

Game Design Document

Virtual Ravens Games

Versión 3.0





ÍNDICE

Introducción	3
DESCRIPCIÓN BREVE DEL CONCEPTO	3
DESCRIPCIÓN BREVE DE LA HISTORIA Y PERSONAJES	3
PROPÓSITO Y PÚBLICO OBJETIVO	3
PLATAFORMAS	3
DESARROLLADORES	3
Modelo de negocio y marketing.....	4
TIPO DE MODELO DE NEGOCIO	4
PLAN A DOS AÑOS VISTA	5
MARKETING	6
Monetización	6
TIPO DE MODELO DE MONETIZACIÓN	6
TABLAS DE PRODUCTOS Y PRECIOS.....	7
Planificación y Costes	8
EL EQUIPO HUMANO	8
ESTIMACIÓN TEMPORAL DEL DESARROLLO.....	8
COSTES ASOCIADOS	9
Mecánicas de Juego y Elementos de Juego	9
DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL CONCEPTO DE JUEGO.....	9
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO	10
OBJETIVO DEL JUEGO	14
CONTROLES	14
MODOS DE JUEGO.....	15
INSTRUCCIONES DEL JUEGO	15
Trasfondo.....	16
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA HISTORIA Y LA TRAMA	16
PERSONAJES.....	16
ENTORNOS Y LUGARES.....	16
Arte.....	20
ESTÉTICA GENERAL DEL JUEGO.....	20
APARTADO VISUAL	21
MÚSICA	22
AMBIENTE SONORO.....	22



Interfaz..... 23

 DISEÑOS BÁSICOS DE LOS MENÚS 23

 DIAGRAMA DE FLUJO 23

Hoja de ruta del desarrollo..... 25

 HITO 1 – Game Design Document 25

 HITO 2 – Versión *Alpha* 25

 HITO 3 – Versión *Beta* 25

 HITO 4 – Versión *Gold Master* 25

 FECHA DE LANZAMIENTO 25

POST-MORTEM 26

 Versión ALPHA 26

 Versión BETA 34





INTRODUCCIÓN

A lo largo de todo el documento, se presenta el diseño del juego *XO Rivals* realizado con el motor de desarrollo

DESCRIPCIÓN BREVE DEL CONCEPTO

XO Rivals es un juego para web basado en el tradicional *Tic Tac Toe*, presentando la innovación de que, para poder colocar ficha, se debe ganar un minijuego previamente seleccionado. Con esta idea se busca proporcionar un *unattended multiplayer* para que los jugadores no tengan que prestar atención constante a la conexión del enemigo.

DESCRIPCIÓN BREVE DE LA HISTORIA Y PERSONAJES

Desde hace milenios, las ciudades de *Tricius* disputan una serie de pruebas para poder decidir quién será el próximo ganador anual de los juegos del mundo.

La historia se sitúa en la final de la competición donde participarán los habitantes de *Circulus* y *Crucius*, las dos ciudades más importantes del planeta, para decidir cuál es la ciudad ganadora que decidirá el próximo futuro del planeta.

PROPÓSITO Y PÚBLICO OBJETIVO

XO Rivals intenta brindar al jugador la oportunidad de **interactuar** con una comunidad a través de un juego tan tradicional como es el tres en raya, modernizándolo gracias a los distintos minijuegos incluidos.

Con esta idea, el equipo ha buscado crear un **videojuego casual** con el que cualquier persona **sin límite de edad** pueda jugarlo desde cualquier dispositivo con acceso a Internet.

PLATAFORMAS

A partir de su publicación, el juego podrá ser probado desde la plataforma de *Itch.io*, por tanto, el juego estará disponible para cualquier dispositivo que tenga acceso a un navegador como *Google Chrome* o *Mozilla Firefox*.

DESARROLLADORES

La idea y el desarrollo del videojuego está creados por el grupo de desarrollo *Virtual Ravens Games (VRS Dev)*. Para el cualquier **contacto** aquí se proporcionan las redes sociales:



Ilustración 5 - Twitter



Ilustración 6 - Web



Ilustración 4 - Github



Ilustración 3 - YouTube



Ilustración 2 - Gmail



Ilustración 1 - Itch.io



MODELO DE NEGOCIO Y MARKETING

TIPO DE MODELO DE NEGOCIO

En este apartado se expone la idea de modelo de negocio que presenta el equipo de desarrollo para el proyecto.

Lienzo de modelo de negocios

Diseñado para: **Xo Rivals** Diseñado por: Virtual Ravens Games En: 28 / 09 / 2021

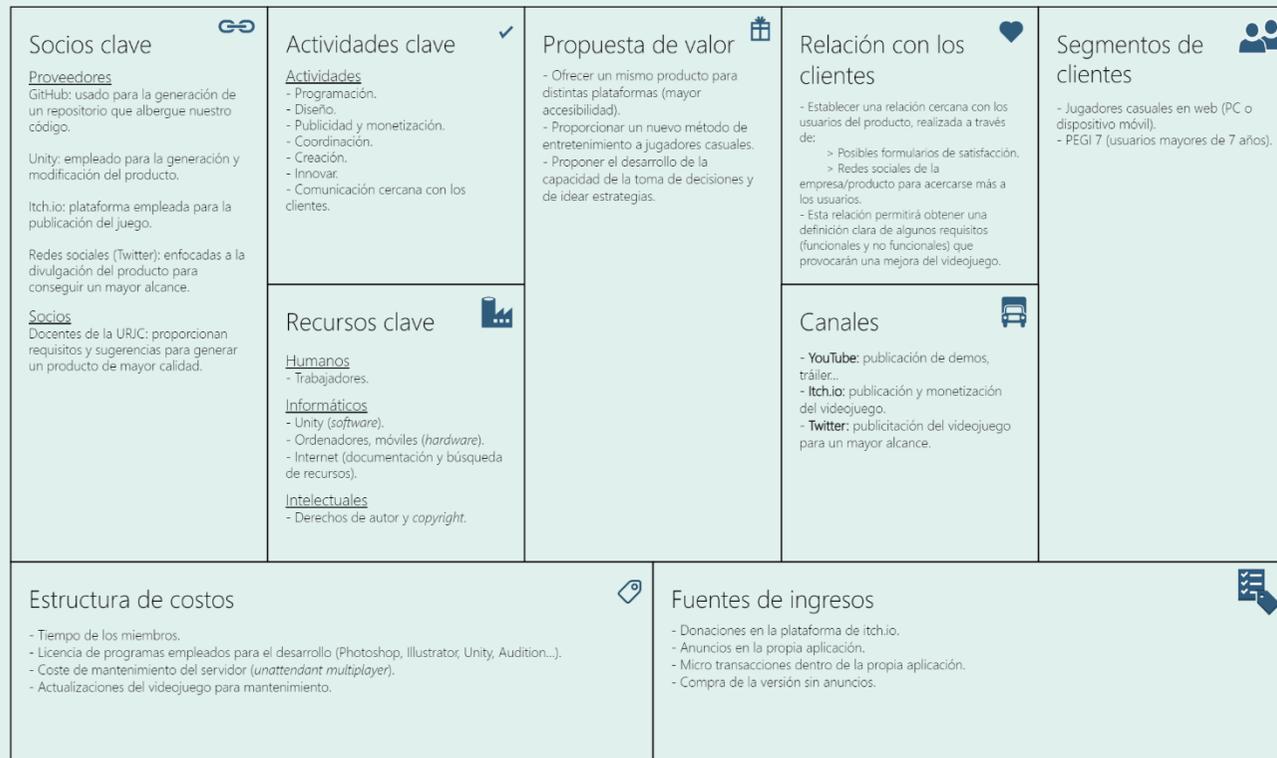


Ilustración 7 - Modelo canva



PLAN A DOS AÑOS VISTA

En este apartado se expone el desarrollo del juego a 2 años vista.

