

FÚTBOL Es Así

DOCUMENTO DE DISEÑO

VERSION 0

11 DE FEBRERO DE 2011

ALBERTO CEJAS SÁNCHEZ



Índice general

1. Visión General del Juego	1
1.1. Concepto	1
1.2. Características Principales	1
1.3. Género	1
1.4. Público Objetivo	2
1.5. Jugabilidad	2
1.6. Apariencia	2
1.7. Dimensión	3
2. Flujo de Juego y Mecánicas	4
2.1. Flujo de Juego	4
2.1.1. Progreso del Juego	4
2.1.2. Estructura de las etapas o retos	4
2.1.3. Objetivos	5
2.2. Mecánicas	5
2.2.1. Movimiento	5
2.2.2. Habilidades	6
2.2.3. Reglas	6
2.2.4. Economía	6
2.2.5. Guardado	6
3. Historia, Opciones y Personajes	7
3.1. Historia	7
3.2. Entorno	7
3.3. Personajes	7
4. Interfaz	8
4.1. Vista Partido	8
4.2. Menús	9
4.2.1. Principal	9
4.2.2. Retos	10
4.3. Panel de Administración	11
4.4. Tienda	12

4.5. Tácticas	14
4.6. Créditos	15
5. Arte	16
5.1. Arte 2D	16
5.1.1. Interfaz	16
5.1.2. Texturas	17
5.2. Arte 3D	17
5.3. Sonido	18

Introducción

El propósito del documento de diseño es expresar una visión concreta del juego, describir los contenidos y presentar un plan para llevarlo a cabo. Dada la complejidad del mismo, se realizará un proceso de desarrollo iterativo en el cual, periódicamente se irán ampliando diversas facetas. Muchas de las ideas aquí expuestas pueden ser revisadas según el avance del proyecto y la aportación de los colaboradores.

Este proyecto es será presentado como "Proyecto Fin de Carrera" de Ingeniería Técnica Informática y está suscrito al "V Concurso Universitario de Software Libre" por lo que su contenido será liberado bajo licencia GPL 3.0.

Capítulo 1

Visión General del Juego

1.1. Concepto

FÚTBOLESASÍ es un simulador de fútbol que cuenta la historia de un joven grupo de futbolistas de barrio que aspira a llegar a lo más alto. Para ello deberán curtirse en los terrenos de juego adquiriendo experiencia y habilidades que le permitan dar el gran salto a la cumbre.

1.2. Características Principales

- Es esencial sembrar desde el primer momento una sensación de mejora. Ofrecer al jugador la posibilidad de conseguir nuevas habilidades y posibilidades, así como personalizar el perfil de los futbolistas de modo que se potencie el juego y alargue la vida del mismo.
- Interactuación constante por parte del jugador lo que permite mantener la atención.
- Dotar de una importancia perceptible la necesidad de la estrategia y buenas tácticas. Reconociendo de esta manera, el conocimiento futbolístico del jugador.
- Al tener tantas opciones abiertas, es estrictamente necesario que el juego sea ampliable para aumentar sus funcionalidades.
- A pesar de ofrecer un buen nivel de personalización, la estructura básica debe ser sencilla de usar.

1.3. Género

- **Simulador:** Se trata del alma del juego, recrear la pasión, intensidad y dinamismo que el fútbol posee. Un género que no muere y que atrae tanto a los jugadores casuales como a los más fieles.

- **Rol:** La constante necesidad de mejora, de que queda algo por descubrir es propia de los juegos de rol. La experiencia aumenta nuestros atributos y cada jugador posee una habilidad que le distingue del resto.

1.4. Público Objetivo

FÚTBOLESAsí está dirigido para los aficionados y amantes del fútbol en su visión más amplia: satisface la necesidad de dinamismo de los simuladores, incluye la percepción de promesa a jugador de élite propia del ojeador y por supuesto, la capacidad de elegir entre diversas opciones tácticas. Por consiguiente, es apto para cualquier edad. Además, existe la posibilidad de sumergirte en el modo historia o simplemente disfrutar con tu equipo de una partida rápida.

1.5. Jugabilidad

Deberá existir un compromiso entre personalización, opciones y sencillez de manejo. Para ello, sería recomendable la utilización de un joystick. Nos podremos desplazar por el terreno de juego, pasar, disparar o realizar las habilidades especiales. El portero será controlado por la inteligencia artificial.

1.6. Apariencia

Acorde a los recursos existentes, el mejor estilo visual posible es el cartoon orientado a los antiguos dibujos animados japoneses de fútbol. Los personajes principales tendrán un aspecto visual carismático. Estará dotado de colores vivos. Las animaciones y movimientos de los jugadores no tendrán por qué ajustarse a la realidad pero tampoco desbordarla en demasía, ya que debe mantenerse la esencia del fútbol.



Figura 1.1: Prototipo Jugador

1.7. Dimensión

En primera instancia, no habrá un catálogo demasiado amplio ya que se dispondrá de un único estadio, un único balón, un modelado y cánticos uniformes para la afición y pocos modelos de futbolistas que se repeticen. El modo historia será corto, dejando gran protagonismo a las partidas cortas y las nuevas habilidades, que también serán limitadas. Sin embargo, será completamente ampliable.

