



~PLOBO~



kulenga  
STUDIOS

## **MIEMBROS:**

Francisco Miguel Galván

Sheila Julvez

Cristina Mora

José Moreno.

# ÍNDICE

- Estructura grupal
- Estudio
- Juego
- Descripción
- Público Objetivo
- Estatua elegida
- Género del videojuego
- Cámara
- Mecánicas:
  - Jugador
  - Escenario
  - Obstáculos
- Diseño de Niveles
- Dinámica
  - Progresión
- Estética
  - Recursos
- Descripción partida típica
- HUD
  - Mockup
  - Elementos y funcionamientos
- Menú
- Historia y narrativa
- Personajes y enemigos
- Objetos
- Referencias

**ESTRUCTURA DEL GRUPO:** Tras una deliberación un tanto extensa, se ha llegado a la conclusión de adoptar una estructura del grupo sin una jerarquía preestablecida, es decir, seguir una estructura democrática donde nadie destaca por encima de otro y se llega a un acuerdo concreto sobre las diferentes tareas que acontecen al proyecto.

**NOMBRE DEL ESTUDIO:** *Kulenga Studios*

**NOMBRE DEL JUEGO:** Plobo



**DESCRIPCIÓN:** Nuestro juego es un plataformas, más concretamente un runner en el que tendremos que repartir comida evitando que los vehículos que circulan por la carretera nos atropellen. El juego estará dividido en varios niveles y estos tendrán dinámicas (como vehículos con características propias) y estéticas diferenciadas con respecto a los demás niveles. Al terminar cada nivel, al jugador se le dará la opción de escoger entre distintas opciones de diálogo con el cliente. Dependiendo de lo que escoja se le recompensará económicamente en mayor o menor medida. Este dinero será usado entre niveles para mejorar nuestras estadísticas de cara al gameplay o cambiar nuestra ropa.

**Este trabajo es académico, no tenemos ninguna intención de sacar crédito con el proyecto, es meramente educativo.**

## PÚBLICO OBJETIVO

**Edad:** +7

**Perfil de jugador:** El perfil de nuestro jugador encaja en personas tanto jóvenes adolescentes como adultos que quieran verse envueltos en una **narrativa** curiosa y poco común. Nuestro público objetivo también disfrutará de lo **divertida** que es la experiencia. Sobre todo buscamos un público abierto a afrontar **retos** que atentan contra los nervios.

A su vez, al ser un juego con una narrativa tan fácil de seguir y unas mecánicas tan intuitivas, los **jugadores casuales**, que no tienen tanto bagaje en el mundo del videojuego, pueden encontrar en nuestro juego una muy buena experiencia.

## ESTATUA ELEGIDA



### Niña en patines de Getafe.

Hemos querido hacer un homenaje a todos esos trabajadores de las compañías que se dedican a repartir comida de terceros, ya que últimamente están saliendo noticias de explotación laboral. Queremos visibilizar la historia de estos héroes y heroínas en nuestra experiencia de juego.

## GÉNERO DEL VIDEOJUEGO

Plobo se encasilla en dos géneros característicos:

- **Aventura**: Debido a su enfoque en la historia y en su forma de avanzar niveles para ir desentramando la historia.
- **Estrategia**: Ya que habrá elementos que nos exigirán pensar con rapidez nuestros siguientes pasos para que estos sean correctos.
- **Simulación**: Al contar con la experiencia inversiva de la elección de diálogos, nos sumergimos en la vida e historia de nuestra protagonista Wenge.

## CÁMARA

- La cámara tiene vista cenital, se ve en todo momento desde arriba con un ángulo perpendicular al suelo y se orienta de manera que seguimos el largo de la carretera.
- La cámara es fija, se desplazará todo lo demás para dar la sensación de movimiento.

## MECÁNICAS

### JUGADOR

- Movimiento lateral.
- Power-Ups: Recuperar Vida, Hacer el juego más lento...
- Vida: Wenge contará con tres vidas, perderá una con cada choque que tenga con los diferentes obstáculos del juego.
- Dash: Al pulsar la "E" Wenge recibirá un impulso hacia la dirección en la que se mueva, tiene un enfriamiento de 2 segundos.

