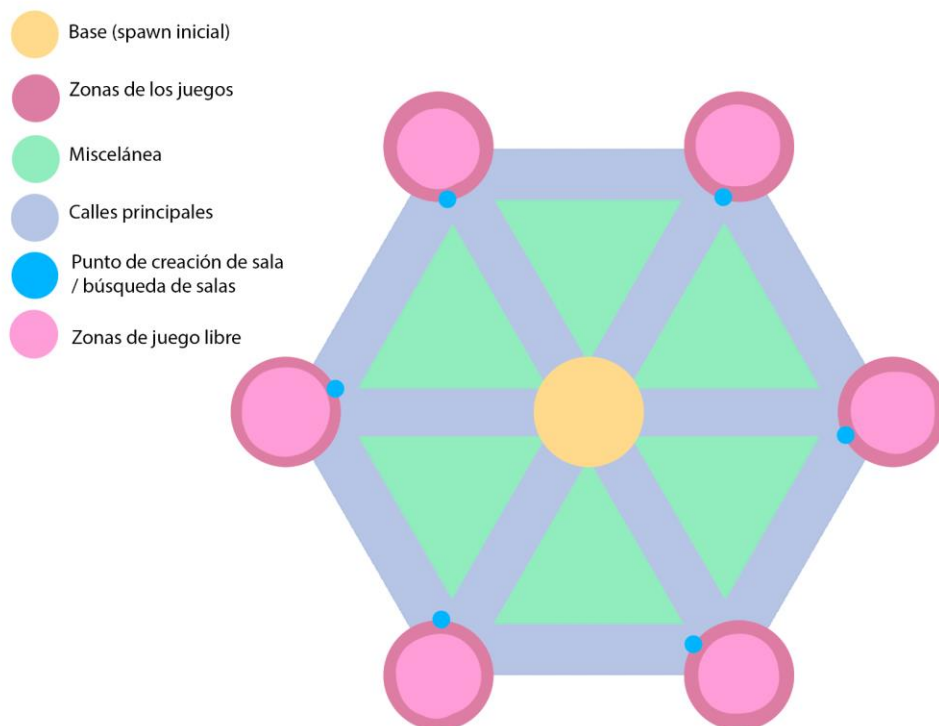
El lobby tendrá un área central dónde los jugadores aparecerán al unirse a la sala. Aquí podrán consultar de forma directa información sobre los jugadores que hay actualmente en la sala y en qué juegos están participando. Esta información será fácilmente consultada desde cualquier otro punto del lobby mediante una pulsación de botón. Si el jugador ve un juego al que le gustaría unirse inmediatamente, podrá transportarse a esa zona del mapa. Si no, puede pasearse por el lobby investigando los diferentes juegos que estén disponibles.

3. Mecánicas Principales

- **Movimiento:** el jugador puede controlar el movimiento de su personaje usando las teclas W, A, S y D. Si mantiene la tecla 'Shift' mientras se desplaza pasará de caminar a correr, desplazándose con mayor velocidad. El jugador puede controlar la orientación de la cámara en 3ra persona moviendo el ratón.
- **Interacción con minijuegos:** el jugador es capaz de interactuar con los minijuegos disponibles en el RecRoom. Al acercarse a alguno de ellos aparecerá un prompt y será capaz de incorporarse a dicho minijuego. También es posible abandonar el minijuego en cualquier momento. Las interacciones serán fluidas y sin interrupciones.

- **Acciones con objetos:** el jugador será capaz de interactuar con los objetos disponibles en el minijuego. Por ejemplo, una pelota. El jugador puede realizar varias acciones con dicha pelota, como lanzarla o recogerla. El input y las acciones dependen del contexto del minijuego.
- **Comunicación:** el jugador será capaz de comunicarse con otros jugadores en el lobby. Esto se llevará a cabo a través de un chat de texto o voz (a definir posteriormente).