Capítulo 2

Flujo de Juego y Mecánicas

2.1. Flujo de Juego

2.1.1. Progreso del Juego

A continuación se muestra como será el proceso habitual que seguirá el jugador desde que inicia el juego hasta que deja de jugar. Únicamente nos centraremos en los pasos sin representar las pantallas, ya que esto será objeto de análisis en posteriores capítulos.

En el momento que el usuario ejecute FÚTBOLESASÍ, se mostrará el menú principal donde se nos ofrecen cuatro posibilidades:

- **Modo Historia:** Aquí se nos abre un abanico de dos opciones, *Nueva Partida* o *Cargar Partida*. La primera nos pide que introduzcamos un nombre que será utilizado para el capitán. Y seguidamente se reproduce la secuencia introductoria, en la que se nos cuenta la breve historia de los chicos del barrio. Una vez finalizada, se da entrada a la pantalla previa al reto inicial (entrenamiento), donde tendremos la posibilidad de *Guardar Partida*, *Volver al Menú* o *Entrar al Reto*. En caso de que hayas seleccionado *Cargar Partida*, elegimos cual queremos recuperar y entraremos en la pantalla de reto correspondiente. Si entramos al reto, se abrirá la pantalla de alineación y tácticas donde podremos personalizar el equipo inicial y posteriormente iniciar el partido. En cualquier momento el jugador podrá salir del partido (perdiendo los avances no guardados) o cambiar ajustes de juego y tácticas. Si se supera el reto, tendremos la opción de *Guardar Partida*, *Volver al Menú* o *Volver a la Selección de Reto*.
- **Partida Rápida:** Aquí únicamente tendremos la posibilidad de elegir alineación según el equipo que tengamos en el modo historia.
- **Créditos:** Pantalla en que se reflejarán los desarrolladores de FÚTBOLESASÍ.
- **Salir:** Volver al sistema operativo.

2.1.2. Estructura de las etapas o retos

Los retos se desglosarán en tres partes:

1. Pantalla de introducción: se explicará en qué consiste el reto. Se dará información sobre el rival y sus características.
2. Desarrollo del reto: Se juega el partido por parte del usuario.
3. Pantalla de finalización: Se muestra la experiencia obtenida de cada jugador acorde a su actuación en el campo.

Los retos se irán desbloqueando de manera secuencial, y habrá algunos que serán opcionales para obtener mayor experiencia y nuevas habilidades. Si el jugador pierde, puede reintentarlo cuantas veces necesite.

2.1.3. Objetivos

El objetivo principal es superar los retos y mejorar a los jugadores en función de la pretensión del manager (usuario).

2.2. Mecánicas

2.2.1. Movimiento

Los jugadores podrán moverse sobre el terreno de juego dependiendo del dispositivo de entrada utilizado. Si se emplea un joystick habilitado, optaremos a los 360 grados. Por contra, con el teclado sólo dispondremos de 8 direcciones.

Controles

Si utilizamos el teclado:

- Flecha izqda: izquierda
- Flecha drcha: derecha
- Flecha arriba: arriba
- Flecha abajo: abajo
- Barra Espaciadora: Disparar / Entrada Brusca
- W: Correr
- A: Pasar / Entrada Suave
- D: Centrar / Despejar
- S: Pase al hueco
- Escape: Menu

Si utilizamos el joystick:

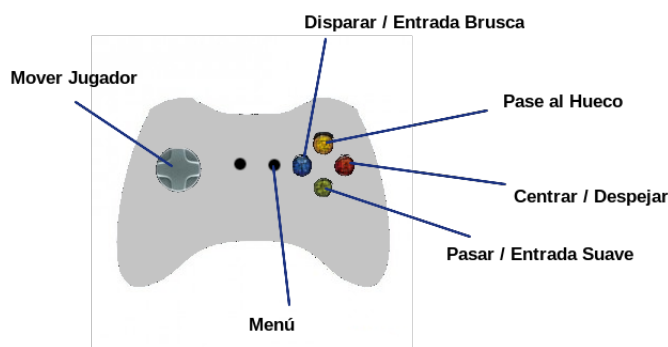


Figura 2.1: Controles Joystick

2.2.2. Habilidades

Los jugadores podrán obtener las siguientes habilidades

- **Bicicleta:** Clásico regate brasileño que amaga hacia que dirección se va a dirigir el futbolista.

2.2.3. Reglas

Se adoptarán todas y cada una de las reglas clásicas del fútbol. Entre las más destacadas los límites del terreno de juego, los fueros de juego, las cesiones, las partes del cuerpo con las que se puede tocar el balón, el número de jugadores que debe haber en el campo, la agresividad permitida, etc.

2.2.4. Economía

Paralelamente al sistema de experiencia y mejoras de habilidades, el usuario dispondrá de una tienda en la que podrá invertir los puntos que obtenga ganando partidos, en mejoras para los futbolistas.

2.2.5. Guardado

Se podrá guardar partida antes y después de cada reto, nunca en mientras el balón esté en juego.

