

GDD 10 Hojas

Integrantes:

Buendía, Pablo.

Oller, María Josefina.

Escudé, Nicolás.

Materia: Ingeniería en Videojuegos

Fecha de entrega: 23 de junio de 2022

Facultad de Ingeniería - Universidad Nacional de Mar del Plata

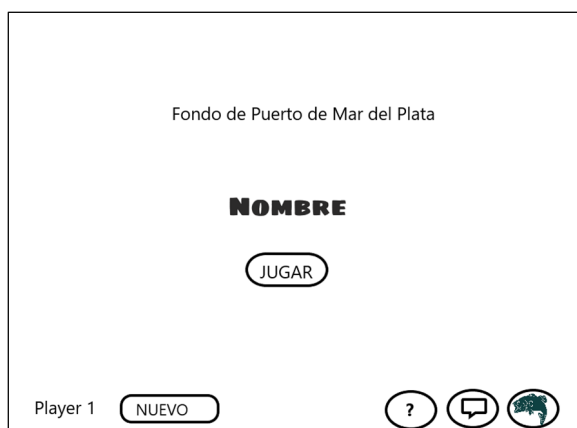
Título del juego

Mardel Puerto

Sistemas de juego previstos

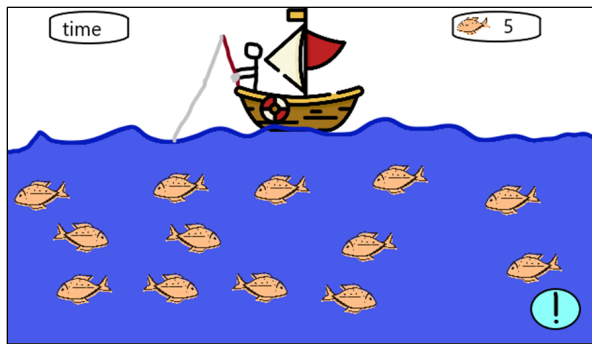
El jugador es un joven empresario que tiene ganas de emprender negocios en el puerto. Empezará el minijuego de barco de exploración, para luego seguir cumpliendo los pedidos de los restaurantes típicos del puerto en el minijuego de pesca. El jugador venderá los peces capturados en el restaurante, por 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.



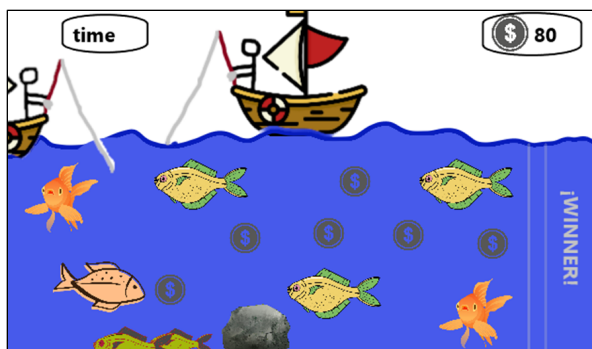
Boceto del menú principal

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

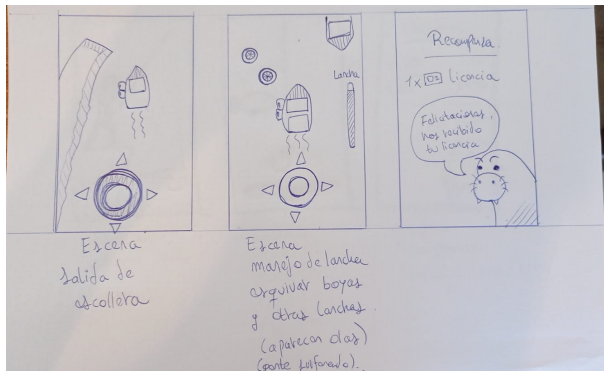
En el minijuego de pesca, el jugador tiene a su disposición una cantidad de anzuelos que compró previamente. Debe usarlos para capturar los peces que le fueron indicados en la orden. Si cumple con la orden, gana el nivel y puede conservar los pescados que capturó. De lo contrario, se quedará sin anzuelos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

El tercer minijuego es un juego de obstáculos donde el jugador tiene una perspectiva aérea. El jugador maneja un barco de exploración 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 del barco de exploración.

