

GRUPO DE TRABAJO: NOENTIENDO

Documento de diseño: The Freemium Adventure

Tecnología de videojuegos

Adrián de Juan Lora
Ángel Martín Segura
Alberto Cabrera Plata
Álvaro Bustos Lara
David Fernández
Sergio Salvador Salgado

2016

Índice:

- 1 - Introducción 3
- 2 - Concepto 3
- 3 - Guión 3
- 4 - Mapeado 4
- 5 - Diseño de personajes 5

1 - Introducción

El propósito de este documento es aclarar las diferentes decisiones de diseño tomadas a lo largo del desarrollo de *The Freemium Adventure*(TFA).

En primer lugar, se explica una visión general del concepto sobre el que se desarrolló el videojuego, después se explicarán las diferentes partes que conciernen al diseño: Guión, mapeado y diseño de personajes.

2 - Concepto

El concepto del videojuego puede ser fácilmente adivinado por el nombre del mismo, TFA pretende burlarse de su supuesta condición de videojuego "freemium" un concepto muy actual y con gran tendencia en el mercado de los videojuegos.

Un videojuego freemium es ese que es a la vez "free" y "premium" es decir, se puede jugar de forma gratuita, pero para que la empresa gane dinero se le ha de ofrecer al jugador una extensa variedad de DLC y paquetes de expansión, normalmente este tipo de videojuegos acaban siendo exageradamente injustos para el jugador que haya decidido no adquirir ninguna de las expansiones.

TFA, haciendo burla del concepto anterior es una sencilla aventura, en la que se valora el guión y las bromas recurrentes por encima de la jugabilidad, dando así una sensación de videojuego incompleto, mientras este te ofrece falsos paquetes de mejora, nuevos niveles, nuevas aventuras...

TFA es un juego de un jugador, con controles simples, el jugador puede atacar cuerpo a cuerpo con una daga o a distancia con un arco, y deberá enfrentarse a oleadas de enemigos para llegar al final de la aventura. Además, el jugador será capaz de interactuar con ciertos objetos, normalmente estos objetos lo único que harán es ofrecerle algún DLC, en lugar de ser útiles para avanzar en la historia.

3 - Guión

El guión, escrito por el miembro del grupo *Noentiendo* Adrián de Juan Lora, se centra en ser esquivo, en ofrecer un esbozo de una interesante aventura, a la vez que, en vez de dársela al jugador, le tienta con comprarla constantemente vía expansión, de tal manera que el jugador nunca sabe exactamente porque hace lo que hace, solo su objetivo.

El videojuego transcurre en un mundo de fantasía medieval, en el cual una guerra entre humanos, orcos y esqueletos ha estallado, las dos últimas facciones van ganando.

El videojuego empieza con el protagonista sin nombre, saliendo de su casa, preocupado por la salud de su padre, entra a la tienda para comprar la medicina, (compra el DLC para saber lo que ocurre dentro) y al salir sabe que tiene que dirigirse al castillo del Rey para conseguir la medicina, lo que le obligará a meterse dentro de la guerra y combatir contra orcos y esqueletos, y quizá provocando un malentendido que le obligará a enfrentarse a su rey.

El guión, desenfadado y con humor centrado en las situaciones absurdas y la falta de contexto que promueve un juego plagado de DLC inconseguibles, conduce suavemente al jugador en esta corta y divertida aventura.

4 - Mapeado

Al tratarse de una aventura corta, el mapeado es escaso, pero diverso. El mapeado fue diseñado por Adrián de Juan, a excepción del pueblo inicial que fue diseñado por Ángel Martín

Hay dos zonas de descanso en las que no aparecen enemigos "Pueblo inicio" y "Ciudad", la primera zona sirve para iniciar la historia, la segunda para cambiar un poco el ambiente del juego y darle al jugador un momento de relajación antes de que se adentre a la última zona.

El mapa más amplio es "Camino", un mapa por el que se pasa dos veces, ya que conecta el pueblo con la ciudad, sin embargo, para poder acceder a la ciudad primero se debe acceder al castillo del príncipe, pues este guarda las llaves para acceder a ella. Camino pretende ser un mapa abierto con varios enemigos que sirva a modo de tutorial al jugador, dándole tiempo para conocer y adaptarse al estilo de combate del juego.

Ambos castillos, presentan zonas estrechas con varios enemigos, dificultando el combate, Aunque los castillos son similares, los enemigos dentro de ellos son diferentes, siendo la horda (esqueletos y orcos) en el castillo del príncipe y soldados en el castillo real. Además, el castillo real intenta tener un ambiente más elegante, con pasillos más largos y ornamentados que acentúe la sensación de que la aventura está acabando.

5 - Diseño de personajes

El diseño de personajes pretende ser familiar, guardias armados, esqueletos orcos, gente genérica para dar cierta conversación, el rey y el príncipe, mas armados y ornamentados que el resto, de aspecto diferente que resalte su condición de Jefes, y el protagonista, diferente al resto de personajes para que resalte sobre ellos. El diseño fue hecho por Adrián de Juan, utilizando la siguiente página web que permite un fácil diseño de personajes:

<http://gaurav.munjal.us/Universal-LPC-Spritesheet-Character-Generator/>