

HUNTERS AND HOPPERS

Por: Ivette Cardona 16020
Yasmin Chávez 16101
Samantha Duarte 16256

DGD



Planificación

Planificación Game Design								
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
Entregables	Página principal	Historia, contexto y personajes	Niveles (parte 2)	Interfaz	Inteligencia artificial	Aspectos técnicos	Arte conceptual (parte 1)	Arte conceptual (parte 2)
	Resumen ejecutivo	Niveles (parte 1)	Prototipo	Prototipo	Mecánicas (parte 2)	Esquema de recompensas		Actualizar resumen ejecutivo
	Experiencia	Empezar a definir prototipo						Revisar todo
	Gameplay							
	Mecánicas (parte 1)							

Resumen ejecutivo

Videojuego de estrategia multijugador desarrollado para PC. El juego tiene como objetivo encontrar la llave escondida por el equipo contrario. Los equipos cuentan con 3 personajes, cada uno con un *set* de trampas y habilidades diferentes. Los personajes son representados por conejos y zorros, dependiendo del equipo al que se pertenece. Al inicio el equipo será ubicado en su propia mansión donde tendrán la libertad de tomar las decisiones que crean pertinentes con respecto a dónde esconder la llave que se les otorga de manera que el equipo contrario no sea capaz de encontrarla fácilmente; además, podrán colocar sus

propias trampas en cualquier parte de su mansión. Siempre con cuidado de no herir a su propio equipo y hacerlo rápidamente antes de que el tiempo se acabe. Finalizado el tiempo de preparación, los equipos serán dirigidos a la mansión del equipo contrario que empezará la búsqueda de la llave.

Target

Debido al tipo de juego, se considera que está dirigido para personas mayores de diez años y que quieran formar parte de un equipo de traviesos y astutos personajes animados.

Experiencia



Se espera generar competitividad entre los integrantes, independientemente si son parte del mismo equipo o no; debido a cómo está diseñado el sistema de recompensas. Además, ya que las partidas son cortas y de 6 jugadores cada una, se espera que se diviertan y molesten entre ellos con bromas entre equipos mientras conspiran para hacer perder al equipo contrario. También, las trampas tienen efectos raros con el propósito de hacer reír a los jugadores y el diseño de los personajes es “tierno” para crear un ambiente relajado y no perder el efecto de diversión de los mismos.

Gameplay y mecánicas

- **Gameplay**

Hunters and Hoppers es un videojuego de estrategia multijugador, que consta con dos equipos, de tres integrantes cada uno, con la misión de esconder la llave dada a su equipo y encontrar la llave escondida por el equipo contrario. Cada jugador tendrá la libertad de escoger a su personaje. El juego presenta una estructura asimétrica por la cual los equipos no siempre están balanceados en sus opciones de habilidad, ya que esto dependerá de la selección del jugador y la rapidez con la que haga la misma.

El juego está dividido en dos modos de juego: preparación y búsqueda. En el tiempo de preparación se otorga 1 minuto y 30 segundos para esconder la llave y colocar las trampas; al terminar este tiempo comenzará la parte de búsqueda, en la cual aparecerán los jugadores en la casa del equipo contrario y contarán con 3 minutos para encontrar la llave. En caso de que todo el equipo muera debido a las trampas colocadas por los contrincantes, se dará por perdida la batalla por dicho equipo. Ahora bien, en caso de que se encuentre la llave antes de que acabe el tiempo de búsqueda, se ganará la partida y se sumarán los puntos correspondientes al equipo ganador. Al jugador que haya encontrado la llave ganará una recompensa diferente del resto del equipo.

Es importante tomar en cuenta que en el momento en que termina el tiempo de preparación, no se podrá acceder nuevamente a la zona en la que se encontraban,

por lo que no existirá contacto directo entre ambos equipos. Y que debido a que es importante la toma de decisiones grupal para crear estrategias, se podrá hacer uso del *chat* con palabras predefinidas y con un puntero para poder seleccionar distintos objetos de la mansión y dar a entender de que ese es el lugar elegido por el jugador para esconder la llave dada.

- Retos

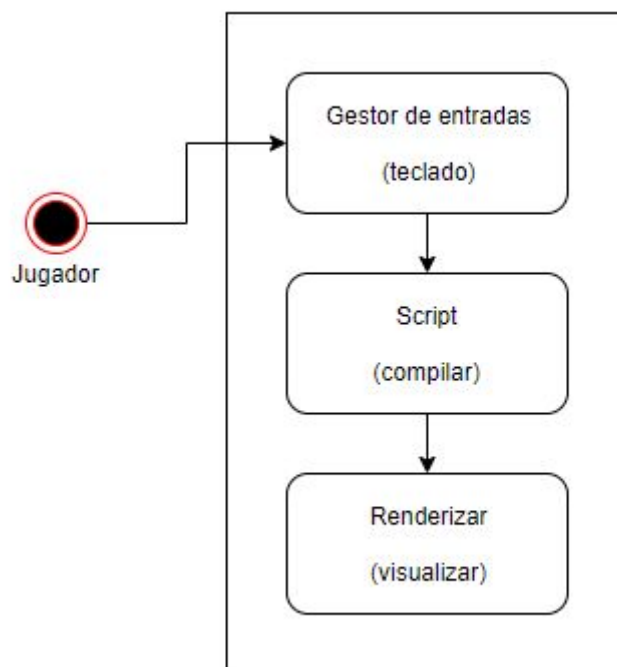
- Esconder la llave en 1:30 minutos
- Encontrar la llave en menos de 3 minutos
- Colocar las trampas de manera estratégica
- Desbloquear los personajes por medio de las monedas obtenidas
- Adquirir trampas con las monedas obtenidas
- Desbloquear habilidades de los personajes por medio de las monedas obtenidas

- Reglas

- No será posible regresar a la casa propia una vez se esté en modo búsqueda.
- Únicamente se puede esconder la llave y colocar trampas en los lugares predeterminados para ello.
- El chat tendrá un formato de mensajes predefinidos
- Los personajes tendrán trampas limitadas, dependiendo del personaje que se elija
- Es posible causarle daño a los miembros del equipo
- Los personajes, en general, tienen una sola vida