Fecha proyectada de lanzamiento

30 de junio de 2022.

Página 2:

Resumen de la historia de juego

El jugador es un joven empresario que tiene ganas de emprender negocios en el puerto de la ciudad de Mar del Plata. Al llegar se encuentra con el lobo Lino, quien lo ayudará y lo acompañará a lo largo de la aventura. Al jugar a los minijuegos, el jugador conoce los distintos aspectos y especies que componen el puerto.

El empresario tiene la oportunidad de tener su propio barco y de integrarse en la comunidad portuaria, pescando los peces y vendiéndolos en el restaurante o ayudando al lobo Lino a juntar monedas.

Al juntar suficientes monedas, el empresario logra comprar los coleccionables más preciados del puerto de Mar del Plata. Esto no representa el fin, sino un hito más en su historia, pues el empresario forma parte ahora de la vida diaria del puerto, por lo que la aventura sigue hasta dónde esa persona quiera.

Flujo de juego

El juego comienza con el minijuego de exploración, el que permite al jugador recolectar una cantidad de anzuelos necesaria para empezar con el siguiente minijuego, el de pesca.

Este minijuego pone al jugador al control de un barco que tiene que salir desde el puerto de Mar del Plata, posteriormente al salir a mar abierto tiene que llegar al lugar adecuado para pescar evitando los obstáculos que se le presenten. Así, este minijuego está dividido en dos fases, la de exploración y la de obstáculos.

El jugador se puede mover de forma lateral durante la primera fase, y ganará un movimiento libre omnidireccional durante la segunda fase. La vista será aérea apreciando así el puerto y los obstáculos que se presenten.

A su vez, existen recompensas al jugar este minijuego, este provee anzuelos que podrán ser recogidos por el jugador y también una serie de cuadros que deberá recuperar para recibir una recompensa.

Una vez jugado el juego de exploración, el jugador puede empezar a jugar el minijuego de pesca.

Sobre el juego de pesca, el jugador primero recibe indicaciones y ayudas del lobo Lino. Al comenzar el juego, el jugador puede ver en la pantalla los peces a capturar, junto con la cantidad requerida y los anzuelos disponibles.

El jugador se mueve en forma horizontal y elige soltar uno de los anzuelos que tiene a disposición para capturar a los peces, si captura uno se muestra la especie capturada en el panel superior derecho. Al capturar a todos los peces requeridos por la orden, el jugador gana

el nivel, este se detiene y se queda con los peces capturados. También puede pausar el juego o volver al mapa principal, pero no tiene derecho a conservar los peces capturados, ya que no ha cumplido con la orden.

Al terminar el juego de pesca, el jugador, al ir al restaurante, donde tiene a su disposición un mostrador que le indica los peces disponibles para vender y el precio de cada uno. Se puede vender cada pez por ese importe, y el precio se añade a las monedas disponibles para el jugador. El jugador puede entonces volver al mapa para seguir jugando.

Una vez jugado el juego de pesca, el lobo Lino aparece en el mapa y le pide ayuda al jugador para efectuar el escape de un amigo suyo, también un lobo marino.

Si el jugador elige aceptar ayudar al lobo Lino, primero recibe unas indicaciones del lobo Lino. Al comenzar el juego de escape de lobo, el jugador puede elegir cualquier nivel, ya sea, fácil, medio o difícil.

