Universidad del Valle de Guatemala  
Diseño de Videojuegos avanzado  
Alexis Fernando Hengstenberg Chocooj  
Carné: 17699

**Proyecto2**

20/09/2019

**Descripción del Juego.**

* **Título del Juego:** liveOrDie II
* **Género:** Shooter
* **Plataforma:** PC
* **Público objetivo:** Mayores a 14 años
* **Fecha planeada de lanzamiento:** 25 de noviembre de 2019
* **Nombre de los desarrolladores:** Alexis Fernando Hengstenberg Chocooj

**Resumen**

Es un juego en primera persona será un modo de juego de todos contra todos, se utilizarán armas de larga, corta y media distancia. Encontraremos en cada uno de los mapas diferentes obstáculos a vencer como lo podría ser enemigos con poca vida, mucha vida, y diferentes armas, que sean otros jugadores online. Esto sería en el modo online y se tratara de obtener un objetivo principal en cada uno de los mapas hasta conseguirlo. Se realizarán batallas épicas dentro del juego entre los diferentes jugadores online.

Mientras un jugador este avanzando dentro del juego se irán acumulando los puntos dentro del mapa al terminar con sus objetivos el que los realice primero será el ganador. los progresos se irán guardando para el modo multijugador cada jugador tendrá su propio personaje que utilizará durante cada partida para ir peleando contra cada uno de los jugadores en partida.

Las victorias se otorgarán cuando se cumpla el objetivo de cada mapa, en el modo multijugador se ganarán dependiendo del modo de juego al que se esté jugando que en este caso será por la mayoría de las eliminaciones en un tiempo estimado o con un límite de ellas.

**Personajes**

Nota:Los nombres de los personajes son conforme a las armas que el jugador logre obtener dentro del juego o que ellos elijan utilizar las habilidades que serán descritas serán implementadas en una actualización posterior a la entrega final.

**Comandante:** trataras de conquistar el mundo a como dé lugar, sin importar que la opinión de los demás y quiere agrandar su poder, contiene armas no muy grandes, contiene distintas habilidades como conseguir ayuda de distintos comandantes y demás.

**Sniper:** soldado de los dos equipos en los cuales podemos utilizar armas de larga distancia con mira para eliminar enemigos sin ser detectado el cual es una de sus habilidades, pero podrá eliminar a sus oponentes de un solo disparo con su rifle, su habilidad será el silencio.

**Escudero:** solo podrá atacar a corta distancia, contendrá un escudo capas de soportar los ataques de los enemigos, su habilidad es desplegar un escudo para ayudar a los amigos aleados a protegerse de los enemigos.

**Soldado:** será el encargado de hacer la mayor cantidad de eliminaciones posible este tendrá movimientos normales para que pueda defenderse y atacar a los demás soldados

**Mundo**

El mundo y los mapas que se encontrarán dentro del juego estarán ambientados en la época de la segunda guerra mundial, como los edificios antiguos, las bases militares, los bosques y otro dipo de campos de batalla, así como las armas y los uniformes de los soldados. A continuación, se presenta la lista de los ambientes que se podrán encontrar dentro del juego:

* Bosque nuboso: lugar con muchos arboles y lugares donde esconderse para enfrentar a diferentes equipos, causara suspenso y tendrá una música para que puedan estar conscientes de en donde están y que sea de suspenso para que sientan la presión de fallar en la misión y que en cualquier parte se pueden encontrar a un enemigo escondido.
* Ciudades destruidas: muchos pueblos fueron destruidos por la guerra y esto puede ayudar a los equipos a esconderse dentro y fuera de las casas para obtener los objetivos. Contendrá una música mas alegre pero aun de suspenso para hacer sentir a los jugadores que se encuentran dentro de la guerra y no dentro de un mapa normal de juego.
* Praderas: existen campos extensos de buenos lugares u pequeños para esconderse de los enemigos y atacar directamente de los dos bandos. Música mas movida y de suspenso para que sepan que es un poco más dinámico el estar en tipos de mapas.