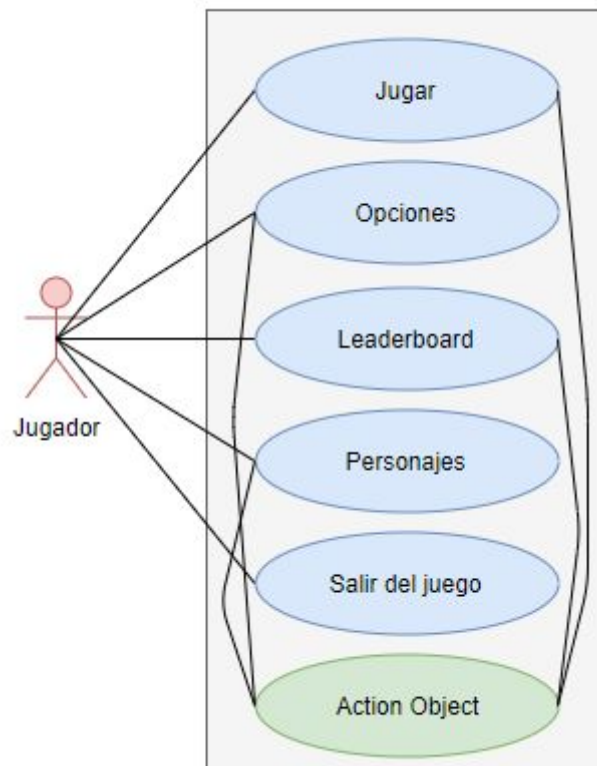
- Flujo del juego

- Diagrama del sistema

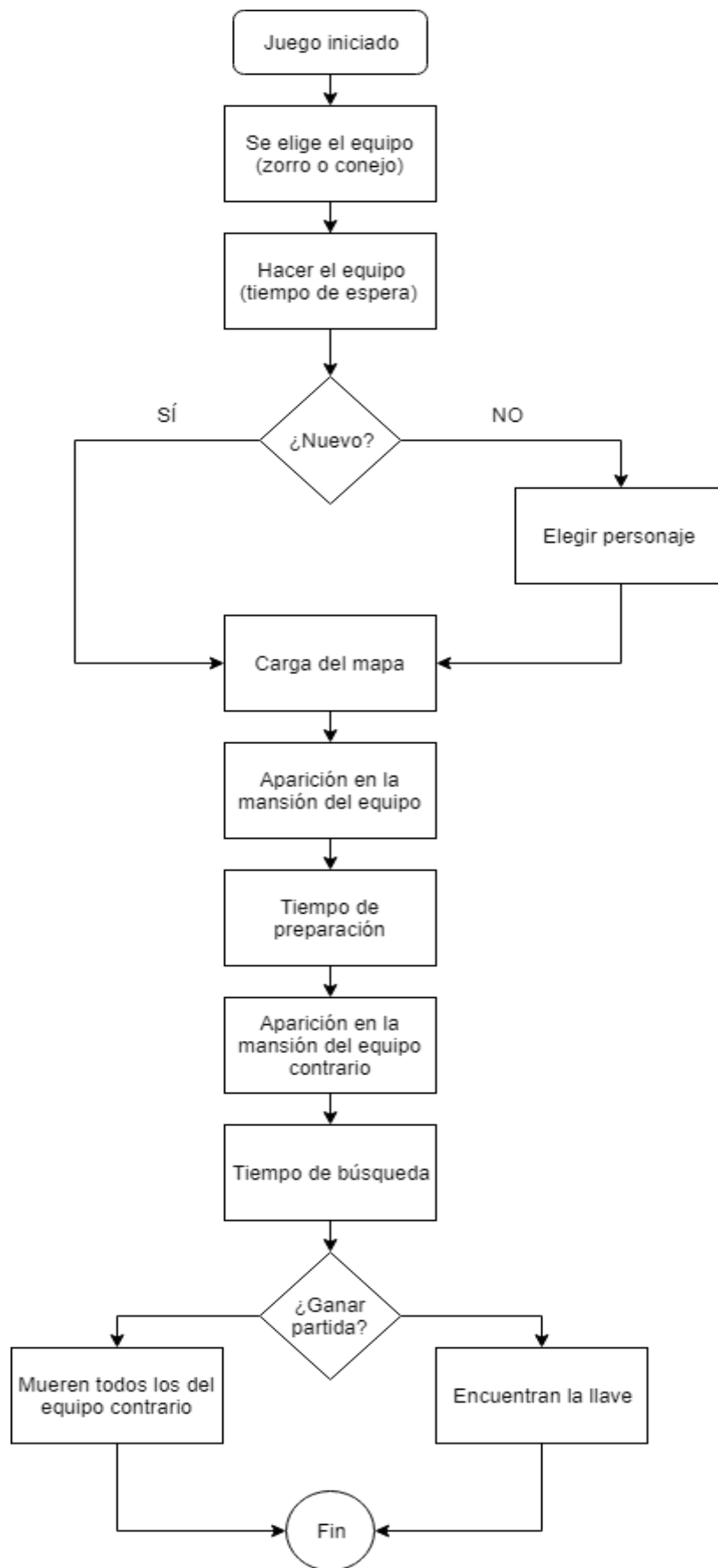


Descripción: el jugador interactúa con el sistema al presionar una tecla, dependiendo de la tecla presionada el script determinará qué acción dará como resultado y finalmente se mostrará en pantalla al jugador.

■ Casos de uso



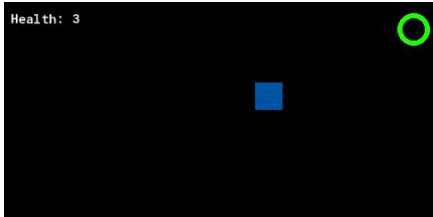

■ Flujo del juego


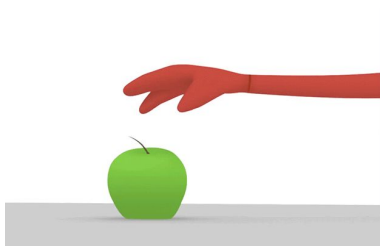






- **Mecánicas**

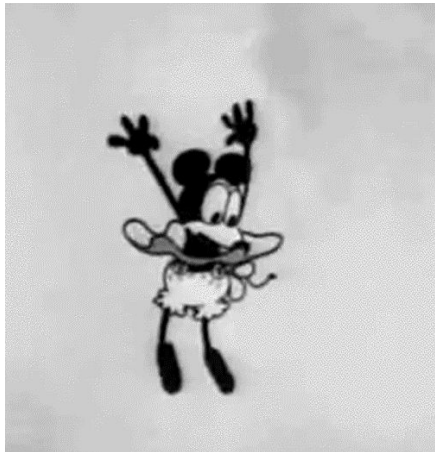


- **Objetos**
Jugadores determinados por el personaje que elijan
- **Atributos**
Cada personaje tiene diferentes características.
*Dirigirse a la sección de personajes
- **Estados**
En general, cada personaje puede:
 - Caminar
 - Correr
 - Agacharse
 - Saltar
 - Abrir y cerrar puertas
 - Levantar objetos
 - Soltar objetos
 - Trepar muebles
 - Colocar trampas
 - Apuntar a un objeto

- **Listado de las mecánicas**

Nombre	Descripción	Efecto
Caminar	La forma en la que todos los personajes se trasladan por la casa. Ilimitado.	Movimiento a los personajes
Correr	Habilidad que se puede mejorar al avanzar en el juego. Tiene límite de uso por personaje. 	Movimiento rápido a los personajes por un período determinado de tiempo.
Agacharse	Habilidad de agacharse para entrar en lugares bajos, cajones o ver por debajo de objetos. Se adquiere después de avanzar en el juego. 	Acción adquirida para un personaje. No cuenta con límite de tiempo.
Saltar	El personaje puede saltar sobre objetos en el piso o para ver lugares altos. Se adquiere esta habilidad a medida que se avanza en el juego.	Acción adquirida para un personaje. No cuenta con límite de

		tiempo.
Abrir y cerrar puertas	<p>El personaje podrá abrir puertas para ingresar o salir de las diferentes habitaciones de la casa.</p> 	Acción predeterminada para un personaje. No cuenta con límite de veces.
Levantar objetos	<p>El personaje puede levantar un objeto y ver por debajo de este.</p> 	Acción predeterminada para un personaje. No cuenta con límite de veces.
Soltar objetos	<p>El personaje devuelve el objeto a su lugar</p>	Acción predeterminada para un personaje. No cuenta con límite de veces.
Apuntar objetos	<p>El personaje tiene la posibilidad de indicar algún lugar/objeto en donde desee que se esconda la llave. Esto lo logrará con una especie de puntero que pondrá encima del objeto un punto con el color del jugador que seleccionó dicho objeto.</p>	Acción predeterminada para un personaje. No cuenta con límite de veces.
Trepar muebles	<p>Si podrá trepar por algunos muebles para observar por encima de este. Esta habilidad se adquiere al avanzar en el juego.</p>	Acción adquirida para un personaje. No cuenta con límite de veces.
Colocar trampas	<p>Cada personaje coloca su respectiva trampa en lugares estratégicos</p>	Acción predeterminada para un personaje. Cuenta con una cantidad finita de trampas.
Descarga eléctrica	<p>Cuando un personaje cae una trampa eléctrica, se electrocutará.</p>	Le quita vida al personaje que recibe esta acción.

