



PROMOTE

Versión Digital - Tabletopia

Eduardo López - Jaime Gámez - Adrián Cabeo -
Guillermo Rodríguez - Gabriel Blanco
U-TAD 1º DIPI A

Ten-Page

1. Historia y descripción básica del *gameplay*

PROMOTE es un juego de mesa **competitivo estratégico** para toda la **familia** que centra su historia en una empresa en la cual hay disponible un ascenso. Los jugadores encarnan a diferentes **oficinistas** que deben completar una serie de **tareas** aleatorias para obtener el **derecho al ascenso**, el cual se reclamará victoriosamente en el despacho del director. A lo largo de la partida tomarán juego variados **tipos de cartas** con diferentes efectos y usos. Se podrán usar **habilidades** para acelerar tu progreso y bloquear el de tus compañeros; hacer **recados** para solventar tus probabilidades de que te despidan; hacer **tareas** para ganarte el derecho a la tarea final; realizar **duelos** para enemistarte con otro oficinista directamente... Además, las cartas de **entorno** generaran situaciones confusas entre los oficinistas, dándole ventaja al peor, invirtiendo el orden, o cerrando habitaciones, obstaculizando a todos.

El movimiento libre de los personajes, que podrán desplazarse a lo largo y ancho del tablero, es otra de las grandes fortalezas del juego, dándole gran valor estratégico, permitiéndole al jugador decidir en todo momento hacia dónde ir.

2. Game Flow

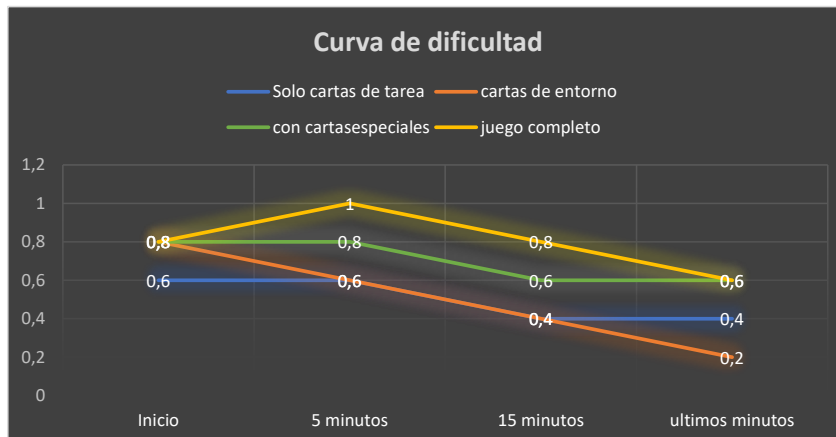
En este apartado del documento, comentaremos sobre el apartado del *game flow* o el desarrollo del juego y la partida. Para entender concretamente de que es de lo que vamos a hablar, tendremos que entender que es el *game flow*. El *game flow* es el funcionamiento de los sistemas del juego y la progresión del jugador a medida que este avanza.

Primero, comenzaremos mencionando cada uno de los elementos que van apareciendo a lo largo del juego, desde cartas que se presentan en momentos específicos del juego, o cartas con poca probabilidad de aparecer.

La partida comienza con los jugadores tirando ambos dados para, que quien consiga el mayor número es el primero en coger la carta de tarea y en moverse seguido por el orden de jugadores en sentido contrario a las agujas del reloj. Para que el jugador entienda como moverse y como hacer las tareas tendrá que haberse leído las normas para diferenciar turnos, y comprenda de manera correcta su funcionamiento. Con el avance del juego comenzaran a aparecer cartas poco comunes, con mecánicas especiales. Entre estas cartas están, las tareas de emergencia, tareas de peloteo y tareas de duelo. El juego ira variando de dificultad dependiendo de las cartas de entorno que los jugadores vayan encontrando, aumentando la velocidad de movilidad por el entorno o aumentando la posibilidad completar una tarea.

Con las cartas especiales también encontraremos una relación entre el avance en el juego y las relaciones de los jugadores, donde estos jugadores deberán de hablar y aliarse entre ellos a la vez que luchan entre sí por conseguir esa victoria.

Con esto en mente, podemos comenzar con un gráfico que representa la curva de dificultad del jugador medio y el porqué de su curva. En el siguiente gráfico se aprecia la curva de dificultad después de cada mejora añadida a el juego, y se puede ver cómo ha pasado de ser un juego simple y monótono, a un juego con más complicaciones.



(donde 1 es la dificultad máxima que puede tener el juego, y 0, la mínima)

3. Personajes y controles de la plataforma online

En el siguiente apartado se mencionarán los personajes jugables y controles de la plataforma que usaremos para jugar a nuestro juego de mesa de manera online y los personajes que componen el juego.

El juego de mesa lo pueden jugar de tres a ocho personas máximo y los personajes se escogen de manera completamente aleatoria. Los personajes del juego son representados por figuras de misma forma y volumen, con la variación de colores entre los que se encuentran los siguientes;



rojo, azul, verde, amarillo, marrón, morado, blanco y negro. Los personajes no tienen nada especial que los diferencie, a parte de su lugar de aparición, que tampoco aporta la ventaja a ningún jugador.