Capítulo 3

Historia, Opciones y Personajes

3.1. Historia

El argumento jugará un papel decisivo en el modo historia, que debe teñirse de un tono épico y sacrificado. Consistirá en un equipo de barrio que decide apuntarse a un club regional de fútbol. Tienen la suerte de contar con un estupendo entrenador (el jugador) que les asesorará y les hará crecer como grupo. En la primera temporada consiguen quedar campeones y acaban ascendiendo de categoría. Poco a poco consiguen establecerse a un nivel superior del que les correspondería y acaban subiendo a una división semi-profesional. Sin embargo, el equipo carece de recursos para poder subsistir a ese nivel. Cuando parece que sus sueños van a desaparecer, un grupo inversor con no muy buenas intenciones se hace cargo del equipo. Éstos ven al club como una empresa idónea para asentar su verdadero negocio en la provincia.

Esta inyección económica, provoca la incorporación de varios nuevos compañeros. Juntos volverán a alcanzar el éxito, llegando a la categoría dorada en la plenitud de sus carreras deportivas a pesar de encontrarse con muchas dificultades. Finalmente, el grupo poseedor del equipo acaba prendado de la unión que poseen los jugadores y paulatinamente van cambiando su perspectiva del equipo.

3.2. Entorno

El entorno de juego habitual será un sencillo estadio de fútbol. Las escenas de los retos serán representadas en forma de viñetas, con un pequeño texto explicativo y música de fondo.

3.3. Personajes

Existirá un protagonista principal, que actuará como capitán y centrará nuestras miradas. Él será el espejo de la situación por la que pase el equipo en función del momento. Será el último en llegar al equipo pero lleva dentro ser un líder natural.

Capítulo 4

Interfaz

4.1. Vista Partido

En la pantalla de juego deberán aparecer los siguientes elementos:

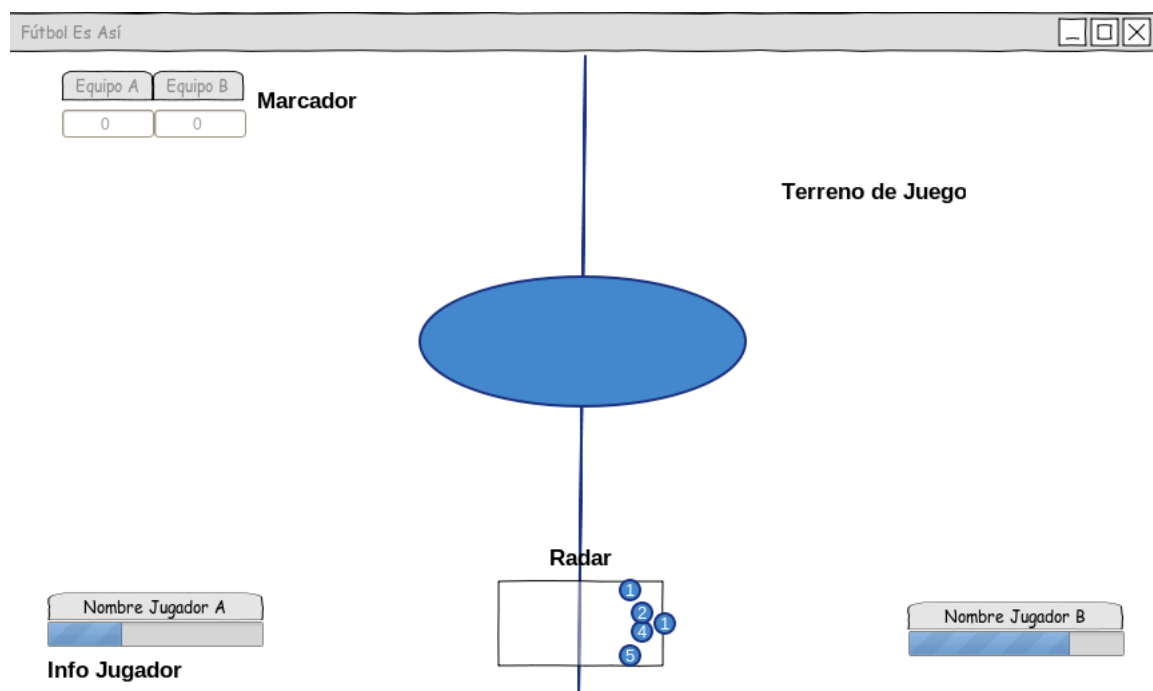


Figura 4.1: Prototipo de Pantalla en Juego

- **Marcador:** Indica el resultado actual del partido. Aparecerá el nombre del equipo o su escudo.
- **Info Jugador:** Muestra el nombre del jugador del "equipo A" que posee el balón o, en su defecto, el que realiza la acción para robarlo.

- **Radar:** Indica la disposición de los jugadores en el terreno de juego, marcando de un color los del "equipo A" y de otro los del "B".
- **Terreno de Juego:** Aquí se verán el estadio y los jugadores en 3D.