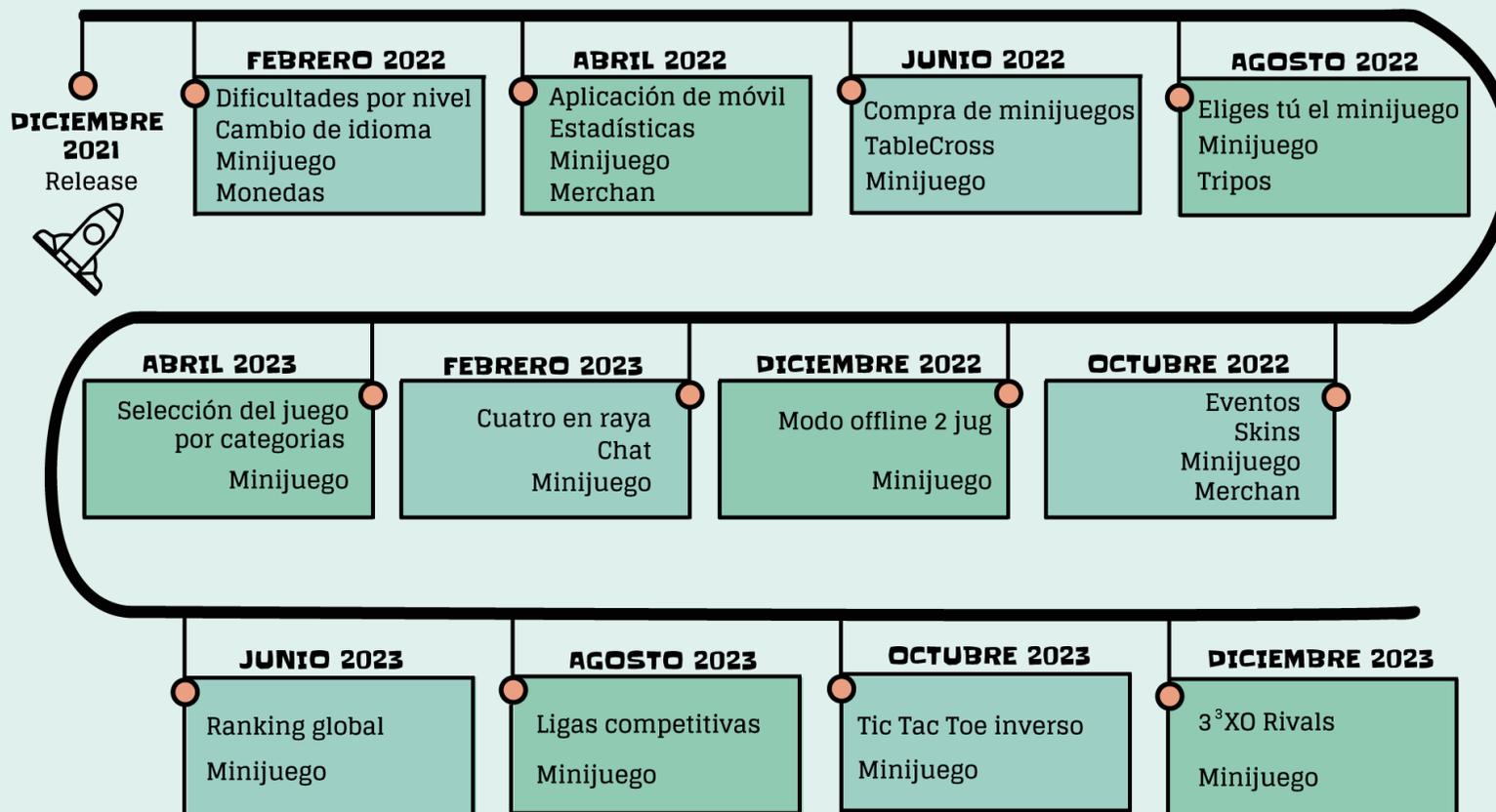


Ilustración 8 - Plan a 2 años



MARKETING

En relación con el plan de marketing, se optará por elaborar un **plan adaptado** a las circunstancias de la empresa ya que es una pequeña desarrolladora de videojuegos y los recursos de esta son limitados.

Para ello, se hará uso de la “**autopromoción**”, es decir, el producto será promocionado en las propias redes sociales del equipo generando difusión y buscar un mayor alcance entre los potenciales usuarios de la aplicación. Otro punto importante, es el efecto “**boca a boca**” ya que proporcionará un alcance mayor.

Por último, como método alternativo, se recurrirá algunos **blogs especialistas**, como páginas webs y algunas redes sociales importantes, para mostrarles el producto y brindarles la oportunidad de compartir el producto con sus seguidores, de esta forma, el público que reciba el juego puede aumentar.



MONETIZACIÓN

TIPO DE MODELO DE MONETIZACIÓN

XO Rivals está planteado para ser un videojuego **Free-to-play**, para ofrecer acceso a un mayor rango de personas y que puedan disfrutar de este producto. No obstante, se buscarán otros métodos para poder obtener un beneficio y así compensar los recursos empleados para la elaboración del producto. Entre dichos métodos se encuentra:

Micro transacciones

El juego contará con una serie de **micro transacciones** con las que, principalmente, el jugador podrá comprar distintos beneficios para el juego, ya sea en compra de vida para poder **tener más partidas activas** de manera simultánea o packs de juego para mejorar los minijuegos que aparecen en la versión gratuita.



En versiones futuras, se plantea que cada jugador tenga “oro” que podrá ser gastado para obtener diferentes cosméticos (para la partida o su perfil) y así poder ofrecer una mejor experiencia del juego a nivel visual.

Publicidad



A pesar de los modelos anteriores, existirá un tercer modelo. El nuevo modelo, que se aplicará a todos los usuarios de la versión gratuita del juego, consiste en la muestra de un **anuncio** dentro del juego en los siguientes casos:

- ◆ **Al final de la partida**, en el momento previo a mostrar la pantalla de resultados de la partida finalizada.
- ◆ Si un jugador desea conseguir una “**vida**” de forma inmediata, se le ofrece la posibilidad de conseguir una gracias a la visualización de un vídeo. No obstante, para poder conseguir otra “**vida**”, deberá esperar una cantidad específica de tiempo para que se desbloquee de nuevo el anuncio.



TABLAS DE PRODUCTOS Y PRECIOS

Producto	Características	Precio
Micro transacciones		
1 "vida"	Vidas  Conjunto de vidas para tener un mayor número de partidas activas.	0,85€
3 "vidas"		1,53€
5 "vidas"		2,49€
10 "vidas"		5,10€
30 "vidas"		14,40€
Vidas infinitas durante 24 horas		44,14€
1 paquete (3 juegos)	Paquetes de juego	0,99€

Para conseguir estos precios, se ha hecho un pequeño estudio de mercado entre juegos actuales con multijugador y vidas como *Candy Crush Saga* y *Preguntados*. Una vez conseguidos los distintos precios de las vidas de estos juegos, se ha procedido a hacer una media para situar *XO Rivals* en el punto medio de precios de ambos juegos competitivos; de esta forma se ha conseguido el valor para la primera vida. Posteriormente, se ha procedido a hacer un cálculo para saber la diferencia entre comprar más o menos vidas. Aquí se muestra una tabla comparativa con los resultados.

Vidas	<i>Candy Crush Saga</i>	<i>Preguntados</i>	<i>XO Rivals</i>
1 vida	0,79 €	0,91 €	0,85 €
3 vidas	-	-	1,53 €
5 vidas	2,38 €	2,59 €	2,49 €
10 vidas	-	4,29 €	5,10 €
30 vidas	-	14,99 €	14,40 €
Infinitas	(6h) 11,02 €	104,99 €	(24h) 44,14 €



PLANIFICACIÓN Y COSTES

EL EQUIPO HUMANO

El desarrollo de *Virtual Ravens Games* está formado por distintos equipos.

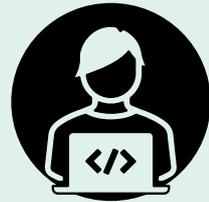


Equipo de Arte y Dirección

Liderado por Rocío Campo. Este se encarga de toda la producción y el diseño del juego.

