

Vuela!

Documento de diseño de videojuego *Serious Creative*

Versión 1.0 - 24 de noviembre de 2019

Resumen

Género: Arcade y Puzles

Plataforma: PC

Público objetivo: PEGI +3

Descripción

Vuela! es un juego serio de género arcade y puzles en el que el jugador se pondrá en la piel de un viajero o de un trabajador de un aeropuerto.

La tecnología que se usa es Unity y uAdventure.

Logotipo y portada del juego



Ilustración 1. Pantalla de inicio del juego

Versiones del documento

Versión 1.0 - 24 de noviembre de 2019

Tabla de contenidos

Resumen	1
Descripción	1
Logotipo y portada del juego	1
Versiones del documento.....	2
Aspectos generales	3
Vista general.....	3
Menús y modos de juego	4
Interfaz y control.....	4
Jugabilidad.....	4
Mecánica.....	4
Dinámica	5
Estética	6
Contenido	6
Historia.....	6
Referencias.....	6

Aspectos generales

Vuela! es un juego serio de género arcade y puzzles en el que el jugador se pondrá en la piel de un viajero o de un trabajador de un aeropuerto.

Consta de tres minijuegos:

1. Desde el punto de vista del viajero, el jugador tendrá que completar una maleta con los objetos necesarios para el viaje en un orden determinado, por ejemplo, primero la ropa, después los objetos de aseo... El orden se basa en la necesidad de tener más o menos el objeto a mano, yendo de menos a más. Se podría ver como un tetris.
2. Desde el punto de vista del trabajador, el jugador tendrá que decidir si un viajero puede acceder al avión o no según unas determinadas características, por ejemplo, si llega tarde, si tiene pasaporte o si el contenido de la maleta es adecuado.
3. Por último, tenemos un cuestionario sobre diversas situaciones que se pueden dar en un viaje. Esto decidirá la puntuación del jugador.

Vista general



Ilustración 2. Menú de minijuegos

Menús y modos de juego

Cuenta con diversos menús sencillos. La pantalla inicial, la cual dirigirá al jugador al menú principal. Este menú tendrá 3 botones que inician los diferentes modos de juego. Por último, se encuentra la ventana de los créditos.

Interfaz y control

“Vuela!” se juega principalmente con el ratón del ordenador, al estilo “point & click”, con el uso esporádico del teclado. Cada minijuego cuenta con una jugabilidad propia definida en profundidad en los apartados de jugabilidad y mecánica.

La interfaz es muy minimalista durante la partida, carente de textos y wrappers no-diegéticos, más allá de unas vidas en la esquina de la pantalla, que distraigan de los elementos de juego.

Jugabilidad

Como se ha nombrado anteriormente este es un juego arcade y de puzzles. Las mecánicas y dinámicas que se explicarán a continuación recordarán a juegos como Profesor Layton y la Caja de Pandora, y a Papers Please.

Mecánica

El título cuenta con tres minijuegos diferentes, y por ende, con mecánicas muy diferenciadas entre ellos, las cuales detallamos a continuación:

- [NOMBRE MINIJUEGO MALETA]
 - El jugador puede coger los elementos del equipaje pulsando sobre ellos con el botón izquierdo del ratón
 - El jugador puede mover por la pantalla el elemento seleccionado desplazando el cursor del ratón
 - El elemento seleccionado se puede rotar con las flechas del teclado
 - El jugador puede colocar el elemento seleccionado en diversas posiciones dentro de la maleta al pulsar el botón izquierdo del ratón.
 - El jugador puede dejar fuera de la maleta los elementos que considere apropiados



Ilustración 3. Supuesto de la pantalla del minijuego 1

- **[NOMBRE MINIJUEGO PAPERS PLEASE]**
 - *El jugador puede revisar a través de la pantalla el equipaje del viajero que pase por el control*
 - *El jugador puede revisar el pasaporte y el billete del viajero actual al pulsar sobre ellos*
 - *El jugador puede dar paso o denegarlo al viajero que llegue al punto de control, al pulsar sobre la opción correspondiente en la pantalla.*

