

BMY

兵马俑

Documento de diseño de videojuego

Nombre de los autores: Pedro León Miranda, Francisco Mollá Astrar, Patricia Beatriz Rubia Luque, María Sacher Carrasco, Jianuo Wen Hu

Grupo 9

Versión 1.0 – 27 de Octubre de 2022

ÍNDICE

1. Ficha técnica	3
2. Descripción	3
3. Jugabilidad	3
3.1. Cámara	3
3.2. Mecánicas del jugador	3
3.2.1. Elección de estatua	4
3.2.2. Arrastrar documentos	4
3.2.3. Comparador	4
3.3. Mecánicas de escenario	4
3.3.1. Reloj	4
3.3.2. Temporizador	4
3.3.3. Reglamento	4
3.3.4. Botón de rayos X	5
3.3.5. Documentación	6

4. Diseño de nivel	6
4.1. Descripción de partida típica	6
5. HUD	7
6. Visual	7
7. Menú	8
8. Flujo de juego	9
9. Contenido	9
9.1. Historia	9
9.2. Niveles	9
9.3. Personajes	12
9.3.1. Jugador	12
9.3.2. Emperador	12
9.3.3. Estatuas	12
9.4. Objetos	12
9.4.1. Certificado de autenticidad	12
9.4.2. Registro de materiales	12
9.4.3. Papel del autor	12
10. Referencias	12

1. Ficha técnica

Título: BMY(Bīngmǎyǒng - 兵马俑)

Género: Point and Click y puzzle

Target: Jugadores casuales que buscan juegos cortos para pasar el rato mientras buscan una experiencia mínimamente desafiante (que viene de la mano del contrarreloj).

Rating: 10

Plataforma: PC +

Modos de juego: Historia lineal con varios finales

2. Descripción

El juego es de estilo point and click y de resolución de puzzles con tono humorístico. El usuario juega como investigador de estatuas. El juego trata sobre la verificación de las mismas y determinar si se tratan de falsificaciones o de las verdaderas. Las estatuas a analizar son los guerreros de terracota, que tratan de regresar a su lugar original, la tumba del emperador. Sin embargo, muchas falsificaciones tratarán de engañar al jugador para pasar. Con unas mecánicas y una estética similar a *Papers, Please* se deberá de analizar los diferentes documentos que aporten las estatuas. Así como el material del que estén hechas y su interior.

El juego cuenta con tres finales en función de lo bien, regular o mal que lo haya hecho el jugador.

3. Jugabilidad

3.1. Cámara

La cámara es fija y nos muestra una ventana en la que sucede el juego. Se ubica donde estaría el jugador situado, solo que este no se mueve. Apunta hacia donde miraría el personaje protagonista.

3.2. Mecánicas del jugador

Las mecánicas del jugador son escasas porque no existe la figura del jugador como tal, sino que al realizar acciones uno mismo siente que es el propio jugador.

3.2.1. Elección de estatua

Se pulsará el botón de SÍ o NO dependiendo de si la estatua se considera auténtica o no. Su validez se determinará comprobando si los documentos que trae consigo son correctos o no.

3.2.2. Arrastrar documentos

Cuando una estatua llegue al puesto de supervisión entregará los documentos que hay que comprobar. Inicialmente, hay que arrastrar los documentos para poder verlos más detalladamente.

3.2.3. Comparador

En caso de duda, se pueden seleccionar dos campos de modo que se muestra por pantalla si son iguales o no.

3.2.4. Pelota

Cuando se pulsa el botón, se lanza una pelota que rebota con la estatua. El sonido que se reproduzca determinará la autenticidad de la estatua

Una vez se haya decidido el futuro de una estatua, la siguiente acudirá al puesto de inmediato. No hay que realizar ninguna llamada de atención para que se acerque.

3.3. Mecánicas de escenario

El escenario es el puesto de supervisión del jugador, donde desarrolla su actividad laboral. Dispone de todos los elementos necesarios para poder comprobar la autenticidad de las estatuas.