El otro subapartado que trataremos son los controles de la plataforma online. En nuestro caso, la plataforma online a utilizar es Tabletopia, una plataforma que ya hemos usado para trabajos anteriores, por lo que tenemos confianza y control sobre esta. La plataforma de Tabletopia tiene un apartado de creación de contenido que nos facilita mucho las cosas, como el diseño, donde podemos utilizar diseños hechos por la comunidad de manera gratuita, sin embargo, el apartado de diseño no desaparece por completo, debido a la creación de cartas completamente originales y un tablero customizado.

Los controles de la plataforma son los siguientes, mediante el uso exclusivo del ratón podemos acceder a cada una de las opciones de todos los elementos, como tirar el dado, dar la vuelta a las cartas, rotarlas para que sea legible desde todos los puntos de vista y ángulos, sacarlas del mazo de la mesa para dejarlas separadas y repartirlas a los distintos jugadores de igual manera. Todos estos controles son accesibles de igual manera a través del teclado, primero haciendo *click* derecho sobre el elemento a manipular, y después usando una tecla de acceso rápido asignada a cada movimiento, como por ejemplo “L” para rotar la carta 180°.



5. Conceptos principales del Gameplay y Funcionalidades específicas aplicadas a la plataforma.

Promote es un juego de mesa que consiste en ascender en una empresa. Debido a esto la interacción entre los jugadores será de una rivalidad absoluta en la que deberán usar todas las herramientas que tengan a su alcance para dificultarles su tarea de avanzar en la empresa.

En el **gameplay** esto se traduce en que los jugadores deban realizar unas tareas que se les asignarán aleatoriamente cogiendo una carta de un mazo. Las tareas son de varios tipos, siendo unas de ir a una habitación y realizar algo (por ejemplo, sacar un número determinado en el dado) u otras más complicadas (como robarle algo a un jugador sin que se dé cuenta). Cada vez que un jugador complete una tarea este obtendrá una ficha de victoria, al tener 7 fichas de victoria el jugador debe realizar una tarea final (que debe recoger en comité de dirección y presentarse en el despacho del jefe (el resto de los jugadores conocerán la tarea final que tiene ese jugador para intentar obstaculizarle y evitar que gane la partida)).

A parte del mazo de tareas, también existen otros mazos como el de **entorno**, que otorgará diferentes ventajas/desventajas a un jugador o a todos (por ejemplo, que todos los jugadores en una sala específica se teletransportan a otra, o que se cierran durante esa ronda unas salas determinadas por la carta). Se saca una carta de entorno al comienzo de cada ronda.

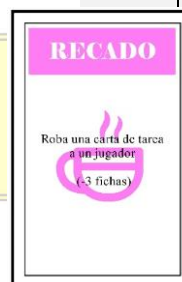


También están las cartas de **habilidad**, en las que el jugador podrá usarlas para dificultar el avance de los demás jugadores por el tablero. El jugador podrá obtener estas cartas gastando tiempo en la secretaría. Ejemplos de cartas de habilidad sería una que permite intercambiar una tarea aleatoriamente entre dos jugadores, impedirle el movimiento a otro jugador o encerrar a un jugador en una sala, entre otras.

El jugador también podrá ser sancionado con **fichas de expulsión**, estas las obtendrá al realizar acciones que puedan enfadar al jefe. Por ejemplo, obtendrá fichas de expulsión si pasa por una sala en la que no tiene que realizar una tarea por pasarse por la oficina.

También existe un mazo de **recados**, que se obtiene gastando tiempo en la cafetería, este funcionará de manera similar a las tareas, pero lo que el jugador lo que conseguirá será librarse de unas cuantas fichas de expulsión que posea en ese momento.

El juego ha podido ser adaptado con facilidad a la herramienta on-line **Tabletopia**, tanto las fichas como el tablero y las cartas han sido fáciles de colocar debido al sistema que tiene la plataforma para añadir elementos del juego. El juego se compone de 1 tablero, varias barajas de cartas explicadas anteriormente en este apartado, fichas de expulsión, fichas de victoria, peones y dados.



6. Game World

Comentado [ELS1]: FOTOS DADOS

En el juego de **Promote**, los jugadores podrán moverse libremente por el mapa en busca de sus objetivos o tareas. En este caso, el mapa es una oficina formada por once diferentes salas en las que los jugadores podrán entrar y salir.

- Los jugadores se moverán por las casillas del mapa dando uso de dos dados de 6 caras.
- Los jugadores se dirigirán a unas salas u otras dependiendo de la tarea/objetivo que persigan.

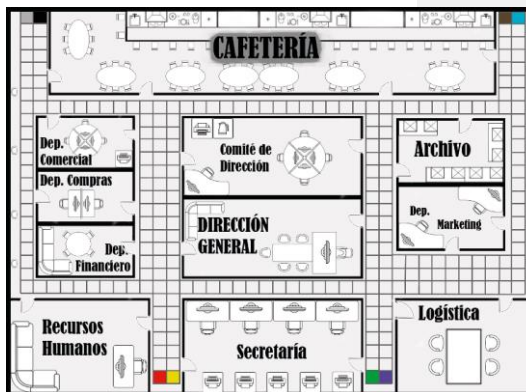
Los jugadores se moverán entre salas, realizando tareas, duelos, recados... todo con el fin de lograr acumular un gran número de fichas de victoria para que, una vez conseguidas, el

jugador/trabajador acuda al comité de dirección a por su tarea final, y por consiguiente (habiendo realizado la tarea final) a la dirección general, donde recibirá el ascenso.