Equipo de Programación

Formado por Alejandro Requena, Antonio R. Ruano, Alberto Rodríguez y Pablo Romero. En él, se produce todo lo que es el desarrollo del juego, como los minijuegos, el servidor o el juego principal, entre otros.



Equipo de *Game Design*

Liderado por Ignacio Calles. Este equipo se encarga del planteamiento de los juegos y la definición de estos.

Equipo de Sonido y Música

Liderado por Felipe Bermejo. Este equipo está diseñado para generar los efectos de sonido y la música que aparecerá en el juego.



ESTIMACIÓN TEMPORAL DEL DESARROLLO

A la hora de desarrollar el proyecto, se ha decidido plantear una serie de **fechas clave** para forzar a un breve desarrollo semanal. Gracias a estos hitos, observables en el apartado Hoja de ruta del desarrollo, todos los equipos podrán tener objetivos a corto plazo para intentar no llegar a hacer *crunch*.

Aproximadamente, se plantean las siguientes fechas para la **realización de tareas**.



Octubre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	α 31

Noviembre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	β 21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

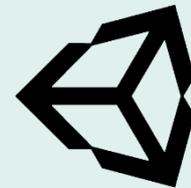
Diciembre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Leyenda

	Testing		Gold Master
	Creación GDD	α	Versión Alpha
	Pitch, RRSS, Portfolio	β	Versión Beta
	Reunión semanal		

COSTES ASOCIADOS

El desarrollo del proyecto está creado en su totalidad con **Unity**, un *software* gratuito. Este *software* presenta la condición de que si un proyecto genera más de 100.000\$, se requerirá comprar la licencia Plus de todos los trabajadores. En nuestro caso, proporciona un gasto anual de 19.551\$/anuales por todos los desarrolladores (2.793\$ por desarrollador).



Por otro lado, para poder desarrollar el servidor, se utilizará el **API de Photon Engine**, gratuito siempre y cuando no haya más de 20 jugadores en la plataforma de manera simultánea. En caso de necesitar conexión para más jugadores en *XO Rivals* el coste ascenderá a 95\$/mensuales de mantenimiento del servidor.



Para el diseño del juego, se utiliza **Adobe Photoshop** y **Adobe Illustrator**, ambos softwares gratuitos para los estudiantes, por lo que no será necesario enfocar el presupuesto en esa parte.

Al igual que con la parte artística, el diseño del audio será realizado con el programa **Adobe Audition**, también gratuito para estudiantes.

MECÁNICAS DE JUEGO Y ELEMENTOS DE JUEGO

DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL CONCEPTO DE JUEGO

El videojuego propone un **multijugador desatendido** donde sus partidas están basadas en el juego *Tres en raya*.

El primer jugador en poner ficha será aquel que haya iniciado la partida, este tendrá que **ganar el minijuego** que le propongan para poder colocarla en el tablero. Una vez colocada o perdido el minijuego, el turno rebotará al rival donde tendrá que volver a jugar y ganar un



minijuego aleatorio para **colocar su ficha**. Fuera de turno, el jugador tendrá que esperar a que el enemigo termine su turno para intentar volver a colocar ficha.

Condición de derrota / victoria

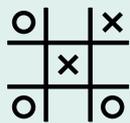
La partida terminará cuando uno de los dos jugadores consiga colocar **tres fichas en línea** o ambos se queden **sin huecos** en el tablero.

Una vez colocadas las fichas de manera correcta, los resultados se enviarán a ambos jugadores dando por cerrada la anterior partida activa.

Además, cada usuario puede jugar varias partidas con distintos usuarios de manera simultánea.-

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO

XO Rivals, como se ha mencionado, contiene distintos tipos de minijuegos, cada uno con sus propias **mecánicas**. En este apartado se desarrollarán las mecánicas de cada minijuego y así como del juego principal.



Tres en raya

El tres en raya es el **núcleo** de las jugadas, la partida no terminará hasta que un jugador consiga juntar tres fichas en línea o hasta que los jugadores se queden sin fichas disponibles.

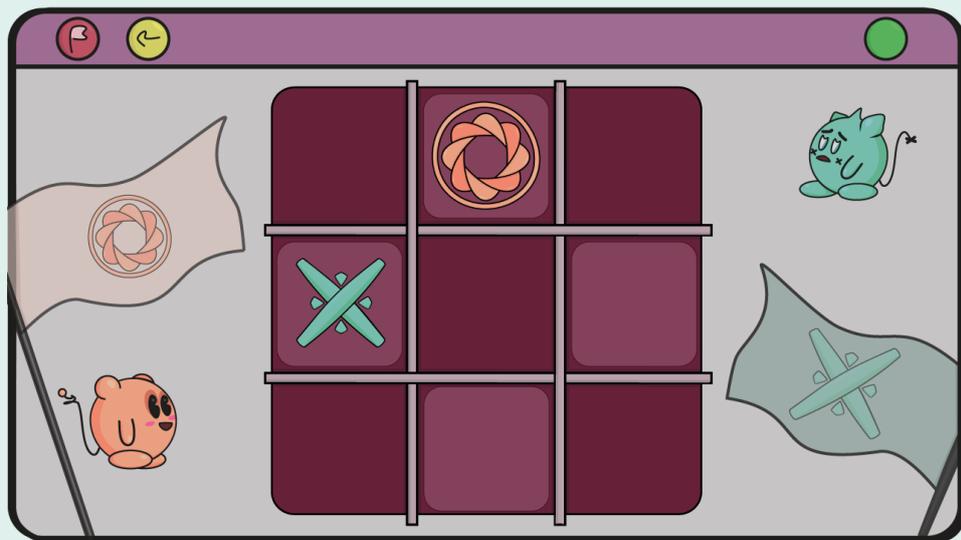


Ilustración 9 - 3 en raya

Minijuegos

Para poder colocar una ficha en el tablero, el jugador deberá superar el minijuego correspondiente. Los minijuegos buscan **evaluar la destreza** del jugador a modo de prueba.



Ilustración 10 - Minigames

◆ **Pistolero.**

El juego consiste en una simple cuenta regresiva donde el jugador tendrá que recordar en su mente la sucesión de números para lograr acercarse a 0. En la pantalla aparecerá un botón que tendrá que ser sostenido durante el tiempo que el jugador considere hasta levantarlo lo más cercano al 0. Para dificultar la posibilidad de ganar, se ha implementado una IA que delimitará el tiempo de aproximación con la cual se considerará la victoria o la derrota del jugador.



Ilustración 11 - The gunman



◆ **Cocina conmigo.**

Para este juego, el jugador tendrá que crear una receta que aparecerá por la pantalla, moviéndose de izquierda a derecha. Los ingredientes irán cayendo del cielo y contará con 30 segundos para poder colocarlos en el orden correcto. Si se diese el caso en que el jugador tiene la receta casi completa, pero falla en el ingrediente final, tendrá que volver a empezar, siempre y cuando el tiempo lo permita.