4.2. Menús

En FÚTBOL ES ASÍ podemos encontrar dos bloques principales de menús:

4.2.1. Principal

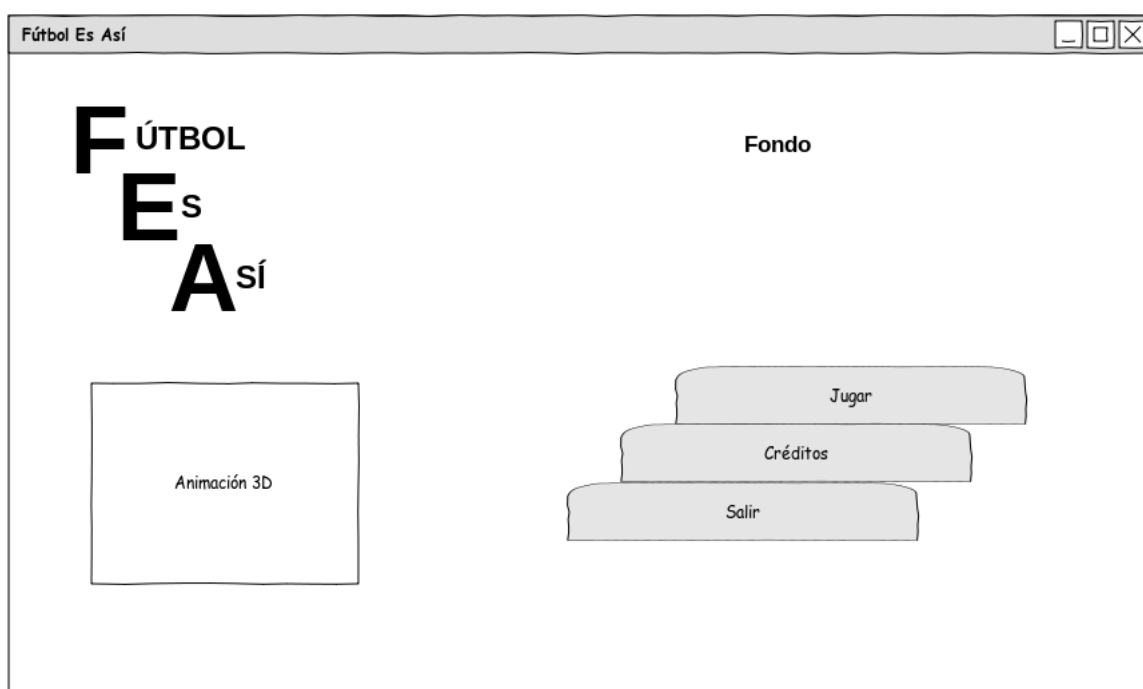


Figura 4.2: Prototipo de Pantalla de Menú Principal

- **FútbolEsAsí:** Es el título del juego, seguramente acompañado de su logotipo.
- **Fondo:** Imagen de fondo relacionada con los personajes del juego o el entorno futbolístico.
- **Animación 3D:** Imagen animada en 3D que también tenga que ver con el juego.
- **Jugar:** Botón encargado de pasar del menú principal al juego.
- **Créditos:** Botón encargado de dar paso a los créditos del juego.
- **Salir:** Botón encargado de cerrar el juego y volver al sistema operativo.

4.2.2. Retos

Antes y después de cada reto, nos encontraremos con una pantalla de presentación y conclusión del mismo.

Introducción al Reto

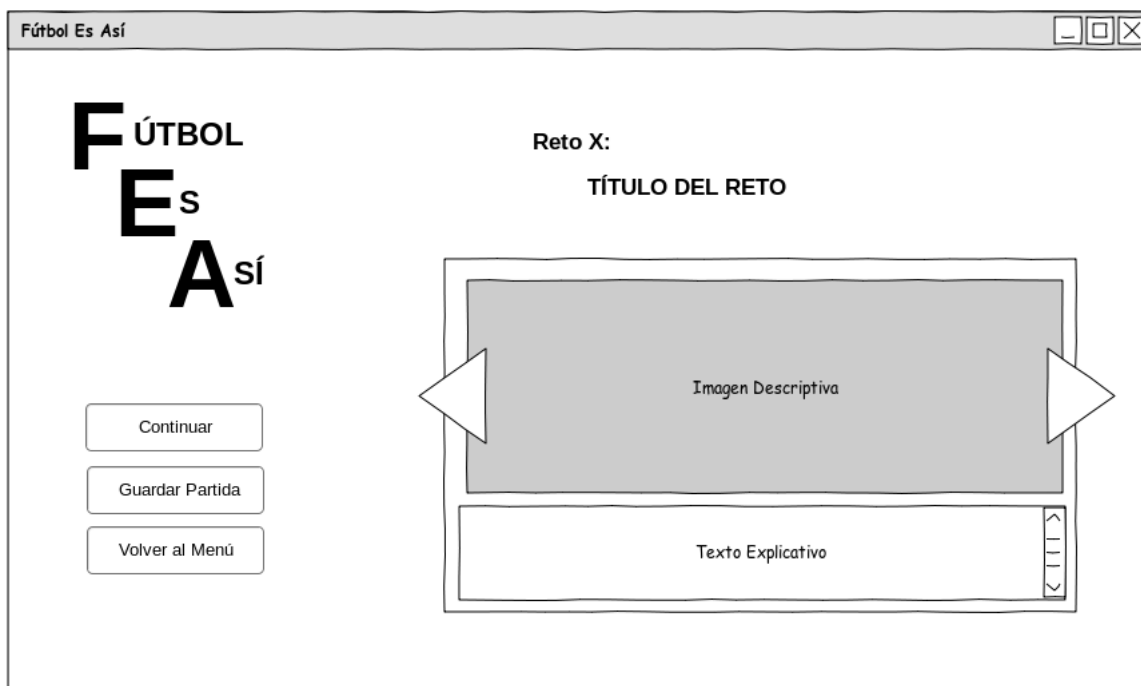


Figura 4.3: Prototipo de Pantalla de Introducción al Reto

- **Número y Nombre del Reto:** Indica el número de reto en el que nos encontramos y el nombre que posee. Éste debe ser descriptivo.
- **Continuar:** Botón encargado de comenzar la secuencia de viñetas que situarán en contexto al jugador antes de comenzar el partido.
- **Guardar Partida:** Nos conduce directamente al diálogo de salvar partida.
- **Volver al Menú:** Vuelve al menú principal perdiendo el progreso no guardado.
- **Imagen Descriptiva:** Una imagen en 2D que contenga algún protagonista del reto.
- **Texto Explicativo:** Un pequeño mensaje que describa en qué consiste el reto.

