

LA SALLE MOLLERUSSA
Cicles Formatius Grau Superior
Desenvolupament d'Aplicacions Multiplataforma
M15 Game Design

Anselmo's: Urban Odyssey

Document de disseny

Miró Galceran, Marc

Data de lliurament: 21/05/2024

ÍNDIX

1.	Introducció.....	3
2.	Concepte del joc.....	3
2.1.	Característiques principals	3
2.2.	Gènere.....	4
2.3.	Estil visual.....	4
3.	Mecàniques de joc	4
3.1.	Jugabilitat	4
4.	Història.....	5
5.	Personatges.....	6
5.1.	Anselmo (Personatge principal).....	6
5.2.	Quiosquero.....	6
5.3.	Capità Trinxat.....	7
5.4.	Tim	7
5.5.	Taxista.....	8
5.6.	Ciclista.....	8
5.7.	El Barquero.....	8
5.8.	Daniel Priet.....	9
5.9.	BlackVoid.....	9
6.	Mapa.....	10
6.1.	Diagrama:.....	10
6.2.	Música Zones:	10
6.3.	Paquets de Sprites:	10
7.	Missions	11
7.1.	Recollida d'objectes.....	11
7.2.	Zona Proves	11
7.3.	Caixa Fort.....	12
8.	Gestió d'escenes (Diagrama de flux)	12
9.	ANNEXOS.....	13
9.1.	Diàlegs Personatges:	13

1. Introducció

Aquest és el document de disseny del videojoc “Anselmo’s: Urban Odyssey”. Té com a objectiu principal plasmar els elements que ha d’incloure el videojoc i ha de servir com a presentació del propi.

2. Concepte del joc

Anselmo’s: Urban Odyssey és un videojoc en el que viurem la història de l’Anselmo. És el dia en que fa 10 anys, i interactuant amb la resta de personatges i fent una sèrie de proves, haurà d’adjuntar 3 components per formar l’objecte final, “El Canyó d’en Discard”.

2.1. Característiques principals

- **Interaccions amb personatges i objectes:** Les interaccions amb els diferents personatges de l’escena son clau a l’hora del desenvolupament de la història. El mateix passa amb els diferents objectes amb els que pots interactuar.
- **Referències:** És un joc ple de referències a 1r de DAM de l’any 2023-2024. Per a disfrutar completament del joc i poder entendre-les totes, cal ser d’aquest grup d’alumnes i professors.
- **Guia de diàlegs i texts:** Els diferents diàlegs dels personatges amb els que pots interactuar, seran la guia de l’usuari a l’hora de jugar al videojoc. Els diferents texts que apareixen en aconseguir un objecte, també.

2.2. Gènere

- **Joc de Rol (RPG):** Història del personatge principal que controla el jugador, completant diferents missions i proves, progressant en la narrativa de la història.
- **Subgèneres:** Aventura (exploració i búsqueda d'objectes) i Puzzles (resoldre varis puzzles per seguir poder avançant en la narrativa).

2.3. Estil visual

Anselmo's: Urban Odyssey té un format i un estil similar a un videojoc com Pokémon tradicional. Una jugabilitat on et pots moure lliurement pel mapa i en totes les direccions, amb aquell angle de càmera característic, que pot semblar un videojoc 3D sent realment 2D. La càmera sempre segueix al personatge principal.

3. Mecàniques de joc

En aquesta secció entrarem més en detall en les mecàniques del videojoc. Comentarem els pilars fundamentals de la jugabilitat i les accions que podrà dur a terme el jugador. A més, apareixerà tota la distribució del mapa i els diferents personatges del videojoc amb una llista de tots els seus diàlegs.

3.1. Jugabilitat

- **Controls:** 'Fletxes' (←, ↑, →, ↓) per moure el personatge i 'X' per interactuar amb els personatges i amb els objectes que es puguin.
- **Mobilitat:** El personatge es mourà a velocitat constant en la direcció pertinent segons la 'Fletxa' que pressioni el jugador.

- **Diàlegs:** Quan el personatge principal interactuï amb un altre personatge prement ‘X’, es mostrarà el diàleg del pertinent en una bafarada del personatge, amb un efecte d’escriptura de màquina d’escriure. A la part superior d’aquesta bafarada, apareixerà el nom del personatge amb que s’interactua i amb un color predeterminat.

Aquests diàlegs aniran variant segons el jugador vagi avançant en la història, i cada personatge dirà el seu diàleg corresponent en cada moment de la història. Els diàlegs guien en tot moment la història del videojoc, i indiquen al jugador el que ha de fer cada vegada.