		
Comer	Si el personaje se distrae con un platillo se lo comerá	Le quita vida al personaje que recibe esta acción.
Gesto de asco	El personaje se tapa la nariz si encuentra comida podrida 	Le quita vida al personaje que recibe esta acción.
Bailar	Si escucha música alegre, el personaje se pondrá a bailar. Si el personaje ha encontrado la llave, bailará 	Le quita vida al personaje que recibe esta acción.
Dormir	Si encuentra música suave, caerá al piso y dormirá. 	Le quita vida al personaje que recibe esta acción.

Caer	<p>El personaje levanta los brazos al caer por un hoyo o al ser catapultado.</p> 	Le quita vida al personaje que recibe esta acción.
Tropezar	<p>El personaje se cae al piso al tropezar con una trampa.</p> 	Le quita vida al personaje que recibe esta acción.
Llorar	<p>Si el personaje es atrapado por una jaula o por una trampa de oso, se pondrá triste y llorará. Si el equipo contrario ha ganado también lo hará.</p>	Le quita vida al personaje que recibe esta acción.
Desaparecer	<p>Si cae en una trampa mágica, dará vueltas como en un remolino y desaparecerá.</p> 	Le quita vida al personaje que recibe esta acción.
Transformarse	<p>Si un zorro cae en una trampa mágica, se convertirá en un conejo y se le verá confundido</p>	Le quita vida al personaje que recibe esta acción.
Ganar	<p>Si encuentra la llave, hará un baile y la levantará en alto.</p>	El juego termina

Se imitará la física del mundo real, de igual manera, se busca que las acciones que se realicen con los objetos sean similar a las de la vida real para causar inmersión en el juego.

- **Listado de acciones**

Nombre de la acción	Descripción
Movimientos del personaje	Las teclas que se encontrar predeterminadas son: <ul style="list-style-type: none">- A,W,S,D para caminar- spacebar para saltar Se pueden cambiar en el menú de configuraciones.
Trampas	Dependiendo del tipo de trampa que se haya colocado, tendrá una acción diferente en el personaje afectado. *Ver descripción de trampas
Puertas	Las puertas pueden ser abiertas y cerradas por el personaje al dar click derecho sobre ella.
Sillas	Los personajes las pueden mover de lugar, con el fin de alcanzar lugares más altos.
Muebles varios	Los personajes pueden subirse a los muebles o ver debajo de ellos.

- **Combate y conflictos**

La búsqueda de la llave produce conflicto entre los jugadores porque el jugador que encuentre la llave será quien obtenga mayor cantidad de monedas. Además se permite que se ataquen con las trampas entre los jugadores del mismo equipo.

- **Economía**

Se utiliza un sistema de recompensa con monedas, según los logros de cada jugador.

- **Game options**

- Empezar nueva partida
- Escoger personaje para cada jugador
- Desbloquear personajes
- Desbloquear habilidades
- Desbloquear trampas
- Poner trampa y qué trampa poner
- Que kit de trampas llevar a la partida

- **Factores de rejugabilidad**

- Debido al sistema de recompensas y ser capaces de desbloquear los elementos a los que aún no pueden acceder.

- Se espera generar competitividad entre los integrantes, independientemente si son parte del mismo equipo o no.
 - El fuego aliado será permitido.
- Animaciones de los personajes
 - Generar risas y un momento divertido para los jugadores
- **Esquema de grabado**
 - No se podrá grabar los avances en medio de una partida iniciada.
 - Al momento de finalizar la partida se guardarán las monedas automáticamente y se llevará un registro del nivel del jugador.
 - Al adquirir un nuevo elemento; es decir, al desbloquear trampas, personajes o habilidades, se guardará automáticamente después de hacer la transacción.
- **Factores de incertidumbre**
 - Localización de las trampas
 - Localización de la llave
 - Monedas a adquirir en la partida
 - Ganar/perder
- **Easter egg y cheats**
Pendiente.

Esquema de recompensas (Definición completa de cómo se asignan las recompensas y premios dentro del juego)

- **Definición de puntuación (Esquema de progresión)**
Saldo inicial: 200
Ganar monedas
 - El equipo encuentra la llave 250
 - El jugador encuentra la llave 400
 - Costo para incrementar cantidad de trampas: 100
 - El costo de las cosas tendrá un incremento de 300 por cada compra
 - Costo del jugador: 1500
 - Costo de las trampas: 300
 - Costo de las habilidades: 500
- **Power Ups**
Los niveles de los personajes se manejan en base a la cantidad de trampas y habilidad desbloqueadas
- **Penalizaciones**
Al ser el primero en morir en la partida se quitaran 300
Al no encontrar la llave se quitaran 200