El jugador se mueve en forma horizontal y/o vertical para esquivar el obstáculo que es la red que cae arriba sobre el mar, y a su vez, el mismo jugador tiene fuerza de gravedad, por lo que, tiene que moverse para no tocar el suelo. Inicialmente, tiene tres vidas, si se choca con la red o con el suelo, pierde una vida. Durante el transcurso del juego, aparece una caja de salud que, al ser recogida, le suma una vida más. Si el jugador no tiene más vidas, pierde el juego y se queda con la cantidad de monedas recolectadas. Si llega a la línea de fin, gana el juego junto con la cantidad de monedas recolectadas y además, por haber ganado el juego, se le suma una cantidad determinada de acuerdo al nivel elegido.

El jugador puede volver a jugar dicho juego eligiendo el nivel que desee. También puede jugarlo más adelante tantas veces como desee para juntar monedas. Este juego es una buena alternativa para juntar monedas necesarias para la tienda.

Desde el mapa el jugador también puede acceder a la tienda, donde se muestra la cantidad de monedas disponibles para gastar. Aquí puede elegir gastar las monedas en anzuelos, necesarios para jugar al juego de pesca, gastar en alguna mejora para el barco del juego de exploración, o comprar algún coleccionable. Estos coleccionables son opcionales, tienen un importe bastante mayor que los anzuelos, y sirven como un objetivo a alcanzar a largo plazo por el jugador.

Página 3:

Descripción del lobo:

El lobo marino representa a uno de los animales típicos que se encuentran en el puerto de Mar del Plata. Como tal, se maneja de forma horizontal y/o vertical a lo largo de la pantalla. Sus habilidades consisten en su velocidad y su agilidad, necesarias para esquivar cualquier obstáculo que haya en el mar y a su vez, para recolectar monedas durante el camino. Su principal misión consiste en escapar de los obstáculos y llegar sana y viva al final del juego.

Descripción del barco explorador:

El barco representa a una de las típicas “lanchitas amarillas” que se encuentran en el puerto de Mar del Plata, puede o no ser el mismo barco que será el barco pescador. Este puede moverse lateralmente durante la fase de exploración y ganando un control libre para la fase de mar abierto. El barco debe zarpar del puerto para llegar a mar abierto, asegurándose de no sufrir muchos daños y así poder alcanzar el punto óptimo para pescar mientras recoge anzuelos que encuentre. El barco solo cuenta con la habilidad de moverse y lo hará al arrastrar el dedo por la pantalla siguiendo este movimiento.

Descripción del barco pescador:

El barco representa a una de las típicas “lanchitas amarillas” que se encuentran en el puerto de Mar del Plata. Como tal, se maneja de forma lateral a lo largo de la pantalla y no puede moverse en forma vertical. Su habilidad consiste en soltar un anzuelo que se encarga de pescar a los peces cuando chocan contra él. Su principal misión consiste en cumplir con las órdenes de los restaurantes, y traer los mejores peces para que puedan ser preparados por ellos.

Página 4:

Géneros del juego, Interacción del jugador con el juego y descripción de los eventos inmersivos más importantes:

El juego está dividido en niveles, y una vez superado el nivel de exploración, se puede seguir jugando a cada nivel de manera independiente. El gameplay es rígido, ya que el jugador debe seguir las reglas de cada minijuego. El género del juego es de acción, ya que cada minijuego tiene una condición de victoria específica. Los eventos inmersivos más importantes son al finalizar los minijuegos, el minijuego de exploración, el de pesca y el del escape de lobo: llegar al punto de pesca, luego del juego de exploración, volver al puerto a vender los pescados y enterarse del lobo en peligro, luego del juego de pesca y rescatar al lobo luego del juego del escape de lobo.

Página 5:

El mundo del juego, el puerto:

El juego transcurre en el puerto de Mar del Plata, uno de los puertos pesqueros y turísticos más importantes de Argentina. Para elegir a dónde ir, el jugador tiene a su disposición un mapa del puerto para seleccionar los distintos niveles, la tienda y el restaurante. Cada zona representa una actividad comercial o económica del puerto, como la pesca, la gastronomía o la venta de recuerdos.