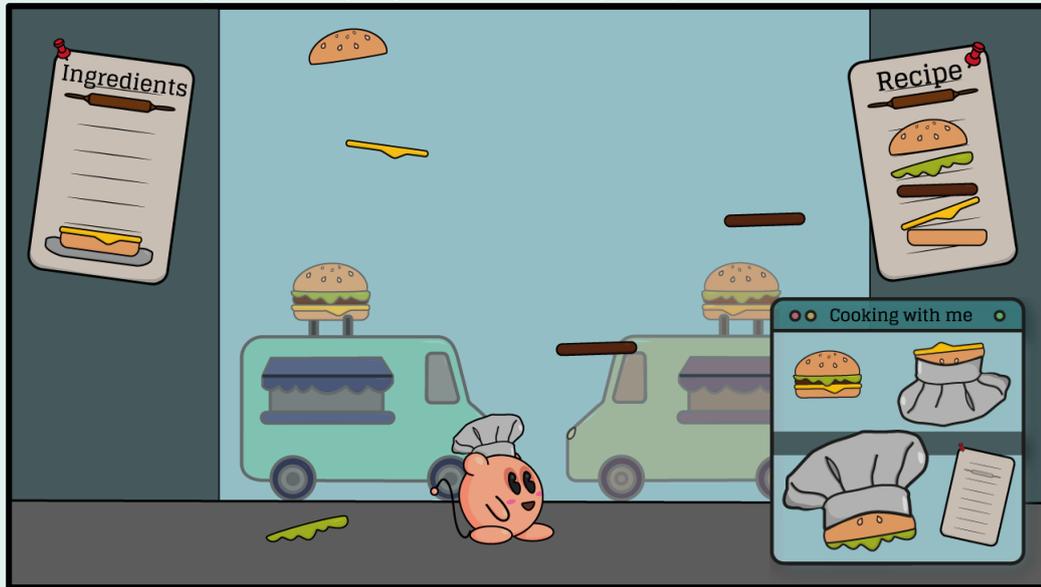


Ilustración 12 - Cooking with me

◆ **Salto gravitatorios.**

Este juego se presenta como un juego de plataformas en horizontal. El jugador deberá pasar por una serie de plataformas sin caerse o sin que la cámara cause su muerte, gracias al salto y al desplazamiento hacia la derecha. En 30 segundos el jugador tendrá que conquistar la bandera que aguarda al final del nivel.

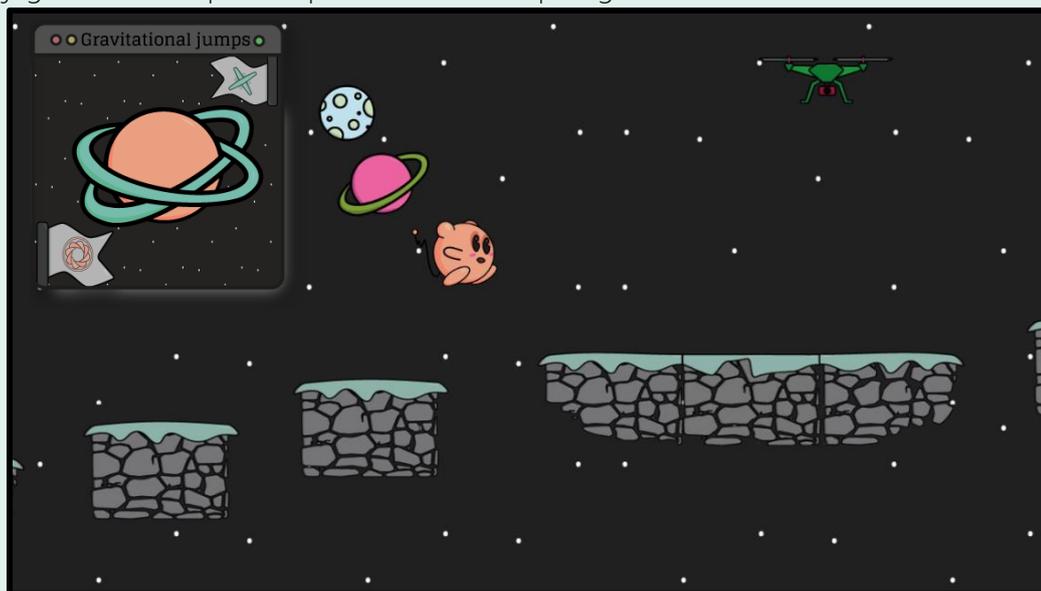


Ilustración 13 - Plataformas



- ◆ **Caza Fantasmas.**

El jugador tendrá que huir de varios fantasmas que están constantemente persiguiéndolo. Si consigue huir de ellos en 20 segundos habrá conseguido salvar la prueba.

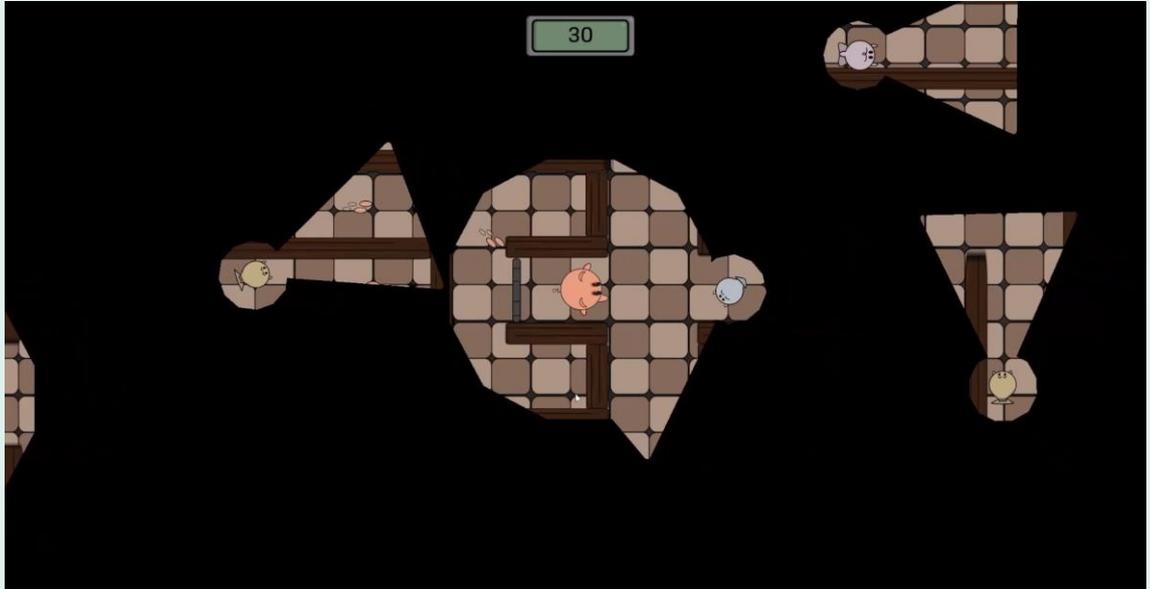


Ilustración 14 - Caza Fantasmas

- ◆ **Festival del adivino**

El juego consiste en una barra de colores donde el jugador se tendrá que aproximar al color verde de esta. Tendrá que pulsar un botón para parar el movimiento del puntero, pero ganar a este minijuego no es tan fácil ya que la velocidad del puntero dependerá de la partida.

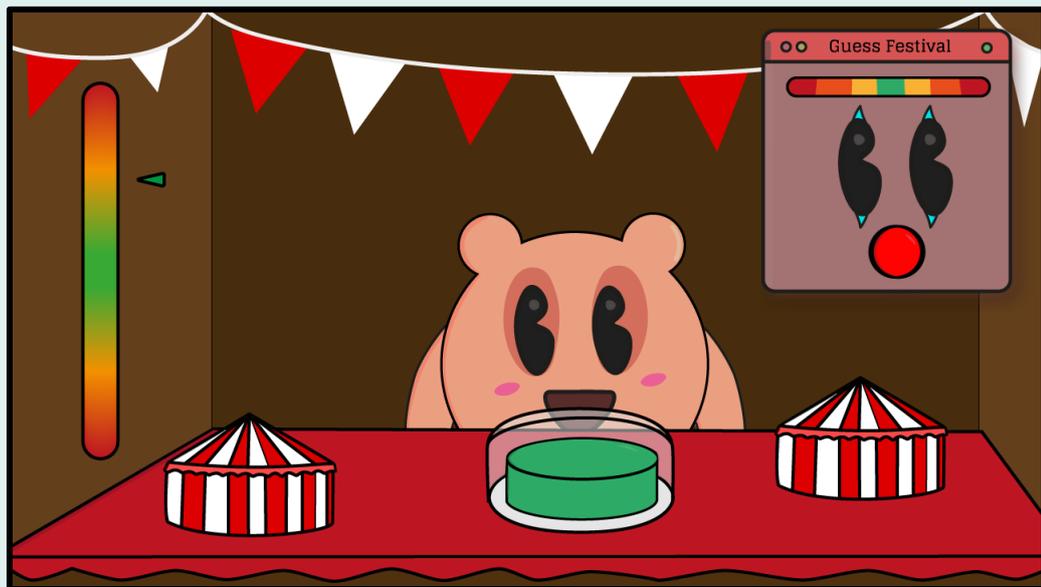
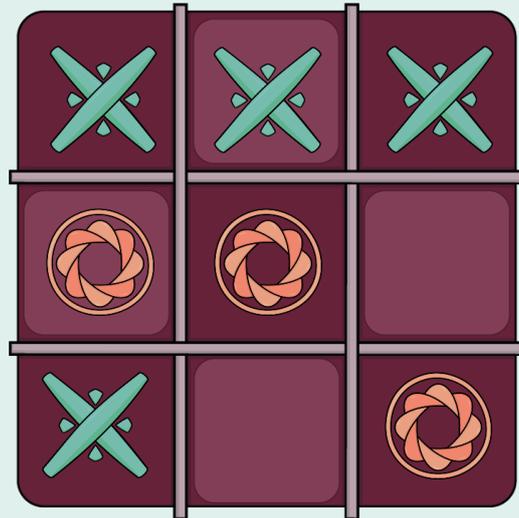


