

GAME DESIGN DOCUMENT



Índice

ANÁLISIS DEL JUEGO	3
MISIÓN	3
GÉNERO	3
PLATAFORMAS	3
AUDIENCIA	3
GAMEPLAY	4
GENERALIDADES DEL GAMEPLAY	4
EXPERIENCIA DE JUEGO	4
HISTORIA Y PERSONAJES	4
DIRECTRICES DEL JUEGO	5
OBJETIVO DEL JUEGO Y RECOMPENSAS	5
MECÁNICAS DE JUEGO	5
DISEÑO DE NIVELES	5
ESTÉTICA DEL JUEGO Y UI	6
TAREAS	6

Análisis del Juego

Migracciones es un juego denominado *serious game*; es decir, su propósito general se enfoca en hacer reflexionar al usuario más que entretener. Por lo tanto, Migracciones ahondará sobre el tema de la migración de tránsito en México, tanto a nivel general como personal.

A nivel general se señalarán las diferentes problemáticas que existen en cada una de las zonas del país rumbo a Estados Unidos. A nivel personal se puntualizará el problema que tienen los migrantes, según su contexto y su historia de vida.

Misión

Migraciones es un juego serio de mesa digital que podrá ser jugado en computadoras con sistemas operativos Windows, iOS, y Linux. Podrá ser jugado por una persona o con grupos de amigos.

Género

Serious game.

Plataformas

Para PC, y podrá ser ejecutado en Windows, iOS y Linux.

Audiencia

Para público en general, sin embargo el usuario final serán estudiantes de secundaria hasta universidad. La razón por la que el rango de los estudiantes es amplia, es que el juego apelará, para la divulgación del fenómeno migratorio, teniendo el lado emocional como medio

Las características principales que tienen los estudiantes, como usuarios finales, es el gusto por la comprensión de su entorno y de las diferentes problemáticas sociales, además de curiosidad y gusto por los videojuegos.

Gameplay

Generalidades del Gameplay

Migraciones será un juego de mesa digital en donde los usuarios escogerán a uno de los personajes disponibles, y tendrán como objetivo llegar a Estados Unidos. Será jugado por medio de turnos en donde de forma aleatoria, indicado por los dados, avanzarán hacia una casilla en una ruta lineal.

Al ser un juego serio cuyo propósito es la reflexión del fenómeno migratorio, no habrá ganadores en el sentido estricto de la palabra, sino jugadores que lleguen hacia el destino objetivo, Estados Unidos.

Además, Migraciones será multijugador en su primera versión iterativa; es decir, podrá ser jugado por más de una persona al mismo tiempo.

Experiencia de Juego

La experiencia del juego apelará hacia las emociones del jugador, por lo que se basará mucho en una narrativa contada a través de sus personajes.

Por lo tanto, tú como jugador, al igual que los demás jugadores, podrás en un inicio escoger a uno de los cuatro personajes con una historia personal. Avanzarás en las diferentes casillas en donde habrán retos o animaciones (aún en planeación) que retrasarán o impedirán el avance a EUA.

Historia y Personajes

El juego de mesa contará con 4 personajes jugables, todos ellos migrantes de diferentes nacionalidades que tienen como destino Estados Unidos.

Se planea crear seis personajes con nacionalidad guatemalteca, hondureña, salvadoreña, haitiana, cubana y un personaje internacional. Cada uno tendrá características personales y una historia contextual basada en investigaciones académicas.

Directrices del Juego

El juego presenta tres elementos que marcarán las directrices: es un juego serio cuyo objetivo no es tanto el entretenimiento sino la reflexión de una problemática. Segundo, dicha problemática es el fenómeno de la migración en tránsito en México, por lo que la narrativa empleada debe de ser seria y sustentada por expertos en el tema migratorio. Y finalmente, el lenguaje a utilizar debe de ser respetuoso y comprensible para los usuarios adolescentes, jóvenes y adultos.

Objetivo del Juego y Recompensas

El objetivo del juego es superar los diferentes retos que se presentan hacia el objetivo final, llegar a Estados Unidos. Los retos podrán detener o regresar al jugador para que tarde más tiempo en llegar o que finalmente no pueda hacerlo.

Los retos, las recompensas y las penalizaciones que pueda tener el jugador aún están en fase de conceptualización.

Mecánicas de Juego

La mecánica del juego serán similares a un juego de mesa: habrán dados que determinarán, por turnos, los movimientos de los jugadores; casillas, en cuatro rutas diferentes, en donde habrá información, castigos o premios al jugador; seis personajes jugables, con su propia historia y contexto.

Diseño de Niveles

El juego contará con un solo tablero que será la República Mexicana. Se planea aún el desarrollo de minijuegos que sirvan como retos en cada una de las casillas.

Estética del Juego y UI

La estética del juego será con dibujos sencillos y con una gama de colores pastel. Será en 2d, jugando ocasionalmente con la perspectiva dándole a ciertos elementos un falso 3d.

En cuanto a la interfaz de usuario, se plantea el uso de tres pantallas con las que el jugador interactuará constantemente.

Tareas

Actualmente el videojuego se encuentra en una fase de conceptualización. Dentro de las tareas a desarrollar se encuentran:

- conceptualización;
- diseño de la narrativa;
- diseño y desarrollo de las mecánicas de juego;
- diseño y realización de la estética;
- desarrollo de audio;
- testeo;
- evaluación.

Para la fase de conceptualización y diseño de narrativa se contará con la participación de expertos en el área. Sin embargo, para el diseño y desarrollo de mecánicas, estética, audio, testeo y evaluación, actualmente se cuenta con solo una persona.

Para un primer prototipo jugable se estima un costo de \$25,000.00, para 4 meses de desarrollo. Debido a que actualmente la conceptualización, diseño, desarrollo, y testeo lo realiza una sola persona, se pide apoyo de prestadores de servicio social del área de informática o animadores, mismo que ayudaría a agilizar el desarrollo.