Conclusión del Reto

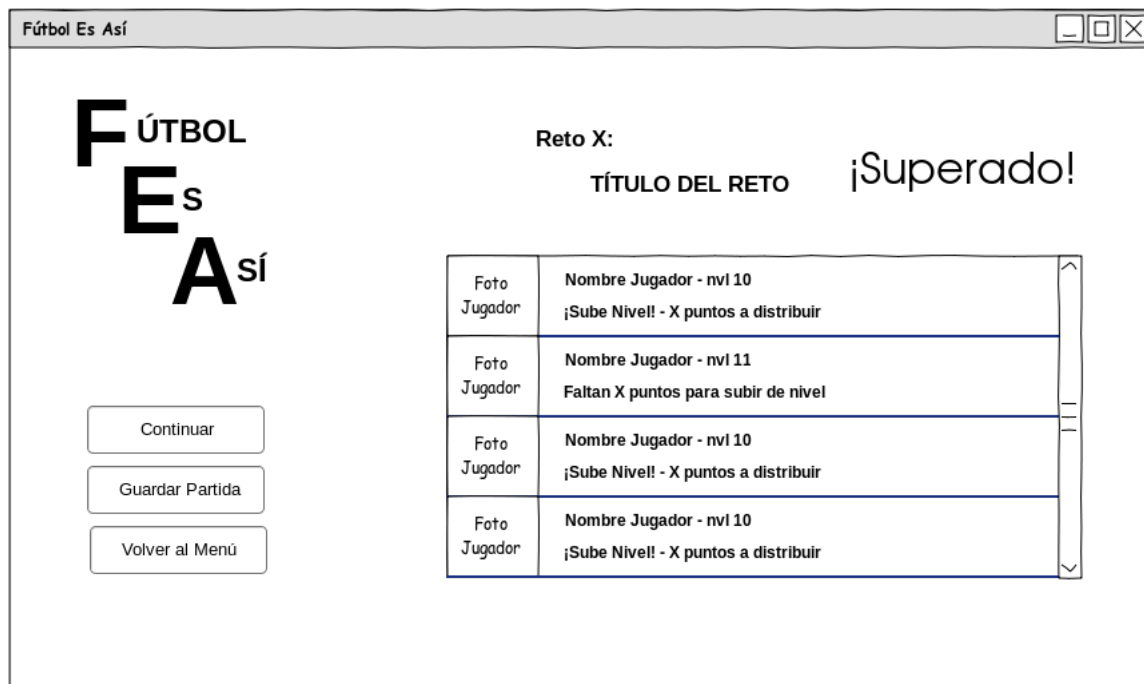


Figura 4.4: Prototipo de Pantalla de Conclusión del Reto

- **Número y Nombre del Reto:** Indica el número de reto que hemos superado y el nombre que posee. Éste debe ser descriptivo.
- **Continuar:** Botón encargado de volver a la pantalla de administración de equipos, donde podremos distribuir los puntos de experiencia obtenidos.
- **Guardar Partida:** Nos conduce directamente al diálogo de salvar partida.
- **Volver al Menú:** Vuelve al menú principal perdiendo el progreso no guardado.
- **Datos Jugador:** Foto, nombre y nivel del jugador. Además se refleja si ha subido de nivel o cuánto le queda para ello.

4.3. Panel de Administración

Tras superar el primer reto de entrenamiento, se habilitará el panel de administración que contendrá los siguientes elementos:

