

EVICTION'T

Gana la batalla pero no la guerra

Game Design Document

APIC GAMES

Patricia S. Gracia Artero, Alicia Martínez López,
Carmen Martínez Segovia e Irene Sánchez Mora.



1. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 TÍTULO

Eviction't: Gana la batalla, pero no la guerra ([tráiler](#))

1.2 RESUMEN BREVE DEL JUEGO

Eviction't es un serious game 2D point-and-click, que aborda la temática de los desahucios en el contexto nacional actual. Eviction't te pone en la piel de una persona que va a ser desahuciada y busca el apoyo de sus vecinos para evitar que eso ocurra.

Género: Point-and-click

Plataformas: Actualmente se encuentra disponible para dispositivos con sistema operativo Windows. Se prevé incluir también para MacOS, dispositivos móviles y tabletas táctiles.

Público objetivo: Público joven de entre 16 y 35 años sensibilizados con la causa y abiertos a experimentar nuevas formas de hacer videojuegos.

PEGI 7 -> El contenido del juego con escenas o sonidos que pueden atemorizar a los niños más pequeños debería incluirse en esta categoría. Las formas muy suaves de violencia (violencia implícita, no detallada o no realista) son aceptables para un juego con una clasificación PEGI 7. (<https://pegi.info/es/node/59>).

1.3 DESARROLLADORA

Equipo desarrollador: APIC GAMES.

Formado por: Patricia S. Gracia Artero, Alicia Martínez López, Carmen Martínez Segovia e Irene Sánchez Mora.

1.4 DISTRIBUCIÓN DE RESPONSABILIDADES



Patricia Gracia - *Level and game Designer and supporting programmer* (Diseñadora de juego y niveles y programadora secundaria).

Alicia Martínez - *Lead Programmer and supporting 3D artist* (Programadora principal y artista 3D secundaria).

Carmen Martínez - *World and narrative designer and lead 3D artist* (Diseñadora de escenarios y mundo y artista 3D).

Irene Sánchez - *Character Designer and concept artist* (Diseñadora de personajes y narrativa y artista).



1.5 CRONOGRAMA

CRONOGRAMA: EVICION'T



2. GUIÓN

2.1 CONTEXTO

Eres Noa, una persona que estaba cobrando un ERTE que acabó el mes pasado. Afectada por un aviso de desahucio no puedes llegar a fin de mes. Recibes la visita de una banquera (A.P.Botón) que te da un ultimátum. La cotilla de la presidenta de tu comunidad (Juana Cuesta) te ofrece un trato: te perdonará la deuda de la comunidad si ayudas a los vecinos con sus problemas diarios. Tú ves una oportunidad de sensibilización y aceptas. Tu objetivo es conseguir convencerles, mientras les ayudas en sus tareas, de que ayuden a parar tu desahucio.

Al acabarse el plazo de tiempo, vendrá la policía. Dependerá del nivel de sensibilización de tus vecinos, serás defendido o no.

2.2 PERSONAJES



Noa
Protagonista


A.P Botón
Antagonista

Banquera

Juana Cuesta
Secundario


Presidenta comunidad

Policía
Antagonista



Carlitos
Secundario

Hijo de una fachamília. Ambos varones con fachaleco. Conservadores, estirados, pero no ricos. El padre trabaja en un concesionario y la madre no trabaja porque es mujer



Concha
Secundario

Está sorda. Es viuda. De vez en cuando le visitan sus hijos para que vea a los nietos pero son más de llamar que de visitas. Pone la ruleta de la suerte a las 13h. La pone con bastante volumen (está sorda, reitero). También sonríe siempre, no sabe lo que le dices (está sorda ya sabéis).



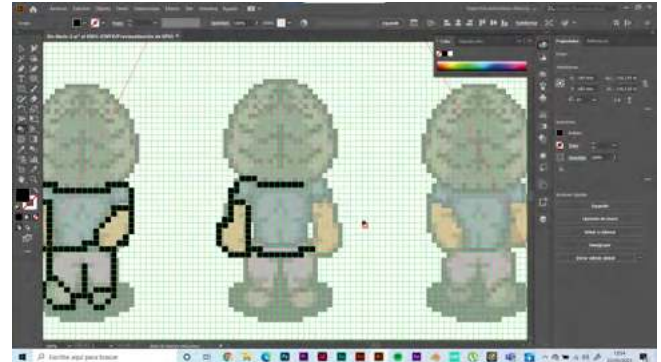
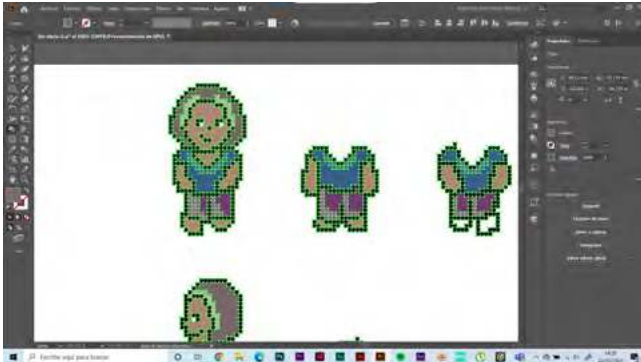
Manu
Secundario