- **Obtenció objecte:** Quan el personatge principal obté un objecte o el recull, apareixerà una altra bafarada amb el missatge corresponent segons quin objecte sigui.
- **Progressió del jugador:** El jugador anirà avançant completant les diferents missions que se li plantegen. Cada final de missió atorga un ‘Component’ de l’objecte final ‘El Canyó d’en Discard’.

4. Història

Els pares de l’Anselmo, el Discard i la Pants, eren jugadors de l’Antafonadors F.C. Per desgràcia, van morir quan l’Anselmo era només un nen. Avui, l’Anselmo fa 10 anys, i li espera un regal molt especial, ja que el seu pare, va voler-li deixar en herència “El Canyó d’en Discard”, un anredo que permet al seu portador executar el ‘Canyó X’.

En Discard va preparar una sèrie de missions que l’Anselmo haurà de superar per a poder obtenir els diferents components que formen “El Canyó d’en Discard”.

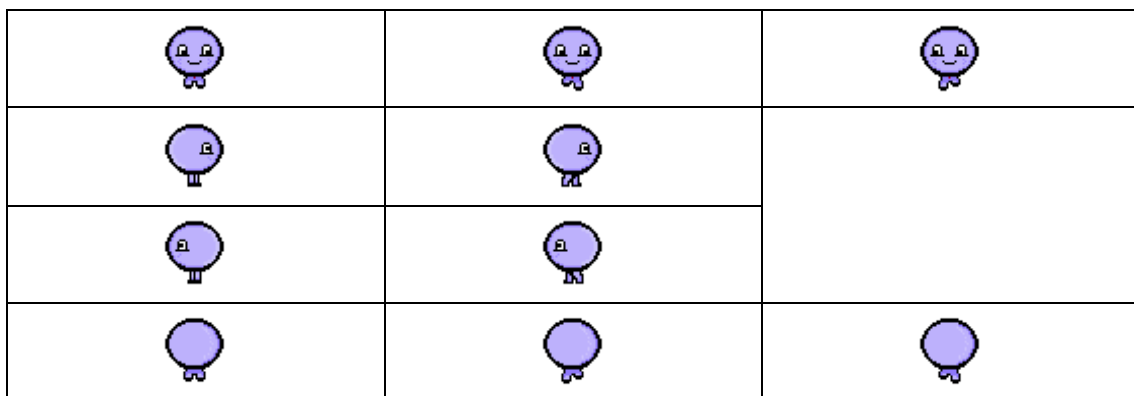
El videojoc consistirà en aconseguir completar totes les missions i aconseguir tots els components per acabar completant “El Canyó d’en Discard”.

5. Personatges

5.1. Anselmo (Personatge principal).

Descripció: Protagonista de la història i personatge que controlarà el jugador en tot moment durant el transcurs del videojoc. Interactuarà amb la resta de personatges i amb els objectes del mapa per a poder realitzar les diferents missions i proves, per acabar completant “El Canyó d’en Discard”.

Sprites:



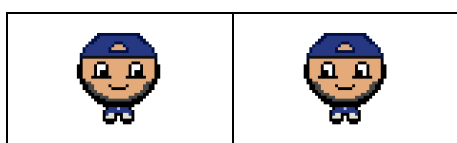
5.2. Quiosquero

Descripció: Un dels personatges més importants de la narrativa i primer personatge amb el que interactuarà l’Anselmo. Serà el seu guia durant el transcurs de la història, proposant-li missions i introduint-li altres personatges.

Ubicació: Centre Ciutat.

Missions: 1. Recollida d’objectes del mapa.
2. Caixa fort.

Sprites:



5.3. Capità Trinxat

Descripció: Un altre dels personatges més importants. Alcalde de Ciutat Pipoliana i company d'equip d'en Discard i la Pants a l'Antafonadors F.C. Proposarà a l'Anselmo la segona missió del videojoc.

Ubicació: Bosc Fuji i Vaixell.

Missions: Zona Proves ('Laberint de la UDL', 'Joc de preguntes' i 'Pescació').

Sprites:



5.4. Tim

Descripció: NPC de diàleg.

Ubicació: Carrer Major

Sprites:



5.5. Taxista

Descripció: NPC de diàleg que serveix per aconseguir un dels nombres del PIN de la prova de la Caixa Fort (3***).

Ubicació: Zona Residencial (A partir de la prova de la Caixa Fort).