7. Elementos del juego

Tablero

El **tablero**, situado sobre una mesa azul representa una oficina con sus trabajadores (jugadores) y sus diferentes salas, entre las que se encuentran; departamento de marketing, recursos humanos, cafetería... pero las más importantes, el comité de dirección y la dirección general. Los trabajadores/jugadores podrán moverse libremente entre los pasillos y salas de esta oficina mientras tratan de conseguir el objetivo.



La razón por la que el tablero tiene ese diseño reside en la temática del juego; trabajadores que compiten entre sí en una oficina. Para crear el tablero se han tomado referencias de otros juegos exitosos como puede ser el “**Cluedo**” (*Waddington Games*, 1948) o el “**Among Us**” (*InnerSloth*, 2018).

Peones

Los peones son objetos controlados por los jugadores que en este caso representarán a los trabajadores. El máximo de jugadores por partida será de ocho.

Se escogieron esos colores simplemente para que se diferencien bien los diferentes ocho peones. Los peones tienen forma de persona en representación a los trabajadores de la oficina (jugadores).

Cartas

Hay varios diferentes tipos de cartas, todas con un mismo formato, pero con diferentes diseños. Todas las cartas tienen al frente la descripción de ellas mismas, pero cada mazo de cartas tiene un diseño diferente respecto al color y al símbolo.



Las cartas de **tareas** son identificadas por el color azul y tienen un símbolo de tarea que las determina. Las cartas de tarea contienen cartas de duelo que son estéticamente iguales que las de tarea con la intención de que no se distingan entre ellas hasta que se saque y se observe el anverso de la carta que en este caso, será negro.



Las cartas de **entorno** son identificadas por el color rojo y en el reverso tienen un símbolo (engranajes) que las determina. Existen cartas de enfadar al director contenidas en las cartas de entorno. Estas también serán de color rojo y con un símbolo que representa a una persona enfadada, que, en este caso, es el director.



Las cartas de **recado** son identificadas por el color rosa y se identifican con el símbolo del café referenciando a la cafetería, dónde se cogen los recados.

Las cartas de **habilidad** son identificadas por el color verde y contienen una bombilla como símbolo.



Las cartas de **tareas finales** serán de un color amarillo carrera, para diferenciarlas del resto de cartas y darles un mayor protagonismo. Por el reverso de la carta tiene una corona como símbolo. La corona refleja la victoria que se acerca cada vez más para el jugador que coja esta carta.



El diseño de las cartas es sencillo, para introducir a los jugadores a este juego de mecánicas simples, pero divertido.

Dados

Los dados escogidos son dos dados de 6 caras amarillos y un tercer dado especial negro de 12 caras. La razón principal por la que se ha escogido dar uso de dos dados es para lograr una mayor rapidez de movimiento y con ello lograr un juego más fluido y entretenido. De esta manera los jugadores se moverán más, accederán a más salas, realizarán más tareas, habrá más enfrentamientos... es decir, habrá un juego mejor y más competitivo. Los dos dados son amarillos para poder diferenciarlos bien del tercer dado especial.

El tercer dado solo se usará en ocasiones especiales. Es de un color negro, para que se diferencie bien del resto de dados.

Fichas de victoria

Son el tipo de fichas que los jugadores deberán reunir para conseguir llegar a la tarea final, y así, tras realizarla, ganar el juego. El símbolo que contienen estas fichas será una cara sonriente representando el acercamiento a la victoria.

Fichas de expulsión

Las fichas de expulsión deben de ser evitadas al mayor número posible, ya que, si un jugador acumula demasiadas, el jugador en cuestión será despedido y expulsado de la partida, es decir, habrá perdido. El símbolo que contienen estas fichas será una cara triste representando el acercamiento a la expulsión.

Cuestiones de diseño más generales

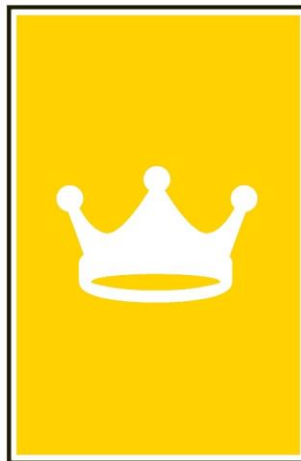
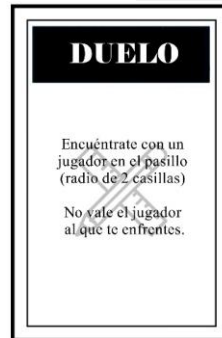
La paleta de colores general del juego es muy simple, usando como referencia el típico plano arquitectónico para el tablero, y usando una paleta de colores principales, un color diferente para los mazos, los dados... distinguiéndose lo mejor posible para el correcto aprendizaje del funcionamiento de nuestro juego **Promote**.

Se ha optado por un diseño general simple debido a la simpleza del juego. De esta manera, a la vista del jugador el juego es atractivo y le incita a jugar ya que se entiende de una manera simple y rápida.