3.3.1. Reloj

Indica la fecha actual. Se utiliza para comprobar que la fecha de vencimiento de los documentos no está caducada.

3.3.2. Temporizador

Avanza conforme pasa el tiempo. Se utiliza para saber el tiempo restante de la jornada laboral. Una jornada completa son 12 horas. Cada una dura aproximadamente entre 6-7 minutos de tiempo real.

3.3.3. Reglamento

Se indican los documentos que hay que traer y los parámetros de cada uno a comprobar para que una estatua se considere auténtica. En el apartado [9.2. Niveles](#) se muestra con más exactitud que hay que traer para cada uno de los días.

Además, contiene parte de la información que hay que contrastar con la que aparece en los documentos, como:

- Fecha de creación de una estatua, que se ubica desde el 246 a.C. hasta el 216 a.C. Se comprueba en el día 2.
- Sello permitido, solo hay uno válido entre tres posibles. Se comprueba el día 3.
- Colores de terracota válidos: Terracota, mostaza, vino viejo, rojo fresa.





Se encuentra en el lado de la mesa que da cara al público. Si se clica se muestra de forma más detallada.

3.3.4. Botón de rayos X

En el día 3, hay ciertas estatuas que traerán consigo contrabando y aunque todos sus documentos se encuentren en orden, no podrán entrar en la tumba del emperador. Por este motivo, hay un botón que habilita unos rayos X para verificar si una estatua tiene un objeto extraño.

Los objetos que se pueden encontrar en el interior de las estatuas son:

Estatua vacía (apto)		Explosivos (no apto)	
----------------------	---	----------------------	---



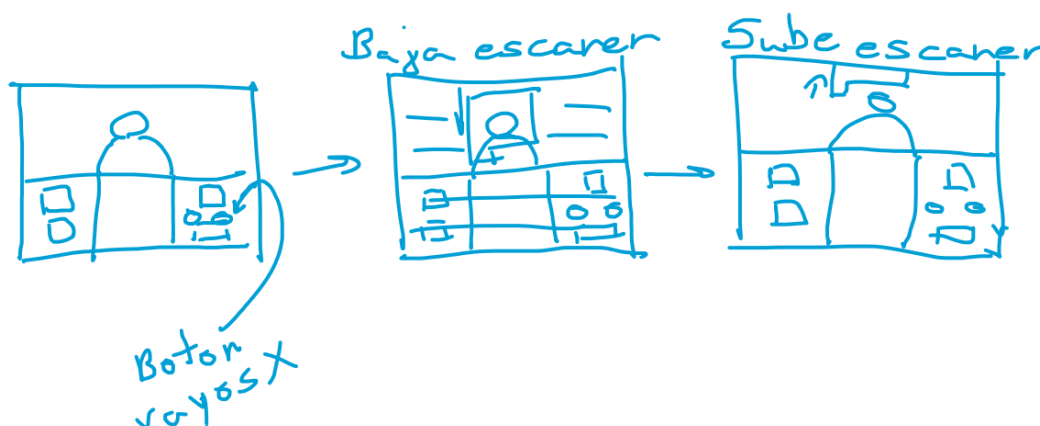
Libro (no apto)		Reliquias (no apto)	
-----------------	---	---------------------	---

Diagrama de funcionamiento del botón de rayos x:



3.3.5. Documentación

Dependiendo del día, hay que verificar si las estatuas traen consigo unos documentos u otros y si sus datos son correctos. Se explica de forma más extensa en el apartado 8.4. Objetos de qué documentos se trata.