Sprites:

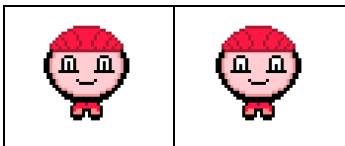


5.6. Ciclista

Descripció: NPC de diàleg que serveix per aconseguir un dels nombres del PIN de la prova de la Caixa Fort (***2).

Ubicació: Zona Residencial (A partir de la prova de la Caixa Fort).

Sprites:



5.7. El Barquero

Descripció: NPC de diàleg.

Ubicació: Zona Proves.

Sprites:

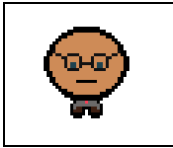


5.8. Daniel Priet

Descripció: Personatge que formula les preguntes de la prova del ‘Joc de preguntes’ de la missió de la Zona de Proves.

Ubicació: Prova ‘Joc de preguntes’.

Sprites:



5.9. BlackVoid

Descripció: Personatge que presenta i indica el funcionament de la prova de la ‘Pescació’.

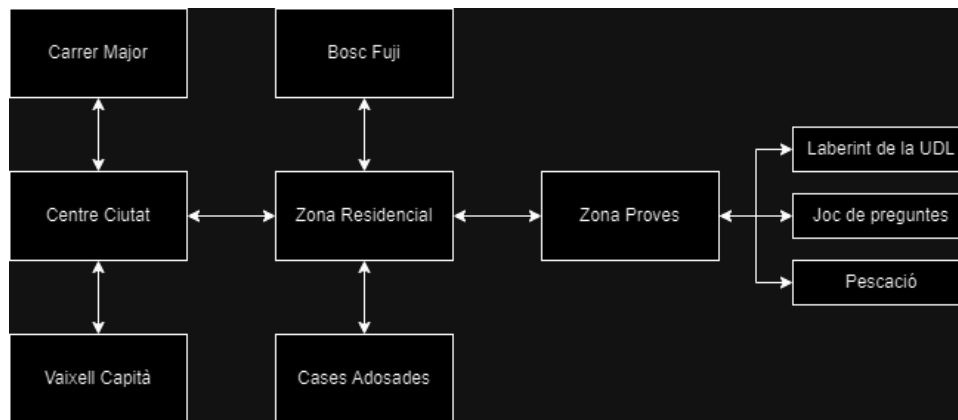
Ubicació: Prova ‘Pescació’.

Sprites:



6. Mapa

6.1. Diagrama:



6.2. Música Zones:

- Carrer Major: *Ciudad Mayólica, Pokémon Blanco y Negro.*
- Centre Ciutat: *We go hard, Otto-Matik (Only Base).*
- Vaixell Capità: *Royal Academy, Inzauma Eleven.*
- Bosc Fuji: *Monte Fuji, Inazuma Eleven.*
- Zona Residencial: *Inside a House, The Legend of Zelda.*
- Cases Adosades: *Mii Maker Theme.*
- Zona Proves: *Instituto Zeus, Inazuma Eleven.*
- Laberint de la UDL: *Gusty Garden Galaxy.*
- Joc de preguntes: *Son de Carrilhoes, João Pernambuco (Per-Olov Kindgren).*
- Pescació: *Reggaeton Base.*

6.3. Paquets de Sprites:

- GDM Japan City.
- GDM Military Base.
- GDM Mini RPG Asset Pack.
- GDM NES RPG Pirate Ship.
- Itch Dark Dimension.
- Kenney Urban.

7. Missions

7.1. Recollida d'objectes

Descipció: Missió inicial del joc, on el Quiosquero ens farà anar a buscar 2 objectes. El primer objecte serà l'Aigua Pipoliana, que es troba al pou de la zona de les Cases Adosades. El segon objecte serà ja el primer component per a formar "El Canyó d'en Discard", que es troba en una bossa de basura al Carrer Major.

7.2. Zona Proves

Descripció: Missió intermitja del joc, on el Capità Trinxat ens farà entrar a la catedral de la Citroën Berlingo, i s'hi hauran de completar 3 proves diferents, el 'Laberint de la UDL', el 'Joc de preguntes' i la 'Pescació'.

- **Laberint de la UDL:** Per sortir del laberint , prèviament s'han d'obrir totes les caixes que hi ha.
- **Joc de preguntes:** S'ha de respondre correctament a totes les preguntes que formula el Daniel Priet.

Pregunta 1: "Celebració tennistaulística".

Pregunta 2: "Hard Code".