Ilustración 15 - Festival del adivino



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo final del juego será conseguir ser el primero en **terminar el tres en raya**. Para ello, como ya se ha mencionado anteriormente, será necesario completar correctamente los minijuegos que aparezcan antes de colocar la ficha, eligiendo el que beneficie al jugador, o incluso, intentar hacer que el rival no pueda colocar su ficha eligiendo un minijuego difícil.



CONTROLES

El videojuego está pensado para ser **jugable en todos los dispositivos**, ya sean móviles o de mesa, por lo que los controles están pensados para su adaptación a todos estos. Antes de comenzar cada minijuego, se recordarán al jugador los controles necesarios para cada minijuego.

Versión para **ordenadores**



Versión para **móviles**

<i>Interacción con el juego</i>		
La interacción con los distintos menús será gracias a la pantalla táctil , en caso de dispositivos como un móvil, o con el clic izquierdo del ratón, en caso de los computadores.		
<i>Minijuegos</i>		
Mantener pulsado el botón que aparece en la pantalla con el ratón	Pistolero	Mantener pulsada la pantalla en la zona donde se encuentra el botón
Uso de las teclas 'A' y 'D' para el movimiento lateral del personaje	Cocina conmigo	Pulsar en los botones que aparecen en la pantalla, la flecha a la izquierda corresponde al movimiento a la izquierda mientras que la flecha a la derecha hace lo mismo con su sentido.



Para el movimiento, se usará el espacio para saltar y la tecla 'D' para el desplazamiento lateral a la derecha	Salto gravitatorios	Será necesario pulsar en los botones que aparecen en la pantalla, la flecha derecha para moverse en esa dirección y la tecla de la barra espaciadora para saltar.
Será necesario el uso de las teclas 'W', 'A', 'S' y 'D' para el movimiento del personaje en los ejes xy	Caza Fantasmas	El jugador pulsará sobre los botones de las flechas. Cada flecha indicará el movimiento que seguirá el personaje.

MODOS DE JUEGO

Para la elección de minijuegos que serán jugador se han planteado distintos modos de juego.

- ◆ El jugador **decidirá su propio minijuego** sin tener que estar sujeto a las elecciones del otro jugador.
- ◆ El jugador podrá elegir en su turno **el próximo minijuego** al que se enfrentará el **rival**.
- ◆ Los jugadores intentarán colocar sus fichas de tal manera que provoquen la 'victoria' del otro jugador, si lo consiguiese, el jugador habrá ganado la partida.
- ◆ Modo **offline**; el jugador podrá jugar una partida sin necesidad de tener otro jugador.

Estas opciones no modificarán el objetivo del juego, solo cambiarán la forma en la que tiene que ser jugado.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Al empezar una partida, el jugador deberá pulsar el botón de inicio de partida donde seleccionará si unirse a una partida o crear una nueva, posteriormente, se le enviará al propio juego. En esta pantalla, antes de que la ficha termine de ser colocada, el jugador tendrá que



seleccionar uno de los minijuegos que aparecen en la pantalla o jugar el juego que el enemigo le ha seleccionado, para que sea el propio juego el que decida si puede colocar ficha. Al acabar el minijuego, se habrá acabado su turno y tendrá que esperar hasta que el jugador rival termine su turno para poder continuar con la partida. Para ganar la partida, el jugador tiene que plantar 3 fichas en línea, ya sea de manera horizontal, vertical o diagonal.



TRASFONDO

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA HISTORIA Y LA TRAMA

En el planeta *Tricius* la competitividad ha estado presente desde los principios de la humanidad conocida. Por ello, cada año se realiza una competición en la cual participan todas las ciudades más importantes del planeta. En la final de esta competición, las dos ciudades restantes, *Circulus* y *Crucius*, enviarán a los mejores de sus habitantes a competir en un juego global donde encontrarán todo tipo de pruebas que miden distintas modalidades.

El juego principal será un tres en raya gigante donde cada equipo podrá colocar una ficha si consigue ganar la prueba que le toque en su turno.

El equipo enviado por cada ciudad deberá jugar las pruebas establecidas en cada turno y así poder mover su ficha para alzarse con la victoria. Cada prueba está basada en una habilidad diferente; además, también tendrán que enfrentarse a la estrategia para colocar las fichas en el tablero. Una vez un equipo haya conseguido realizar un tres en raya, ese equipo se alzarán con la victoria y se impondrá sobre el otro, liderando el futuro del planeta.

PERSONAJES

Como cuenta la historia de *XO Rivals*, este videojuego contará con dos equipos principales que serán escogidos de forma aleatoria por el jugador.

- ◆ **Equipo de *Circulus*.** Será el equipo que representará a la ciudad de *Circulus* en los juegos anuales del tres en raya.
- ◆ **Equipo de *Crucius*.** Será el equipo que representará a la ciudad de *Crucius* en los juegos anuales del tres en raya.

ENTORNOS Y LUGARES

Los entornos y lugares serán los escenarios donde se desarrollarán las **pruebas de la competición**. Se tienen **diferentes** escenarios, principales y secundarios dependiendo del nivel de importancia en el juego.

Tablero principal

El escenario principal será el tablero donde se realizará la partida del tres en raya. En este escenario se dispondrá el tablero y las fichas se irán colocando, siguiendo el curso de la partida.



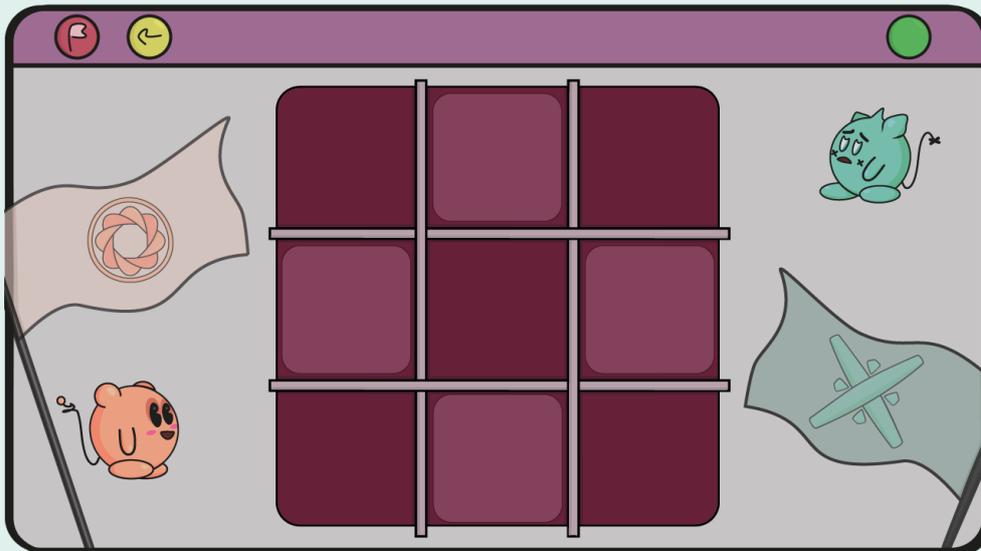


Ilustración 16- Tablero



Espacio (Saltos Gravitatorios)

Formado por una serie de plataformas, algunas con movimientos, retarán al jugador a avanzar de forma lateral hasta llegar el final. Será la disputa por saber cuál de las dos ciudades es capaz de mantener mejor el equilibrio en los asteroides que orbitan cerca del anillo que posee *Tricius*.