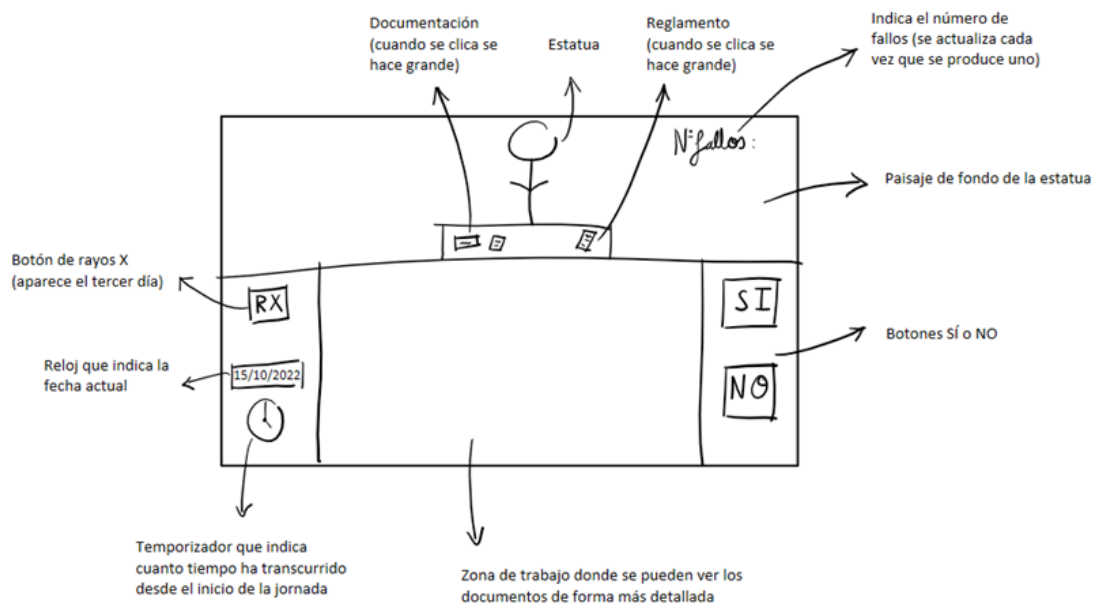
4. Diseño de nivel

4.1. Descripción de partida típica

Los niveles visualmente son todos muy similares. Todos los niveles comparten una misma interfaz que es el eje central de la jugabilidad. La diferencia entre los distintos niveles es la cantidad de elementos a evaluar y las estatuas en cuestión. Por lo que una partida en un nivel estándar respondería a la siguiente descripción:

Se le explica al jugador los elementos que debe evaluar ese día, tras esto comienzan a llegar estatuas. El jugador las deja pasar o no en función de si cumplen los estándares previamente explicados. En caso de que se equivoque recibe feedback inmediato. El nivel termina cuando se acaba el tiempo estipulado para dicho nivel. Al finalizar cada nivel se hace un balance de fallos y aciertos. Y se otorga una puntuación en función del rendimiento del jugador.

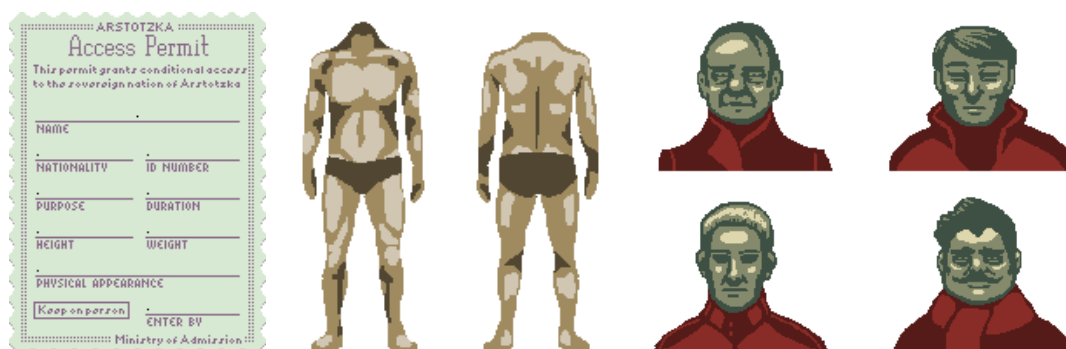
5. HUD



6. Visual

El juego tendrá un ligero tono gamberro y jocoso nacido de su argumento irreal y casi onírico. Esto se verá reflejado en la estética, “*pixelart*”, y formada por colores mayoritariamente vivos, siendo casi todos tonos terracota en honor a las estatuas que protagonizan el juego.

