

ZIUmble

Documento de diseño de videojuego

*Belén García Puente
Rebeca Herranz Gómez
Silvia Egido Díaz
María Cañas Encinas
Mercedes Herrero Fernández
Amparo Rubio Bellón
amprubio@ucm.es*

Resumen

El juego transcurre en un apocalipsis zombie, donde la protagonista va en busca de un conocido refugio para supervivientes en Ciudad Universitaria. Durante el juego se cruzará con distintos personajes que la ayudarán a conseguir su objetivo.

Géneros: Distópico, fantasía	Modos: Geolocalizado
Público objetivo: Futuros estudiantes de Ciudad Universitaria	Plataformas: Android
Cantidades: <i>Escenarios: 8</i> <i>Objetos: 23</i> <i>Personajes: 6</i>	Hitos: No se contempla

Descripción

El juego nos pone en la posición de la protagonista, la cual no tiene un nombre asignado para que el jugador se identifique más con ella. Al ser un juego geolocalizado, la intención es recorrer gran parte de Ciudad Universitaria para que el usuario pueda conocer de forma más entretenida el campus. Al comenzar el juego, conocerá a Helena, una chica que, a cambio de algo de unas vendas, ayudará a la protagonista a llegar a su destino.

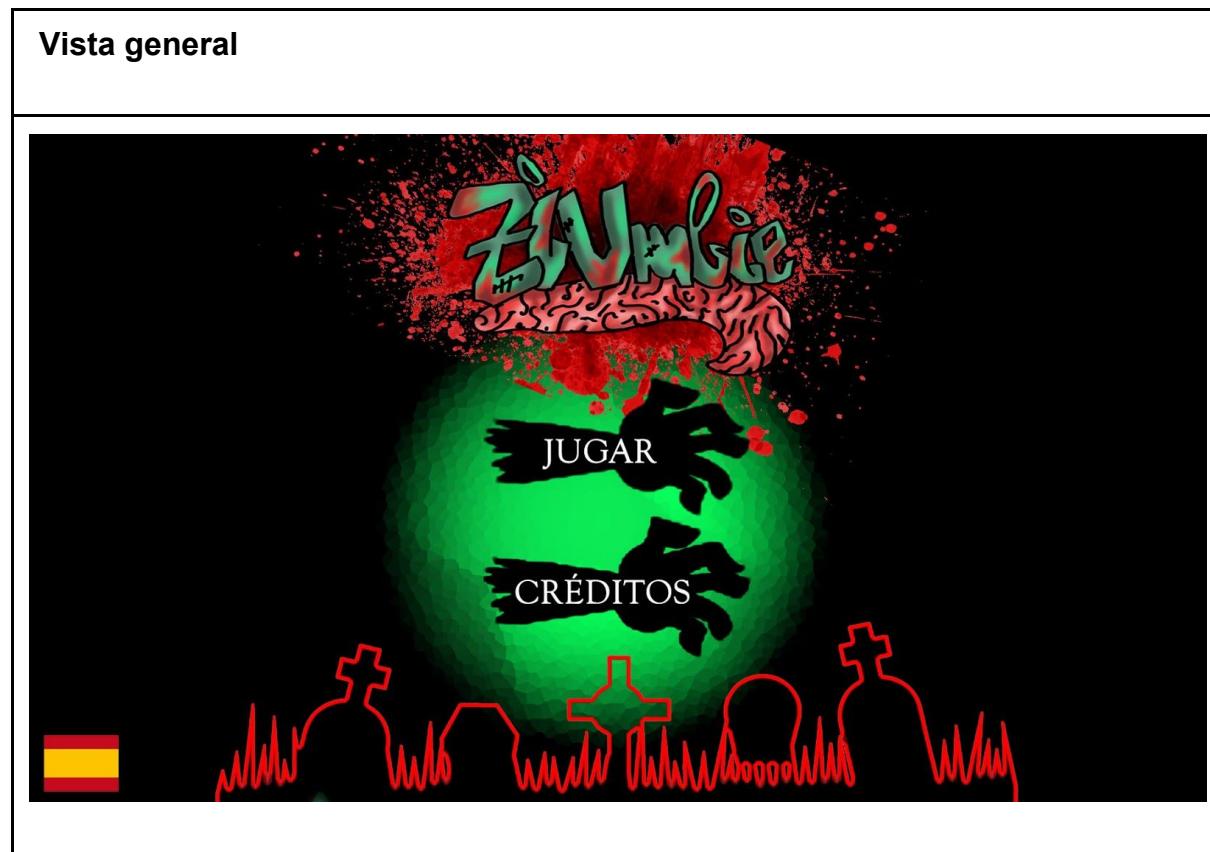
Logotipo y portada del juego



1. Aspectos generales