### ESCENARIO

- El escenario, en este caso siempre será la carretera se desplaza hacia abajo constantemente a lo largo de la partida.

### OBSTÁCULOS

- Coches que avanzan hacia ella, policía que si pasas muy cerca de ella te parará y perderás porque la comida se enfría, ambulancia que va más rápido que el resto de coches y hace que los demás coches se aparten.

## TIENDA

- Las monedas necesarias para la tienda (Kwacha) se obtienen mediante la entrega de los pedidos, menos monedas en función de cuántos golpes recibas y el diálogo posterior con la persona que lo recibe, si la tratas bien te dará propina.
- El dinero conseguido será usado en la tienda que servirá para:

Mejora	Precio	Explicación
+1 de vida máxima	50 MWK	Wenge obtiene un punto más de vida máxima permanente
Mejores patines	100 MWK	Wenge se moverá más rápido lateralmente
Dash	300 MWK	Al pulsar la "E" Wenge recibirá un impulso hacia la dirección en la que se mueva, tiene un enfriamiento de 2 segundos.
Motomami outfit	50	Ropa inspirada en Motomami.
Nueva colección	50	Ropa inspirada en la nueva colección.
Outfit daltónica	50	Ropa sin mucha cohesión.

D.niveles	Comida	Estética	Mecánica particular	Historia Particular
Nivel 1	Macarrones con tomatico	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iluminación: día.</li> <li>Vehículos: camiones, coches y ambulancias básicas</li> </ul>		Le tienes que llevar macarrones con tomatico a un tuitero.
Nivel 2	Manzanilla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iluminación: nocturna. Los vehículos solo estarán iluminados con el brillo de los faros</li> <li>Vehículos: coches, camiones básicos</li> </ul>	Las luces de los coches te ciegan, es decir, tienes que esquivarlos antes que en el nivel 1.	Tienes que llevarle al presidente del gobierno manzanilla porque está agobiado por la revuelta comunista.
Nivel 3	Aceite de moto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iluminación: nocturna.</li> <li>Vehículos: motos</li> </ul>		La revolución ha comenzado pero como buena moto mami tienes que llevarle aceite de carro a Rosalía.
Nivel 4	Croquetas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iluminación: día y noche</li> <li>Vehículos: coches, camiones, ambulancias básicas y coches que explotan.</li> </ul>	A mitad del recorrido se hará de noche por lo que habrá que esquivar los coches antes ya que la visibilidad será menor.	Te necesita urgentemente el equipo de Kulenga que lleva trabajando horas y necesitan unas buenas croquetas para que no se desnutran y mueran.
Nivel 5	Arsénico	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iluminación: día</li> <li>Vehículos: coches, camiones y ambulancias básicas. Además de coches que explotan</li> </ul>	Los coches explotan, por lo que te tienes que alejar dos carriles de él  se añade un power que te protege del choque del próximo coche.	Tienes que llevarle al presidente arsénico (Encargado por la jefa del partido comunista Patry Runcha) y al llegar tienes que elegir entre liberar al pueblo y entregar el veneno o no dárselo, vivir sometida pero no siendo una asesina.

## DINAMICAS

- Recogida de objetos, la dificultad del juego residirá en llegar al destino sin ser golpeada por los diferentes obstáculos del juego .
- Objetos que modificarán características de nuestro personaje, las cuales harán que la dificultad de este baje, momentáneamente si se trata de un power up que ralentiza la velocidad del coche o constante si es para subirle la vida.

## PROGRESIÓN

El juego va a estar dividido en cinco niveles, en los cuales a medida que se avance por estos se irán añadiendo características nuevas a la escena, estas van a añadir dificultad en su mayoría.

En cada nivel mediremos el avance a través de una barra que habrá en la parte derecha de nuestro HUD. Al llegar al final, se nos dará a elegir entre varias opciones de diálogo con el cliente y dependiendo de lo que escojamos se nos recompensará económicamente con mayor o menor cantidad. Ese dinero lo usaremos en una pantalla entre niveles para poder comprar tanto mejoras (temporales o permanentes) como cambios estéticos de Wenge.