Gay. Vive en una casa con luces de neón y mucha pluma en general. Patoso con tareas mecánicas. Fiestas queer los fines de semana. Podría ser perfectamente calvo. Sonríe mucho



2.3 PROCESO CREACIÓN PERSONAJES

Para seguir la estética del resto del juego, se debía aplicar el estilo del Pixel Art a nuestros personajes. Es por eso que con la ayuda de una plantilla de scripts de personajes, se realizó un diseño y repaso de los personajes utilizando Illustrator con tal de generar el efecto pixel.



2.4 RELACIÓN ENTRE PERSONAJES

La protagonista tiene una relación de total dependencia con sus vecinos, ya que les necesita para cumplir el objetivo de conservar su hogar. Los vecinos tienen una relación de favores con la protagonista, ya que reciben algo a cambio de ayudarla. Por otra parte, tenemos a la banquera y a los policías, que ambas partes tienen una relación negativa con la protagonista, ya que se creen en el derecho de quitarle el hogar.

2.5 PROYECTO EN GITHUB

Al tratarse de un proyecto grupal, tuvimos que trabajar desde varios dispositivos y distintas personas. Es por esto por lo que se utilizó GitHub como plataforma de unión del proyecto.

Mediante el software GitHub Desktop se realizaron los commit necesarios de manera organizada con tal de conseguir los mejores resultados después de compartir tareas como la programación.

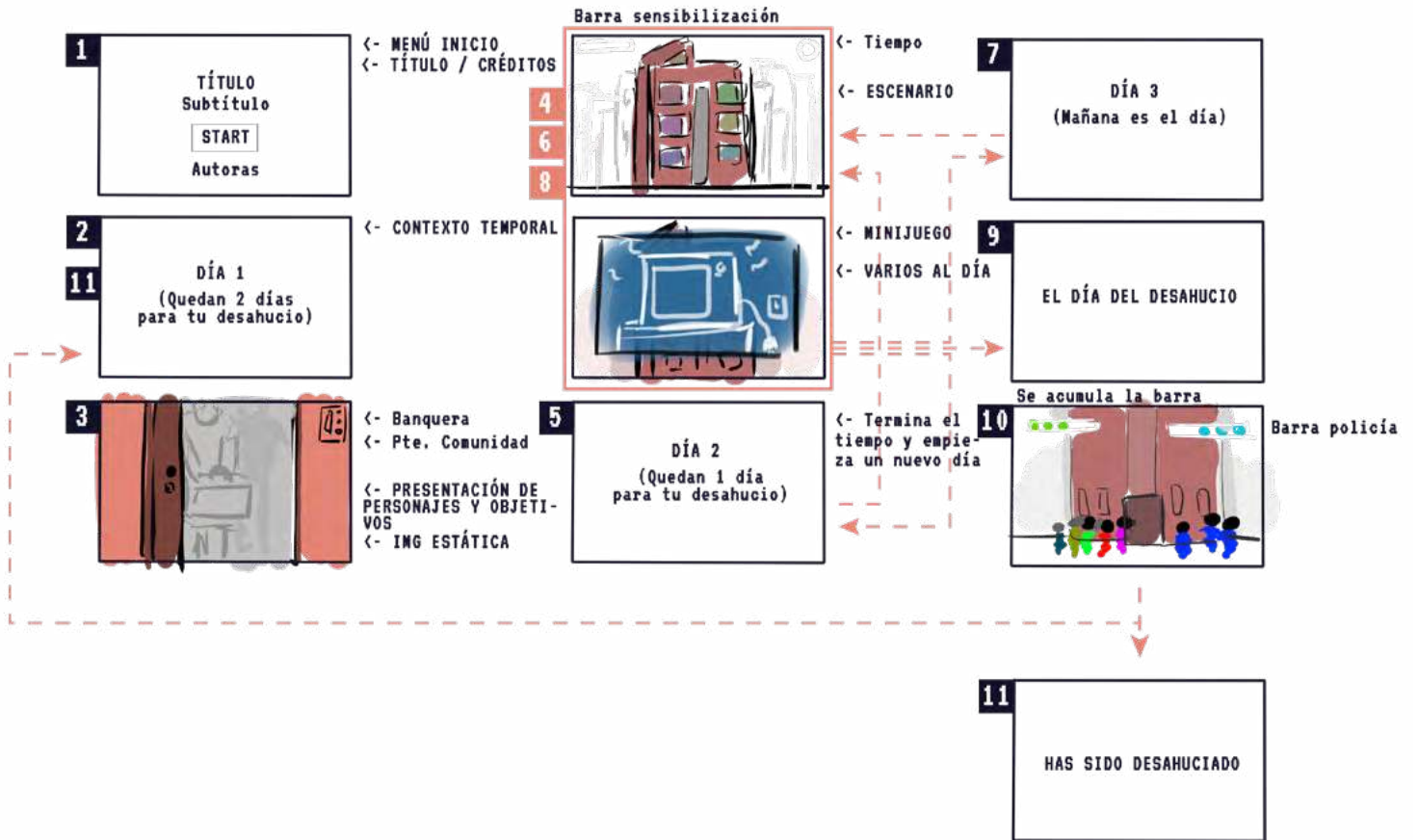
Acceso al repositorio: <https://github.com/apicgames/Apicgames.git>