A través de ZIUMBIE se pretende enseñar la localización de las universidades de la Complutense mediante las diferentes misiones de encontrar objetos o ayudar a tu compañera. Está focalizado sobre todo para las jornadas abiertas de la UCM.

El juego consta de varias localizaciones para mostrar el paradero de las universidades. En estos lugares o cuando se vaya en su búsqueda también habrá objetos que aparezcan en el mapa.



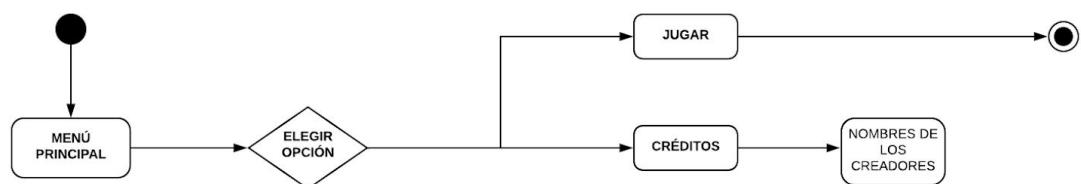
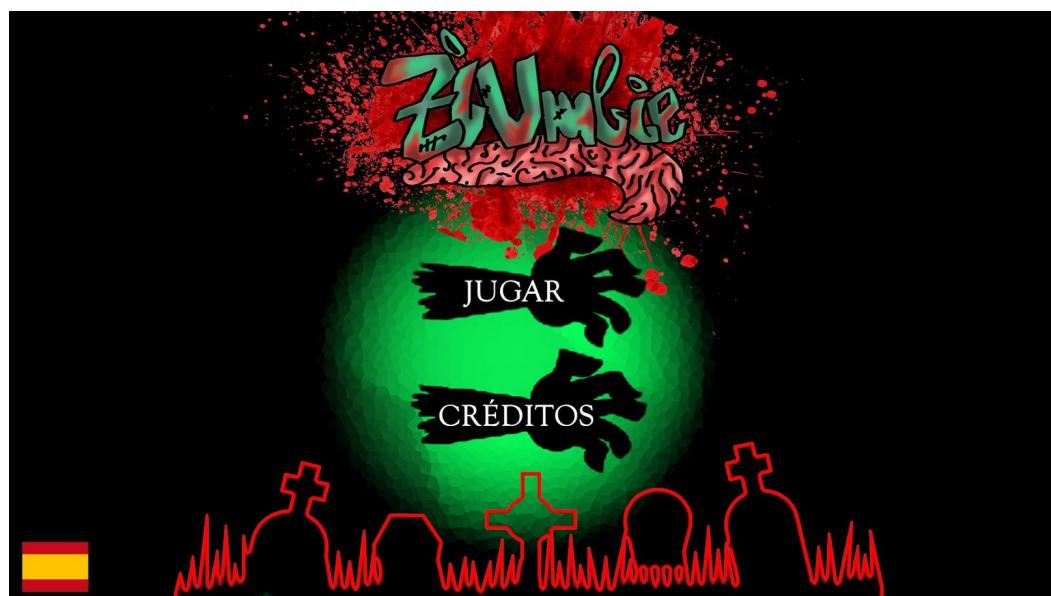
1.1. Relato breve y parcial de una partida típica

En una partida general, el jugador comienza situado en el metro de Ciudad Universitaria (requisito indispensable para poder empezar a jugar), y según se mueva, aparecerá el personaje principal que le indicará el siguiente lugar al que tiene que ir. Inicialmente, se tendrá que dirigir a la facultad de Medicina, para más tarde volver a Ciudad

Universitaria y elegir su siguiente destino, la facultad de Bellas Artes o la facultad de Química (pura elección del jugador). Los eventos inmediatamente siguientes dependerán de la elección del jugador en ese momento, al igual que los finales. A continuación, se tendrá que dirigir hacia la facultad de Historia, para seguir por Físicas y, por último, la facultad de Ingeniería Informática.