Nota: algunos mapas y ciudades serán implementados en una siguiente actualización y no en la entrega final por falta de tiempo.

**Experiencia**

Se quiere proporcionar una experiencia entretenía a todos los jugadores que se queden por mucho tiempo en nuestro juego y que quieran disfrutarla ya sea solos o con amigos, también se quiere crear un ambiente competitivo entre todas las personas que estén jugando, que siempre quieran ganar contra todos lo que se enfrenten y que pasen horas tratando de mejorar y poder superar a los rivales para ir mejorando poco a poco. Esto se verá desde la una música de suspenso y de angustia dependiendo de cada mapa, y sus controles serán difíciles para poder hacer que ganen dependiendo de la configuración que elijan.

**Gameplay**

El genero del juego es un shooter que tendrá diferentes objetivos dentro del juego, el modo de juego principal será el de todos contra todos en donde a los jugadores los mete dentro de una partida y se tienen que ir eliminando y la persona que consiga más bajas será el ganador cuando el tiempo se acabe, o el que llegue primero al limite de bajas durante una partida, se irán implementando nuevo s modos de juegos mas adelante pero de momento el modo de juego principal será el de todos contra todos para crear una experiencia mas competitiva dentro de la comunidad de jugadores.

**Mecánicas**

Se basará en la segunda guerra mundial y también se encontrará dentro de ese tiempo, a continuación, se enlistará las posibilidades que podrán hacer los personajes y que se tienen que implementar dentro del mismo juego para lograr hacer de una manera más dinámica y que los jugadores se entretengan y se enganchen a nuestro juego:

* Caminar.
* Correr.
* Saltar.
* Disparar.
* Recargar.

A continuación, se enlistarán las reglas dentro del juego en general mas no de los modos de juego dentro del juego ya que aun se de han definido cuales modos de juego se introducirán.

* Ganara el que elimine a mas o llegue cuando el tiempo termine.
* Ganara el primero que llegue al límite de bajas.
* Se eliminarán disparando al cuerpo o a la cabeza.

no se enlistan las mecánicas ya que se describieron anteriormente en cada uno de los personajes y la descripción de estos y los tipos de armas que habrá dentro del juego.

**Enemigos**

Los enemigos son los mismos que los personajes ya que se encontrara contra ellos que serán otros jugadores. Y estos tendrán las mismas habilidades y desventajas que los mismos personajes, se enfrentaran de diversas batallas uno contra uno en los distintos campos de batalla tratando de eliminarse el uno al otro tanto tu como cada uno de los jugadores serán enemigos y tendrán que ver quien es el mejor para dominar el mapa y quedarse con la victoria.

**Monetización**

El juego a primeras será gratis en todo sentido, pero se tratará de monetizar desde cajas y compras dentro del juego así la gente puede jugarlo sin la necesidad de comprarlo y así llamaríamos la atención de mas audiencia y solo a las personas que se enganchen demasiado podrán comprar al igual que las que no pero serán las que mas comprar dentro del juego ya que las compras no te harán mejor o peor dentro del será solamente visual, esto se implementara mas adelante.

**Multijugador y material adicional**

Se piensa poner un modo multijugador de varias personas para que sea mas entretenido y se pueda competir entre jugadores y así lograr que nuestro esa de una manera mas competitiva entre los jugadores y se enganchen para ser los mejores del juego, trata de luchar todos contra todos con diferentes modos de juego que se irán implementando más adelante mapas para que puedan elegir que se irán implementando más adelante, también las armas y habilidades para lograr cumplir los objetivos de las partidas y ganaran el que elimine a todos los enemigos o que completen los objetivos antes que el otro equipo y esto dependerá del modo de juego en el que se encuentren.

**Nota:**

Las habilidades y diferentes mapas se irán implementando mas adelante mas no en la entrega final por falta de tiempo, pero los personajes descritos anteriormente son llamados así por las armas que poseen y no por las habilidades ya que estas serán implementadas después.