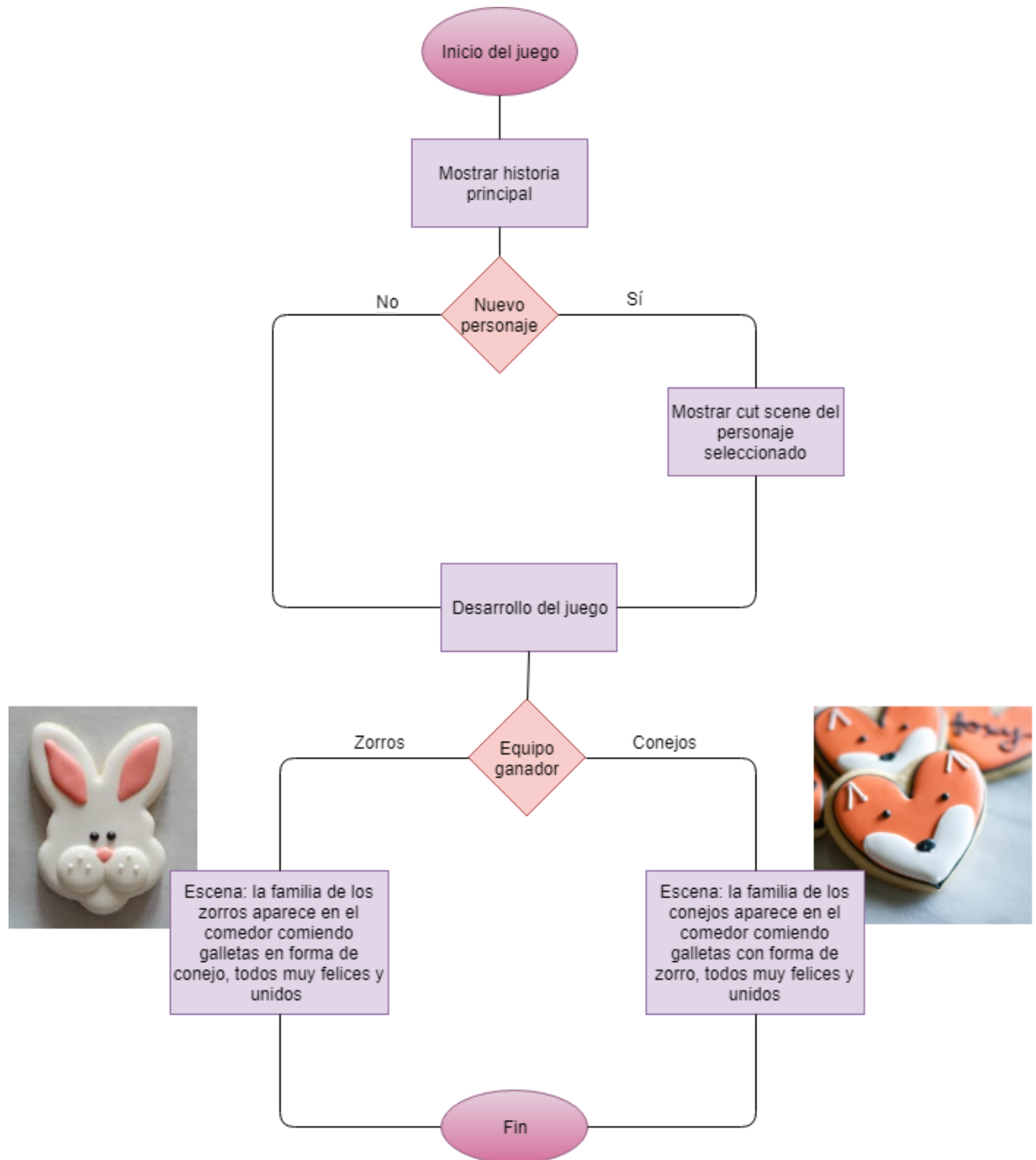
Historia, contexto y personajes

- **Historia**

Los zorros y los conejos han estado teniendo algunas dificultades últimamente. A pesar de ser vecinos desde hace mucho tiempo, los problemas parecen no parar nunca. La paciencia de ambas familias llega a su fin cuando tanto los conejos y zorros bebés van a hacer líos. Enojados, ambos bandos deciden secuestrar a las cabezas de familia de cada

especie y los encierran en el calabozo de su respectiva casa. Debido a esto, cada familia decide ir y robar la llave para que las cabezas de familia puedan volver a casa.

- **Diagrama de flujo: historia y personajes**



- **Cut scenes**

- **Historia principal**

- Escena que describe la historia del juego, previamente descrita. Se mostrará por medio de dibujos en forma de *storyboard*. Al final de esta se mostrará al conejo herrero llorando por la pérdida de su padre, mostrando su personalidad suave.

- **Descripción del personaje**

- **Zorros**

- **Zorra mamá:** no tendrá escena propia, esto se debe a que ella aparece en la historia principal siendo enjaulada por los conejos.
- **Zorro chef:** se mostrará al zorro en la cocina, en donde está preparando una sopa con las zanahorias robadas a los conejos y estará mostrando una sonrisa engreída al final de la escena.
- **Zorro electricista:** aparecerá diseñando una trampa eléctrica, pero algo sale mal y se electrocuta; por lo que todo su pelo se esponja y se muestra su cara molesta.
- **Zorro músico:** mientras está en la sala de música de la casa, estará tocando el ukelele y con cara de frustración porque se oye mucho ruido por parte de los vecinos conejos.

■ Conejos

- **Conejo papá:** no tendrá escena propia debido a que en la historia principal se muestra como los zorros lo secuestran y lo encierran.
- **Conejo herrero:** en su sala de trabajo, se mostrarán todas sus herramientas cuidadosamente ordenadas. Se enfocará una tuerca que está mal colocada en uno de sus proyectos y aparecerá él apretándola con su herramienta. Finalmente se enfocará al conejo y el levantará el pulgar, dando a entender que todo está correcto ahora.
- **Conejo mago:** estará en la sala practicando trucos de magia, tales como: levantando los sillones o moviendo los cuadros de lugar, pero al final todo se cae y él se reirá.
- **Conejo carpintero:** hay un agujero en el suelo del pasillo (el suelo es de madera) y aparece el conejo carpintero colocando una tabla con su martillo.

○ Fin de la historia

- Dependiendo de quién es el equipo ganador, se mostrará una escena diferente al jugador:

• Zorros ganan

La escena empezará mostrando el panorama de la mansión de los zorros y se irá acercando lentamente, hasta que se muestre el comedor. Lugar en donde estará toda la familia de zorros celebrando que lograron rescatar a su madre de las garras de los conejos. La mamá zorra besa a su bebé zorro. Se mostrará que el plato de la comida principal es un conejo asado.

• Conejos ganan

La escena empezará mostrando el panorama de la mansión de los conejos y se irá acercando lentamente, hasta que se muestre el comedor. Lugar en donde estará toda la familia de conejos celebrando que lograron rescatar a su padre de las garras de los malvados zorros. El conejo herrero abraza al papá conejo. Se mostrará que el plato de la comida principal es un zorro asado.

- **Game world**
Mundo de animales antropomórficos. Cada especie tendrá su casa con las mismas características espaciales, pero de diferente color.

Ambientes de la casa



Have a great day
and don't forget
to like :)

- Descripción de personajes
 - Zorros



Zorra mamá

Descripción: Es quien toma las decisiones en la familia de los zorros. No será un personaje que el jugador pueda elegir.

Personalidad: Es muy dulce con su familia, pero si alguien los daña se vuelve a cualquiera con furia. Trata de mantener a su familia fuera de los problemas con los conejos, pero pareciera una tarea imposible.

Apariencia: Utiliza un vestido largo floreado y siempre carga al bebé zorro con ella.

Animaciones: Tristeza al estar encerrada en la jaula.

Descripción de habilidades: No tiene ninguna habilidad. Su participación se limita a su importancia en la historia y en el factor visual.

Relevancia: Se encuentra encarcelada por los conejos y es el personaje que los zorritos quieren liberar.

Relación con otros personajes: Es la mamá de los zorros por lo tanto su relación con ellos es fraternal y sus hijos la quieren rescatar de las manos de los conejos. Debido a los conflictos entre las dos especies los conejos la ven como una amenaza y la quieren tener encarcelada para matarla.



Zorro chef

Descripción: Prepara alimentos.

Personalidad: Es un zorrito dedicado, tierno, dulce y detallista. Le gusta que su familia disfrute de sus platillos. Le hace feliz cocinar.

Apariencia: Está vestido con un traje de chef blanco y un gorrito de chef blanco

Animaciones: Caminar, correr, agacharse, saltar, abrir y cerrar puertas, levantar objetos, soltar objetos, trepar muebles, estar asustado, caer al suelo, salir volando de la casa.

Descripción de habilidades: Coloca platillos deliciosos que distraen a los conejos y otros con mal olor que marean a los conejos.