Además, esta misma plataforma ofrece la oportunidad de subir el juego para que sea jugable de manera online. De esta manera el juego es accesible a través de un enlace.

Enlace a la versión web: <https://apicgames.github.io/Apicgames/>



3. JUGABILIDAD



3.1 MECÁNICAS DEL JUEGO

Le mecánica principal es la resolución de los minijuegos a través de point-and-click. Esto permite pulsar y arrastrar distintos elementos de la pantalla.

3.2 ESQUEMA DE CONTROL

Eviction't fue concebido desde su principio como un point-and-click por lo que solo se requerirá del ratón (más concretamente el botón izquierdo del mismo) para interactuar con las mecánicas. La única excepción a esto es la tecla ESC que sirve para salir del juego y para ir a los distintos menús.



3.3 OBJETIVOS DEL JUEGO

El objetivo principal es evitar ser desahuciado. Para ello hay que llenar la barra de apoyo vecinal para luego tener fuerza para combatir contra la policía.

El juego termina inevitablemente con una derrota, pero puedes alargar el final mediante mini victorias. Estas mini victorias se consiguen si en el tiempo estipulado se consigue todo el apoyo vecinal y para conseguir ese apoyo hay que hacer tareas que mandan los vecinos, este ciclo se repite hasta que el tiempo es demasiado escaso para poder completar las tareas. No hay opción a tener una victoria completa.

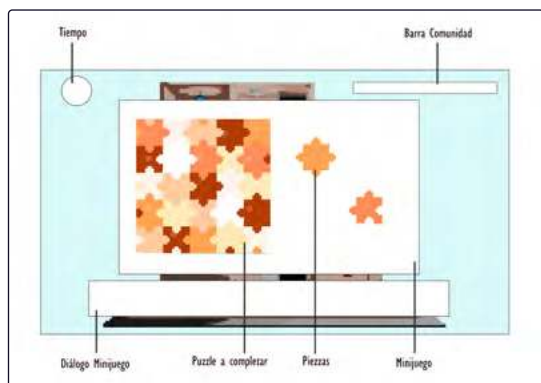
3.4 DISEÑO DE NIVELES

El juego está pautado por los días que pasan en él. Un día en el juego con 30 segundos en la vida real. A los tres días vendrá la policía para intentar echarte de tu hogar.

En ese tiempo previo a la intervención policial hay que convencer a los vecinos para que te apoyen y para eso tienes que ayudarles con los diversos problemas que puedan tener. Los minijuegos presentados son esos problemas.

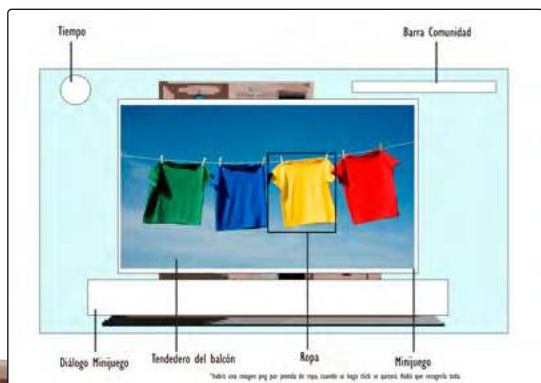
Minijuego 1: La anciana.