Ilustración 17 - Espacio

Ciudad (Cocina conmigo)

Este escenario estará formado por un plato dispuesto en la parte inferior de la pantalla. Este tendrá que llenarse con los ingredientes específicos que aparezcan en la parte superior de la pantalla.

La ubicación se sitúa en una de las calles más transitadas del planeta, esto medirá la capacidad de soportar la presión de los concursantes.



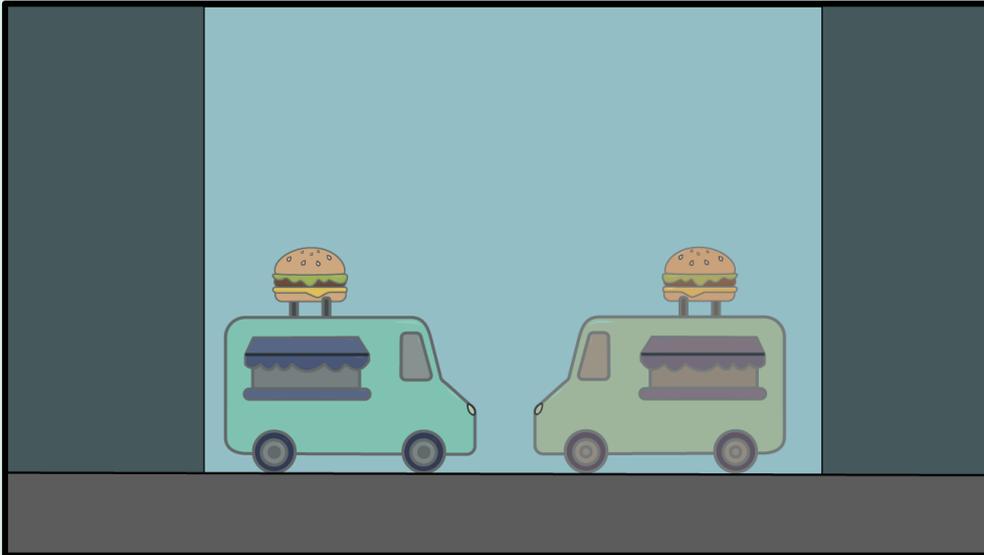


Ilustración 18 - Ciudad

Desierto (Pistolero)



El juego sitúa a los representantes de *Tricius* y *Circulus* en el gran desierto, donde mostrarán quien posee la mayor agilidad mental para apretar el gatillo antes que el otro. El juego contendrá un botón a modo de sol que determine si han completado el tiempo o han fallado en la tarea.

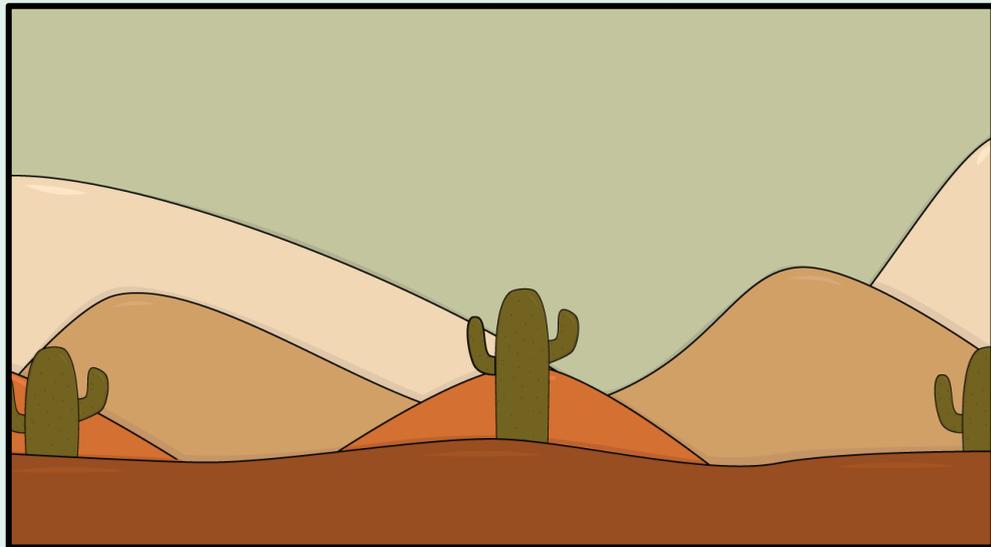


Ilustración 19 - Desierto

Bosque encantado (Caza Fantasmas)

Este juego presenta un laberinto lleno de fantasmas. Los representantes de las ciudades medirán su valentía aguantando el mayor tiempo posible dentro de él.



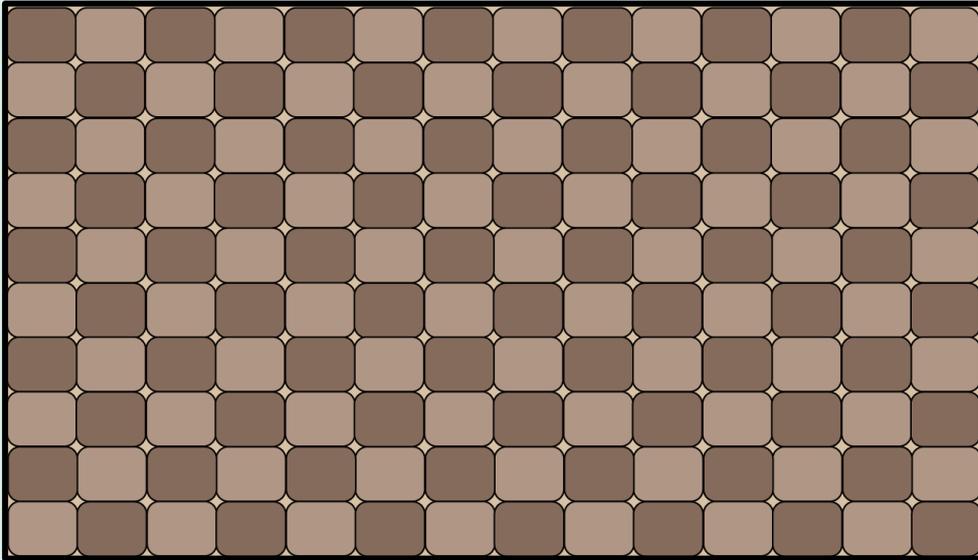


Ilustración 20 – Bosque



Circo (Festival del adivino)

Este juego presenta una especie de carpa donde el personaje tendrá que lograr acercarse al color verde. Los representantes de las ciudades ganarán la prueba si son capaces de acertar en el punto exacto.

