

GAME DESIGN

DOCUMENT

VIRTEM GAME

Resumen del Juego

Mecánicas

Interfaz Dual de Tienda y Trabajo

El juego se desarrolla principalmente en una interfaz dual que simula un "escritorio de ordenador". Esta pantalla se divide en dos áreas principales:

Tienda Online para Comprar Objetos

- La parte izquierda de la pantalla muestra una tienda online, que parodia plataformas como Amazon.
- En esta tienda, los jugadores verán ofertas constantes de diversos objetos, cada una con su descuento, precio y un límite de tiempo para comprar.
- Cada oferta incluye un botón de "COMPRAR", permitiendo al jugador adquirir los objetos deseados.
- El objetivo es seleccionar las mejores ofertas, optimizando la relación entre el valor y el costo de los objetos.

Tipos de Ofertas en la Tienda:

La tienda online dentro del juego presenta dos tipos principales de ofertas:

Ofertas Basales:

- Son las ofertas que se actualizan constantemente en la interfaz principal de la tienda.
- Estas ofertas representan las compras regulares que el jugador puede realizar.

Ofertas Flash (Popups):

- Aparecen de manera aleatoria en forma de popups en la pantalla.
- Estas ofertas son de tiempo limitado y tienen un nivel de rareza que varía desde comunes hasta legendarias. La rareza se determina por la relación entre el precio y el descuento ofrecido.
- Los popups pueden ser manejados por el jugador de tres maneras:
 1. Comprando el objeto directamente.
 2. Cerrando el popup.
 3. Arrastrando el popup a una posición diferente en la pantalla.

Esta dinámica de ofertas basales y flash añade un nivel de estrategia y urgencia al juego, obligando a los jugadores a tomar decisiones rápidas sobre qué ofertas aprovechar y cuáles dejar pasar.

Área de Trabajo para Generar Ingresos

- La parte derecha de la pantalla está dedicada al trabajo del jugador.
- Aquí, el jugador debe participar en diversos minijuegos rápidos para ganar dinero, cada uno también con su propio límite de tiempo.
- Estos minijuegos simulan tareas laborales y requieren atención y habilidad para completarlos con éxito.

Equilibrio entre Compras y Trabajo

El jugador debe **equilibrar estratégicamente su tiempo y atención entre la tienda y los minijuegos de trabajo**. La habilidad para gestionar ambos aspectos de manera eficiente es clave para maximizar el puntaje y el éxito en el juego. El manejo del tiempo es un componente crítico, ya que el jugador necesita ganar suficiente dinero para aprovechar las ofertas mientras estas están disponibles.

Interacción en el Cuarto del Protagonista

Además de la interfaz dual de la tienda y el trabajo, el juego presenta una segunda pantalla importante: el cuarto del protagonista.

1. Acceso al Cuarto:

- El jugador puede acceder al cuarto minimizando las ventanas del navegador y trabajo.
- Inicialmente, el cuarto está vacío, lo que refuerza el objetivo del juego de llenarlo con compras.

2. Recepción y Desempaquetado de Objetos:

- Después de realizar una compra en la tienda online, y tras un corto periodo, aparecerá una caja en el cuarto.
- El jugador debe hacer clic en la caja para abrirla, revelando el objeto adquirido.

3. Interacción con Objetos en 3D:

- Los objetos comprados se presentan como modelos 3D.
- El jugador puede interactuar con estos objetos, moviéndolos dentro del cuarto utilizando el mouse.
- Esta interacción añade una dimensión visual y táctil al juego, donde los jugadores ven físicamente los frutos de sus esfuerzos en el juego.