Relevancia: Es uno de los zorritos que emprende el viaje para rescatar a su mamá

Relación con otros personajes: Forma equipo con el zorro electricista y con el zorro músico. Siente molestia con los conejos, ya

que piensa que ellos se roban los cultivos que hay en el bosque, especialmente las zanahorias.



Zorro electricista

Descripción: Realiza instalaciones eléctricas.

Personalidad: Es analítico, atrevido, le gusta el riesgo, es de una mente brillante.

Apariencia: Tiene un cinturón de herramientas y cables a su alrededor.

Animaciones: Caminar, correr, agacharse, saltar, abrir y cerrar puertas, levantar objetos, soltar objetos, trepar muebles, estar asustado, caer al suelo, salir volando de la casa.

Descripción de habilidades: Coloca encendedores de luz con corto y cables pelados en el suelo.

Relevancia: Es uno de los zorritos que emprende el viaje para rescatar a su mamá.

Relación con otros personajes: Forma equipo con el zorro chef y con el zorro músico. Siente molestia hacia los conejos porque muerden sus cables y los destruyen.



Zorro músico

Descripción: Es un personaje que toca variedad de instrumentos.

Personalidad: Es un artista, espíritu libre, creativo.

Apariencia: Utiliza un chalequito y un corbatín.

Animaciones: Caminar, correr, agacharse, saltar, abrir y cerrar puertas, levantar objetos, soltar objetos, trepar muebles, estar asustado, caer al suelo, salir volando de la casa.

Descripción de habilidades: Coloca un tocadiscos con música que hace dormir a los conejos o que los pone a bailar.

Relevancia: Es uno de los zorritos que emprende el viaje para rescatar a su mamá.

Relación con otros personajes: Forma equipo con el zorro electricista y con el zorro chef. Se siente molesto con los conejitos porque realizan demasiada bulla por lo tanto no puede concentrarse y no escucha su música.

- **Conejos**



Conejo papá

Descripción: Es quien toma las decisiones en la familia de los conejos. No será un personaje que el jugador pueda elegir.

Personalidad: Es protector con su familia, le gusta compartir con sus hijos. Es enojado cuando los zorros invaden el espacio de él y sus hijos.

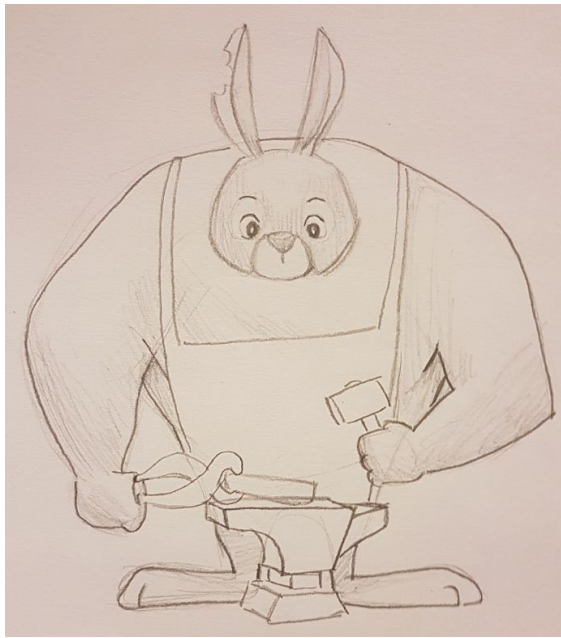
Apariencia: Es maduro, simpático y gordito

Animaciones: Tristeza al momento de estar enjaulado.

Descripción de habilidades: No tiene ninguna habilidad. Su participación se limita a su importancia en la historia y en el factor visual.

Relevancia: Se encuentra encarcelada por los zorros y es el personaje que los conejos quieren liberar.

Relación con otros personajes: Vela por el bien de los demás conejos y los trata con cariño y un poco de autoridad cuando es necesario.



Conejo herrero

Descripción: Se dedica a realizar diferentes artefactos con metal utilizando sus herramientas.

Personalidad: Es trabajador, perfeccionista, analítico, fuerte pero tranquilo y con paciencia.

Apariencia: Grande, fuerte, musculoso, con una oreja mordida y con gabacha.

Animaciones: Caminar, correr, agacharse, saltar, abrir y cerrar puertas, levantar objetos, soltar objetos, trepar muebles, estar mareado, estar hipnotizado, estar electrocutado, bailar y dormir.

Descripción de habilidades: Coloca trampas estilo las trampas de oso para atrapar a los zorritos y coloca jaula que encierran a los zorritos.

Relevancia: Es uno de los conejos que emprende el viaje para rescatar a su papá.

Relación con otros personajes: Forma equipo con el conejo mago y el conejo carpintero. Se siente molesto con los zorros porque invaden su espacio y se llevan sus herramientas para jugar.



Conejo mago

Descripción: Practica su magia en cualquier parte de la casa, dejando un desastre a su paso.

Personalidad: Es travieso, alegre, curioso, le gusta experimentar cosas nuevas, es creativo.

Apariencia: Tiene un gorrito y traje de mago ambos con estampado de estrellas y tiene una varita mágica.

Animaciones: Caminar, correr, agacharse, saltar, abrir y cerrar puertas, levantar objetos, soltar objetos, trepar muebles, estar mareado, estar hipnotizado, estar electrocutado, bailar y dormir.

Descripción de habilidades: coloca trampas mágicas que hacen que los zorros desaparezcan o se conviertan en conejos,

Relevancia: Es uno de los conejos que emprende el viaje para rescatar a su papá.

Relación con otros personajes: Forma equipo con el conejo herrero y el conejo carpintero. Causa molestias a los otros conejos cuando intenta ayudar con sus trucos y provoca desastres en lugar de ayudar. Se molesta con los zorros porque se acaban sus pociones y arruinan algunas de sus mezclas para crear nuevos hechizos.



Conejo carpintero

Descripción: Se encarga de arreglar las cosas de la casa que su familia destroza. Siempre lleva consigo su caja de herramientas.

Personalidad: Es proactivo, solidario con su familia, creativo, perseverante.

Apariencia: Tiene un overol con una bolsita en el centro.

Animaciones: Caminar, correr, agacharse, saltar, abrir y cerrar puertas, levantar objetos, soltar objetos, trepar muebles, estar mareado, estar hipnotizado, estar electrocutado, bailar y dormir.

Descripción de habilidades: Coloca catapultas, coloca paletas de madera en el suelo y deja hoyos en la casa.

Relevancia: Es uno de los conejos que emprende el viaje para rescatar a su papá.

Relación con otros personajes: Tiene un deseo de cuidar de sus hermanos por medio de realizar arreglos y mejoras en la casa.

- Definición de armas e inventario

- **Efectos de cada trampa**

- **Trampas generales**

- Bombas de color pequeñas esferas colorida que al ser lanzadas a un jugador lo dejan alucinando.
 - Lazo al momento de lanzarlo amarra al otro jugador
 - Copos de nieve que al ser lanzados congelan al otro jugador
 - Agua fría que moja y deja temblando al jugador

- **Trampas específicas**

- *Switches* de luz que electrocutan conejos
 - Cables rotos en el piso que electrocutan conejos
 - +Platillos deliciosos, algunas zanahorias en un plato para conejos glotones como distracción
 - Comida podrida, zanahorias con mal aspecto, que huele tan mal que distrae a un conejo
 - +Tocadiscos que deja una radio que hace bailar al conejo
 - +Tocadiscos que deja música que duerme al conejo
 - Catapulta de madera que tira por la ventana a un zorro.
 - Hoyos en el piso de madera por los que se puede caer un zorro.
 - Paletas de madera salidas que pueden hacer tropezar a un zorro.
 - Trampa para oso que atrapa a un zorro.
 - Jaula que cae del techo y atrapa un zorro.
 - Trampa mágica que desaparece a un zorro.
 - Trampa mágica que convierte a un zorro en conejo.

