

Game design document one page



Integrantes: *Tomas Federico Civiero, Angelina Galarco Barrios, Facundo Nehuen Gonzalez y*

Franco Emanuel Morales

Profesores: *Franco Kühn y Adolfo Tomas Spinelli*

Título del Juego: Mandarinina's Miscellaneous Mischief 🐱

Género: Juego de Puzzles / Quest

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, Mandarinina, la robó. El jugador debe buscar a Mandarinina 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 Mandarinina.

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 Mandarinina.
- Mandarinina: 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 interactivables	tilemap interactivables	point and click interactivables	Inventory Manager

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, habitaciones, items, conexiones	Historia, habitaciones, items, conexiones	Historia, habitaciones, items, conexiones	Historia, habitaciones, items, conexiones

14/05/25

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