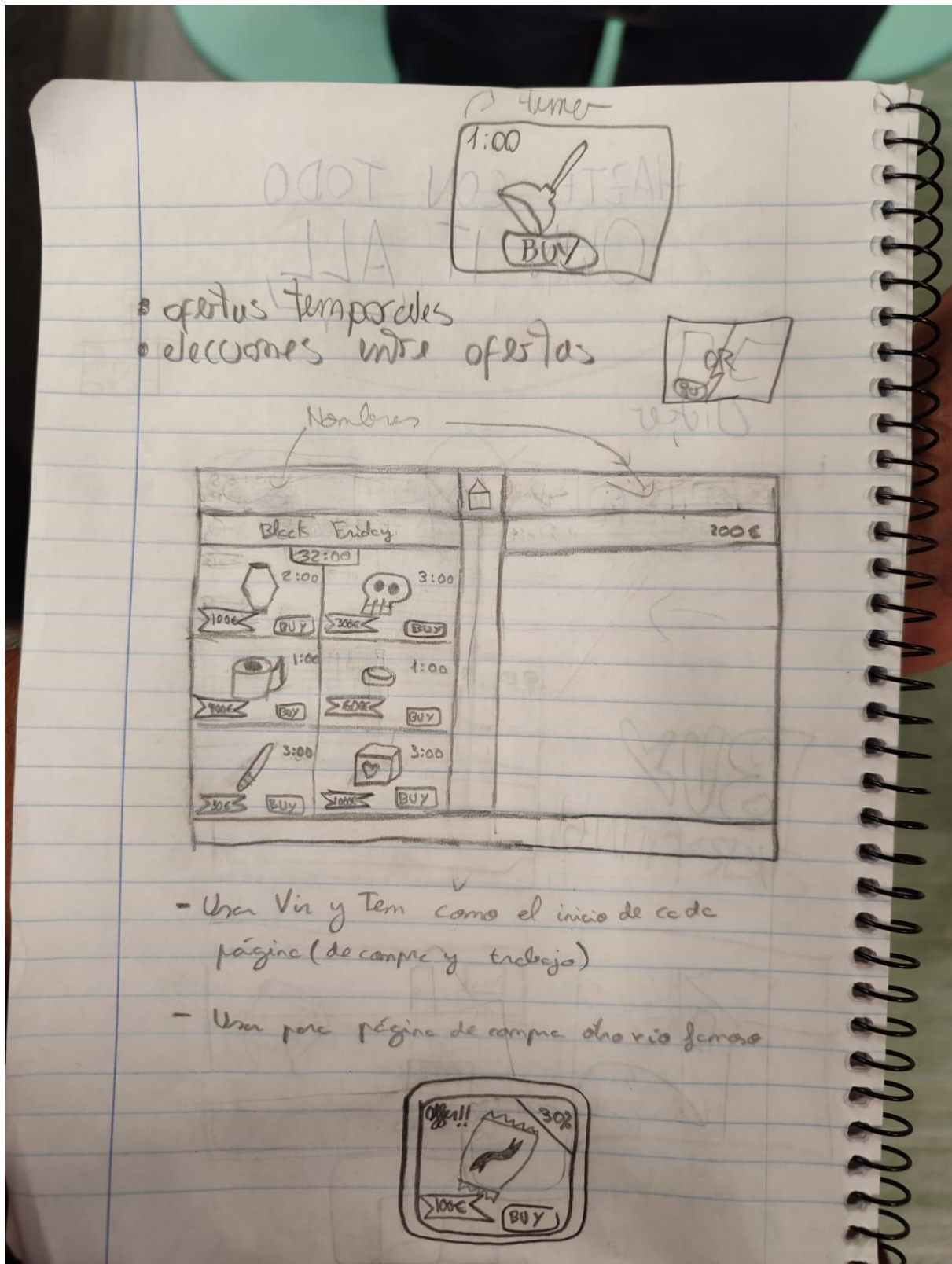
Equilibrio de Tareas

El jugador debe manejar eficientemente tres tareas principales:

1. Trabajar para obtener dinero.
2. Comprar objetos evaluando las ofertas.
3. Abrir las cajas para acumular y organizar los objetos en el cuarto.

Esta combinación de tareas crea una experiencia de juego dinámica y multifacética, donde la gestión del tiempo y la toma de decisiones son cruciales para el éxito.

Pantallas



Assets 2D

Diseño Visual y Funcional de las Ofertas Flash:

Cada oferta flash está diseñada para ser visualmente atractiva y funcional:

- Incluye un contador de tiempo, indicando cuánto tiempo queda para aprovechar la oferta.
- Muestra una imagen del producto, con una animación que lo destaque y con un brillo de fondo para destacar su importancia.
- Presenta claramente el porcentaje de descuento y el precio final del producto.
- Cuenta con un botón de "COMPRAR" para facilitar la adquisición rápida del producto.
- Posee una "X" en la esquina superior derecha, permitiendo al jugador rechazar la oferta si lo desea.



Assets 3D

Extravagantes:

- ☒ Sarcófago/ataúdA?
- ☐ Cráneo Dinosaurios
- ☐ Peluche unicornio
- ☐ Mono NFT sticker
- ☐ Rick Roll
- ☒ Gato pitufo
- ☐ Shrek
- ☐ Anillo único
- ☒ Piñata
- ☒ Diamante más grande del mundo
- ☒ caliz sagrado

Decorativos:

- ☒ Lámpara de lava
- ☐ Pisapapeles
- ☒ Espada laser
- ☒ espada laser yoda
- ☒ Cubo de compañía
- ☒ Cactus
- ☒ cuadro de arte abstracto mondrian
- ☒ trofeo
- ☐ planta

Absurdas:

- ☒ Papel higiénico
- ☒ Extintor
- ☒ Cubo de rubik monocromo
- ☒ Cubo de rubik normal

Muebles:

- ☐ Silla gamer
- ☒ Ordenador gamer
- ☒ Cama
- ☒ monitor
- ☒ portátil
- ☒ monitor curvado

Accesorios:

- ☒ Gaseos
- ☐ Mouse
- ☐ teclado música

Deportes:

- ☒ ~~Pelota de tenis~~
- ☒ ~~pelota de futbol~~
- ☒ ~~bate de beisbol~~
- ☐ raqueta de tenis
- ☐ pala de padel

Monopoly:

- ☐ Sombrero
- ☒ ~~Tren~~
- ☐ Taza monopoly
- ☒ ~~Carta Libre Cárcel~~

Instrumentos:

- ☐ Guitarra metal
- ☐ guitarra española

Opcionales:

- ☐ moto
- ☐ craneo

Música y SFX

1. Música de Fondo Durante el Trabajo y las Compras:

Estilo y Carácter:

La música de fondo en la interfaz de trabajo y compras debe ser dinámica y algo estimulante, para reflejar el ambiente frenético de las compras de Black Friday. Podría ser una mezcla de música electrónica o pop con un ritmo constante, pero no abrumador, que fomente la sensación de urgencia sin causar estrés excesivo.