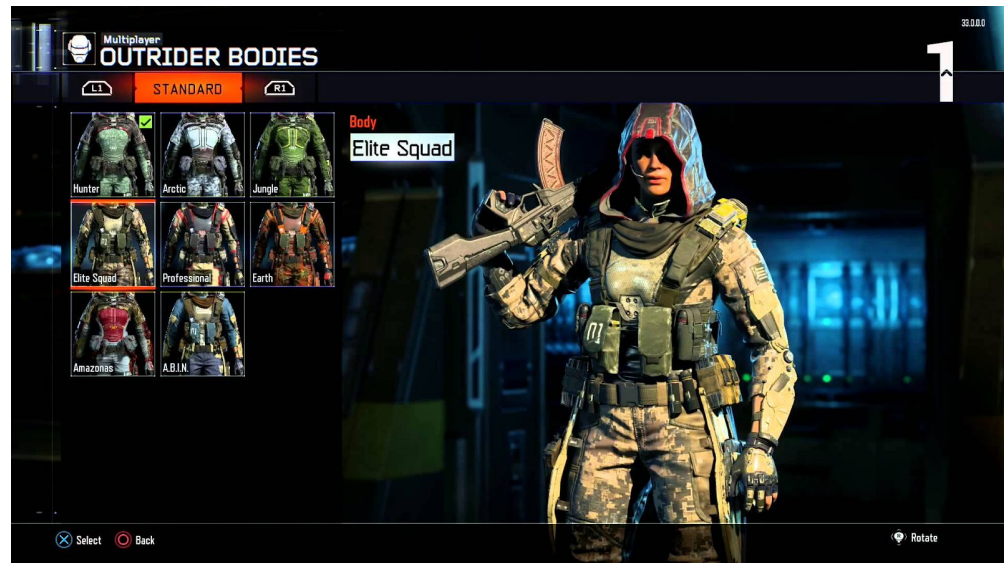
- **Objetos inanimados**

- Llave de la jaula
 - Jaula que aprisiona al líder de cada familia
 - Mesas y sillas
 - Camas
 - Una televisión
 - Alacena con puertas
 - Platos y vasos
 - Espejo del baño

- **Niveles**

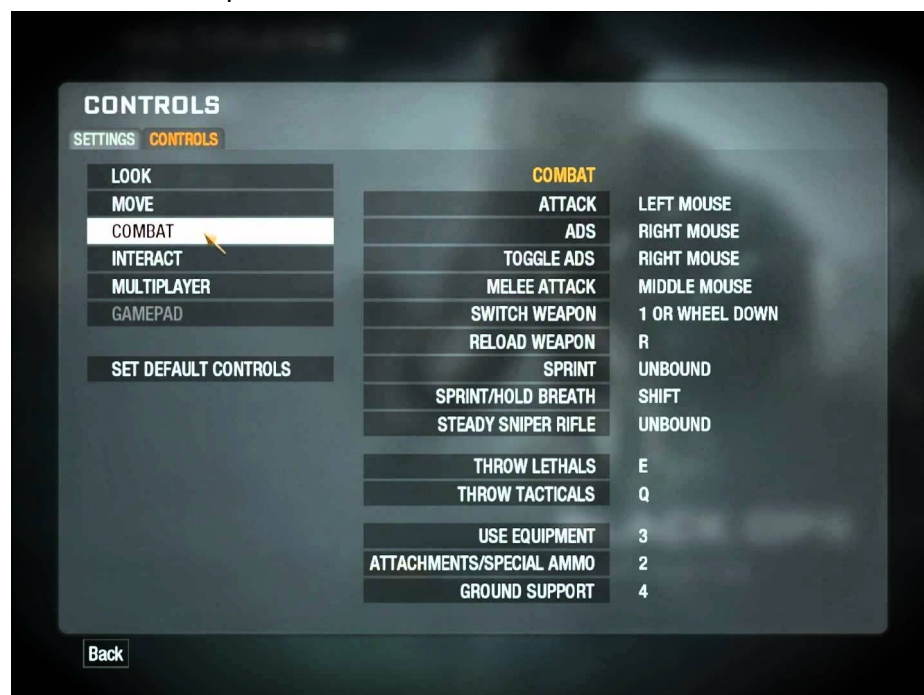
- **Manejo de niveles**

Debido a que es un videojuego multijugador, no se contará con niveles per se. Sin embargo, cada personaje contará con una cantidad definida de niveles; con los cuales aumentarán las habilidades de los mismos.



- ¿Cómo se espera que los jugadores aprendan a jugar?

Con respecto a los controles a utilizar, si el jugador ingresa en la parte de opciones/controles, verá cuáles son los controles predeterminados y podrá cambiarlos a las teclas que le sean más cómodas.



Ahora bien, con respecto al juego en sí, no se les dará una guía sobre cómo jugar. Pero si se quedan enfrente de algún objeto con el que se pueda interactuar por mucho tiempo, aparecerá en pantalla un mensaje que guíe un poco al jugador sobre qué se puede hacer con dicho objeto.



El objetivo de esto es que el jugador explore por su cuenta la casa y aprenda por sí mismo qué cosas se pueden hacer y qué cosas no mediante la cantidad de tiempo que le dediquen al juego.

Interfaz

- **Sistema Visual:** (Si utilizan un HUD, ¿qué hay en el? – ¿qué menús pueden ser desplegados? – ¿cuál es el sistema de cámaras?)

En la pantalla de búsqueda de la llave se mostrará la barra de vida del personaje y tiempo restante.

- **Sistema de Control** (Cómo es que el jugador puede ejecutar acciones en el juego y controlar a los personajes? – Cómo es que el jugador puede interactuar con los elementos del juego? – Definición del input y sus acciones dependiendo de la Plataforma elegida en el punto 2.4)

Las teclas que se encuentran predeterminadas son:

A,W,S,D - para caminar

E - colocar trampa

Se pueden cambiar en el menú de configuraciones.

Para interactuar con los objetos aparecerán pequeñas ventanas con mensajes que indican que tecla presionar o se podrá utilizar el mouse realizando click en el objeto.

- **Audio, música y efectos de sonido** (Qué elementos auditivos se requieren vivir la experiencia del juego? Disparos, fanfarrias, soundtrack, etc.)

Se utilizaran audios por cada trampa pendiente

- **Sistema de Ayuda** (Definir la forma en la que el jugador podrá obtener ayuda dentro del juego o fuera de el. Planteamiento del esquema de soporte)

Al iniciar con el juego será con una partida tutorial para que el jugador se familiarice con el juego y los movimientos que se pueden realizar en el mismo. En el desarrollo del juego se indicará si puede interactuar con el objeto con pop ups.