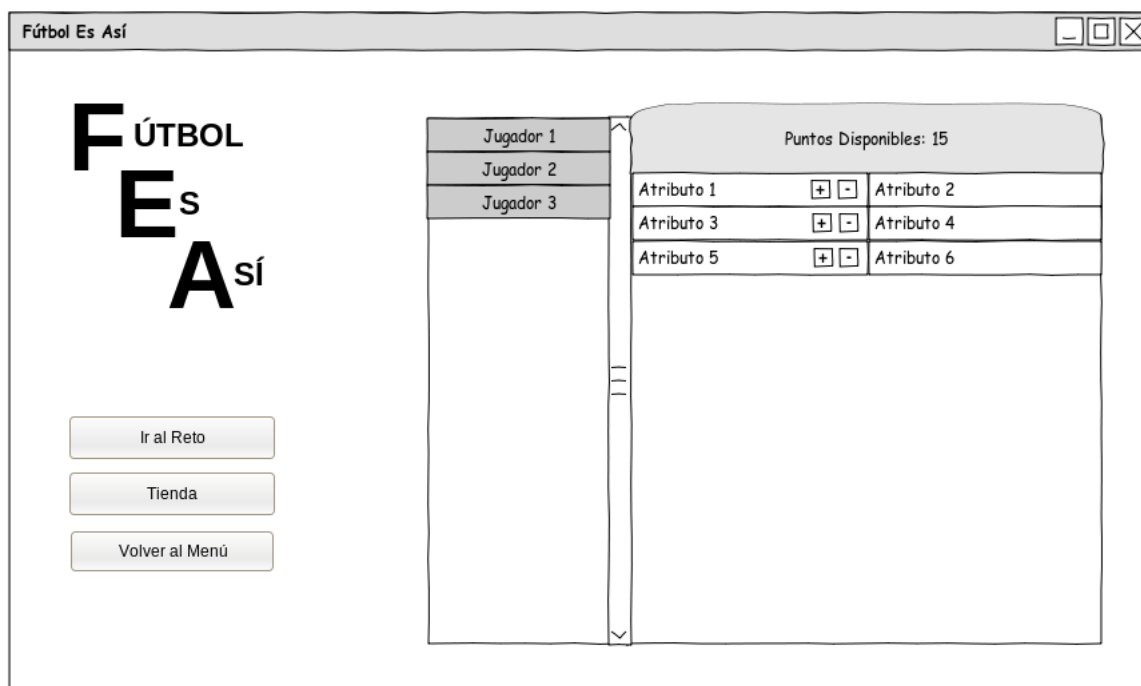


Figura 4.5: Prototipo de Pantalla en Panel de Administración

- **Ir al Reto:** Volver a la pantalla de Introducción al Reto.
- **Tienda:** Ir a la tienda para gastar los puntos en mejoras.
- **Volver al Menú:** Botón encargado de devolver al jugador al menú principal, perdiendo el progreso no guardado.
- **Jugador:** Una lista con cada uno de los jugadores que integran la plantilla, se selecciona y aparecen los puntos disponibles para gastar y el valor y nombre de los atributos.
- **Puntos Disponibles:** Se trata de los puntos que el jugador ha obtenido jugando los partidos y que se pueden invertir en mejoras de atributos.
- **Atributo:** Cada uno de los atributos que componen las capacidades de los futbolistas. Desde velocidad hasta potencia de tiro. Se pueden aumentar a través de los botones "+" y "-" según los puntos que tengamos.

4.4. Tienda

Desde el Panel de Administración podremos acceder directamente a la tienda. A continuación un boceto:

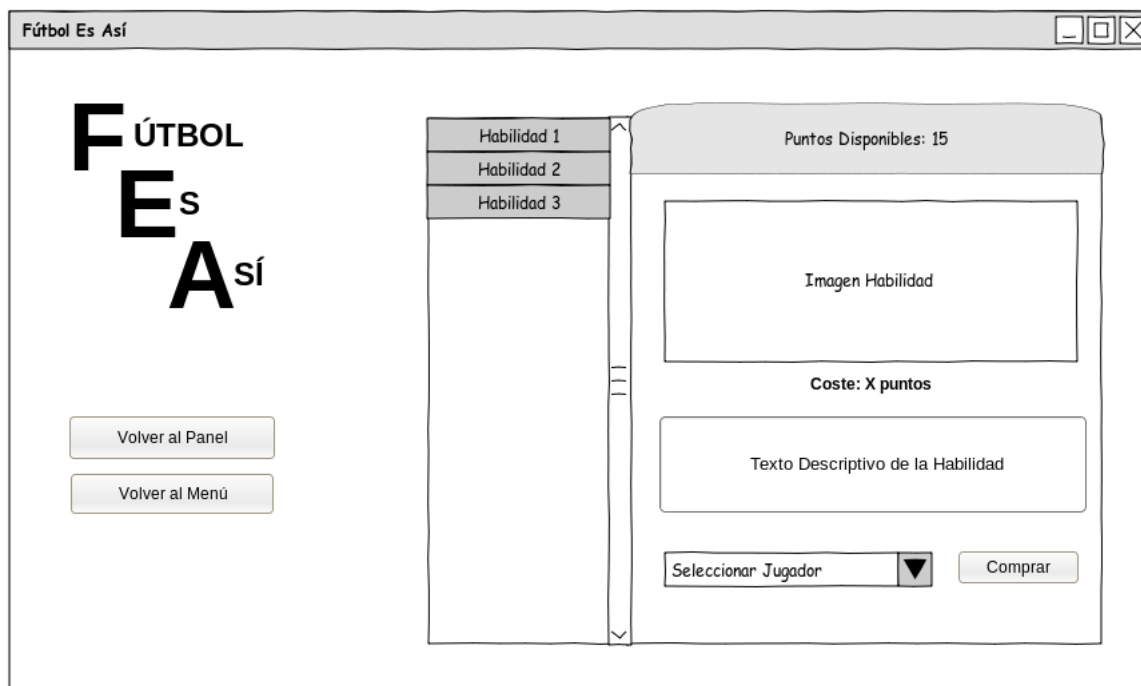


Figura 4.6: Prototipo de Pantalla en Tienda

- **Volver al Panel:** Volver a la pantalla del Panel de Administración.
- **Volver al Menú:** Botón encargado de devolver al jugador al menú principal, perdiendo el progreso no guardado.
- **Habilidad:** Una lista con cada una de las Habilidades que hay disponibles en venta.
- **Puntos Disponibles:** Se trata de los puntos que el jugador ha obtenido jugando los partidos y que se pueden invertir en nuevas habilidades.
- **Imagen Habilidad:** Imagen descriptiva de la habilidad.
- **Coste:** Coste en puntos de la habilidad.
- **Texto Descriptivo:** Breve descripción de las mejoras que aporta comprar esa habilidad.
- **Seleccionar Jugador:** Caja de selección que permite elegir a qué jugador deseamos comprarle la habilidad. Si dicho jugador tiene puntos necesarios, se activa el botón comprar.
- **Comprar:** Botón encargado de formalizar la compra de la habilidad por parte de un jugador concreto.