## ESTÉTICA

**Estilo gráfico:** hemos decidido seguir una estética con gráficos y objetos contruidos a base de píxeles.

### Recursos

Los diferentes recursos de los que requiere el juego los hemos obtenido de páginas web proporcionadas por el profesor de la asignatura.

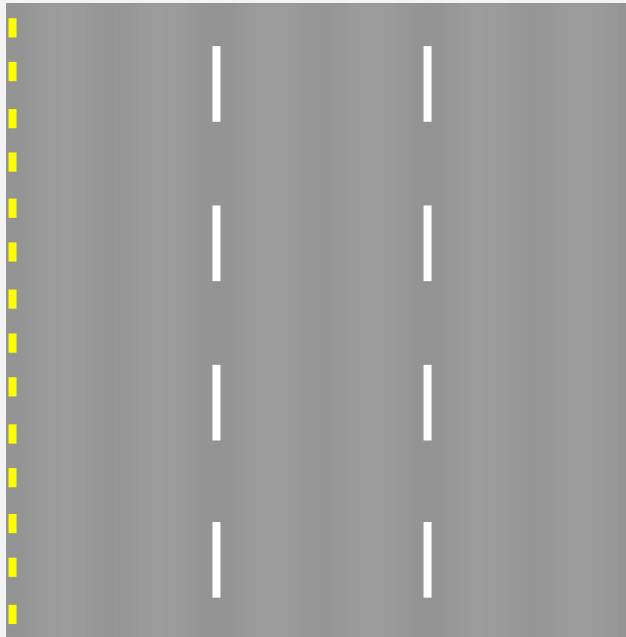
### Diseño de coches



<https://opengameart.org/content/free-top-down-car-sprites-by-unlucky-studio>



## Carretera



<https://opengameart.org/content/toon-road-texture>

## Modelos de motos



<https://www.dreamstime.com/illustration/pixel-art-icon-motorcycle.html>

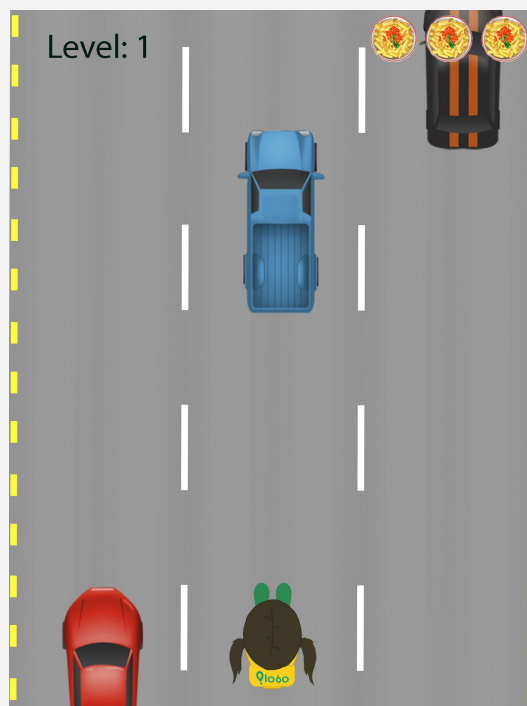
## DESCRIPCIÓN PARTIDA TÍPICA

En una partida estándar el jugador pulsará el botón **PLAY** que aparece en la pantalla y luego seleccionará el nivel que quiera jugar. De esta manera se cargará el nivel y comenzará la partida en sí, comenzarán a aparecer vehículos (el tipo de estos dependerá del nivel en el que juegue) por lo que el jugador necesitará usar las flechas del teclado o A/D para esquivarlos, necesitará de reflejos rápidos para esquivarlos y