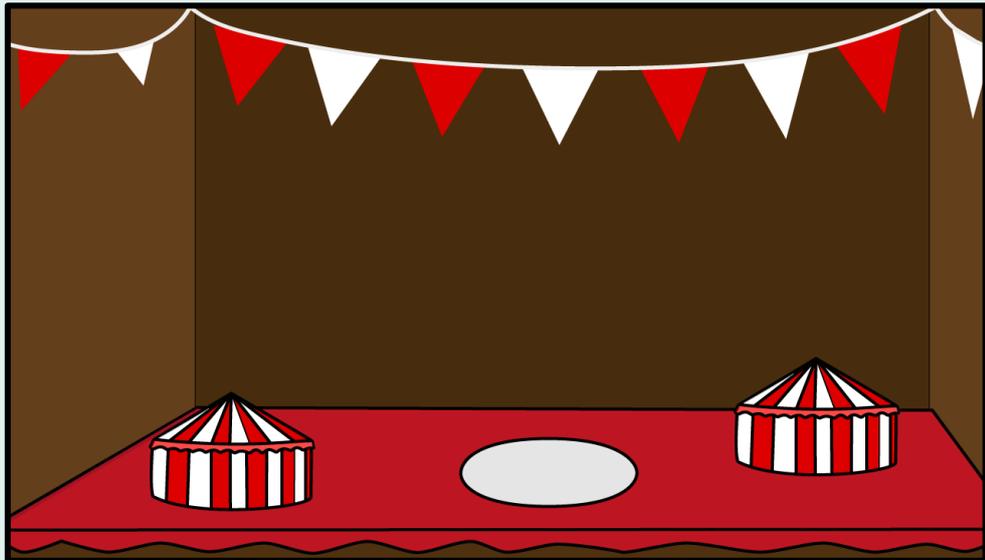


Ilustración 21 - Circo



ARTE

ESTÉTICA GENERAL DEL JUEGO

XO Rivals, en general, tendrá una **estética desenfadada** para poder abarcar un público más amplio y no solo tener que ceñirse a lo que es de adultos, jóvenes o niños, sino que cualquier persona con tiempo libre e interés por el juego. Para no complicar y recargar de colores el juego, se ha decidido usar **dos únicas paletas** de colores para todo el juego, es decir, cada ficha tendrá una paleta de color asociada, sin embargo, cada minijuego está enfocado para llevar la paleta de color de la ficha rival.

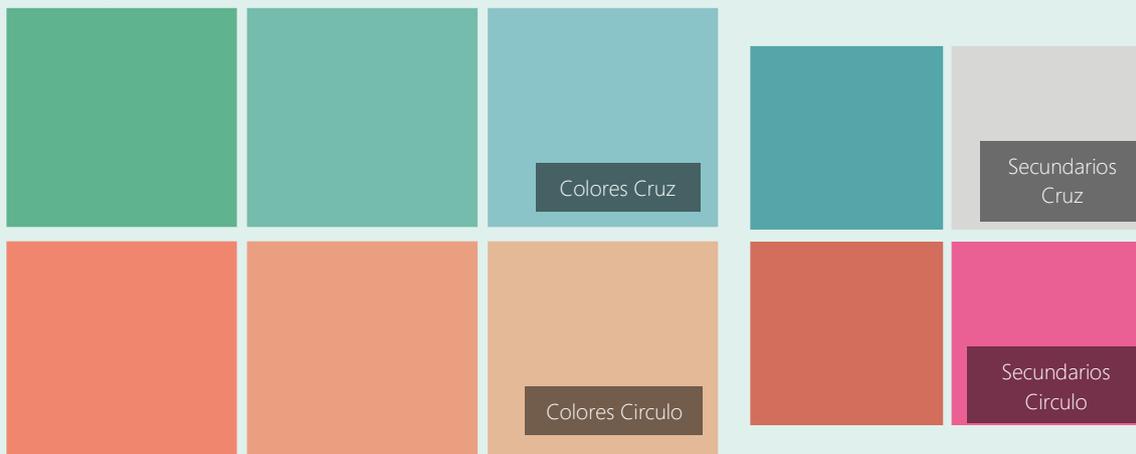


Ilustración 22 - Paleta de colores



APARTADO VISUAL

Como se mencionó en el apartado anterior, las figuras, los escenarios y personajes mantendrán las dos paletas de color. Sin embargo, la estética general optará por un estilo *flat*, es decir, las ilustraciones de los personajes y de las figuras tendrán un borde de color negro para así destaquen sobre los fondos. El diseño de las figuras se puede ver en Ilustración 23 – Fichas.

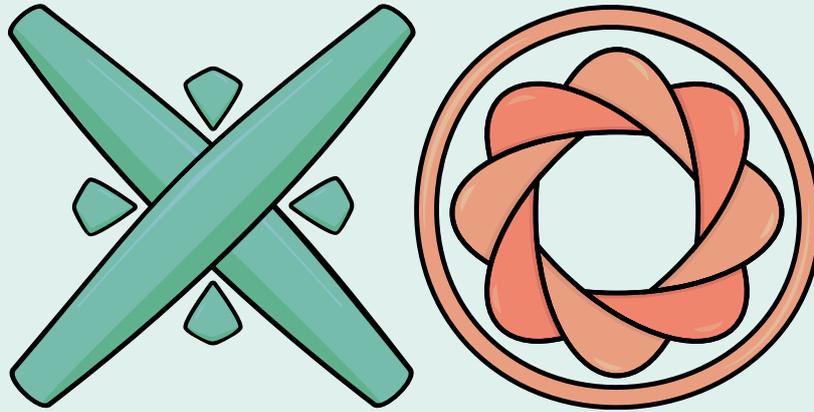


Ilustración 23 – Fichas

Estas imágenes serán del tipo **vectorial** y los personajes serán de estilo *chibi* y *cartoon* para ayudar a que la estética sea más amigable. Además, cada personaje presentará una variación para cada juego, añadiendo distintos accesorios que ayuden a visualizar de lo que va el juego.



Ilustración 24 – Personajes



Ilustración 25 - Accesorios



MÚSICA



La música acompañará a la estética desenfadada presente en el videojuego. Por ello, la banda sonora serán piezas agradables de oír y mayoritariamente sosegadas, aunque existen temas que se ajustan más a la estética de un escenario o al lore. Los *tracks* serán **composiciones originales**. Entre las diferentes canciones podemos encontrar:

- ◆ **"Main Theme"**. Una pieza pensada para el menú principal. Se trata de una composición tranquila y jubilosa, para que el jugador pueda entrar en contacto con el juego.
- ◆ **Tic Tac Toe**. Una pieza para el tablero del tic-tac-toe. En este caso, sería algo más sosegado y ambiental de esta forma, el jugador podrá concentrarse en poner la pieza.
- ◆ **Minijuegos**. Dependiendo del minijuego, se optará con una composición coherente relacionada con el desarrollo el gameplay. Más rápida y tensa para los juegos dinámicos o melódica para minijuegos tranquilos.
- ◆ **Fin de partida**. Una composición breve para las pantallas de victoria/derrota.
- ◆ **Tienda**. Composición animada y con ritmo, que invita al jugador a mirar las diferentes opciones para la tienda.

AMBIENTE SONORO

El ambiente sonoro por lo general será simple y sencillo. Primero, hay que hablar de los diferentes tipos de sonidos que habrá en el juego:

- ◆ **Sonidos de botones y selecciones**. Estos aparecerán en los menús principalmente. Se pueden ver también en la elección de videojuegos, en la pantalla de victoria/derrota... prácticamente en cualquier menú o submenú.
- ◆ **Sonidos positivos/negativos**. Estos resaltan si han ocurrido acciones beneficiosas o perjudiciales para el jugador. Por ejemplo, si el jugador gana un minijuego sonará un sonido específico, lo mismo si lo pierde. También, aparecerán al final de partida para informar al jugador de la victoria o la derrota.
- ◆ **Sonidos de los minijuegos**. Cada juego tendrá sus efectos de sonido específicos. Estos pueden ser sonidos de acciones como saltar o correr, sonidos de feedback, como sonido por daño, o sonidos de los enemigos o del entorno.



INTERFAZ

DISEÑOS BÁSICOS DE LOS MENÚS

A continuación, se mostrará los bocetos de las interfaces que aparecerán en el juego.