4.5. Tácticas

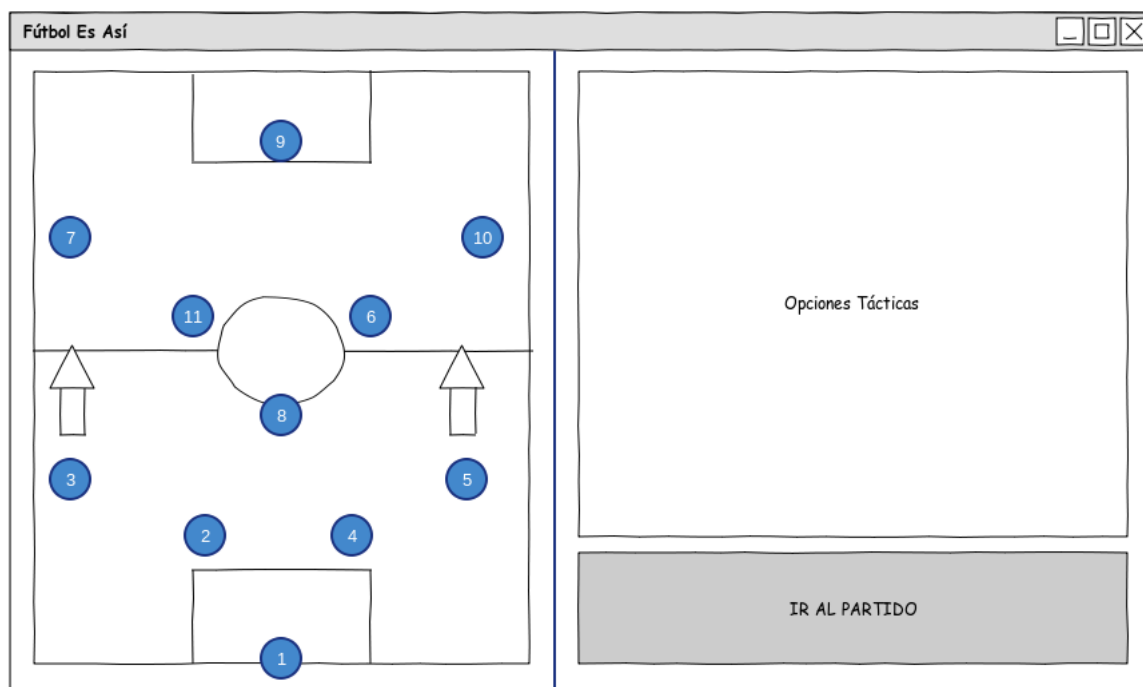


Figura 4.7: Prototipo de Pantalla en Tácticas

- **Formación:** Refleja la alineación actual de los jugadores, indicando la posición que ocupa cada uno en el campo (por defecto) y si tienen una vocación muy ofensiva o defensiva.
- **Opciones Tácticas:** Se trata del diálogo que permitirá cambiar la formación, los jugadores y la vocación de éstos.
- **Ir al Partido:** Botón encargado de guardar los cambios tácticas y empezar el partido.