8. Mecánicas:

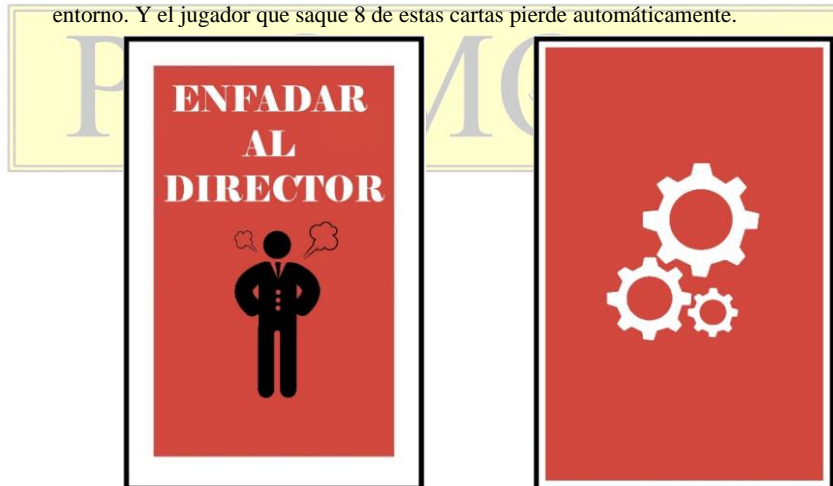
Las mecánicas más importantes serán:

- **Cartas:** Cada una de esta cuenta con una serie de instrucciones que los jugadores deberían seguir una vez se utilice cada carta, dependiendo del tipo de carta estas instrucciones serán diferentes. Hay varios tipos de cartas en el juego como, por ejemplo:
 - **Cartas de Tareas:** Los jugadores tendrán que cumplir con unas tareas especificadas en cada carta. Ejem: Ve a Cafetería y saca un 5 en el dado especial.
 - **Cartas de Duelo:** implementadas en las cartas de tareas, las cartas de duelo crean una competición entre dos jugadores por ver quién termina la tarea antes, ganando una ficha de victoria y, para el perdedor, 4 fichas de expulsión.
 - **Cartas de Entorno:** Estas afectan a un jugador en específico o a todos los jugadores. Afectan de diferentes maneras, Ejem: Todos los jugadores en Cafetería se colocan en secretaria.
 - **Cartas de Tareas finales:** Estas se asemejan a las de tarea, solo que tendrán un nivel mas alto de dificultad. Además de que solo se podrán realizar cuando tengas 7 fichas de victoria.



- **Cartas de Habilidad:** Estas le brindan habilidades a los jugadores que podrán utilizar ante cualquier situación que crean conveniente. Ejem: Intercambiar 1 tarea aleatoria entre dos jugadores.
- **Cartas de Recados:** Se obtienen en Cafetería y por cada carta de recado que obtengas pierdes un turno. Estas cartas las podrás utilizar en cualquier momento y afectara al jugador que se decida. A su vez estas cartas para ser utilizadas el jugador tendrán que pagar una cantidad de fichas de expulsión especificada en cada carta. Ejem: Usa una Carta de Habilidad (-2 fichas de expulsión).

- **Compleción de las tareas:** La cumplimentación de estas tareas van juntamente con el progreso del juego, a medida que los jugadores van cumpliendo con sus tareas el juego va procesando.
- Unas de las mecánicas que también destaca es la **interacción entre jugadores**, sostenida por tareas que necesitarán de la “cooperación” de otro jugador o habilidades que se interpondrán en el camino de los demás.
- **Fichas de Expulsión:** Obtendrás una ficha de expulsión cuando: 1- Salgas de una sala sin hacer una tarea y 2- Pasar por una sala por la que no tienes una tarea. Podrás quitarte estas fichas usando cartas de Recados. Al tener 15 fichas de expulsión automáticamente el jugador perderá la partida.
- **Fichas de Victoria:** Necesitaras 7 de estas fichas para poder acceder a comité, el cual obtendrás la tarea final.
- **Doble 6:** Si el jugador lanza los dados y le toca doble 6, esto significara que el jugador está corriendo por los pasillos. Por lo cual tendrá que lanzar el dado especial y si saca <6 se queda quieto y si saca 6> sigue avanzando.
- **Cartas Enfadar al director:** Estas Cartas se encontrarán en el mazo de las cartas de entorno. Y el jugador que saque 8 de estas cartas pierde automáticamente.



- **Obtención de cartas de Tareas:** Se asignará 1 carta de tarea automáticamente a principio de partida. Para conseguir más (máx. 2 en mano) puedes ir al comité de dirección a obtener una y si gastas otro turno, coger una segunda y en tu siguiente tirada usar solo 1 dado. También se pueden obtener por cartas de entorno.
- **Cartas de habilidad:** Se obtienen en la secretaría. Tras coger una carta, no se puede conseguir otra hasta pasado 1 turno. (Ronda 1: Coges la carta-> Ronda 2: nada-> Ronda 3: puedes ir a por otra).

9. Dinámicas:

- **Las fichas de expulsión:** Estas fichas le agregara una dinámica al juego. Ya que será un factor que deberás tener en cuenta si no quieres perder antes que los demás. La cantidad que obtendrás ira variando, dependiendo de qué carta te toque. Algunas cartas harán que obtengas más o menos.
- **Cartas:** Cada mazo de carta tiene una función diferente. El cual consta de 5 Mazos diferentes, 1 de Tareas, Entorno, Habilidad, Recados y Tareas Finales. Y cada carta consta de una dinámica diferente, por ejemplo: Un jugador le esconderá una ficha de victoria a otro jugador, todos los jugadores se van a una sala en concreto, etc.