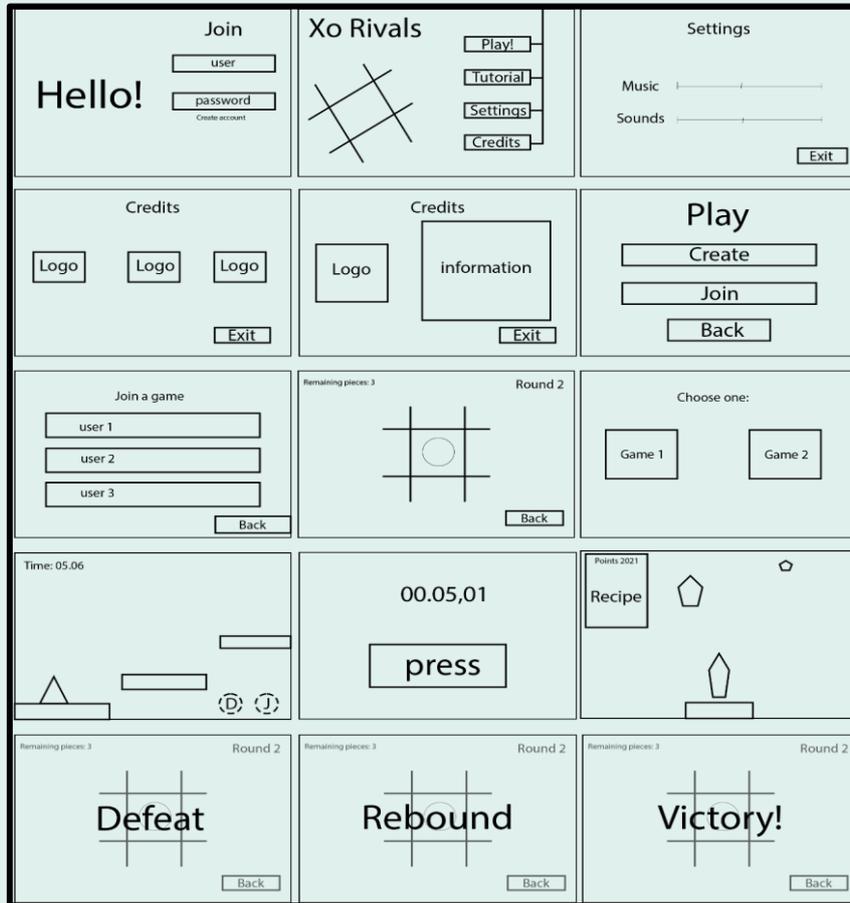


Ilustración 26 - Diseño UI del juego



Ilustración 28 - Primer diseño UI



Ilustración 27 - Diseño final UI

DIAGRAMA DE FLUJO

A continuación, se proporciona un pequeño diagrama donde se refleja la navegación de un usuario cualquiera durante el uso del juego. Además, como información adicional, se muestra ese mismo flujo durante el desarrollo de una partida.

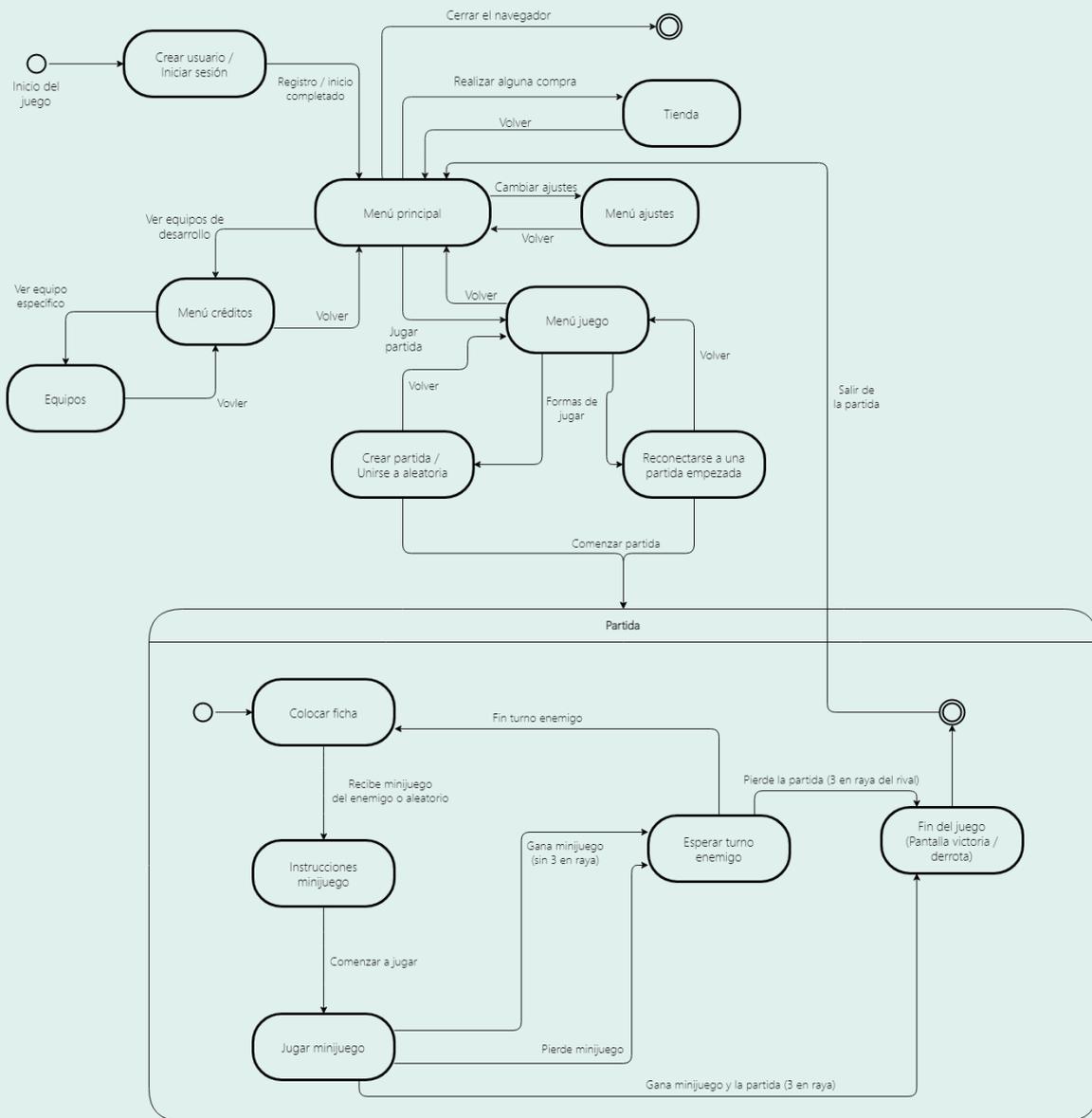


Ilustración 29 - Diagrama de flujo del juego



HOJA DE RUTA DEL DESARROLLO

En este apartado del documento, veremos los distintos hitos que marcarán el desarrollo del videojuego.

HITO 1 – Game Design Document



Fecha: 31/10/2021

A pesar de estar pensado para entregarlo el 31 de octubre, el equipo de desarrollo tendrá el documento creado el 12/10/2021 ya que sirve de guía para desarrollar todo el juego.

HITO 2 – Versión *Alpha*

Fecha: 31/10/2021

α

Esta versión será una muestra del funcionamiento básico del juego, contará con la visualización de las mecánicas que se usarán en el juego. Como se ha descrito a lo largo del documento, el juego contiene una versión multijugador, pero ésta no estará todavía disponible, al igual que toda la estética final.

HITO 3 – Versión *Beta*

Fecha: 21/11/2021

En la *Beta* ya nos encontramos un producto más cercano al entregable final, la principal diferencia con este es que la versión *Beta* será probada por distintos usuarios que comentarán los fallos y aciertos del juego para ser cambiados en la última versión prelanzamiento.

β

En ella, se encuentran el desarrollo de 4 minijuegos, implementación de arte, música y servidor desatendido.

HITO 4 – Versión *Gold Master*



Fecha: 12/12/2021

Esta versión ya es una versión jugable sin errores, donde se verá el funcionamiento del juego final. Para esta versión se implementarán nuevas funcionalidades a los minijuegos ya existentes, como la dificultad, creación de un nuevo juego y otras características comentadas en el testing.

FECHA DE LANZAMIENTO

Fecha: 12/12/2021

La fecha de lanzamiento será utilizada para publicar el juego en *Itch.io*, junto con campaña de publicidad en redes sociales y métodos físicos como se pudo leer en el modelo apartado de *MARKETING*.