



World in 2050



Raquel Jiménez Mondéjar

Visión general

- **Concept.** Reconstruye el mundo tras los efectos del calentamiento global. Recorre las calles de cada ciudad realizando distintas misiones y superando contratiempos para que el mundo sea tal y como lo conocemos hoy en día
- **Género.** Simulación de construcción educativo con carreras y arcade tipo puzzle
- **Tema, escenario, metáfora.** Ciudades más relevantes desde el ámbito turístico
- **Plataforma.** PC (Windows) y Android.
- **Público objetivo.** Jugadores mayores de 9 años. No necesariamente experimentados.

Análisis competitivo



- **Referentes.** SimCity, Los Simpsons: Hit & Run, Tower blox, Tetris
- **Competencia.** Otros arcades
- **Características diferenciadoras.**
 - Juego basado en el mundo real
 - Representación en 3D de cada ciudad resaltando sus puntos fuertes



Narrativa



- **Protagonista.** El usuario caracterizado en un personaje personalizable
- **Antagonistas.** Personas célebres y/o conocidas de cada ciudad que dificultarán la realización de misiones obstaculizando al protagonista y disminuyendo su tiempo de acción.
- Debido al calentamiento global, en 2050 el mundo experimentará temperaturas extremas que destruirán las ciudades derritiendo los edificios emblemáticos. Nuestro personaje deberá recorrer cada ciudad en busca de ayuda recogiendo nuevos materiales tras la superación de mini juegos tipo arcade para poder reconstruir cada edificio y por tanto, la ciudad. En la realización de dichas misiones se encontrará con sus antagonistas, a los cuales deberá esquivar o vencer.
- Juego constante con 1 nivel por ciudad. Cada nivel finaliza cuando se ha reconstruido la ciudad por completo

Jugabilidad

- **Objetivos del juego.** Reconstruir todos los edificios emblemáticos de cada ciudad
- **Mecánicas básicas.** Correr, caminar, ocultarse, saltar, esquivar, bloquear...
- **Obstáculos.** Personajes célebres y/ o conocidos de cada ciudad y ciudadanos
- **Recursos utilizados.** Tiempo y vida de la ciudad
- Cada nivel (ciudad) tendrá asignado un tiempo, disminuyendo su valor al aumentar cada nivel y cada misión para la reconstrucción de un edificio, tendrá asignada 20 puntos.
- Si los puntos de vida de la ciudad (0-100) obtenidos tras la superación de las misiones (carreras o puzzles) son obtenidos antes de la finalización del tiempo, dicho nivel será superado. En caso contrario, se deberá repetir dicho nivel. Cuando se hayan superado todos los niveles, el usuario habrá ganado y se le concederá un reconocimiento por su labor.