

PROPUESTA UX - ANIMAL BREEDING SIMULATOR

JAMES STIVEN NARANJO HERNANDEZ

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIAL
MEDELLÍN, COLOMBIA
2021

Introducción

Animal Breeding Simulator es un videojuego de simulación ganadera en la cual comienzas desde cero tu finca ganadera en las tierras antioqueñas, gestiona recursos, lucha contra los problemas y consigue tener tu propia gran industria ganadera. Desde personas que no conocen nada de la industria del ganado, hasta conocedores del tema podrán disfrutar de este juego que busca transmitir a los jugadores lo duro que es vivir del campo en Colombia, a la vez que denuncia diferentes contextos del país, como las extorsiones.

Este documento pretende ser la propuesta de la experiencia de usuario que el juego tendrá, aquí se podrá encontrar desde el guión de lo que la historia, pasando por el diseño de niveles, el diseño de interfaces, menús, la duración esperada del juego y la parte mecánica (Los controles y la jugabilidad).

La experiencia de usuario es cómo se le va a transmitir al jugador las diferentes sensaciones que necesitamos que sientan, además de cómo va a ser la navegación por los menús, en el juego y cómo va a ser el desarrollo del juego, desde que se abre por primera vez, hasta que el usuario lo desinstale. Cabe aclarar que esto es una propuesta, por lo que se trata de una suposición de aquello que se espera pase, no una regla inviolable.

Historia

Si bien el juego no tiene un aspecto narrativo fuerte, con un guión que use la estructura tradicional, queremos tener una justificación narrativa, al menos en los primeros tramos del juego, así como elaborar una especie de guión de los diferentes eventos que vayan a ocurrir en la partida. Esta escaleta se presenta en forma de línea de tiempo debido a no ser una historia completa sino una sucesión de eventos, que van desde que el jugador inicia una nueva partida, hasta cierto punto del avance de la granja, a partir de allí el jugador solo se encargará de la gestión.

-En las últimas décadas, diferentes generaciones han emigrado poco a poco del campo a la ciudad, adoptando un estilo de vida urbano, dejando la zona rural cada vez más deshabitada, inclusive una parte de aquello que deciden quedarse ya no trabajan la tierra, ahora trabajan para grandes multinacionales que tienen sus empresas en las zonas menos urbanas, cerca a pueblos. Tú, un ciudadano de nacimiento, cansado del ajetreo que trae vivir en una urbe, tomas la decisión más drástica de tu vida, dejar un lado la ciudad y tus pertenencias para comprar un lote en el campo, allí, desde 0, buscarás sobrevivir gracias a la ganadería, tu nuevo estilo de vida.

-Don Jerónimo, el señor que te vendió las tierras, muy amable te ofreció ayuda para comenzar este nuevo negocio, así que le encomendó a su hijo, Don Juan, para que te guiará en tus comienzos.

Juan se presenta ante ti, un hombre muy amable, que para su edad (35) tiene una gran experiencia en el campo, por lo que puede ser un excelente guía en tus primeros pasos.

Diseño de niveles

Una experiencia estresante en un lugar paradisiaco.

Reglas del mundo:

Todo lo que se compra va al almacén, incluyendo animales.

La gestión no es tu único enemigo, deberás enfrentarte al gobierno y al conflicto.

Todo se consigue a través de la tienda, exceptuando los terneros.

Capítulos:

Introducción(Tutorial) - Aprendizaje

Bienvenida

Familiarizarse con los controles y entorno.

Instalate

Construir el tanque de agua.

Instalar la electricidad.

Primer animal

Contratar un trabajador.

Comprar un corral.

Amoblar el corral.

Tener el primer animal.

Tu primera producción...(Aquí hay dos caminos, dependiendo si se optó por una

Angus o una Holstein)

(Leche)

Alimentar la vaca.

Ordeñar.

Llevar la leche al río.

Vender la leche.

(Ganado)

Alimentar la vaca.

Llevarla a la segunda etapa.

Llevarla a la tercera etapa.

Esperar el peso correcto.

Vender.

Comprar más ganado.

Estabilidad(Lograr estabilizar la economía) - Satisfacción

Producción

Contratar un trabajador.

Comprar otro corral y rotar las vacas.

Llenar un corral de ganado.

Apareando

Comprar un corral de toro.

Tener tu primer toro.

Esperar una vaca en celo.

Mandar la vaca en celo al corral del toro.

Comprar un corral de embarazadas.

Enviar las vacas embarazadas al corral.

Decidir qué hacer con el ternero.