10. Listado de competidores. Análisis de fortalezas y debilidades.

Promote es un juego que se basa en impedir a los otros jugadores progresar mientras tu cumples tus propios intereses. Las fortalezas del juego son su gran número de jugadores (pueden jugar hasta 8 personas al mismo tiempo) que permite que el grado de interacción entre los jugadores sea bastante alto, ya que, si un jugador por ejemplo va en cabeza, los demás pueden aliarse temporalmente para impedir su victoria. Otra fortaleza del juego es su rejugabilidad, ya que, al ser cada partida tan distinta, invita a querer seguir jugando.

Como debilidad se podría destacar que, si los jugadores no se conocen mucho entre ellos, quizá no se desarrolle correctamente la rivalidad que se pretende en el juego.

Promote podría competir con juegos tales como “The Estates: Bid and build” o “Warhammer: Caos en el viejo mundo” en el que los jugadores deben estar atentos a los movimientos de los demás, así como también deben interactuar con los otros jugadores para progresar e impedir su progreso.

El tipo de juego que es Promote invita a jugarlo con amigos ya que debido a su estilo siempre va a ser un juego que consiga unas risas entre amigos (o la ruptura de una amistad).

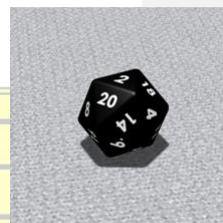
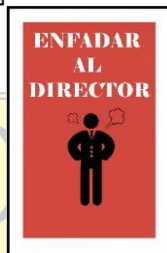
Reglas del juego

OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar la partida, debes dirigirte a Dirección General tras haber terminado la **tarea final**, obtenible en el Comité de Dirección con 7 fichas de victoria.

ELEMENTOS

- Tablero del juego.
- 8 peones de colores.
- 30 cartas de Tareas.
- 15 cartas de Duelo.
- 20 cartas de Entorno.
- 20 cartas de Habilidad.
- 16 cartas de Tarea Final.
- 20 cartas de Recado.
- 10 cartas de Enfadar al Director.
- 2 dados de 6 caras.
- 1 dado de 12 caras.
- Contador de fichas de expulsión.
- Contador de fichas de victoria.



PREPARACIÓN

1. Los jugadores deben escoger un peón para el resto de la partida.
2. A continuación, todos tiran los dados para decidir el orden. A partir del peón con el número más alto, se sigue el orden según las agujas del reloj.
3. Los jugadores cogerán cada uno una Carta de Tarea antes de empezar. Si alguno coge una de Duelo, se mete de vuelta al mazo y se mezcla.
4. ¡Comienza la partida!

MOVIMIENTO

Tira los dos dados y mueve tu peón según el número que marquen.

- Te puedes mover de forma horizontal y vertical, hacia delante y atrás, pero nunca en diagonal.

- Cambia de dirección tantas veces como quieras, pero no podrás caer en la misma casilla dos veces en un mismo turno.
- No puedes caer ni pasar por una casilla ocupada por otro peón.
- Si hay salas cerradas, no solo no podrás entrar en ellas, sino que además, no podrás cruzarlas.
- No pueden entrar más de la mitad de los jugadores activos en la misma sala. Si el número es impar, se prioriza la cantidad más alta (3 jugadores → 2 por sala, y así...).
- Si se sale de una sala (por cualquier razón) sin terminar una tarea que corresponda al jugador en dicha sala, se considera **vaguería**, y suma 1 ficha de expulsión a dicho jugador.
- Pasar por una sala por la que no tienes una tarea se considera **pasearse** sin hacer nada, y por tanto, suma 1 ficha de expulsión a cualquiera que cometa esto.
- Si se saca un 12 (o más, mediante habilidades) durante el movimiento, se considera **correr por los pasillos**. En este caso, el jugador debe usar el dado especial para decidir si se queda quieto o avanza.
 - 1-6: se queda quieto.
 - 7-12: avanza con el número sacado en los dados normales.

HABITACIONES

Cuando se entra a una sala, existe la posibilidad de quedarse en la entrada de la habitación para bloquearle el paso a otro jugador.

Existen ciertas salas con mecánicas diferentes al resto:

- Comité de Dirección: aquí se obtienen las cartas del mazo de Tareas y de Tarea Final.
- Secretaría: aquí se obtienen las cartas de Habilidad.
- Cafetería: aquí se obtienen las cartas de Recados.
- Dirección General: aquí se gana la partida tras terminar la Tarea Final.

CARTAS

Hay diferentes tipos de cartas en el juego:

- Cartas de Tareas: están en el mazo de Tareas. Se agarra una al principio de la partida, y se pueden obtener más en el **Comité de Dirección**. Se pueden llevar como máximo 2 cartas de este tipo en la mano. Cuando se llega a Comité de Dirección, se agarra una carta, y si se quiere agarrar una segunda, debes esperar al siguiente turno, agarrar la segunda carta, y si el jugador quiere moverse, solo podrá usar un dado como consecuencia de quedarse en la sala.
 - Por cada Tarea terminada se obtiene una ficha de victoria. Cuando se obtenga la séptima, no se podrán coger más cartas de Tareas, y si alguna en la mano sobra, se mete en el mazo y se mezclan.
 - Estas cartas se guardan en la mano.



- Cuando se termina la tarea, se descarta. Si se gastan todas, se reúnen de vuelta y se mezclan.



- Cartas de Recados: están en el mazo de Recados. Se obtienen en la **Cafetería**, pudiendo tener en la mano hasta 4. Se puede coger 1 carta por turno pasado en la sala.

- Cuando se usa una carta, se descarta. Si se gastan todas, se reúnen de vuelta y se mezclan.
- Estas cartas se guardan en la mano.