4.6. Créditos

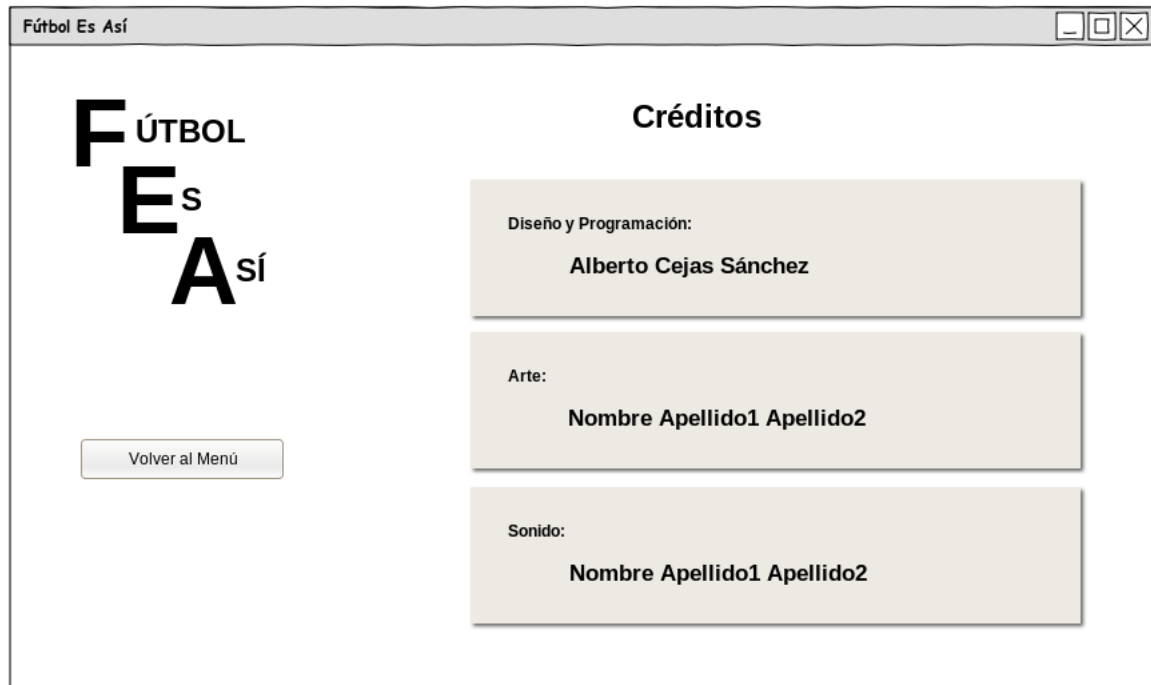


Figura 4.8: Prototipo de Pantalla en Créditos

- **Paneles:** Muestra los creadores de FÚTBOL Es Así divididos en tres secciones.
- **Volver al Menú:** Botón encargado de volver al Menú Principal.

Capítulo 5

Arte

FÚTBOLESÍ pretende desmarcarse del clásico simulador de fútbol moderno. Por ello, el arte no podía ser menos. Los modelos deben ser sencillos y atractivos, con colores vivos y un estilo a la famosa serie de dibujos animados "Oliver y Benji", donde cada personaje tenía un carisma y una fachada propios.

El trabajo artístico se compondrá de tres secciones principales:

5.1. Arte 2D

Los archivos de imagen deben estar disponibles tanto en formato *.png* como en el formato fuente del programa de edición (*.psd*, *.xcf*). Y con calidad superior a la que se espera tener luego en el juego. A continuación la lista de imágenes:

5.1.1. Interfaz

- **Logo:** Se trata del logotipo principal del juego, debe contener las letras "FEA" (Acrónimo de Fútbol Es Así). Podría emplearse posteriormente para colocarlo en los menús, por lo que debe tener un estilo cuidado.
- **GUI:** Conjunto de elementos que conforman la interfaz de los menús (Botones, imagen de fondo, títulos, etc). Estos recursos deben guardarse también en forma de plantilla (para poder reutilizarse) y adaptarse a las tecnologías que serán implementadas para la interfaz.
- **Puntero del Rátón:** Debe ser sencillo, poco cargado pero relacionado con el ámbito futbolístico (por ejemplo, un balón). Uno estático y otro dinámico para el tiempo de carga.
- **Retos:** Imágenes descriptivas de cada reto.
- **Habilidades:** Imágenes descriptivas de cada habilidad.
- **Tácticas:** "Chapas" que simbolizen los jugadores en la pizarra táctica. El campo de fútbol 2D y las flechas de vocación ofensiva o defensiva (cada una de un color o con una transparencia distinta).

- **Fotos Jugadores:** Fotos de los jugadores para enmarcarlas en la pantalla de conclusión de reto.
- **Escudo Equipos:** Escudos de al menos 10 equipos.
- **Descriptores del Partido:** Los elementos que aparecen en el transcurso de un partido: barra de cansancio, cuadro de nombre jugador, tabla de marcador, radar y jugadores en radar.

5.1.2. Texturas

- **Modelos 3D:** Cada uno de los modelos 3D abajo expuestos deben tener sus correspondientes texturas 2D.
- **Vallas publicitarias:** Al menos 2 imagenes de vallas publicitarias, una de ellas debe ser sobre FÚTBOLESASÍ .
- **Ropa de Árbitro.**
- **Equipaciones:** Al menos 4 distintas entre las que se cambiarán los colores.

5.2. Arte 3D

Los modelos deben estar disponibles en formato fuente del programa (con futura conversión compatible con Ogre3D), contemplando así la posibilidad de futuras actualizaciones. A continuación la lista de modelos:

- **Jugador Capitan:** Debe reflejar nobleza y liderazgo.
- **Modelos de Jugadores:** Como mínimo debe haber un modelo más.
- **Estadio:** Debe ser sencillo pero con un estilo cuidado.
- **Balón.**
- **Capitan dando toques al balón.** Será la que se coloque en el menú principal.
- **Porterías.**
- **Banderines de corner.**

Los jugadores deben tener animaciones de correr, andar, saltar, disparar, pasar en corto, centrar, entrada brusca, entrada suave, parada del portero cercana y lejana por abajo, medio y arriba.

5.3. Sonido

El sonido debe almacenarse en el archivo fuente del programa que se use para componerlo. La música se convertirá posteriormente a *.ogg* y los efectos a *.wav*.

- **Menú Principal:** Música animada que se reproducirá en los menús de juego.
- **Pulsación de botones.**
- **Efectos de sonido del partido propio de los jugadores.**
- **Sonido de la afición, gritos y cánticos.**
- **Choque con los palos y las vallas publicitarias.**
- **Música de viñetas:** Música que acompañe a las viñetas para relatar la tensión, alegría o dificultad del reto.