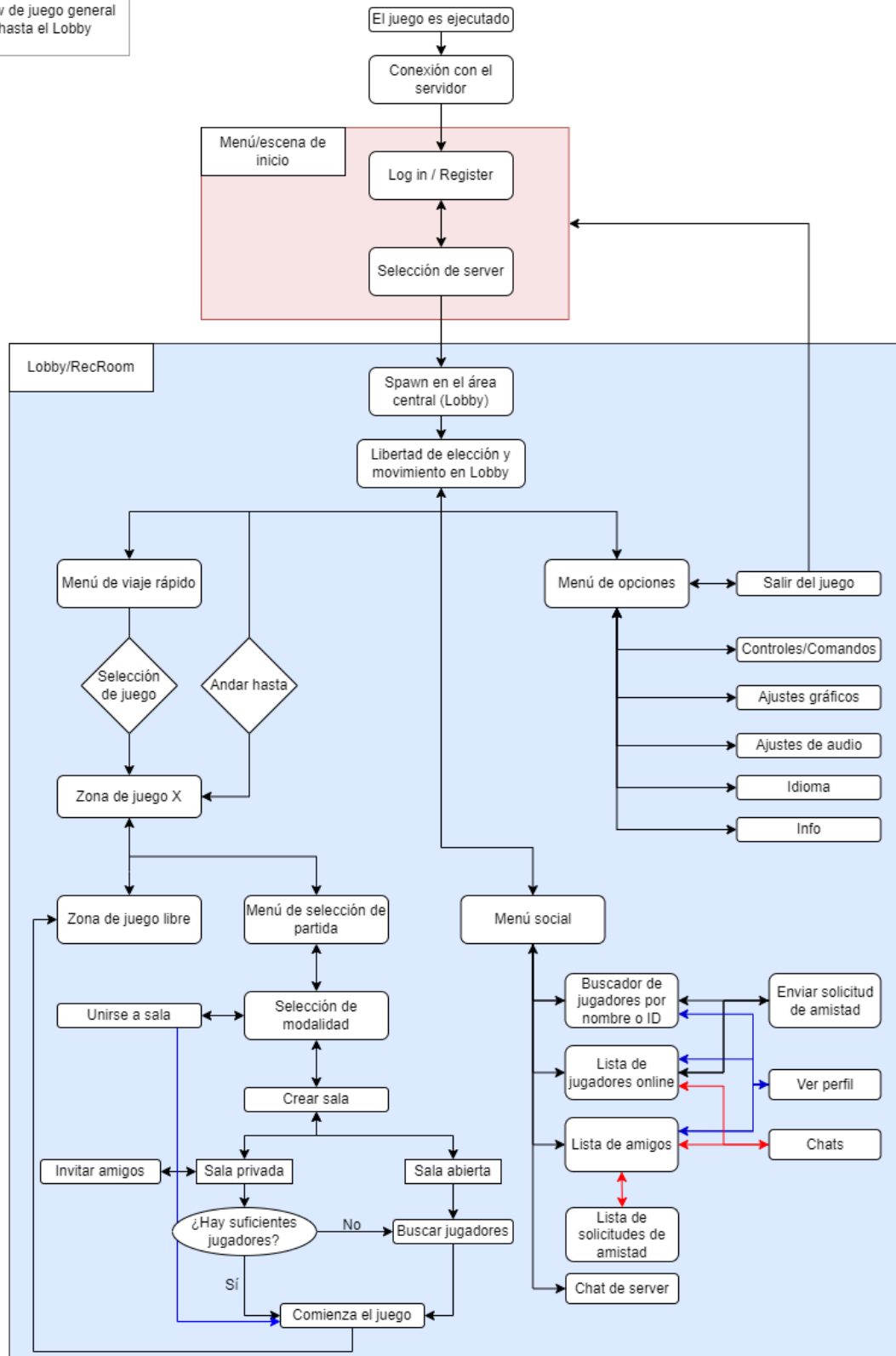
4. Esquema del Lobby



**NOTA: este esquema está sujeto a cambios en función del número de minijuegos que haya.*

5. Flujo del Lobby

Flow de juego general
hasta el Lobby



6. Apartado Artístico

Para este prototipo, hemos escogido un estilo artístico visual y minimalista, que aporte un feedback significativo de un solo vistazo. No distará de un greybox en cuanto a complejidad de las formas y estética, ya que se pretende una base sólida que permita ser modificada en cualquier fase del desarrollo del prototipo.