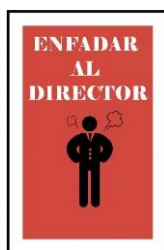


- +Cartas de Entorno: están en el mazo de Entorno. Se coge una cuando termina una ronda entera. El jugador que coge la carta se decide por el orden de jugadas (primera ronda, primer jugador del orden; segunda ronda, segundo jugador; y así....).

- Si el orden de jugadas cambia, también afecta a quién agarra las cartas.
- Cuando se saca una carta, se descarta. Si se gastan todas, se reúnen de vuelta y se mezclan.

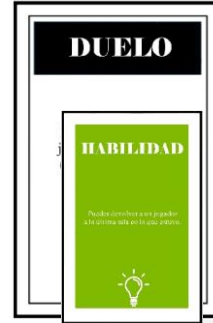


- Cartas de Enfadar al Director: están en el mazo de Entorno. Hay 10, y se van colocando en la parte inferior del tablero cada vez que se obtienen. Al que le toque la décima, queda descalificado del juego.



- Si se agotan las cartas de Entorno, estas no se devuelven al nuevo mazo.

- **Cartas de Duelo:** están en el mazo de Tareas. El jugador que saque esta carta reta a un jugador de su elección a ver quién hace antes la tarea especificada. El que gane se lleva 1 ficha de victoria, y el que pierda se lleva 4 fichas de expulsión.
 - Se puede retar a un jugador con Tarea Final, y este no recibirá ninguna recompensa si gana.
 - Estas cartas se guardan en la mano.
 - Cuando se saca una carta, se descarta. Si se gastan todas, incluyendo las Tareas normales, se reúnen de vuelta y se mezclan.



- **Cartas de Habilidad:** están en el mazo de Habilidad. Pueden llevarse hasta 3 a la vez, y se obtienen en **Secretaría**. Tras coger una carta de estas, no se puede obtener otra hasta pasado un turno.
 - (Ronda 1: Coges la carta-> Ronda 2: nada-> Ronda 3: puedes ir a por otra).
 - Estas cartas se guardan en la mano.
 - Cuando se usa una carta, se descarta. Si se gastan todas, se reúnen de vuelta y se mezclan.
 - Se puede usar hasta una carta de Habilidad por turno.



- **Cartas de Tarea Final:** están en el mazo de Tareas Finales. Solo puede cogerse una, y cuando se tengan 7 fichas de victoria. Entonces se descartan todas las cartas de Tarea en mano.
 - Cuando se termina la tarea, se debe llevar la carta a Dirección General.
 - Esta carta se coloca en la posición inicial del jugador.
 - Si por efecto de alguna carta se intercambian las Tareas Finales, estas se reinician (el progreso del otro jugador no se aplica).



GANADOR

Gana la partida aquel jugador que no acabe despedido de la empresa o que consiga llegar a Dirección General con su Tarea Final terminada antes que nadie.

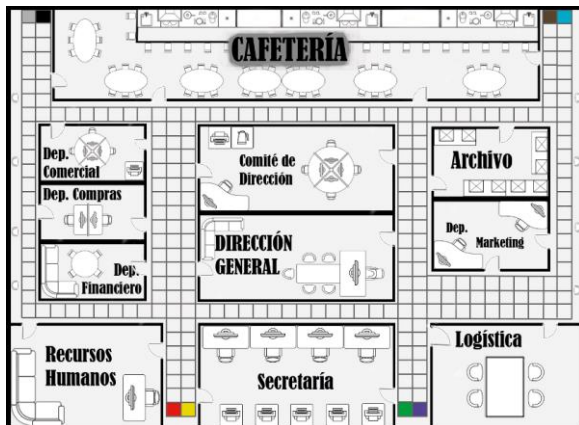
ANEXOS

Cuando nos pusimos a diseñar todo el arte conceptual del juego de mesa sabíamos desde un principio que buscábamos una estética simplista a la vez que moderna. Esto se puede observar de una manera clara en el diseño final de las cartas, con sus logos personalizados blancos sobre un color que podría definir cada tipo de tarea.



Cuando fue el turno del diseño del mapa buscamos algo parecido al mapa de otros juegos como el Cluedo o el Among Us. Sin embargo, nuestra intención en cuanto al apartado artístico era un tema

más formal y adulto, aun entendiéndose por personas de todas las edades, por lo que nuestro camino desembocó en un plano de vista cenital de una oficina de trabajo.



One-Page

Descripción del juego y objetivo

PROMOTE es un juego de mesa **competitivo estratégico** para toda la **familia** con una temática de piso de oficinas, donde los jugadores tendrán que pelearse por un ascenso. Se moverán por las salas del tablero usando unas barajas que servirán tanto para ganar el ascenso como para bloquear los progresos de los demás o para despedirlos.

Mecánicas clave

Las mecánicas más importantes serían: la **compleción de tareas**, que va ligada directamente a la progresión del juego; las **variadas barajas**, obtenibles desde distintas salas del juego, obteniendo cartas de **duelo**, de **recado**, o de **habilidad**, entre muchas **más**. También destaca la **interacción entre jugadores**, sostenida por tareas que necesitarán de la “cooperación” de otro jugador o habilidades que se interpondrán en el camino de los demás.