Este minijuego consiste en completar un puzzle que nuestra vecina es incapaz de acabar.



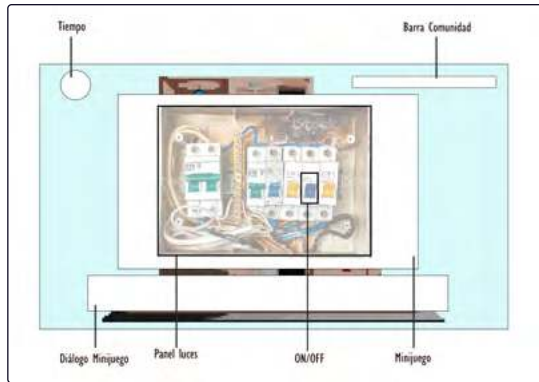
Minijuego 2: El joven.

Este minijuego consiste en recoger la ropa tendida de nuestro vecino Manu

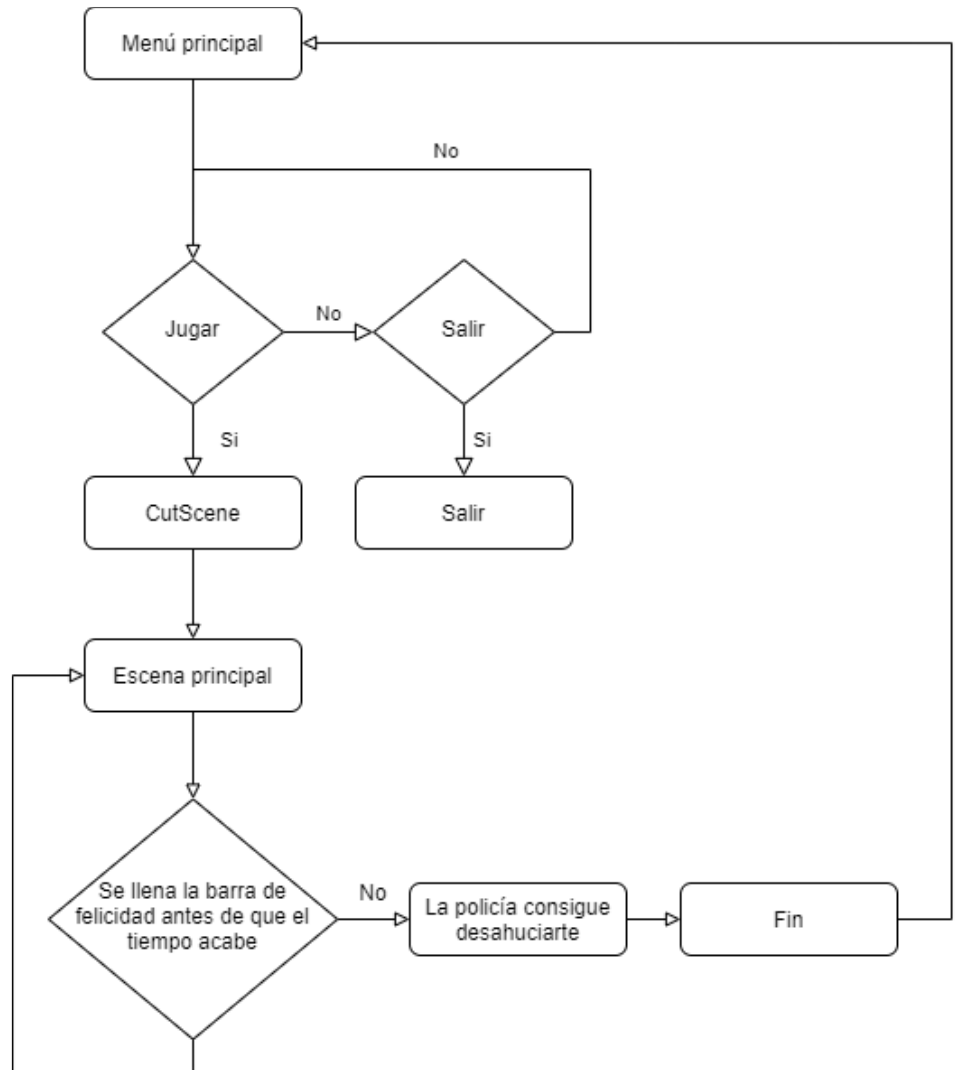


Minijuego 3: La fachafamilia.

