

GDD 1 Hoja

Integrantes:

Escudé, Nicolás.

Oller, María Josefina.

Buendía, Pablo.

Materia: Ingeniería en Videojuegos

Fecha de entrega: 23 de junio de 2022

Facultad de Ingeniería - Universidad Nacional de Mar del Plata

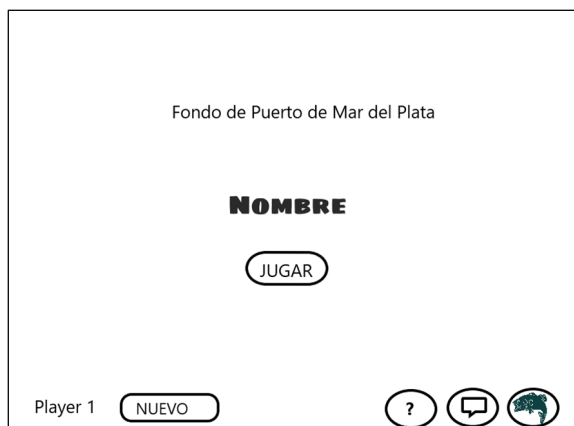
Título del juego

Mardel Puerto

Sistemas de juego previstos

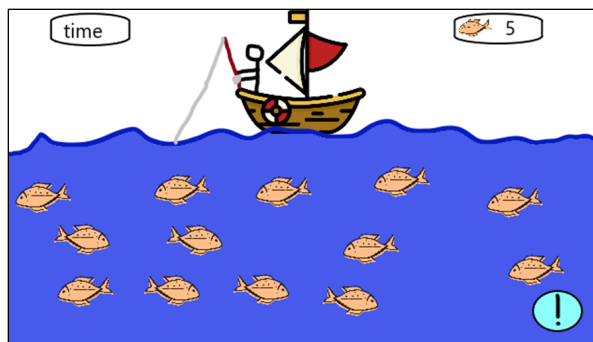
El jugador es un joven empresario que tiene ganas de emprender negocios en el puerto. Empezará el minijuego de lancha, para luego seguir cumpliendo los pedidos de los restaurantes típicos del puerto en el minijuego de pesca. El jugador vender los peces capturados en el restaurante, por monedas, para comprar anzuelos y coleccionables. Si se queda sin anzuelos y no tiene monedas (criptofishes), el jugador puede ayudar al lobo Lino, a escapar de ser capturado, en el minijuego de escape de lobo.

Al comenzar el juego se encuentra con el menú principal. En este menú, el jugador tiene la posibilidad de elegir, jugar, pedir ayuda o ver los créditos. El jugador tendrá que escribir su nombre para guardar el progreso o directamente elegir una nueva partida.



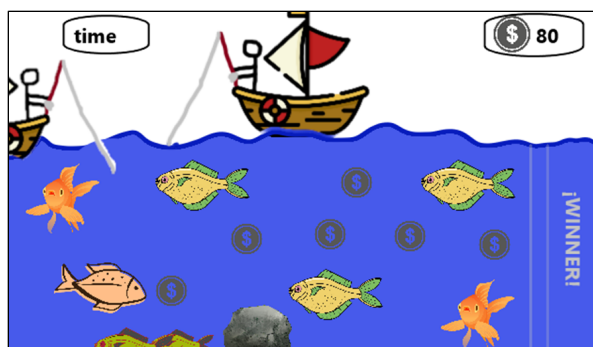
Boceto del menú principal

Al seleccionar el botón de “JUGAR” en este menú, accede al mapa general (el centro del Puerto), en el cual estarán diferentes minijuegos, la tienda y el restaurante. En la tienda se compran coleccionables clásicos del puerto de Mar del Plata y anzuelos. En el restaurante el jugador vende sus pescados por monedas.



Primer boceto del minijuego de la pesca

En el minijuego de pesca, el jugador tiene a su disposición una cantidad de anzuelos que compró previamente. Debe usarlos para capturar los peces que le fueron indicados en la orden. Si cumple con la orden, gana el nivel y puede conservar los pescados que capturó. De lo contrario, se quedará sin anzuelos y debe volver al mapa para comprar más.



Primer boceto del minijuego del escape de lobo

El minijuego del escape del lobo consiste en una perspectiva de desplazamiento lateral, donde el jugador toma el rol del lobo Lino que escapa de barcos que intentan capturarlo. La pantalla se va moviendo hacia la derecha mientras el jugador puede mover al animal hacia cualquier lado de la pantalla. El jugador no debe chocar con obstáculos

como roca o basura. Una vez pasado un tiempo, el animal llega a la línea de meta y gana el juego. El jugador junta monedas en el proceso. De recibir demasiados impactos por el barco o los obstáculos, el jugador pierde y debe comenzar de nuevo.



Primer boceto del minijuego de obstáculos

El tercer minijuego es un juego de obstáculos donde el jugador de perspectiva aérea. El jugador maneja una lancha evadiendo obstáculos hasta que supera la prueba.

Edad de los jugadores

Orientado a mayores de 12 años.

Calificación legal prevista

Apta para todo público.

Modos de juego

Modo de un jugador

USP del juego

- Modalidades variadas de juego
- Centrado en la historia y en las características del puerto de Mar del Plata
- Para amantes del mar, de la pesca y de la cocina

Productos que compiten con el propuesto

Juegos como el Fishing Break, el Go Fish, son juegos que permiten que un jugador pesque peces. Pero no involucran una temática de puerto, ni tampoco ofrecen otra variedad de juegos como el de lobo o el de la lancha.