2. Menús y modos de juego

El juego cuenta con un menú inicial simple e intuitivo. Consta de una estética basada en la temática del juego (zombies) y dos opciones a seleccionar: botón de “jugar”, que inicia el juego; y botón de “créditos” que muestra la información sobre las desarrolladoras del juego.



2.2. Interfaz y control

Los controles son todos táctiles, ya que es un juego destinado a que se juegue con teléfonos móvil. La interfaz del juego es bastante sencilla, ya que solo hay cajas de diálogos y para pasar las conversaciones, recoger objetos o interactuar con otros personajes se hace tocando la pantalla encima de cada ítem/personaje.

3. Jugabilidad

Durante el juego habrá que ir recogiendo items que nos mandan ir a buscar o que son necesarios para continuar la historia.

3.1. Mecánica

La mecánica principal es la pantalla táctil para:

- Tomar decisiones
- Recoger objetos
- Interactuar con personajes

3.2. Dinámica

En el momento que se encuentren los objetos requeridos para la misión se dejará continuar al jugador para que vaya desempeñando otras funciones como hablar con otros personajes o encontrar otras universidades.

3.3. Estética

La estética del juego se mueve entre dos tipos de imágenes: aquellas con fotografías, que engloban sobre todo a los escenarios; y dibujos realizados digitalmente por una ilustradora, son principalmente los personajes y objetos.

El menú principal y otras pantallas adicionales están basadas en las tonalidades rojas y verdes propias de la temática elegida.





4. Contenido

4.1. Historia

El personaje principal empieza en el metro de Ciudad Universitaria con la misión de encontrar el refugio del que le habían hablado. Casualmente se encuentra con Helena, que le ayudará a hallar ese destino a cambio de que la protagonista vaya a diferentes universidades para recoger diversos objetos que necesita Helena.

Los puntos que se recorren son la universidades de: medicina, bellas artes o químicas, física, geografía e historia y por último informática con el objetivo de conocer y saber dónde están las facultades de la Complutense.

4.3. Personajes



Helena: Joven encargada de la misión de ir a buscar suministros para su refugio. Acompaña al jugador y lo guía durante toda la historia.



Señor de las chuches: Hombre que aparece en Ciudad Universitaria, busca hacer trueques con gente, y busca hacer uno con nuestro personaje a cambio de unas vendas.



Perro: Al igual que Helena, este animal nos acompaña en parte de la historia y distrae a zombies por nosotros. Dependiendo de la ruta de juego escogida, este perro podría ser un gato.



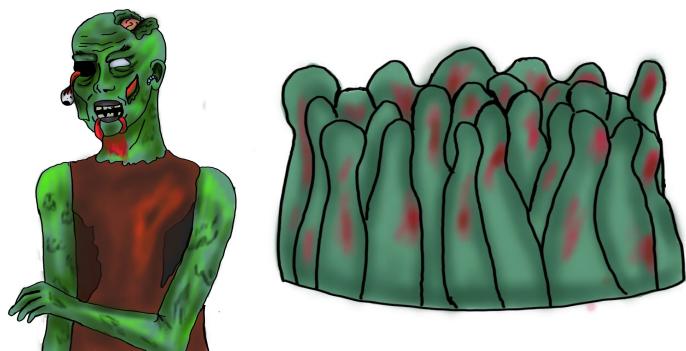
Gato: Al igual que Helena, este animal nos acompaña en parte de la historia y distrae a zombies por nosotros. Dependiendo de la ruta de juego escogida, este gato podría ser un perro.



Químico: Antiguo profesor de la facultad de Química que pasa allí sus días.



Jefe: Líder del refugio de Informática.