Progresión del juego

Está ligada a la compleción de tareas, las cuales variarían entre ir de un sitio a otro, conseguir un objeto en alguna sala, etc. De esta manera, al completar todas las tareas repartidas al comienzo de la partida, se deberá ir directamente a la **dirección general** para hacer una última tarea especial, y al terminarla, ir al **comité de dirección** para ganar la partida.



Estéticas

El juego se centrará en crear una gran **competitividad** y **desafío** en los jugadores, por la cual se creen alianzas temporales o enemistades, además de mucha **diversión** por las misiones.

Unique Selling Points (USP)

- **Interacción** entre jugadores.
- Variados **mazos de cartas** con diferentes pruebas.
- **Movimiento** libre por un mapa abierto.
- **Progresión** del juego única.
- **Habilidades y efectos** que cambiaran las partidas por completo.

Temática

Se verá un **estilo moderno** en el tablero, predominando colores blancos y grises y viéndose una gran variedad de mobiliario típico de las oficinas (plantas, dispensadores de agua, máquinas de café y comida, pizarras de trabajo...) y a otros trabajadores por los pasillos.

Controles

En *PROMOTE*, habrá disponibles dos **dados** los cuales se usarán para moverse por el tablero.

PROMOTE



HacknPlan

The screenshot displays the HacknPlan web application interface. The top navigation bar includes 'CREATE', 'DASHBOARDS', 'BOARDS', 'BACKLOG', 'DESIGN MODEL', 'METRICS', and 'ADMINISTRATION'. The main content area is divided into two columns. The left column, titled 'Project Dashboard', shows 'PROMOTE - Juego de Mesa' with a description, key mechanics, and progress. The right column, titled 'WORK ITEMS', shows a list of tasks with columns for 'Estimated', 'Open', and 'Closed' time. Below the task list, there is a section for 'Inicio Y Planificación' (Start and Planning) with a 'Create' button and a 'Planned 5' indicator. The bottom section shows a list of tasks with details like 'Reclutar al equipo del proyecto', 'Explicar en profundidad la idea original a los nuevos miembros del equipo', 'Brainstorming de nuevas ideas', 'Selección de las mejores ideas', and 'Reunión para el 1er TEST - Objetivos'. Each task includes a status indicator (e.g., 'Todos') and a time estimate (e.g., '0 / 3h').

Project Dashboard: PROMOTE - Juego de Mesa

General Info

Hoja de producto

Descripción del juego y objetivo

PROMOTE es un juego de mesa competitivo estratégico para toda la familia con una temática de piso de oficinas, donde los jugadores tendrán que pelearse por un ascenso. Se moverán por las salas del tablero usando unos barajeros que servirán tanto para ganar el ascenso como para bloquear los progresos de los demás y para despedidos.

Mecánicas clave

Las mecánicas más importantes serán: la compleción de tareas, que va ligada directamente a la progresión del juego, las cartas de entorno, obtenibles en la cafetería con recursos, y con las que se interactuará a los enemigos mediante tareas extra o castigos varios, desde tener que ir a una sala diferente como la posibilidad de ser despedido; y las interacciones en la cafetería.

Progresión del juego

Está ligada a la compleción de tareas, las cuales varían entre ir de un sitio a otro, conseguir un objeto en alguna sala, etc. De esta manera, al completar todas las tareas repartidas al comienzo de la partida, se deberá ir directamente a la dirección general para hacer una última tarea especial, y al terminarla, ir al comité de dirección para ganar la partida.

Estéticas

El juego se centrará en crear una gran competitividad y desafío en los jugadores, por lo cual se crean alcances temporales o enemidades.

Únicos Selling Points (USP)

- Gran interacción entre jugadores.
- Elementos de "doble filo".
- Las "cartas de entorno".
- Tablero de movimiento libre y espacio abierto.
- Progresión del juego única.

Temática

Se verá un estilo moderno en el tablero, predominando colores blancos y grises y viéndose una gran variedad de mobiliario típico de las oficinas.

WORK ITEMS

	Estimated	Open	Closed		Estimated	Logged	Open	Closed
	38	38	0		38d 20h	0	38d 20h	0

Open Work Items Sort by: Stage Desc

- #1 Reclutar al equipo del proyecto [Planned] 3h Eduardo López
- #2 Explicar en profundidad la idea original a los nuevos miembros del equipo [Planned] 2h Eduardo López
- #3 Brainstorming de nuevas ideas [Planned] 1h 45m TODOS
- #4 Selección de las mejores ideas [Planned] 45m TODOS
- #5 Reunión para el 1er TEST - Objetivos [Planned] 1h 15m TODOS
- #6 Tareas de narrativa [Planned] 1h Guillermo Rodríguez
- #7 Tareas de diseño [Planned] 1h Adrián Cabeo
- #8 Tareas de mecánicas [Planned] 1h Eduardo López, Jaime Cabeo, Guillermo Rodríguez
- #9 Tareas de implementación digital [Planned] 1h Gabriel Blanco
- #10 Aclaración de prioridades de cada persona [Planned] 30m TODOS

Page 1 of 4 (38 Items found)

Inicio Y Planificación + Create

Primer parte del proyecto e iniciación

From Mar 24 to Apr 3

Planificación del proyecto, grupos de trabajo, entendimiento de lo que se va a hacer y como se va a proceder con ello.

Edit board

Equipos De Trabajo

Post-creación de equipos de trabajo, y asignación de tareas para cada uno de estos.