La estética visual del proyecto está muy inspirada en los juegos que se han elegido como referencia, sobre todo en “*Papers, Please*”. Casi todos los sprites del proyecto siguen el estilo de los de este juego.



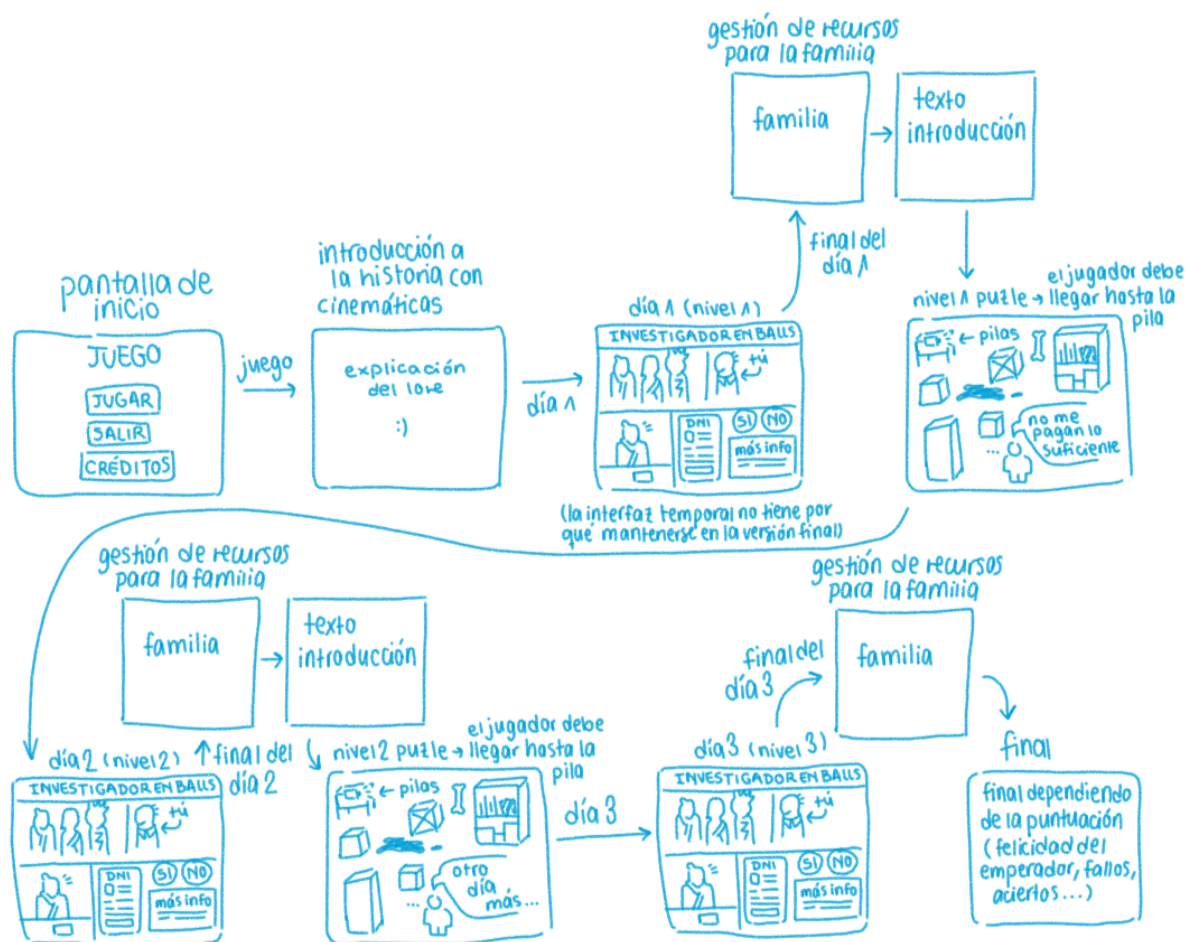
Ya que ambos proyectos son similares, se ha decidido reciclar el estilo estético de *"Papers, Please"*. Como las mecánicas son similares, el arte de nuestro proyecto de referencia es muy adecuado. Por ejemplo, el equipo se inspirará en los documentos de identidad de los personajes, en los retratos de los mismos y en sus cuerpos, entre otros sprites. También se ha utilizado como referencia la distribución de la interfaz activa durante el juego.