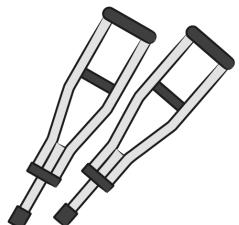


Zombies: Enemigos del juego.

4.4. Objetos



Silla de ruedas: Aparece en la facultad de medicina, pero no es útil cogerla.



Muletas: Aparecen en la facultad de medicina. Helena las necesita para poder caminar.



Bisturí: Aparece en la facultad de medicina. Helena lo necesita para curarse.



Hueso: Aparece en la facultad de medicina. Será necesario para alejar una horda de zombies utilizando al perro.



Puntero láser: Aparece en la facultad de medicina. Será necesario para alejar a la horda de zombies utilizando al gato.



Medicinas: Aparecen en la facultad de medicina. Servirán como trueque para conseguir vendas.



Vendas: Aparecen en Ciudad Universitaria. Un hombre te las dará a cambio de medicinas. Helena las necesita.



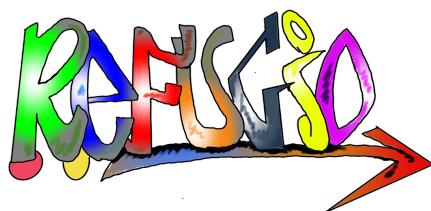
Spray: Aparece en la facultad de Bellas Artes. Será necesario para pintar un mural en la pared.



Spray: Aparece en la facultad de Bellas Artes. Será necesario para pintar un mural en la pared.



Spray: Aparece en la facultad de Bellas Artes. Será necesario para pintar un mural en la pared.



Graffiti: Aparece en la facultad de Bellas Artes. Es meramente ilustrativo tras recoger los sprays.



Probeta: Aparece en la facultad de Químicas. Necesitas entregársela al químico para que haga señales de humo.



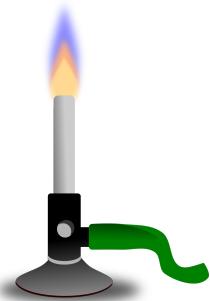
Líquido inflamable: Aparece en la facultad de Químicas. Necesitas entregárselo al químico para que haga señales de humo.



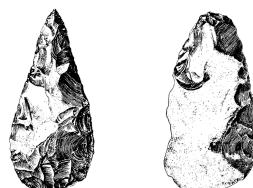
Alcohol: Aparece en la facultad de Químicas. Necesitas entregárselo al químico para que haga señales de humo.



Telas: Aparecen en la facultad de Químicas. Necesitas entregárselas al químico para que haga señales de humo.



Mechero Bunsen: Aparece en la facultad de Químicas. Necesitas entregárselo al químico para que haga señales de humo.



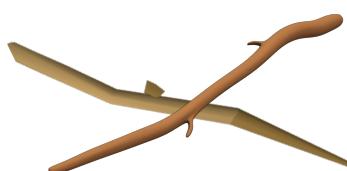
Bifaces: Aparecen en la facultad de Historia. Sirven para llevarlos al refugio.



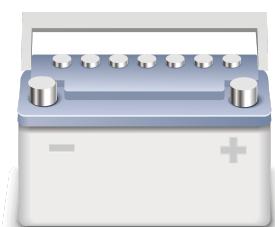
Libros: Aparecen en la facultad de historia. Necesitáis llevárselos al jefe del refugio para continuar su investigación.



Cables: Aparecen en la facultad de Física. Son necesarios para montar un táser.



Palos: Aparecen en la facultad de física. Los recogen al poder hacer armas a partir de ellos usando los bifaces.



Pila de petaca: Aparece en la facultad de Física. Es necesaria para montar un táser.



Barricada: Aparece en el camino de Física a Informática. La construyes para evitar el avance de los zombies.



Táser: Se construye en la facultad de Física una vez tienes los cables y la pila de petaca



Péndulo: Aparece en la facultad de Físicas y se utiliza como objeto arrojadizo

Referencias

- Los recursos utilizados en el proyecto son los siguientes:
 - # uadventure:
<https://github.com/e-ucm/uAdventure>