From Apr 3 to Apr 9

Edit board

Equipos De Trabajo

+ Create

Planned 7

#8 Tareas de narrativa

0 / 1h

Guillermo Rodríguez

#9 Tareas de diseño

0 / 1h

Adrian Cabeo

#10 Tareas de mecánicas

0 / 1h

Eduardo López

Jaime Gámez

Guillermo Rodríguez

#13 Tareas de implementación digital

0 / 1h

Gabriel Blanco

#26 Tareas de creación de cartas

0 / 1h

Eduardo López

Jaime Gámez

#14 Aclaración de prioridades de cada persona

0 / 30m

TODOS

#15 Asentamiento de tareas para cada equipo, y reparto de las mismas

0 / 30m

TODOS

En esta etapa llamada “Equipos de trabajo”, el trabajo se divide dependiendo de la especialidad de cada persona y del tipo de esfuerzo que requiera, agrupándose en:

- Tareas de Narrativa: historia de los personajes y del *Setting* del juego de mesa. Es lo que menos prisa corre. Se ocupará **Guillermo Rodríguez**.
- Tareas de Diseño: se ocupa del diseño de visual de todos los elementos del juego (cartas, tablero, fichas...). Se encarga **Adrián Cabeo**.
- Tareas de Mecánicas: engloba todas las mecánicas del juego, como su consecuente ajuste para equilibrar las partidas. Se encargan **Eduardo López**, **Jaime Gámez** y **Guillermo Rodríguez**.
- Tareas de implementación digital: engloba toda la introducción de objetos y elementos a la plataforma Tabletopia, dirigido por **Gabriel Blanco**.
- Tareas de creación de cartas: todo aquello relacionado con nuevas ideas de cartas y barajas, siendo esta una parte importante del juego. Se encargan **Jaime Gámez** y **Eduardo López**.

Tras asignar las tareas, se aclaran las prioridades de cada equipo y se explica como se desarrollará el trabajo, empezando por los testeos.

Desarrollo

Trabajo de los diferentes equipos en conjunto

From Apr 9 to Apr 30

Edit board

Planned 17

#21 Dise1ar visualizaci3n de las fichas de personajes

0 / 15m

Gabriel Blanco Adrian Cabeo

#36 Idealizaci3n y estructuraci3n del mapa

0 / 1h

TODOS

#19 Dise1o mec3nico del mapa

0 / 1h

Eduardo L3pez Jaime G3mez Guillermo Rodriguez

#20 Dise1o est3tico y visual del mapa

0 / 2d

Eduardo L3pez Adrian Cabeo

#18 Especificaci3n y desarrollo profundo de las mec3nicas

0 / 14d

Eduardo L3pez Jaime G3mez Guillermo Rodriguez

#24 Idear conceptos variados para las barajas de cartas

0 / 2d

Eduardo L3pez Jaime G3mez

#28 Dise1ar baraja de cartas de entorno

0 / 1d

Eduardo L3pez Jaime G3mez Guillermo Rodriguez

#29 Dise1ar baraja de cartas de tareas

0 / 1d

Eduardo L3pez Jaime G3mez Guillermo Rodriguez

#35 Dise1ar baraja de cartas de tareas finales

0 / 1d

Eduardo L3pez Jaime G3mez

#30 Dise1ar baraja de cartas de recados

0 / 1d

Eduardo L3pez Jaime G3mez

#31 Dise1ar baraja de cartas de habilidades

0 / 1d

Eduardo L3pez Jaime G3mez Guillermo Rodriguez

#32 Dise1ar baraja de cartas de duelo

0 / 3d

Guillermo Rodriguez

#25 Estructurar contenido de las cartas

0 / 2d

Eduardo L3pez Jaime G3mez

#23 Dise1ar visualizaci3n de las cartas

0 / 2d

Adrian Cabeo

#37 Dise1o de las instrucciones del juego

0 / 5d

Eduardo L3pez Guillermo Rodriguez

#38 Escritura de las instrucciones

0 / 3h

Guillermo Rodriguez

#52 Implementar todo digitalmente

Gabriel Blanco

En la etapa de “Desarrollo”, el verdadero trabajo duro comienza, empezando a crear f3sicamente y trayendo a la vida tanto la idea original del proyecto como aquellas seleccionadas durante la primera etapa.

Todas las tareas se dividen entre los equipos que se ocupan de cada una, existiendo algunas tareas donde los equipos deben trabajar en conjunto para terminarlas correctamente.

#47 Probar el juego variadas veces

0 / 2d

TODOS

#48 Equilibrar elementos del juego en base a las pruebas

0 / 3h

Eduardo López Jaime Gámez Guillermo Rodríguez

#46 Revisión de errores en documentos

0 / 1h

Eduardo López

#54 One-Page

0 / 1h 30m

Eduardo López

#55 Ten-Page

0 / 12h

Gabriel Blanco Jaime Gámez Guillermo Rodríguez

Adrian Cabeo

#56 HacknPlan

0 / 2h

Eduardo López

#57 Hoja de instrucciones

0 / 4h

Jaime Gámez Guillermo Rodríguez

#58 Anexos

0 / 1h

TODOS

#51 Presentar proyecto preparado y terminado

TODOS

Esta sería la última etapa del proyecto, constando de la unión del trabajo de todos los equipos, el *testing* del juego, el equilibrio de los elementos del juego, el redactar el trabajo de cada uno, y la realización de los documentos pertinentes y su revisión de errores para posteriormente entregar el proyecto.