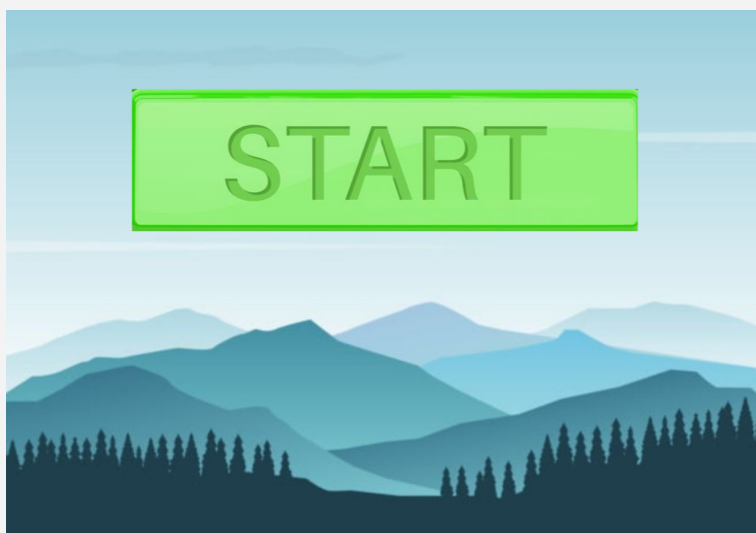
cumplir la tarea encargada en el nivel. Al llegar al final del mapa, el jugador se hablará con quien encargó el pedido y tras una corta conversación tendrá que responderle. La recompensa dependerá, en gran parte, de nuestra respuesta. Ya con el dinero en mano y habiendo terminado el nivel, llegamos a un menú de compra donde podemos gastarlo tanto en mejoras(véase un dash para poder esquivar los coches con mayor facilidad o una vida extra), como en cambios estéticos para Wenge.