Pregunta 3: "Break".

Pregunta 4: "nAts-eruni".

Pregunta 5: "Snivy".

- **Pescació:** Un cop el jugador ha parlat amb el BlackVoid, i hagi rebut la "Canya de Fnatic", ha de pescar a la piscina els diferents objectes que hi ha. L'objectiu final és aconseguir pescar les tres 'Gorres de Martini', Mercedes, Ferrari i Aston Martin.

7.3. Caixa Fort

Descripció: En aquesta missió el Quiosquero ens deixarà una caixa fort amb un PIN de 4 nombres a l'entrada de casa de l'Anselmo. El jugador ha de buscar les pistes pel mapa per a saber quin son els 4 nombres que desbloquegen la caixa fort. Un cop oberta, el jugador obtindrà el tercer component per formar "El Canyó d'en Discard".

Pistes:

- **Taxista:** "Tercer taxi en la primera posició" (3***).
- **Ciclista:** Endevinalla de DAM (**2).
- **Full de paper:** Objecte interactuable al Bosc Fuji (*8**).
- **Últim nombre:** Anar provant sort (**7*).

8. Gestió d'escenes (Diagrama de flux)



- **Menú Principal:** Menú amb dos botons, un per començar a jugar i un altre per sortir i tancar el videojoc.
- **Controls:** S'expliquen els controls al jugador.
- **Introducció història:** S'explica el context i la història del videojoc textualment.
- **Videojoc:** Succeeix la trama del videojoc on el jugador juga.
- **Crèdits finals.**
- **Menú Principal:** Un cop han passat els crèdits, tornes al menú principal, on el jugador pot tornar a jugar o pot sortir.

9. ANNEXOS

9.1. Diàlegs Personatges:

Quiosquero

"Bon dia, Anselmo! Com estàs? Espero que estiguis molt bé. Avui fas 10 anys, genial! El teu pare estaria molt content de poder estar amb tu en aquests moments. Escolta Anselmo, per què no em portes una miqueta d'aigua del pou, que tinc una calor de mil dimonis. Moltes gràcies mestre!!!",

"Quina set!",

"Boh! Quina aigua més bona la d'aquest poble!",

"Moltes gràcies, Anselmejador de Java!",

"Què em podries fer un altre favor? Ves al Carrer Major. Allà hi trobaràs una bossa de basura. Porta-me-la!",

"No saps on és el Carrer Major? Mecagonde' puja cap aquí a l'estanc del pato, tira cap amunt i hi faràs cap. No té pèrdua!",

"Astupendo! Has trobat el primer component!",

"Que què és aquest component? JIJIJIA.",

"Mira Anselmo, el teu pare et va voler fer un regal molt especial per quan fessis 10 anys, 'El Canyó de'n Discard'.",

"Aquest anredo et permetrà executar el 'Canyó X', tal i com feia el teu pare.",

"Per aconseguir-lo, hauràs d'ajuntar els 3 components necessaris que el formen. Ja en tens un, però els altres dos no et seran tan senzills d'aconseguir.",

"El teu pare va preparar una sèrie de proves que hauràs de superar.",

"Si no les superes, no podràs obtenir 'El Canyó de'n Discard' i no ho podràs tornar a intentar fins que no tinguis 20 anys.",

"ESPAVIL!",

"I ara xicot, ves al Bosc Fuji. Allí t'hi està esperant una persona molt especial.",

"ÁNIMOS!",

"Que tampoc no saps on és el Bosc Fuji? MARE DE DEU PORTES 10 ANYS VIVINT AQUÍ!!!! Tira cap a la Zona Residencial, i un cop hi arribis tira cap dalt. PASSA CAP ALLÀ, VA!",

"Oopaaa! Que el Capità Trinxat t'ha dit que vagis a casa seva? JIJIJIA, no és una casa com qualsevol altra.",

"Tira cap aquí baix al port i te la trobaràs de boca. ANDAVANT I SENSE POR!",

"Ieepaa Anselmo! Com? Ja vas cap a la catedral? Espero que no et trobis cap Renault Traffic.",

"La primera prova és 'El Laberint de la UDL'.",

"És un laberint on, a part de trobar-ne la sortida, hauràs d'obrir totes les caixes que hi ha per a poder sortir.",

"ÁNIMOS!",

"Com que no saps on és res del poble, ja t'ho dic jo.",

"La Zona de Proves és a la dreta de la Zona Residencial. ENFILA CAP ALLÀ!",

"Ese Anselmo! Com? Que ja has completat el pinche laberint del diablo?",

"Ets una faking bèstia!",

"Doncs ara et tocarà enfrontar-te al joc de preguntes del J.M. Llubes, però no serà ell qui te les formulí.",