Implementación:

La música debe ser lo suficientemente variada para evitar la repetición monótona, manteniendo al jugador enfocado y entretenido. Pueden incorporarse efectos de sonido sutiles que imiten los sonidos de una tienda o de un entorno de trabajo, como clics de mouse, teclados, y notificaciones.

2. Transición al Cuarto:

Cambio en la Música:

Al minimizar la pantalla y pasar al cuarto, la música podría suavizarse y volverse más ambiental o relajante, reflejando el cambio de un entorno de trabajo activo a uno más personal y tranquilo.

Se podrían utilizar instrumentos más acústicos o sonidos ambientales que creen una atmósfera más íntima y hogareña.

Efectos de Sonido:

Sonidos realistas al interactuar con objetos, como el ruido de desempaquetar o mover artículos, pueden aumentar la inmersión.

Variación de la Música al Acercarse el Final del Tiempo:

3. Incremento de Intensidad:

A medida que se acerque el final del tiempo de juego, la música podría aumentar gradualmente en intensidad y ritmo, creando un sentido de urgencia y emoción. El cambio podría ser sutil al principio, pero más pronunciado a medida que se agota el tiempo.

Uso de Cues Musicales:

Se pueden introducir elementos musicales específicos, como un cambio en la tonalidad o el uso de instrumentos que generen tensión, para alertar al jugador de que el tiempo se está acabando.

Consideraciones Generales:

La música y el sonido deben estar equilibrados de modo que no interfieran con la jugabilidad, sino que la mejoren.

La coherencia en el estilo y el tema general del juego es clave para una experiencia de juego inmersiva y cohesiva.

Arquitectura del Código

Escenas:

1. **Menú Principal:** Escena independiente para la interfaz del menú principal del juego.
2. **Escena de Gameplay:** Incluye el cuarto 3D y la interfaz dual de tienda/trabajo, así como el sistema de popups y notificaciones.

Componentes Principales:

1. GameManager:

Un script singleton para manejar el estado general del juego, transiciones entre escenas, y el seguimiento del tiempo de juego.

2. UIManager:

Gestiona todos los elementos de la interfaz de usuario, incluyendo la interfaz de la tienda/trabajo y los popups.

Maneja la activación y desactivación de diferentes paneles de UI.

3. PopupManager:

Controla la aparición y comportamiento de las ofertas flash (popups).

Maneja la lógica de rareza y temporizadores para los popups.

4. InventoryManager

Podrías tener dos scripts principales para gestionar el inventario y la interacción con los objetos en el cuarto:

- **ObjectSpawner** (Spawn y Control de Objetos):

Responsable de generar (spawn) los objetos comprados en el cuarto.

Mantiene un registro de todos los objetos presentes en el cuarto.

Controla aspectos como la posición inicial de los objetos y su orientación.

- **ObjectInteractionController** (Interacción Jugador-Objeto):

Gestiona la interacción del jugador con los objetos.

Detecta cuando el jugador hace clic en un objeto y maneja la lógica de agarrar, mover o rotar el objeto con el mouse.

Puede implementar físicas o restricciones para el movimiento de los objetos.

- **UnpackerController** (Controlador de Desempaquetado)

1. Detección de Interacción: Detecta cuándo el jugador hace clic en una caja para iniciar el desempaqueado.
2. Transición de Caja a Objeto 3D:
 - a. Controla la animación o efecto visual que ocurre durante el desempaqueado.
 - b. Reemplaza o transforma la caja en el modelo 3D correspondiente al objeto comprado.
3. Registro y Actualización de Inventario:
 - a. Actualiza el inventario para reflejar que el objeto ha sido desempaqueado y está ahora disponible para ser movido y manipulado en el cuarto.
 - b. Puede interactuar con **ObjectSpawner** para posicionar correctamente el objeto 3D en el cuarto.

5. **WorkMinigamesManager**

Encargado de escoger cada videojuego y asignar sus valores iniciales (dificultad, tiempo, etc)

Activa el elemento de UI asociado al videojuego

- **MinigameController** (Controlador de Cada Minijuego):

Encargado de iniciar los minijuegos.

Detecta la interacción del jugador con la interfaz de minijuegos (por ejemplo, si el mouse está sobre la ventana del minijuego o si se hace clic en ella).

Un script base o interfaz que define la lógica común de todos los minijuegos.

Los minijuegos específicos heredarían o implementarían esta base, personalizando su lógica y controles (teclado o mouse).

- **MinigameInputDetector** (Detector de Entrada para Minijuegos):

Encargado de detectar y gestionar las entradas del jugador específicas para cada minijuego.

Por ejemplo, un minijuego puede requerir el uso del teclado, mientras que otro puede ser controlado completamente con el mouse.

Paleta de colores

