

TRABAJO FINAL PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS AVANZADA

EXPERIENCIA INMERSIVA: METAVERSO

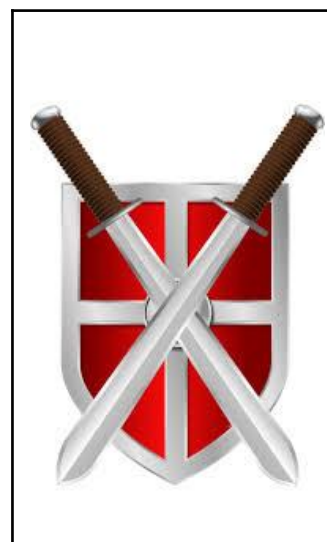
El objetivo de este trabajo es presentar en una experiencia virtual un desarrollo propio completo que integre los conocimientos adquiridos de creación de entornos virtual interactivos con la gestión de recursos personalizada por usuario. Así, se pretende que el alumno proponga un escenario inmersivo coherente estética y narrativamente y cuya principal estrategia de gamificación esté basado en la adquisición de valor en una micro-economía cerrada.

Este documento os ayudará a recoger las definiciones de diseño previas al proceso de programación de vuestro metaverso. Pero lo primero de todo, debes definir un nombre para tu metaverso, un logo y vuestro equipo.

Nombre del
Metaverso:

PLANET OF MIDDLE AGE

Logo:



Equipo técnico y
artístico de creadores
del Metaverso:

Alfonso Gordon Cabello
de los Cobos

Pablo Carnero Olavarría

Narrativa y estética

1. ¿Cuál es el contexto de vuestro Metaverso? ¿Historia?

Todos conocemos a los famosos héroes de las historias que los trovadores narran. Pero, ¿qué hacen estos héroes entre aventura y aventura?

En esta apacible taberna podrás descubrirlo, relajarte, visitar el lago cercano, entrenar en nuestro bosque o simplemente pasear.

2. ¿Qué roles tienen aquellos que entran en vuestro metaverso? ¿Cómo son los Meta-humanos?

Los Meta-humanos son apreciados clientes de nuestra taberna, que pueden disfrutar de los entornos alrededor de ella y, si no cuentan con las monedas de oro necesarias para cumplir sus sueños, pueden aceptar encargos de los habitantes locales.

3. ¿Qué objetivo se persigue en el Metaverso? ¿Cómo se logra alcanzar esos objetivos?
¿Todos pueden lograrlo?

El objetivo es conseguir el oro que consideres necesario para tu siguiente aventura. Todos pueden participar en distintos encargos para conseguirlo de varias maneras.

4. ¿Cuál es el espacio virtual de vuestro metaverso?

Una taberna inicial rodeada de un bosque con un lago.

5. ¿Dónde está “ambientado” vuestro metaverso? Diseño y estética de este entorno.

Se pretende lograr un ambiente apacible, rodeado de naturaleza, árboles y cielos claros. La taberna medieval, por otro lado, es más lúgubre e invita a los visitantes a salir al exterior por distintas puertas.

Economía

6. ¿Cuál es vuestra moneda? ¿Qué valor tiene?

Es el real de a byte. Cada uno tendría un valor de 1 euro.

7. ¿Cómo se consiguen monedas? (el usuario)

Las monedas se podrán conseguir haciendo los minijuegos, por ejemplo, por sacar una buena puntuación en el juego de pesca, conseguirás una cantidad determinada de monedas. Dependiendo del tipo de objetivo que alcances, ganarás más o menos monedas, ya que no todos los peces son iguales.

Otra manera de ganar monedas es entrenando lanzamiento de jabalina en el bosque, buscando acertar en las dianas lo mejor que se pueda.

Por último, está el famoso hijo del tabernero, que se ha perdido en el bosque y te ofrecen una recompensa si consigues encontrarle.

8. ¿Qué assets pueden comprarse con las monedas? ¿Se pueden invertir monedas en negocios? Genera un inventario de los assets/skins/inversiones y asígnales el valor equivalente en tu moneda.

--

Asset	Nivel	Valor

Perfil de usuario

9. ¿Cómo se crea un perfil de usuario para vuestro metaverso? ¿Cuál es el proceso de registro (credenciales, creación y personalización del avatar, selección del personaje/role, etc)?

El usuario podrá personalizar su nombre de usuario y contraseña, además de consultar el número de monedas con el que cuenta.

Gestión del perfil

Se entiende que toda la interacción en el metaverso sucede en un escenario 3D universal en el que interactúas con otros avatares. No obstante, debes idear una interfaz (2D/3D) que se adapte a cada usuario y en la cuál éste puede manejar su wallet, sus assets, personalizar su avatar, modificar sus datos personales y demás configuraciones.

10. Diseña esta interfaz de gestión del perfil del usuario.

Se mostrará el nombre, el tiempo de juego, la fecha de la última conexión y las monedas actuales que posee

11. ¿Qué datos o información se muestran y cómo se muestran?

Se mostrará el nombre, el tiempo de juego, la fecha de la última conexión y las monedas actuales que posee

12. ¿Qué gestiones se permiten realizar en este espacio?

Simplemente un registro e inicio de sesión con el nombre

Jugabilidad

Se entiende que en el metaverso que crearéis, ubicaréis un escenario 3D en el que se llevará a cabo una actividad en concreto que representará el juego principal de vuestra experiencia. Así pues, define los siguientes requisitos mínimos del juego:

13. Objetivo del juego.

El objetivo del juego es recuperar a tu mascota secuestrada

14. Sistema de puntuación del juego.

La puntuación se representa con el dinero. Según cuán bien el jugador realice las tareas, más dinero conseguirá, por lo que podría considerarse como un sistema de puntuación.

15. Mecánicas de interacción virtual.

Pescar: el jugador deberá agarrar el cebo que hay en el muelle y lanzárselo a los peces. Mediante la detección de colisiones los peces morderán el anzuelo y el jugador debe pulsar el botón A para tirar de la caña y conseguir el pez.

Entrenamiento: en el bosque hay repartidas varias dianas de tres colores. Cada color representa la dificultad de alcanzar ese punto. El jugador debe hacer uso de la jabalina que se le proporciona y alcanzar los objetivos, de manera similar a con la pesca.

Encontrar al niño: el hijo del tabernero se ha perdido y ronda, siguiendo un camino aleatorio, el bosque. Una vez el jugador le encuentre debe apuntarle con el puntero para llamar su atención y que le niño se sienta ya seguro.

16. Si es multijugador ¿es competitivo o colaborativo? ¿Cómo modificas las mecánicas del juego para aplicar una estrategia u otra?

Es competitivo. La puntuación de cada jugador se le asigna a sí mismo. Tanto en la pesca como en el entrenamiento la experiencia de juego no varía mucho, pero a la hora de buscar al niño perdido se convierte en una carrera para verle antes que tu amigo.

17. Los *Non-Playable Characters* (NPCs) del juego ¿son NPCs animados o se puede interactuar con ellos?

Se puede interactuar con ellos, pues son los que te darán la información sobre cómo funciona la actividad presente.

18. ¿Existe una progresión en niveles de dificultad del juego y en la historia? ¿Se juega en partidas independientes?

No, no existe una progresión de niveles o dificultad. Esta variación está presente constantemente, por ejemplo, en los distintos peces con distintas dificultades.

Plataforma

19. ¿Para qué dispositivo/plataforma se concibe este Metaverso? ¿Es multi-plataforma?

Se ha realizado para las gafas Oculus Quest.

20. ¿Cuál es la calidad objetivo de los gráficos para el Metaverso desde esta plataforma?

Media