A su vez, antes de comenzar los niveles, el jugador interactúa con el lobo Lino, quien le da indicaciones y ayudas antes de comenzar cada nivel. También el lobo Lino funciona como un recordatorio para motivar al jugador a gastar monedas en la tienda o a jugar al juego del escape de lobo para recolectar monedas.

Página 6:

Inmersión del juego:

Varios de los fondos del juego, como los del menú de inicio, los del restaurante, el de la tienda y demás, usan imágenes del puerto reales, lo que añade inmersión.

Los niveles incorporan música y efectos de sonido al interactuar o capturar con algún pez o moneda.

El mapa de juego, a su vez, representa una visión panorámica de las distintas áreas del puerto, lo que le da una visión unificada y presenta al juego como una única experiencia en lugar de varias separadas.

El lobo Lino, al dar consejos y ser un personaje jugable por su cuenta, aporta un valor de carisma al juego, al representar un personaje amigable.

Página 7:

Mecánicas del juego:

El jugador, al comenzar el juego, debe elegir un nombre para persistir sus datos y sus logros. Solo entonces puede seguir con el resto del juego.

El mapa principal se compone de distintas áreas con botones, donde cada uno permite acceder al nivel en cuestión, a la tienda o al restaurante.

En el nivel de exploración, se tiene una vista aérea del puerto, del barco y de los obstáculos, el jugador puede moverse arrastrando el dedo, puede chocar contra el entorno o los obstáculos, puede recoger objetos al tocarlos como pueden ser los anzuelos o los cuadros.

Al chocarse con un obstáculo, el barco irá perdiendo integridad (vida) por cada golpe dependiendo de cuánto mejor esté. Si el barco es destruido, se perderá el nivel y habrá que empezar de nuevo. Si se aguanta el tiempo suficiente para llegar al punto de pesca, el jugador ganará el minijuego y todos los recursos que haya recolectado.

El juego del escape de lobo está visto desde una perspectiva lateral, donde el jugador es representado por el lobo marino gris. Dispone de un indicador de la cantidad de vidas y también de la cantidad de monedas.

Al comenzar el juego, se selecciona el nivel que desea el jugador. Los peces se van generando y avanzando de una punta a otra, ya sea de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, de forma recta. Cada tamaño y velocidad se genera de forma aleatoria.

Los obstáculos, que son varios tipos de red, se van generando y avanzando desde la línea del mar hacia el suelo, ya sea de arriba a abajo. Cada tamaño de la red se genera de manera aleatoria.

La caja de salud se genera de manera aleatoria en cada determinado tiempo. Generalmente, aparece una vez dicha caja de salud en todos los niveles. Sin embargo, puede suceder que por el determinado nivel, aparece más de una vez la caja de salud durante el transcurso del juego.

Las monedas se van generando de manera aleatoria durante el transcurso del juego. Cada moneda vale 1.

El jugador se mueve, con el control figurado en el juego, para recolectar monedas y esquivar las redes. Además, tiene que moverse para no tocar el suelo. Si el jugador toca el suelo o alguna red, pierde una vida. Si el indicador de vidas es 0, el jugador pierde el juego y suena la música junto con el cartel que dice "Perdiste :(". Si el jugador llega a la línea de fin con el indicador de vidas mayor a 0, el jugador gana el juego y se proyecta un mensaje victorioso con una música victoriosa.

El jugador puede pausar o volver al mapa principal en cualquier momento, pero si lo hace antes de ganar el juego, no conserva las monedas que ha recolectado.

El juego de pesca está visto desde una perspectiva lateral, donde el jugador, representado por el barco amarillo, se ubica en la parte superior del nivel. Dispone de un indicador de anzuelos, peces a capturar y un panel informativo donde se publican los tipos de peces capturados.

Al comenzar el juego, se genera una orden, donde el nivel selecciona dos especies de peces y una cantidad aleatoria a capturar, los cuales son informados en el panel.