"Ja m'explicaràs com et va, animal de pantano.",

"ÁNIMOS!",

"Ileepaa ese es mi Anselmo! Com? Que ja has completat la prova del 'Joc de preguntes'?",

"Però si que pilotes, no?",

"Doncs ara et queda l'última prova, la 'Pescació'.",

"Allí et trobaràs un paio més fosc que una nit amb la Berlingo, però no et preocupis, no fot re.",

"Venga xavalín, apechuga i cap allà.",

"SI JA HAS COMPLETAT TOTES LES PROVES, QUÈ COLLONS FOTS PARLANT AQUÍ AMB MI.",

"CORRE A VEURE AL CAPITÀ TRINXAT, CARALLOT!",

"Ja tornes a ser aquí? JIJJIJA veig que el Capità Trinxat t'ha enviat cap aquí ben ràpid.",

"T'he fet una mica la envolvent JIJJIJA.",

"La teva última missió serà obrir una caixa fort amb una contrasenya.",

"La contrasenya és un PIN de 4 nombres.",

"Si introdueixes correctament els 4 nombres, se t'obrirà la caixa automàticament.",

"Quan l'aconsegueixis obrir, agafa el que hi trobis a dins i porta-m'ho.",

"T'he deixat la caixa a l'entrada de casa teva King de Kings.",

"ÁNIMOS, XICOTOT!",

"Sheeeeeeeesh! Has pogut obrir la caixa!",

"Quina absoluta barbarity!",

"Això vol dir que ja tens els tres components, i que per tant, ja pots forjar 'El Canyó de'n Discard'!",

"Ves a veure al Capità Trinxat. Ell te'l forjarà i t'ensenyarà a utilitzar-lo.",

"Ha sigut un plaer compartir amb tu aquests moments, Anselmo. Bon Nadal i bones festes.",

Capità Trinxat

"Hola Anselmo, t'estava esperant.",

"Soc el Capità Trinxat, alcalde de Ciutat Pipoliana.",

"Suposo que el Quiosquero t'ha posat al dia de tot.",

"Normal, no calla ni sota l'aigua aquell astimbat.",

"Jo seré qui et guiarà a que puguis aconseguir 'El Canyó de'n Discard'.",

"Per què jo?",

"Anselmo, el teu pare i jo érem companys d'equip a l'Antafonadors F.C.",

"Ell era el davanter estrella, i jo el porter imbatible.",

"Érem un dúo com Mark Evans i Áxel Blaze.",

"Amb la teva mare, la Pants, també érem companys d'equip, de fet, tots tres teníem una supertècnica conjunta, la 'Ruptura de DAM'.",

"I al ser tant bons amics i companys d'equip, el teu pare em va demanar que fos jo qui et guiés a aconseguir 'El Canyó de'n Discard'.",

"Per tant, ampesem ja, que tant xarrar semblo el Quiosquero collon.",

"T'espero a casa meva. És al port, ja faràs cap.",

"Bueno Anselmo, ha arribat el moment en que t'expliqui com pots aconseguir el següent component per formar 'El Canyó de'n Discard'.",

"Has d'anar a la Zona de Proves, i allí entrar a la Catedral de la Citroën Berlingo.",

"Un cop allà, et trobaràs diferents proves extremadament pipolianes.",

"Un cop les hakis completat totes, vine'm a veure.",

"Molta sort, Anselmo, que com diria el Babui, la necessitaràs.",

"Si tens algun dubte de com fer una prova, parla amb el Quiosquero abans de començar-la. Aquell home ho xarra tot.",

"Has completat 1/3 proves. Torna quan les hakis fet totes.",

"Has completat 2/3 proves. Torna quan les hakis fet totes.",

Ciclista

"Si vas amb bici recorda: No vagis a fer senderisme.",

"Xato, ja en fot de vegades que passes per aquí eh! Parlem una mica, va.",

"Ahir un coleguilla em va dir una endevinalla espectacular.",

"Atento que voy.",

"A la classe de DAM, hi ha hagut una fila on el nombre d'alumnes asseguts ha disminuït. El nombre és les persones actuals, i la posició és les persones inicials. Què et sembla?"

El Barquero

"Has escoltat mai als àngels batre les seves ales?",

"NOO? Vols que et porti a la solitud eterna o què!?"