7. Menú



8. Flujo de juego



9. Contenido

9.1. Historia

El British Museum ha robado varias estatuas de terracota de la tumba del emperador. Estas, tras ser maltratadas, escaparon del museo. Como jugador, encarnas a un investigador de estatuas que trabaja para Beijing Archeological Legislative Licensing Society (B.A.L.L.S), que se encargará de determinar cuáles son verdaderas y cuáles con falsas de cara a dejar que vuelvan a la tumba. Si el jugador determina de manera correcta la autenticidad de una estatua, gana dinero que necesitará para mantener a su familia. Si el jugador no tiene dinero suficiente para mantener a alguien, éste morirá.

9.2. Niveles





Habrán tres niveles con orden creciente de dificultad.

Los parámetros a comparar de cada día son los siguientes:

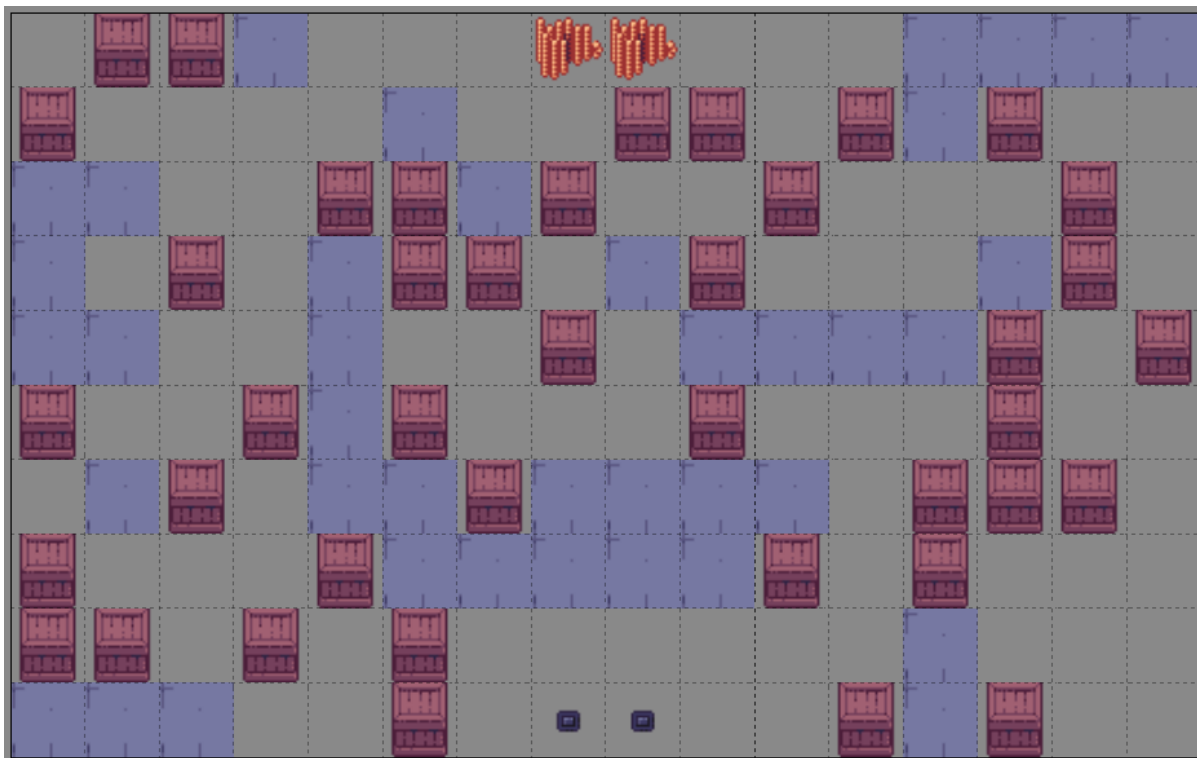
- Día 1:
 - Certificado de autenticidad
 - Fecha de vencimiento
 - Foto
- Día 2:
 - Certificado de autenticidad
 - Nombre
 - Fecha de vencimiento
 - Foto
 - Fecha de creación
 - Carnet de materiales
 - Nombre
 - Fecha de creación
 - Tipo de terracota
- Día 3:
 - Certificado de autenticidad
 - Nombre
 - Fecha de vencimiento
 - Foto
 - Número de serie
 - Papel firmado por el autor
 - Nombre
 - Fecha de vencimiento
 - Número de serie
 - Sello
 - Contrabando

