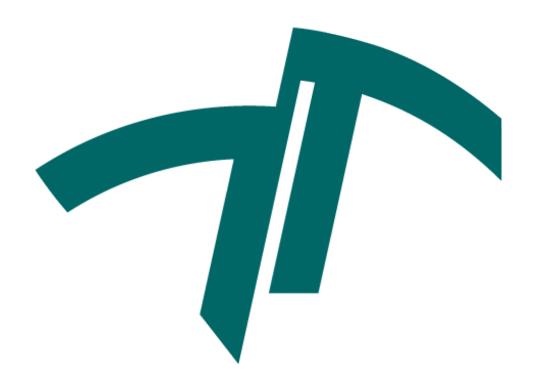
# Game design document one page

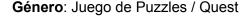


<u>Integrantes:</u> Tomas Federico Civiero, Angelina Galarco Barrios, Facundo Nehuen Gonzalez y

Franco Emanuel Morales

**Profesores:** Franco Kühn y Adolfo Tomas Spinelli

Título del Juego: Mandarina's Miscellaneous Mischief



#### Premisa:

☐ El jugador personifica a un estudiante de la Facultad de Ingeniería de Mar del Plata.

Llegó a la misma a entregar su tesis para recibirse pero el gato de la facultad,

Mandarina, la robó. El jugador debe buscar a Mandarina a través del edificio para
recuperar su tesis. En el trayecto se encuentra con distintas personas y debe completar
peticiones y puzzles para poder avanzar. A medida que lo hace descubre más sobre la
historia de Mandarina.

### **Estilo Visual y Sonoro:**

- Estilo Visual:
  - 1. La estética semi realista de la Facultad de Ingeniería de Mar del Plata
  - 2. Paleta de colores fría y desaturada con sombras marcadas y luces difusas.
  - 3. Perspectiva 2D isométrica o 2D
- Estilo Sonoro:
  - 1. Música ambiental sutil y misteriosa.
  - 2. Sonidos de crujidos, susurros y viento.
  - 3. Efectos sonoros de puertas que se abren lentamente, relojes que marcan el paso del tiempo, y susurros de voces perdidas.
  - 4. Los pensamientos narrados del jugador.

### Jugabilidad:

- Exploración: El jugador recorrerá distintas habitaciones, inspeccionando objetos y resolviendo acertijos ambientales.
- Narrativa Dinámica: Dependiendo de los objetos y documentos encontrados, el jugador reconstruirá una versión parcial de los eventos.
- Desafíos de Lógica: Cajas fuertes, mecanismos ocultos y acertijos que requieren deducción y observación.
- Sistema de Inventario: Recolección y combinación de objetos clave para progresar.
- Input:
  - 1. Joystick Virtual (D-Pad Analógico o Digital)
  - 2. Tap-to-Move con autopath

#### **Personajes Principales:**

- El Jugador: Protagonista del juego, estudiante de la facultad buscando a Mandarina.
- Mandarina: Antagonista del juego, gato de la facultad que escapa del protagonista.
- Los NPCs que deambulan por la facultad: Personajes que pueden ayudar o sabotear la misión del jugador.

#### Plataformas:

- Mobile (+)

#### Público Objetivo:

- Visitantes, alumnos y personal de la facultad de ingeniería de Mar del plata
- Jugadores que disfrutan de los juegos de investigación, puzzles y experiencias narrativas profundas.

Clasificación legal (CEE): Aproximadamente PEGI 12 (debido a la temática de misterio y posibles referencias a elementos perturbadores o psicológicos)

#### Diferenciación

- Historia envolvente con capas de interpretación ambientada en la Facultad de Ingeniería.
- Acertijos desafiantes e interconectados con la narrativa.
- Exploración no lineal con múltiples rutas de descubrimiento.

#### Monetización

- 1. El juego será gratuito para jugar.
- 2. Publicidad in-game constante en una sección que no dificulte la jugabilidad.
- 3. Opciones de monetización a través de publicidad in-app para obtención de pistas.
- 4. Uso de prototipo como gancho para vender versiones personalizadas a empresas y/o edificios gubernamentales donde la gente deba esperar horas. Ejemplo:
  - a. Trenes.
  - b. Hoteles
  - c. Aeropuertos
  - d. Oficinas de turismo, como medio para conocer la ciudad y eventos importantes.

### **Principales Competidores**

- Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors
- Homescapes
- Disco Elysium
- Isometric Escape Room I y II
- Zero Escape: Virtue's Last Reward

#### Link a Github

https://github.com/angelinagb/Mandarina-s-Game-

# Calendario proyecto

# Abril

Objetivo mensual: Definir y armar estructura del sistema. Se busca definir una estructura que nos permita diseñar un juego a medida de forma versátil por si surgen cambios en los requerimientos.

Resultado esperado: Se debe tener un ejecutable que funcione con elementos muy básicos que sirvan para guiar a los desarrolladores en la aplicación y confirmar su correcto funcionamiento.

### 16/04/25

Tomas	Angelina	Nehuen	Franco
Ingeniería de requerimientos	Ingeniería de requerimientos	Ingeniería de requerimientos	Ingeniería de requerimientos

#### 23/04/25

Tomas	Angelina	Nehuen	Franco
animaciones	tilemap	point and click	Inventory Manager
interactuables	interactuables	interactuables	

# 30/04/25

Tomas	Angelina	Nehuen	Franco
animaciones texturas items	inventory manage puzzles History Manager	menú inventory manager pausa puzzles panel con contraseña	Puzzle Manager Save Manager

# Mayo

Objetivo mensual: Definir y formular: historia, mundo jugable, configuraciones, etc. Se define la aplicación y el juego en sí.

Resultado esperado: Se debe tener un ejecutable que funcione con mínimos errores. Tiene que servir para ser testeado de forma jugable por alguien ajeno a los desarrolladores. Con animaciones, efectos sonoros, etc. Tiene que ser el prototipo del entregable final.

### 07/05/25

Tomas	Angelina	Nehuen	Franco
Historia,	Historia,	Historia,	Historia,
habitaciones, items,	habitaciones, items,	habitaciones, items,	habitaciones, items,
conexiones	conexiones	conexiones	conexiones

### 14/05/25

Tomas	Angelina	Nehuen	Franco
Historia,	Historia,	Historia,	Historia,
habitaciones, items,	habitaciones, items,	habitaciones, items,	habitaciones, items,
conexiones	conexiones	conexiones	conexiones

### 21/05/25

Tomas	Angelina	Nehuen	Franco
Componente visual	Componente visual	Componente sonoro	Componente sonoro

# 28/05/25

Tomas	Angelina	Nehuen	Franco
Componente visual	Componente visual	Componente sonoro	Componente sonoro

# Junio

Objetivo mensual: Completar el juego resolviendo errores y afinando detalles de animaciones, historia, etc.

Resultado esperado: Se debe tener el ejecutable final listo para ser entregado y presentado a los stakeholders.

# 04/06/25

Tomas	Angelina	Nehuen	Franco
Testeo y afinamiento	Testeo y afinamiento	Testeo y afinamiento	Testeo y afinamiento

# 11/06/25

Tomas	Angelina	Nehuen	Franco
Testeo y afinamiento	Testeo y afinamiento	Testeo y afinamiento	Testeo y afinamiento

# 18/06/25

Tomas	Angelina	Nehuen	Franco
Testeo y afinamiento	Testeo y afinamiento	Testeo y afinamiento	Testeo y afinamiento