

Los puntos a desarrollar son los siguientes y en cada uno se enmarcan unos aspectos a tener en cuenta:

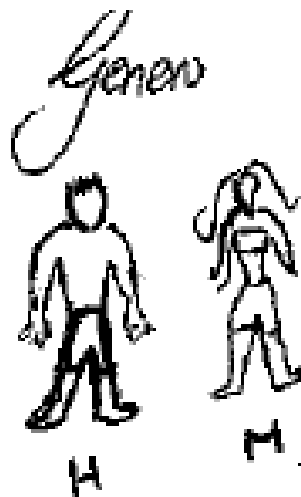
HG – BATALLA HIPERTAD VS GENESIS

1. Idea general del videojuego: plantee la visión general del videojuego, describiendo brevemente:

a. ¿De qué se trata el videojuego?

El juego será en tercera persona con una cámara cercana, trata de la interacción con demás jugadores en tiempo real en un mundo virtual con la personalización propia de tu personaje para que se parezca al jugador con el objetivo de llevarlo a una aventura mítica.

Al inicio el jugador tiene la posibilidad de escoger el género (Hombre o Mujer) para personalizarlo según su elección y seleccionar su nombre (Sin números ni símbolos) posteriormente seleccionar que disciplina quiere practicar o a que grupo pertenecer (Guerrero, Arquero, Mago, Caballero, Ninja), después escoger uno de los dos Bandos principales (Hipertad o Genesis) es la clasificación básica del Bien y el Mal.



La idea es subir por niveles que se identificaran por diferentes insignias, adicionalmente pueden combinar armaduras, armas, opciones de capas, mascotas, hacer trueques

entre ellos, ayudarse a subir nivel, diferenciarse de los otros jugadores por su estatus (Mayo nivel más poder), enfrentarse entre ellos mismos por territorios (Cuando un jugador muere debe pagar una joya o en su defecto esperar un tiempo determinado, con el objetivo de no simplemente dedicarse a que lo maten y resucite en un instante).

El mapa nativo de los dos bandos principales (Hipertad o Genesis) será totalmente aislado sin posibilidad de invadir uno al otro con el propósito de permitir que nuevos jugadores ingresen y tengan la oportunidad de subir de nivel sin riesgos.

El juego deberá comprender de 20 mapas y contara con diferentes misiones de búsqueda, matanza, captura la bandera para ganar armaduras o armas Elite y Legendarias.

Existirá un número limitado de Armaduras Elite y Legendarias

b. ¿Cuál o cuáles han sido las referencias?

Assassin's Creed, MU, World of WarCraft.

c. ¿Qué lo hace interesante y qué puntos claves lo definen como único o atractivo?

Lo hace interesante la capacidad de volverse más fuerte y con mejor presencia (armadura y armas) que los demás jugadores, además contara con un top de los jugadores más fuertes del juego.

La idea es que el jugador tome su tiempo para conocer el juego y disfrutar de todas las habilidades de acuerdo a su disciplina.

Lo que lo hace único y atractivo es la personificación del avatar ya que podrá cambiar color de ojos, color de piel, color de cabello, tipo de peinado, ojos, altura, boca, nariz, orejas y cejas. La idea es que cada trabajador se sienta identificado y lleve su personificación a una aventura épica virtual

2. Público objetivo: describa las características relevantes de su público o jugador objetivo:

a. ¿Qué características de género y edad poseen?

Se diseñara para todo el público y comprende desde las edades de 14 años en adelante

b. ¿Qué nivel de habilidad poseen los jugadores?

Los jugadores contarán con la habilidad de tener una buena interacción personal, hacer buenos negocios o trueques, poseer la capacidad de resolver incógnitas para revelar secretos del juego y obtener piezas raras (Armadura, capas, armas o mascotas)

c. ¿Se trata de jugadores ocasionales o jugadores expertos?

Ocasionales

3. Plataforma: explique la plataforma en la cual se publicará el videojuego:

a. ¿El juego diseñado será jugado en una consola de juegos o para dispositivos móviles?

Inicialmente realizarlo para dispositivos móviles por cuanto son la tecnología más abundante que puedes usar para un juego a cualquier momento siempre y cuando tengas conectividad a internet

b. ¿Cuál es la plataforma más adecuada para publicar el videojuego según la idea de juego?

La plataforma de Android – Play Store

c. ¿Qué ventajas ofrece dicha plataforma?

Debido a que muchos dispositivos tecnológicos utilizan Sistema Android de diferentes marcas existe la posibilidad de captar más público debido a su gran volumen de demanda que tiene esta plataforma, de igual manera es una ventaja contar con el comentario y sugerencias de los jugadores para las mejoras de juego.

4. Género: indique el género de videojuegos en el cual se enmarca su idea de videojuego:

a. ¿El videojuego está definido en términos de un género específico o la combinación de algunos de ellos?

Esta activo para todos los géneros y de diferente Disciplina

b. Teniendo en cuenta que es un videojuego en tercera persona, ¿de qué forma es viable dicho género escogido de acuerdo a esta modalidad de juego?