Predominarán las formas geométricas simples y colores primarios, que se diferencien con facilidad y eviten confusiones (blanco, cian, magenta, amarillo, etc.).



Imagen de Mirror's Edge como ejemplo de paleta de color.

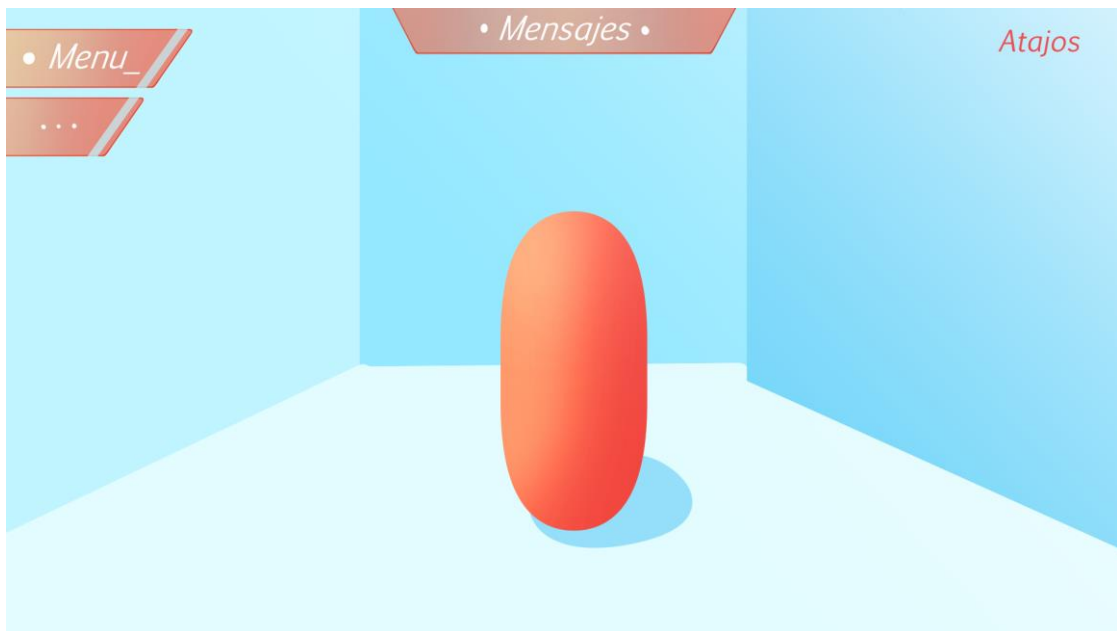


Paleta de color

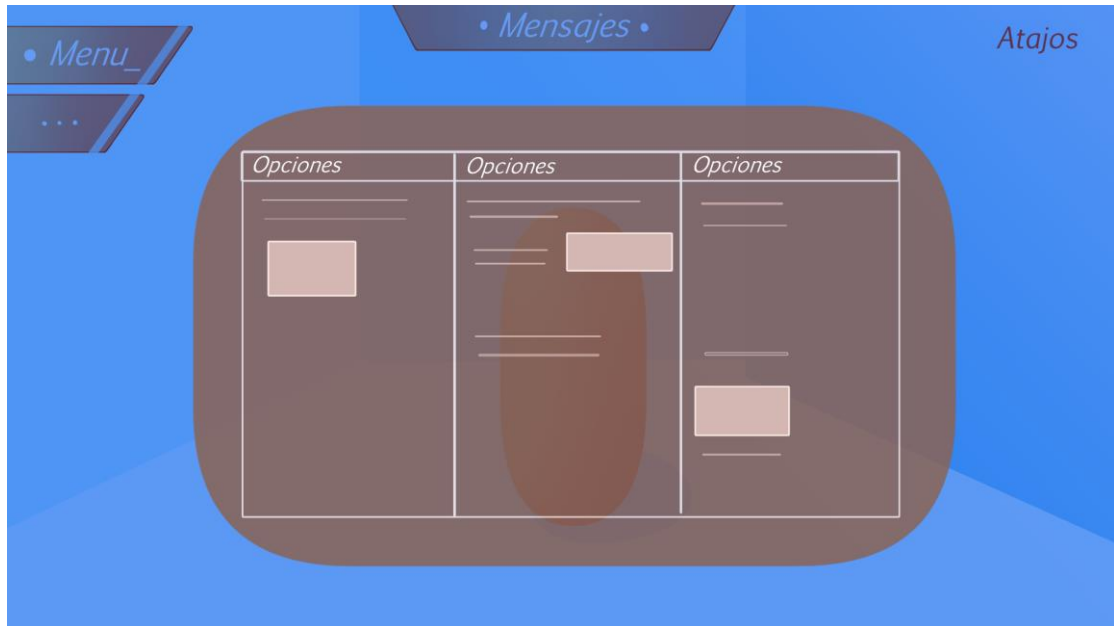
7. Diseño de interfaz

La interfaz del lobby será clara, sencilla y accesible, compartiendo el mismo objetivo que el resto del proyecto: limpieza y claridad. Habrá un número reducido de botones y menús, siendo los principales:

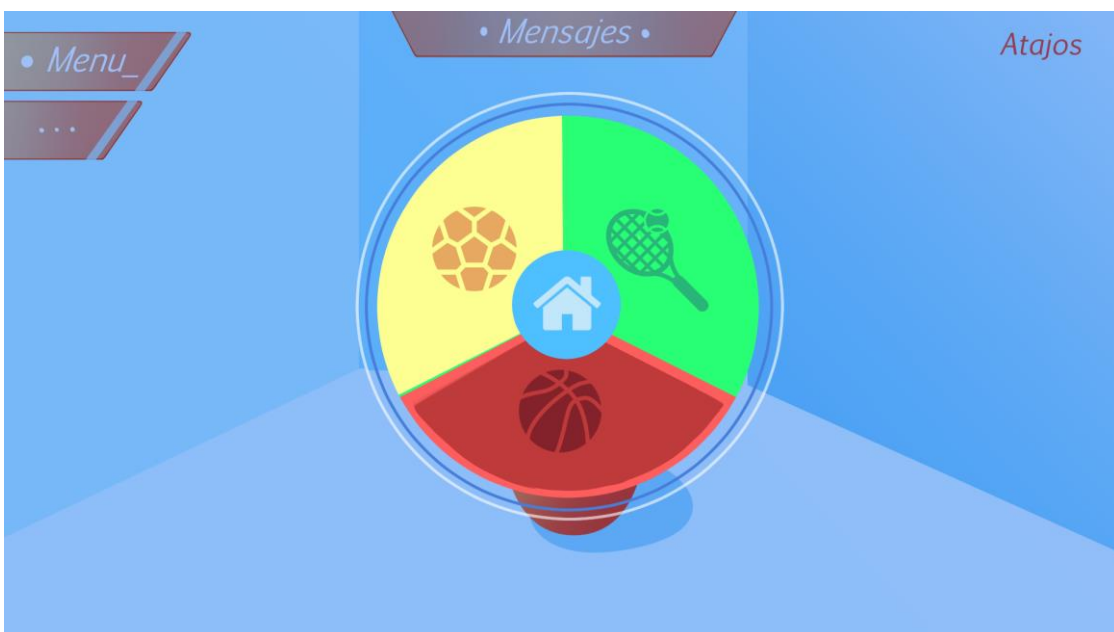
- **Interfaz en la pantalla de juego:** los distintos botones que son visibles mientras el jugador se encuentra en el lobby. La caja de texto situada en la parte central superior de la pantalla se desplegará solo cuando el juego comunique alguna información (como indicar el nombre de la zona del lobby cuando se entra en ella).