- **Menu Layout**

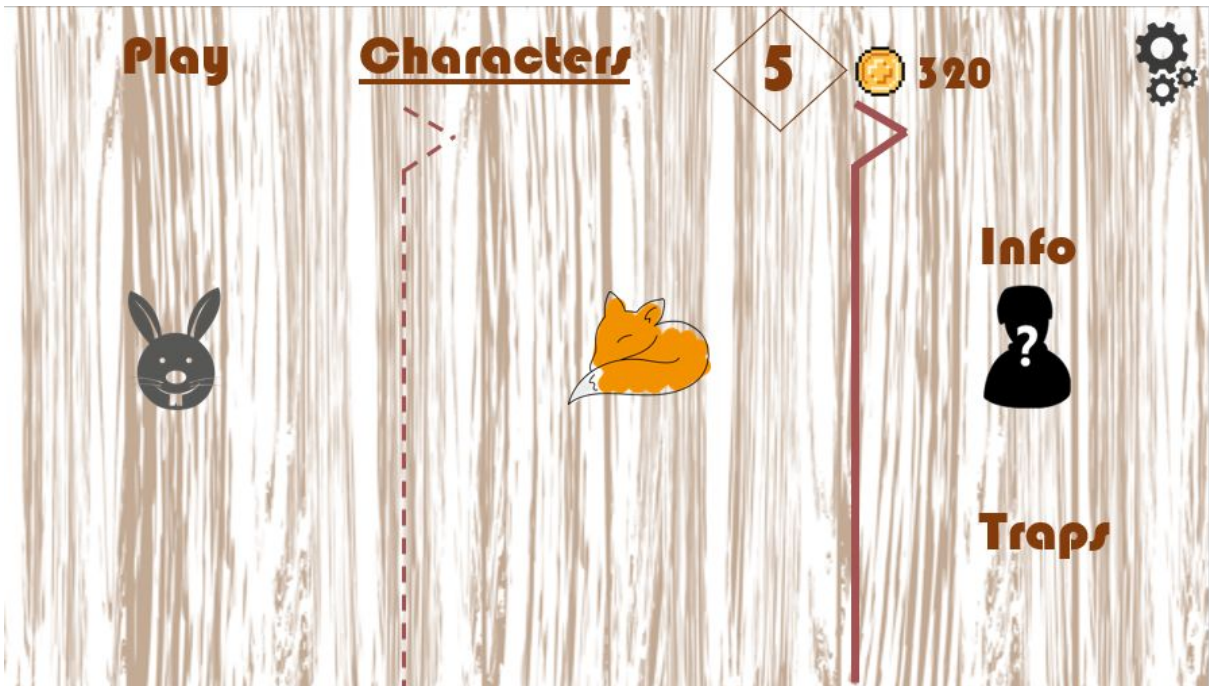
- **Esquema de colores**



- **Pantalla de inicio**



- **Menú principal**



- Créditos



- **Game Over**

Aspectos Técnicos

- **Hardware Objetivo**

Dirigido para PC.

Los requisitos de las computadoras son:

Escritorio:

OS: Windows Vista SP1+, Mac OS X 10.9+, Ubuntu 12.04+, SteamOS+.

Tarjeta de video con capacidad para DX10 (shader model 4.0).

CPU: compatible con el conjunto de instrucciones SSE2.

- **Selección de plataforma de desarrollo** (Esquemas Genéricos o Nativos, más del tema en el curso de Plataformas)

Se utilizará Unity. Es un engine de videojuegos que permite desarrollar juegos en 3D, que es la dimensión en la que se desarrolla el videojuego.

Unity ofrece una gran potencia en el entorno 3D, una sencilla interfaz y realizar pruebas de manera rápida y corregir los errores. Además tiene un Asset Store en donde se pueden encontrar diferentes modelos para utilizar en el videojuego. Con este Engine también se puede trabajar como en un proyecto compartido.

- **Requerimientos de red:**

Se estima que se necesita cerca de 5 MB de internet por partida

Arte Conceptual

- **Assets principales**

- Casas de los personajes

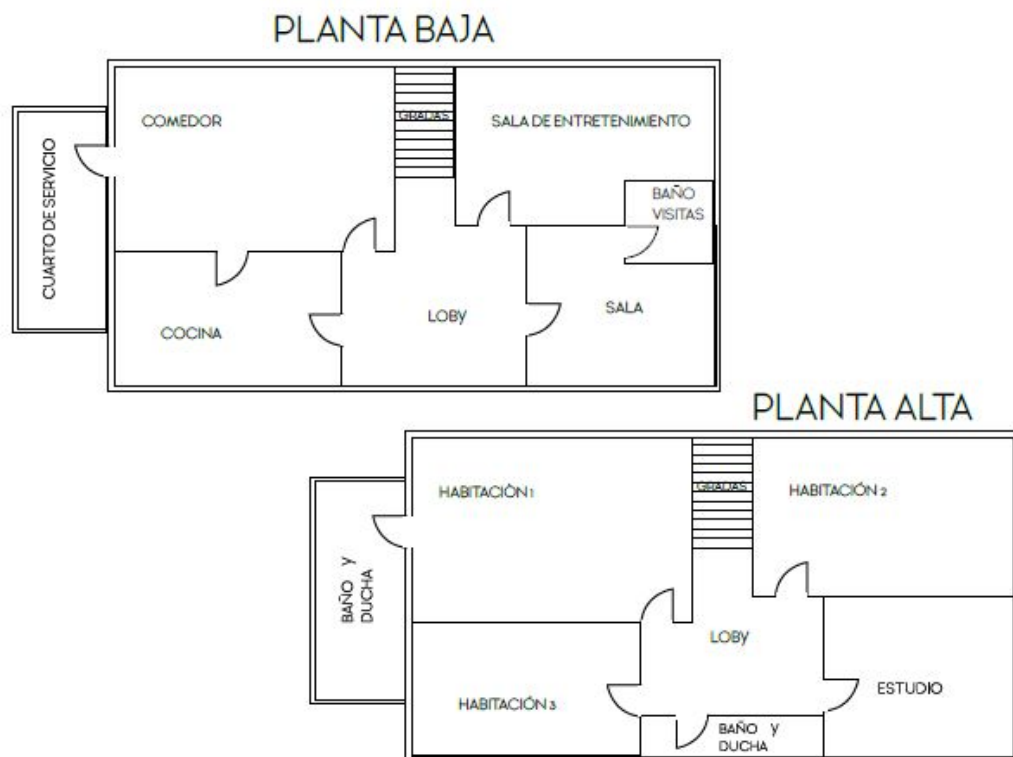


- Personajes (se ejemplifican solo dos, más información en la sección de personajes)