No afecta en nada el género, el desafío es perfeccionar su Disciplina de la manera más óptima para avanzar en su escalafonamiento de rangos con mayor facilidad

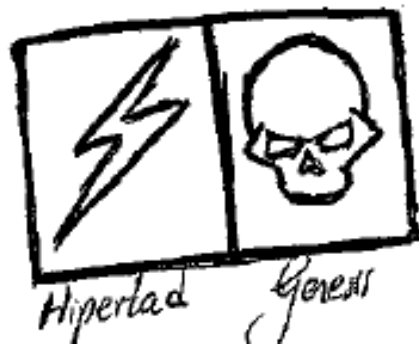
5. Argumento: describa el argumento que delimita la historia:

a. ¿De qué trata la historia del videojuego, en qué época y espacio se desarrolla?

Es el enfrentamiento entre dos grupos principales (Hiperad y Genesis) quienes se enfrentarán para dominar los territorios de los 20 mapas, "Guerra entre el bien y el mal", de acuerdo a la disciplina escogida se contará una breve historia de su origen, habilidades comunes y especiales, sus maestros y los secretos que tiene cada clan, y se desarrolla en época medieval – mítica.

b. ¿Cuáles son los protagonistas de la historia?

Humanos hombre o mujer que desean ingresar en una disciplina específica para servir a Hiperad o Genesis



c. ¿La historia se desarrolla en un concepto lineal o ramificado?

Ramificado

6. Estilo visual: indique el aspecto y sensación del juego:

a. ¿El videojuego tiene lugar en mundo real o fantástico?

Fantástico

b. ¿Se enmarca en una época pasada o en el futuro?

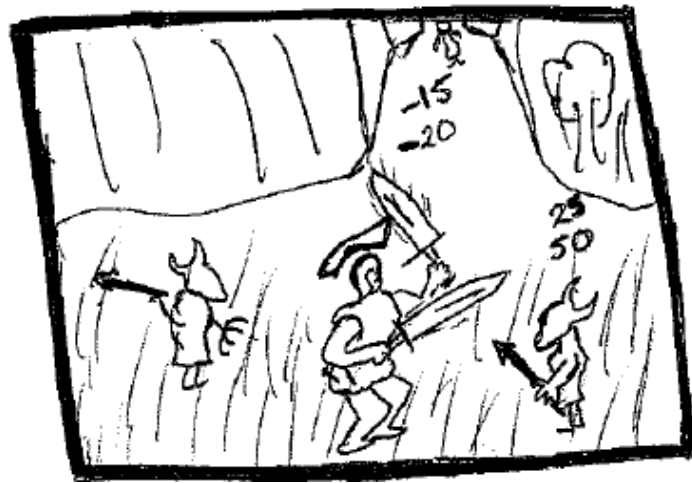
Pasada

c. ¿Está caracterizado por un estilo realista, surrealista o hiperrealista?

Hiperrealismo

d. ¿El mundo es eminentemente 3D, 2D, o es la combinación de ambas dimensiones?

3D



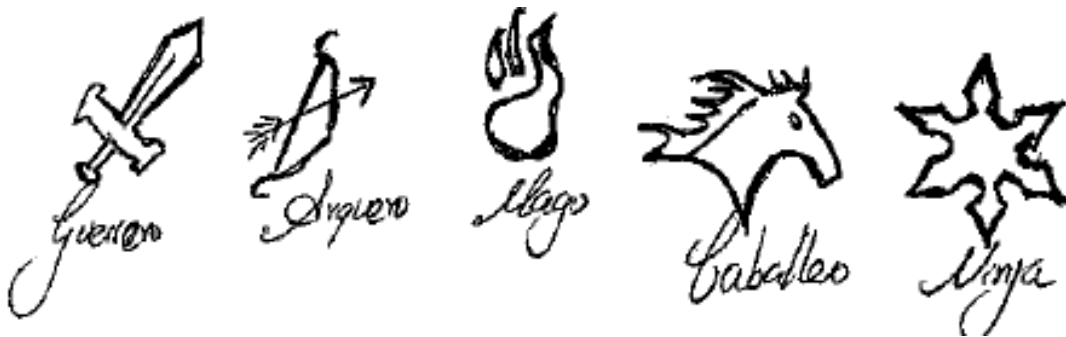
7. Personajes: describa el carácter y perfil estético de los personajes:

a. ¿Cuál es el rol del personaje dentro de la historia?

Ser el jugador más fuerte del grupo Hipertad y Genesis, y por ende líder de proteger a su gente de los invasores.

b. ¿Qué características de personalidad posee cada personaje?

Guerreros, Arqueros, Magos, Caballeros y Ninjas



c. ¿Cuáles son sus características físicas de edad, contextura y vestuario?

De acuerdo a la edad que el jugador introduzca su personaje tomara rasgos más jóvenes o más adultos.

Los ojos, cejas, cabello, altura, color de la piel podrán ser editados a manera de personificación del jugador.

Personifica {
- Color
- Ojos
- Cabello
- Altura
- Rangos Personales

Por último el vestuario va a ser acorde al género y disciplina que el jugador escoja, se debe tener en cuenta que existen diferentes tipos de armas, armaduras, mascotas y capas que podrán ser usadas por los usuarios una vez cumplan unas especificaciones mínimas (Nivel y habilidades) y estas se clasificaran en CLASICA, NORMAL, BRONCE, PLATA, ORO, HEROICA, LEGENDARIA Y ELITE.