Los peces se van generando y avanzando de una punta del nivel a otra, ya sea de izquierda a derecha o derecha a izquierda, en línea recta. Cada tamaño y velocidad se genera de forma aleatoria, si bien los peces que fueron designados como objetivo por el nivel se generan con tamaños más pequeños y velocidades más fuertes que el resto.

El jugador genera un anzuelo con el botón de acción. Este se genera a la altura del barco y cae en forma vertical a una velocidad media. Al impactar con cualquier pez, lo captura y desaparece, así como el pez “pescado”. Este evento se informa en el panel de información, informando la especie capturada. De ser una especie que corresponde a los objetivos del nivel, se actualiza el panel de peces objetivo capturados.

Al capturar la cantidad requerida de las dos especies objetivo, el nivel termina, y el jugador escucha una música de victoria junto con un mensaje congratulatorio. El nivel se detiene, y el jugador debe volver al mapa principal para continuar con el juego.

El jugador puede pausar o volver al mapa principal en cualquier momento, pero si lo hace antes de ganar el nivel, no conserva los peces que ha capturado.

Página 8:

Personajes enemigos:

En el caso del juego del escape de lobo, se cuenta con dos enemigos, las redes y el suelo.

- Redes: Caen desde arriba y bajan hacia el suelo. Si se chocan con el lobo, este perderá una vida.
- Suelo: El propio suelo puede generar una amenaza para el lobo marino si se choca contra él, ya que hará que el lobo pierda una vida. El suelo es completamente estático.

En el caso del juego de pesca, no tiene personajes considerados enemigos. El jugador es presentado con una orden a superar (capturar determinados peces).

En el caso del juego de exploración, se cuenta con tres enemigos, los lobos, los barcos y el entorno:

- Lobos: Los lobos marinos estarán en el agua tranquilamente, no se moverán, pero reducirán la integridad del barco si se los choca. Son pacíficos y no interactúan por sí mismos con el jugador.
- Barcos: Al salir del puerto nos encontraremos con varios barcos que estarán volviendo al puerto, si se chocan con el barco este perderá integridad. Los barcos aparecen en la parte superior de la pantalla y tienen distintos tamaños y velocidades.
- Entorno: El propio puerto puede generar una amenaza para el barco si se choca contra él, ya que hará que el barco pierda integridad. El entorno es completamente estático.

Página 9:

Películas o escenas:

Las principales escenas las componen las del lobo Lino, el cual habla con el jugador en distintos puntos del juego:

- Al comenzar el juego, dándole indicaciones acerca del mapa y de los niveles.
- Al comenzar el juego de exploración, donde le explica al jugador los objetivos y lo anima a completar el nivel.
- Al comenzar el juego de pesca, dónde explica las reglas del juego al jugador y lo anima a completar el nivel.
- Al comenzar el juego del escape de lobo, donde explica las reglas del juego al jugador y lo anima a completar el nivel.
- Durante el transcurso del juego, cuando el jugador tiene una alta cantidad de monedas, el lobo Lino motiva al jugador a gastar sus monedas en la tienda, sobre todo, en comprar los coleccionables típicos del puerto de Mar del Plata.
- Durante el transcurso del juego, cuando el jugador tiene una baja cantidad de monedas, el lobo Lino lo invita a jugar al juego del escape de lobo para recolectar monedas.
- Durante el transcurso del juego, cuando el jugador no tiene más anzuelos, el lobo Lino lo invita a comprar anzuelos en la tienda.

Página 10:

Material extra o atajos del juego:

El principal material extra son los coleccionables disponibles para que el jugador compre después de ganar suficientes monedas en el juego de pesca y en el juego de escape de lobo. También se cuenta con coleccionables secretos como los cuadros en el juego de exploración que permite ganar monedas rápidamente y la mejora del barco que permite recibir más golpes sin morir.