○ Cuartos





Más

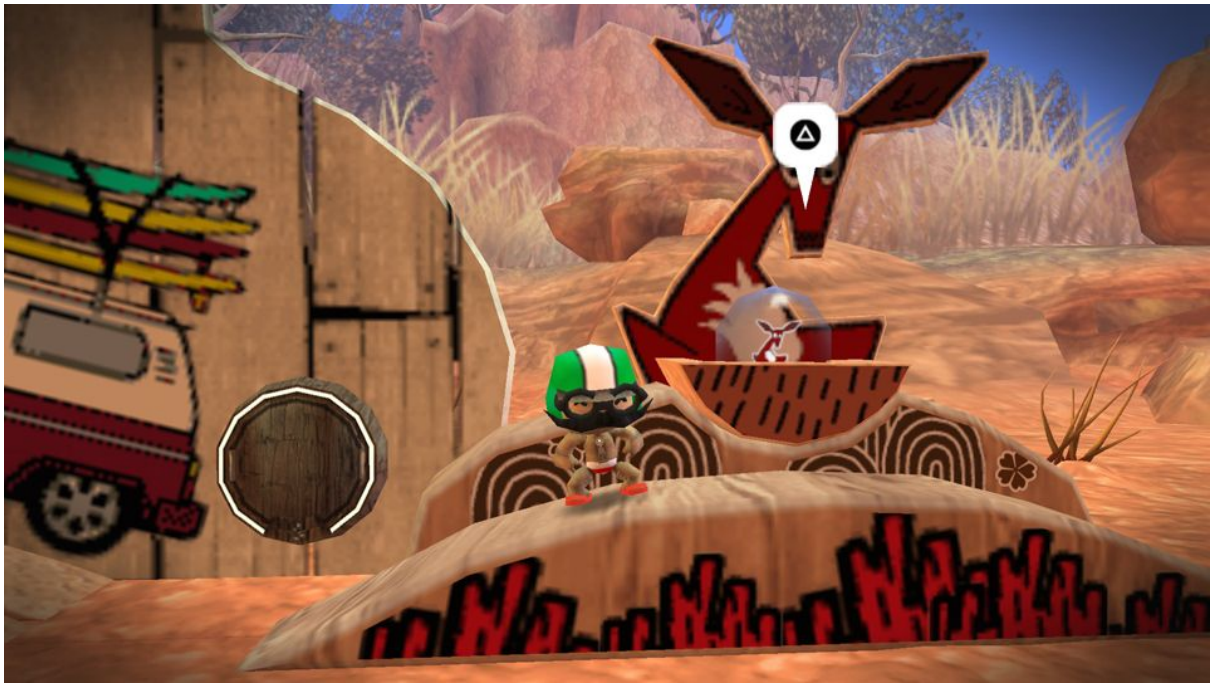
info:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/cartoon-home-interiors-57812>

-
- Ejemplos de línea gráfica



Obtenido de: Little nightmares



Obtenido de: Little Big Planet



Obtenido de: Fat Princess

Fuentes de referencia

- <https://writersguild.org.uk/wp-content/uploads/2015/02/WGGB-A4-Videogames-2.pdf>
- <https://github.com/olivierkes/manuskript/files/1326943/How.to.write.a.video.game.script.pdf>
- https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099.1/26150/GMM_LopezEnrique_TFG_Mem_14.pdf

PROTOTIPO

SCRUM

Primer paso

- **Delimitación**

Se espera llegar a darle la experiencia a los usuarios de estar en un solo cuarto buscando un objeto ya escondido y con cuatro trampas funcionales puestas.

No se tendrá la opción de elegir equipo aún, por lo que solo se contará con un personaje base para poder evaluar si causa las emociones esperadas en el jugador; tales como ternura y diversión.

Se tendrá un límite de tiempo para encontrar la llave escondida, tal y como se planteó en el juego principal. Se mostrará que pasa si el personaje gana.

¿Qué mecánicas tendrá el personaje?

Caminar, saltar, agarrar y soltar objetos.

- **User stories**

¿Qué esperan? ¿Quién se beneficia?, ¿qué se quiere? y ¿cuál es el beneficio?

Como un...	Quiero...	Para...
Desarrollador	Lograr crear un prototipo en el que el jugador se divierta encontrando una llave y cayendo en trampas en un período de tiempo limitado	Poder generar la experiencia esperada en los jugadores
Usuario	Tener una idea de cómo será el juego	Aclarar sus ideas y saber si el juego está yendo en el camino correcto
Desarrollador	Tener una buena comunicación con nuestras integrantes de diseño	Al final tener un proyecto que llene lo mejor las expectativas que se tenían del mismo, de ambas partes del proyecto
Usuario	Experimentar algunas mecánicas que se pueden hacer en el juego	Conocer mejor el juego que se está presentando

- **Planificación**

Fecha	Actividades a realizar (diseño)
06/04/2018	-Boceto del conejo mago y zorro músico -Paleta de colores -Definición de la casa -Perspectivas del conejo
08/04/2018	-Boceto de habitación (sala de estar) -Definir lista de objetos de la habitación y fotos de referencia para los modelos (personaje, habitación y objetos de la habitación)
11/04/2018	-Entrega de bocetos finales de los personajes(zorro músico y conejo mago) -Bocetos de los gestos del conejo (cara y reacciones) -Primer adelanto del modelo 3D de la sala de estar Para que se puedan hacer cambios en los personajes, la entrega sería antes del viernes 13.
14/04/2018	-Primera entrega del logo
18/04/2018	-Entrega adelanto del modelo 3D de la sala de estar -Adelanto de los modelos 3D de objetos que estarán en la sala de estar
21/04/2018	- Entrega final del logo
25/04/2018	- Ver adelanto de la habitación 3D
02/04/2018	- Entrega final de todos los modelos 3D (personajes y habitación)

Fecha	Actividades a realizar (Prototipo)	Encargada(s)
13/04/2018	-Terreno (s) -Movilidad personaje (s) -Esconder llave (n) -Definir trampas.(s)	Ivette y Samantha
15/04/2018	-Realizar las mejoras a la interfaz, habladas en clase (s) -Arreglar cámara (n) -Timer -Colocar trampas (s)	Ivette Samantha Yasmin
19/04/2018	-Trampas que salten cuando se acerque -¿Campo minado? -Esconder bien la llave -Manejo de puntos -Añadir música -Mejorar HCI	Ivette y Samantha
21/04/2018	-Realizar pruebas de prototipos	Todas
24/04/2018	-Realizar los cambios que se consideren necesarios con respecto a las pruebas realizadas a potenciales usuarios	Ivette

Fecha	Actividades a realizar (GDD)	Encargada(s)
15/04/2018	-Terminar de definir mecánicas (simulador) -Seguir trabajando con esquema de recompensas	Yasmin
18/04/2018	-Arte conceptual -IA	Samantha
20/04/2018	-Terminar de perfeccionar esquema de recompensas y simulador de mecánicas -Revisar concordancia con la presentación realizada	Ivette
18/04/2018 - 21/04/2018	-Revisión detallada del documento	Todas
21/04/2018	-Revisión detallada de la presentación	Todas

018 - 22/04/2018		
---------------------	--	--

Link del prototipo: <https://github.com/ivetteemar16020/ProtoVG.git>

Link del simulador de mecánicas: <https://github.com/ivetteemar16020/GameDesign.git>

Tarea: Acortar mapa, animación de trampas y cambiar cámara (girar cámara con personaje).

Diapositiva	Tema	Persona
1	Presentación	Yasmin
2	Descripción	Ivette
3	Experiencia	Samantha
4 y 5	Historia	Ivette
6	Flujo del juego	Yasmin
7, 8 y 9	Gameplay	Samantha
10, 11 y 12	Esquema de recompensas	Yasmin
13	Habilidades	Samantha
14, 15 y 16	Personajes	Yasmin
17, 18 y 19	Game World	Ivette
20, 21, 22 y 23	Pantallas	Samantha
24	Requerimientos	Yasmin
25	Prototipo	Ivette