- **Menú de pausa/opciones:** aquí se podrá cargar y salir de la partida, controlar distintos ajustes del prototipo y consultar los controles.



- **Menú de viaje rápido:** se despliega al pulsar el botón en concreto, aparecen las distintas zonas del lobby a las que el jugador podrá desplazarse.



8. Ejemplo comparativo

“La alemana”

- **Descripción:** La alemana es un juego popular que deriva de las reglas del fútbol, manteniendo algunas intactas como que los jugadores no pueden tocar el balón con las manos a excepción de los porteros. En esta versión, hay dos porteros en una misma portería y todos los demás jugadores deben tratar de meterles gol. Si lo consiguen, los porteros pierden “vidas”. En caso de jugar con una cantidad menor de jugadores, sólo habrá un portero. Si el portero les para el gol en el aire, cambian de lugar con el jugador que ha chutado.
- **Reglas:** Vamos a obviar las reglas generales del fútbol y nos vamos a centrar en las específicas de “la alemana”.

Los jugadores solo pueden chutar a portería si el balón se encuentra en el aire, haciendo recomendable la colaboración entre estos para propiciar el mejor momento para chutar a puertas. Si chutan sin que el balón esté en el aire se considerará falta y quien haya chutado se intercambiará con el jugador que lleve más tiempo en portería. Los jugadores tampoco podrán chutar desde dentro del área de la portería, aquí solo podrán rematar de cabeza.

Cuando un portero atrapa un balón en el aire, se intercambia con el jugador que ha chutado. Si el balón ha tocado el palo o el suelo antes de que el portero haya atrapado el balón, se habrá salvado. Al atrapar el balón, de forma inmediata, el portero (que va a dejar la portería) puede lanzar el balón a sus compañeros jugadores para que estos traten de meter gol mientras el nuevo portero llega a su nueva posición.

- **Elementos del juego:**
 - **Jugadores:** los jugadores pueden tener dos roles en el juego: portero y jugador normal. Antes de entrar en detalles en cada uno de ellos, expliquemos las cosas que tienen en común. Todos los jugadores tienen un número determinado de vidas que irán perdiendo a medida que reciben goles cuando están en la portería. Todos los jugadores se controlan con una vista en tercera persona.
 - ❖ Porteros: los porteros tendrán movimiento libre como el resto de los jugadores, pero la peculiaridad viene en los botones de acción, que harán que el jugador se lance a por el balón hacia la izquierda, derecha, arriba o abajo.
 - ❖ Jugadores: los jugadores normales podrán usar diferentes botones para elevar el balón, pasar, chutar o rematar de cabeza.

- **Balón:** el balón deberá ser programado para intentar recrear unas físicas realistas. Además, deberá guardar información del último jugador que haya tocado el balón, para saber a quién colocar de portero en caso de que se atrape el balón en el aire. Cuando la pelota toque el suelo o los palos de la portería, se asignará un jugador “nulo” para que no haya cambio.
- **Portería:** con dos colliders diferentes para detectar a qué lado ha entrado el balón, y por lo tanto qué portero pierde vida. Los postes de la portería tendrán collider propio. Si el balón choca con este collider, el último jugador en chutar no podrá perder la vida.
- **Campo:** el área de juego será el de medio campo de fútbol. Estará dividida en dos zonas: el área de la portería, fuera de la cual el portero no podrá tocar agarrar el balón y en la que los jugadores sólo podrán tratar de meter gol de cabeza. Si alguna acción se realiza en una zona en la que no está permitido, el jugador en cuestión será penalizado, perdiendo una vida o poniéndose en la posición del portero.

9. Referencias

- **Nintendo Land:** hemos escogido este juego porque permite al jugador desplazarse libremente por un lobby circular para acceder a diversos juegos, cuyo diseño puede ser adaptado sin problemas para añadir juegos de forma modular. Nos sirve de referencia ya que su diseño nos permite integrar todos los prototipos en un mismo entorno.
- **Mirror's Edge:** Estilo artístico, en especial, la paleta de colores.