Los detalles de las estatuas están especificadas [aquí](#).

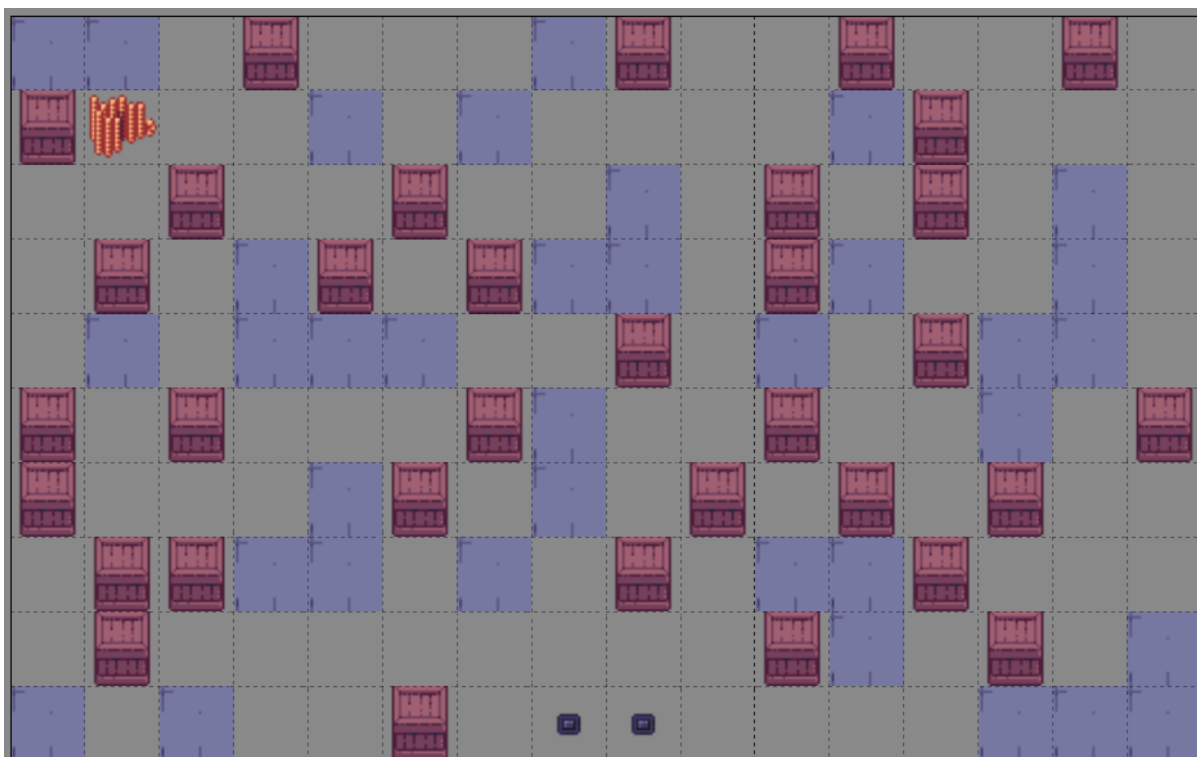
En cada transición entre niveles, el jugador debe completar un minijuego para poder avanzar en la historia. Se trata de un puzle donde la mecánica principal se basa en empujar cajas de un almacén para avanzar hasta el rincón donde se encuentran las pilas, objeto que tenemos que recoger. Hay dos de estos niveles, uno tras el primer día y otro tras el segundo. En cada nivel