En este minijuego ayudaremos al niño de la familia devolviéndole la luz del piso subiendo los fusibles.



3.5 DIAGRAMA DE ESTADOS

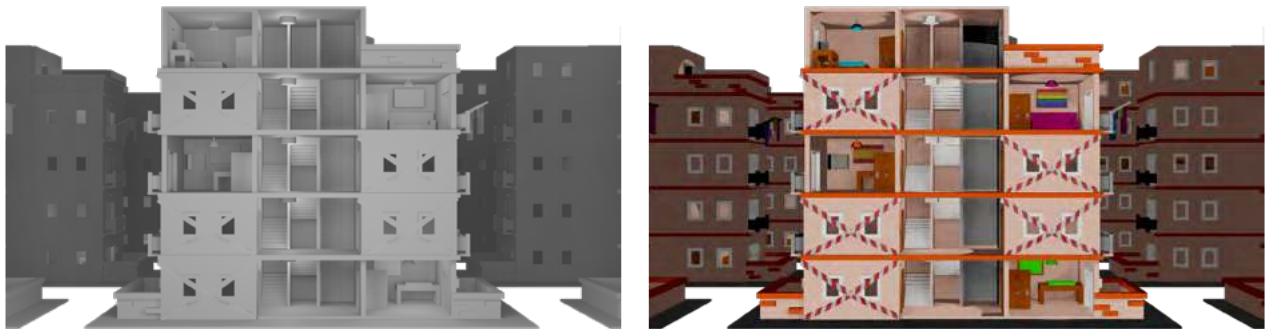


4. APARTADO GRÁFICA

4.1 ESTILO GRÁFICO

Para el estilo gráfico se ha optado por el pixel-art para reducir los detalles y centrar de esta manera el mensaje.

A la hora de crear tanto el edificio como los distintos minijuegos, se utilizó el software Blender en el que se modeló en 3D la pieza y se les dio colores planos para después pixelarla y obtener el resultado deseado.



4. APARTADO GRÁFICA

4.2 MATERIALES

Para los prefabs se han usado colores planos para dotarlos de carisma y personalidad.

Además, gracias a esos, pasar las imágenes a un pixel más grande era adecuado y mucho más fácil de visualizar.



4.3 PREFABS

Se generaron algunos prefabs en Unity con tal de facilitar la tarea de programación así como permitir una cómoda futura adición de nuevos elementos.

Para ello, se generó un prefab con los personajes secundarios, la UI de los minijuegos y el punto de interacción o alerta de cada minijuego. De esta forma, cuando añadamos todos los minijuegos restantes, se podrá realizar de una manera más cómoda.



4.4 INTERFAZ DE USUARIO: HUD, MENÚS, OSD, POP-UPS

Menú principal: El menú principal es una escena independiente que propone dos opciones, o empezar el juego o salir de él. Esta escena sirve para situar al usuario en el contexto al que se va a enfrentar (con la música y la tipografía).

Menú de pausa: El menú de pausa está incrustado dentro del propio juego y salta cuando se acciona la tecla ESC y este te da la opción o de continuar, o de ir al menú principal o de salir. Este menú intenta facilitar

Hora: La hora es una cuenta atrás de 90 segundos, cada treinta cambiaremos de día (tres días en total) y cuando acabe el contador saltaremos a la escena de final.

Barra de comunidad: La barra de la comunidad subirá conforme hagamos los favores de la comunidad. Si esta barra no se llena al final de la cuenta atrás el juego acaba y se pierde, mientras que si la barra se completa puedes continuar de nuevo el ciclo de los tres días.



5. AUDIO

Las pistas de música han sido recogidas de: <https://patrickdearteaga.com/es/musica-libre-derechos-gratis/lista-completa/> y los efectos de sonido son de: <https://lorenalexm.itch.io/toonyvoices>

Las pistas concretas usadas han sido:

Para el menú principal y menú de pausa -> Intrusión

Para la cutscene -> Su Turno

De fondo para el juego -> The Three Princesses of Lilac Meadow

Escena final -> Para la escena final hemos hecho una mezcla de audios para simular un desahucio real. Para eso se han usado distintos extractos de video variados:

[La Policía Nacional destroza el piso de #AnaSeQueda](#)

[Desahucio de máxima tensión en Anguciana](#)

[Persiguen y apedrean a la policía tras el desahucio de un hombre con discapacidad](#)