Haciendo mejoras

Mejorar algún contrato.

Comprar el tanque de enfriamiento.

Tener el primer corral mediano.

Responsabilidad(Llegan los impuestos) - Estrés

Hora del pago

Se le descuentan al jugador por primera vez los contratos, impuestos y pago de trabajadores.

Expansión(Mejorar la finca, esta termina en el momento en el que se tiene un corral grande lleno de ganado) - Superación

Más trabajadores

Mejorar la casa.

Contratar más trabajadores.

Más animales

Llenar el primer corral mediano.

Comprar el primer corral grande.

Mejorar

Mejorar un contrato.

Mejorar el tanque de enfriamiento.

Masividad

Llenar el corral grande.

Disrupción(Llegan las extorsiones, estalla el conflicto) - **Desconcierto**

Comienza el conflicto

Se muere la primera vaca del jugador.

Llega Elpa

Se presenta a Elpa, este te amenaza.

Viene a cobrar la vacuna el día después.

(Si el jugador no tiene el dinero suficiente muere otra vaca, así hasta que lo tenga).

Crisis(Las vacas enferman, punto de clímax, en donde el jugador tendrá un montón de cosas en su contra) - **Miedo**

Primera enfermedad

La primera vaca enferma.

El veterinario

Aislar la vaca.

Llamar al veterinario.

Hacer el tratamiento de la vaca.

El primer año

Primera inflación.

Recuperación(El conflicto calma, se vuelve a expandir, esta vez a un nivel más grande, el resto de antagonistas siguen, pero ahora se tienen recursos suficientes para seguir adelante) -

Realización

De aquí en adelante el jugador ya conoce bien todas las mecánicas, ya se vale solito.

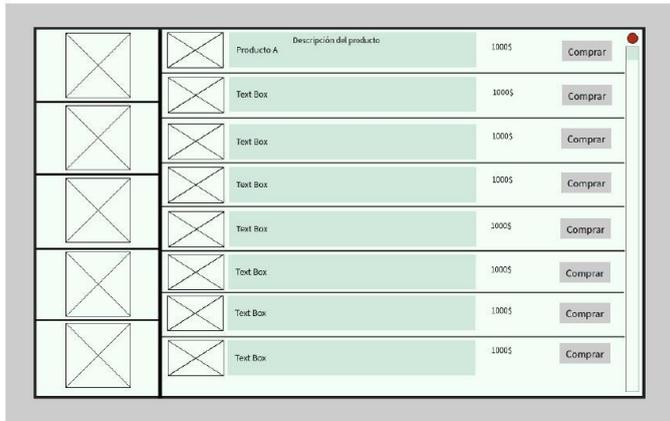
Duración

Si bien el juego no tiene una duración muy estipulada, debido a que llega un punto en el que el jugador entra en un bucle de expansión, en donde ya no conoce nada nuevo, y puede decidir seguir jugando. Pero tomaremos como duración el juego hasta ese momento, que se aproximan, dependiendo de la rapidez de la persona, unas 8/12 horas de juego.

Interfaz

La propuesta esquemática de la interfaz in game es inicialmente esta-

Interfaces



Construcción, animales, consumibles, herramientas

Mw 28, 2021 17:38 1000005



La primera es una imagen de la interfaz que llevarán los diferentes menús del juego, como la tienda, la casa, etc...

La segunda es una muestra del HUD.

Menús

Para el menú principal la propuesta esquemática es esta:



Se opta por un minimalismo que quiere apoyar el sentimiento de paz que se quiere lograr al principio del juego, por eso solo se tienen los botones necesarios, apoyándose de diferentes referentes donde se usa el mismo esquema, título del videojuego en su tipografía y debajo de este los botones, normalmente centrado, pero se busca darle un gran protagonismo al paisaje por lo que el texto se ubica a la derecha.

La propuesta para esta imagen de fondo es una ilustración al estilo del juego de un paisaje antioqueño.

Jugabilidad

De manera general, la jugabilidad de Animal Breeding Simulator se divide en dos grandes etapas, la primera de calma, de confort, con una jugabilidad medianamente pausada en la que se presentará el juego, se le enseñarán las mecánicas al jugador y se le introducirá al mundo. Luego del “clímax” del juego, que comienza desde el capítulo de *Disrupción* en el que la jugabilidad pasa a ser un poco más caótica, con varias mecánicas a tener en cuenta al mismo tiempo, en donde si bien no deja de ser un poco pausada, se vuelve estresante debido a la cantidad de información que tiene que manejar el jugador.