hay cajas, que pueden moverse por el almacén (), baterías a recoger para recargar la máquina que gestiona los botones () y objetos inmóviles que hacen que la caja no pueda avanzar si se encuentran contiguos (). (Los sprites usados en el croquis no son definitivos, sino que son meramente informativos; estos sprites representan por dónde entra el jugador a la estancia ()).

Nivel 1:



Nivel 2:



Además, se mostrará un menú en el que el jugador tendrá que mantener a sus familiares enviándoles el dinero conseguido, si el jugador no proporciona la ayuda necesaria, el familiar muere.

9.3. Personajes

9.3.1. Jugador

Se trata de un funcionario que trabaja en Beijing Archeological Legislative Licensing Society (B.A.L.L.S). Por encargo del emperador debe comprobar si las estatuas de terracota que se han escapado del British Museum son auténticas o no. Su futuro depende de cómo de satisfecho quede el emperador con su trabajo.

9.3.2. Emperador

Desea que las estatuas de terracota, que por fin han conseguido huir del British Museum, vuelvan a su lugar de origen, la tumba del emperador. Por este motivo asigna a una persona que debe comprobar la veracidad de las mismas.

9.3.3. Estatuas

Han conseguido escapar del British Museum y desean volver a su lugar de origen. Sin embargo, hay falsificaciones que se han inmiscuido entre ellas. Por este motivo, se ha asignado a una persona que compruebe su autenticidad.

9.4. Objetos

Los objetos que hay en el juego son la documentación que traen consigo las estatuas. Hay tres tipos de documentos.

9.4.1. Certificado de autenticidad

Las estatuas deben traer consigo este documento todos los días. Tiene los siguientes parámetros: nombre, fecha de vencimiento, foto, fecha de creación y número de serie.

9.4.2. Registro de materiales

Las estatuas deben traer consigo este documento el segundo día. Tiene los siguientes parámetros: color de terracota, nombre y fecha de creación.

9.4.3. Papel del autor

Las estatuas deben traer consigo este documento el tercer día. Tiene los siguientes parámetros: nombre, número de serie, fecha de vencimiento y sello.

10. Referencias

Aunque han sido muchas las ideas e inspiraciones, las tres principales referencias escogidas finalmente han sido los videojuegos *“Papers, Please”*, *“Not Tonight”* e *“Hypnospace Outlaw”*.

El equipo ha tomado esta decisión basándose en el género escogido para el proyecto: “*point-and-click*” y *puzzle*. Se buscaba crear un juego de mecánicas parecidas, por lo que el plan se basa en generar un juego similar con una historia, personajes y características completamente diferentes.

Se han sintetizado los rasgos principales de las tres referencias para idear el juego. En particular, la mecánica basada en identificar cierta información y evaluarla para dar o no ciertos permisos a los personajes (en el caso de “*Papers, Please*” y “*Not Tonight*”, dejar pasar a los individuos; referencia aplicada al proyecto del equipo).

Estéticamente, se ha elegido como inspiración el “*pixelart*” tanto de “*Papers, Please*” como de “*Not Tonight*”, mayoritariamente el de “*Papers, Please*”.