## HUD

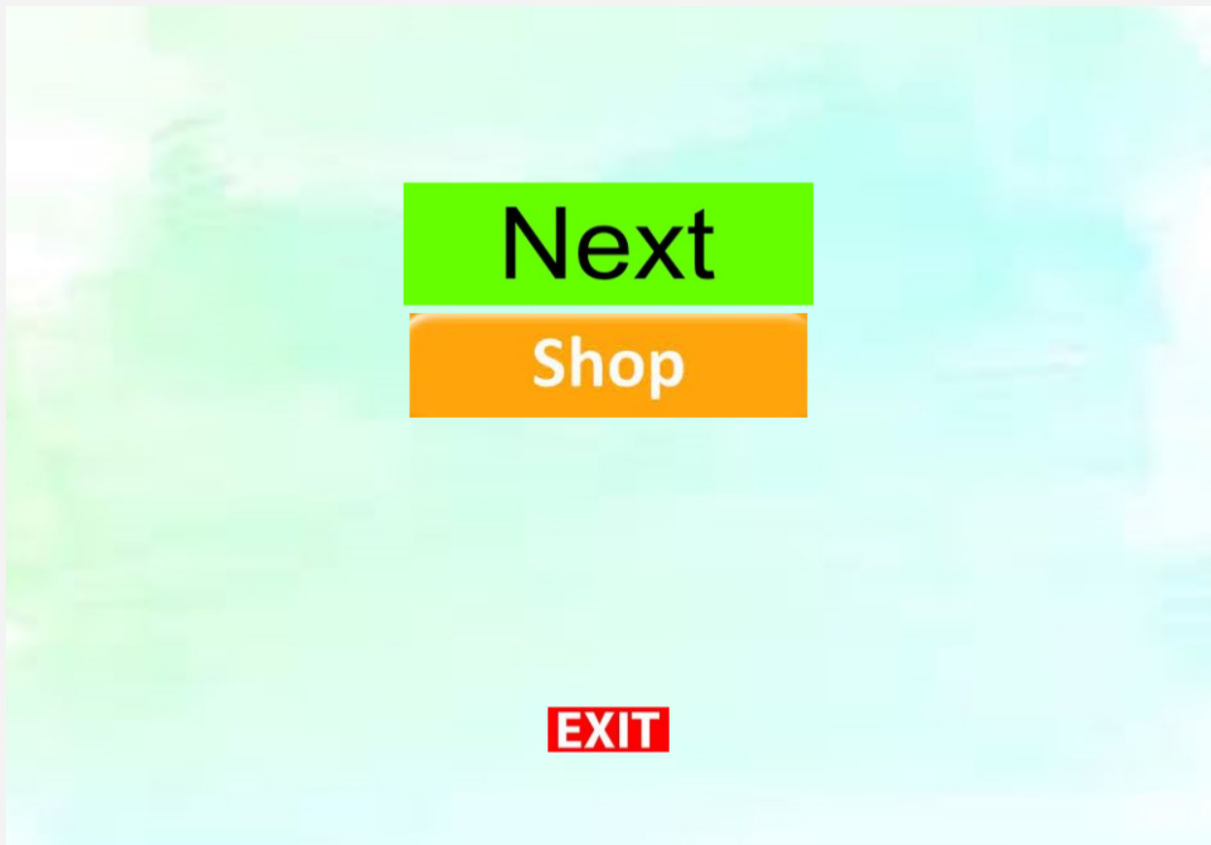
- Mockup
- Elementos y funcionamientos



- Menú



Menú que aparece al iniciar el juego



Menú que aparece tras pulsar START y entre niveles

## HISTORIA Y NARRATIVA

Nos ponemos en la piel de Wenge, una niña malauí cuya situación económica la ha llevado a buscar un trabajo con pocos requisitos. Necesita que este le aporte ingresos para poder pagar la medicina de su moribunda madre. Por lo tanto, decide unirse a Plobo, una cadena de reparto de comida en la que, (sin ella saberlo), se estaba metiendo de lleno en la que sería una verdadera pesadilla.

El avance de la historia será contada al principio de cada nivel, donde aparecerá un personaje para poner en contexto de la situación, la entrega y donde hay que ir.

## PERSONAJES Y ENEMIGOS

Como personajes encontramos a:

- Wenge: nuestra repartidora y protagonista a la cual estaremos controlando a lo largo del juego.
- Tuitero:
- Primer Ministro:
- Rosalia:
- Patry Runcha:

Como enemigos encontramos a :

- Coches comunes: habrá de varios tipos con características únicas cada uno de ellos. Son unos temerarios, por ejemplo, no ponen los intermitentes a la hora de cambiarse de carril
- Coches de policía: estos serán aún más molestos que los anteriores, ya que nos arrestarán si pasamos cerca de ellos por lo que tenemos que andarnos con ojo
- Motos: este tipo de vehículo es muy peligroso, ya que al ser más maniobrable que los anteriores puede circular entre coches perfectamente, aumentando las posibilidades de chocar con ellas.
- Ambulancias: estas nos avisarán de su aparición con una señal de peligro. Los coches se apartan hacia los carriles contiguos cuando estás nos advierten de que vienen.

## OBJETOS

Como objetos encontramos una gama de power ups ( o power down) que harán que tengamos que tomar nuestra manera de jugar algo más estratégicamente. Algunos power ups aumentarán la velocidad, lo que hará que el juego sea más difícil otros darán invulnerabilidad temporal, pudiendo destruir los vehículos sin ser dañados...

## REFERENCIAS



### Frogger(1981,KONAMI)

De Frogger nos hemos inspirado en la dinámica de no ser atropellado por los vehículos.

(<https://www.youtube.com/watch?v=YfptUtDKgFk>)



### Subway Surfers(2012,KILOO)

Nos hemos inspirado en la división en carriles de la carretera.

Además del control de un personaje que se mueve según lleguen estos últimos. Y en el avance vertical continuo, el jugador solo puede decidir en sí moverse a la izquierda o derecha.

## REDES SOCIALES

Correo: [kulengastudios@gmail.com](mailto:kulengastudios@gmail.com)

Twitter: [@Kulenga\\_Studios](https://twitter.com/Kulenga_Studios)

TikTok: [@kulengastudios](https://www.tiktok.com/@kulengastudios)



**Este trabajo es académico, no tenemos ninguna intención de sacar crédito con el proyecto, es meramente educativo.**