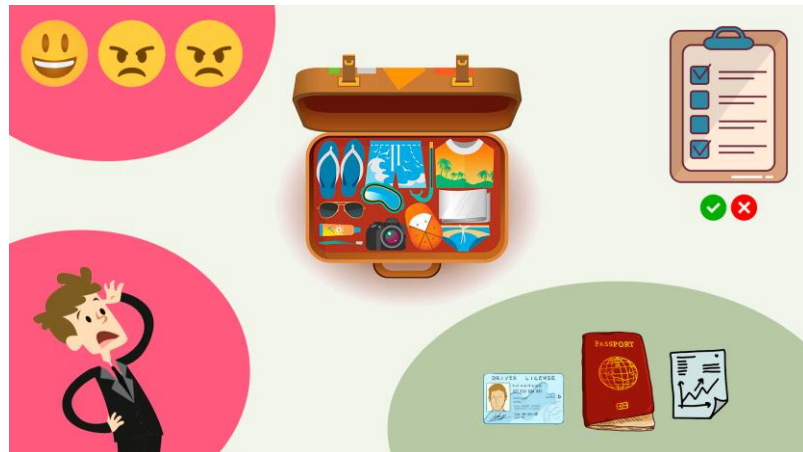


Ilustración 4. Supuesto de la pantalla del minijuego 2

- **[NOMBRE MINIJUEGO TEST]**
 - *El jugador puede responder a las preguntas seleccionando una respuesta, de varias disponibles, con el cursor del ratón*

Dinámica

“Vuela!” busca educar a los jugadores en las buenas prácticas de viaje y el conocimiento de las normas comunes de viaje en los aeropuertos.

Para completar el juego es necesario superar primero los dos minijuegos principales, y luego una prueba final que pone a prueba los conocimientos adquiridos por el jugador.

Como cada minijuego cuenta con una jugabilidad diferenciada, las dinámicas que surgen durante la partida son también diferentes, y se producen de la siguiente manera:

- **[NOMBRE MINIJUEGO MALETA]**
 - *El jugador intentará colocar los elementos del equipaje de tal forma que encajen correctamente y se aproveche bien el espacio*
 - *El jugador dejará fuera los objetos de los que conozca que no se pueden introducir en los aviones (no válidos)*
 - *Cada objeto válido que vaya dentro del equipaje al cerrar la maleta se considerará como “correcto”*
 - *Cada objeto válido que se quede fuera de la maleta por una mala organización del espacio se considerará como “incorrecto”*
 - *Cada objeto no válido que esté dentro de la maleta al cerrarla se considerará como “incorrecto”*
 - *Si el jugador suma tres “incorrectos”, se considerará el minijuego como fallido y deberá repetirse desde el principio*

- **[NOMBRE MINIJUEGO PAPERS PLEASE]**
 - *El jugador revisará a cada pasajero los distintos elementos necesarios para pasar por el punto de control de un aeropuerto (pasaporte/identificación, tarjeta de embarque, equipaje) antes de tomar una decisión*
 - *El jugador dejará pasar a aquellos pasajeros que considere que cumplen con las normativas de viaje típicas de los aeropuertos*
 - *El jugador denegará el paso a aquellos pasajeros que consideren que vulneran cualquiera de las normativas de acceso típicas de los aeropuertos*
 - *Cada pasajero válido (cumple las normas) que se deje pasar se considerará como “acierto”*
 - *Cada pasajero no válido (incumple normas) que no se deje pasar se considerará como “acierto”*
 - *Cada pasajero válido que erradamente no se deje pasar se considerará como “fallo”*
 - *Cada pasajero no válido (incumple normas) que se deje pasar se considerará como “fallo”*
 - *Si el jugador suma tres “fallos”, se considerará el minijuego como fallido y deberá repetirse desde el principio*
- **[NOMBRE MINIJUEGO TEST]**
 - *El jugador elegirá las respuestas que más concuerden con su conocimiento sobre las normativas y las buenas prácticas de cara a los viajes*
 - *El jugador cuenta puede cometer hasta tres fallos antes de fallar el test*
 - *El jugador completará el juego si logra terminar el test con tres fallos o menos*

Estética

Gráficos de estilo cartoon con sprites que emplean una paleta de colores sólidos muy vivos, que saltan a la vista. Los menús son sobrios y minimalistas, para facilitar su uso, y la interfaz general está carente de textos que puedan estorbar al jugador durante la partida.

Contenido

Historia

Un turista aprende a preparar su próximo viaje en avión desde la confección del equipaje hasta los controles de seguridad y las normativas de vuelo internacionales, todo ello a través de los juegos y las preguntas

Referencias

- *Tetris*
- *Profesor Layton y la Caja de Pandora*
- *Papers Please*