

Dungeon Quest AR

Crear nivel:

El juego comenzará con un menú con dos opciones a seleccionar: scan level y reset.

El botón scan level activará la función de reconocimiento de imágenes lo que permite al juego leer una imagen para crear un nuevo nivel.

El botón reset volverá a cargar la escena.



Figura 1. Menú principal.

Una vez que se da click al botón scan level se deberá poner enfrente de la cámara la imagen señalada para poder aparecer los elementos del nivel. Si se leyó correctamente la imagen se podrá ver un cubo a través del celular colocado justo por encima de la imagen.



Figura 2. Imagen correctamente escaneada.

Cuando la imagen se lee correctamente se activa un identificador de planos, se deberá posicionar con la cámara la superficie donde se va a jugar y se deberá tocar la pantalla para aparecer los elementos en el mundo.

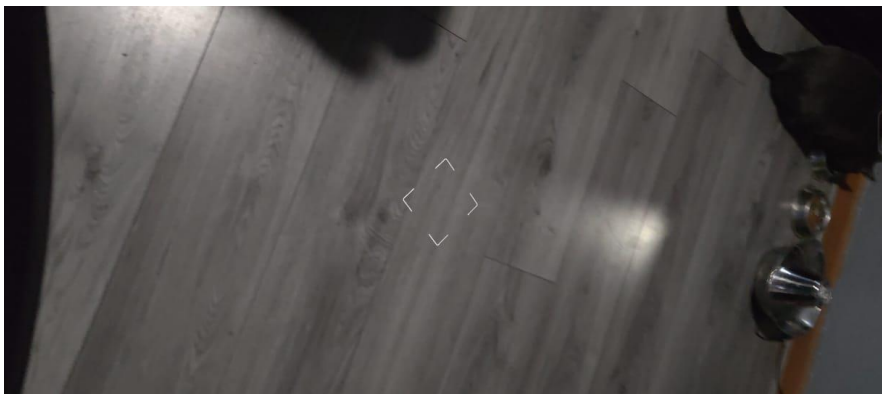


Figura 3. Detector de planos.

Una vez que se toca la pantalla y aparecen los elementos también aparecerán los controles del juego. Se contará con un Joystick integrado, un botón X, un botón Y, un botón HP potions y un botón Stamina potions. Además se podrá apreciar la barra de vida del jugador (barra roja) y la barra de stamina del jugador (barra amarilla)

Interfaz del juego

El botón X permite al jugador atacar y recoger objetos cuando se encuentra cerca de estos.

El botón Y permite al jugador ponerse en posición defensiva mientras se mantenga presionado el botón.

Los botones HP potions y Stamina potions muestran la cantidad de pociones en el inventario además de recuperar sus respectivos recursos (HP y stamina) en cierta cantidad.



Figura 4. Interfaz del juego.

Jugabilidad y Mecánicas

Cuando el jugador se aproxime a un enemigo éste empezará a seguirlo de forma indefinida. Para eliminarlo el jugador deberá de atacar al enemigo cierta cantidad de veces.



Figura 5. Atacando enemigo.

Botón defensivo:

- Si se deja de presionar el botón o el jugador se queda sin stamina se volverá a la posición original.
- Mientras se este en posición defensiva el jugador no recibirá daño de los enemigos e irá perdiendo stamina de forma progresiva.



Figura 6. Posición defensiva y pérdida de stamina.

Si el jugador se acerca a la parte delantera de un cofre éste se abrirá y soltará de forma aleatoria una poción de HP o de stamina. Estas se mantendrán en el suelo hasta que el jugador decida recogerlas.

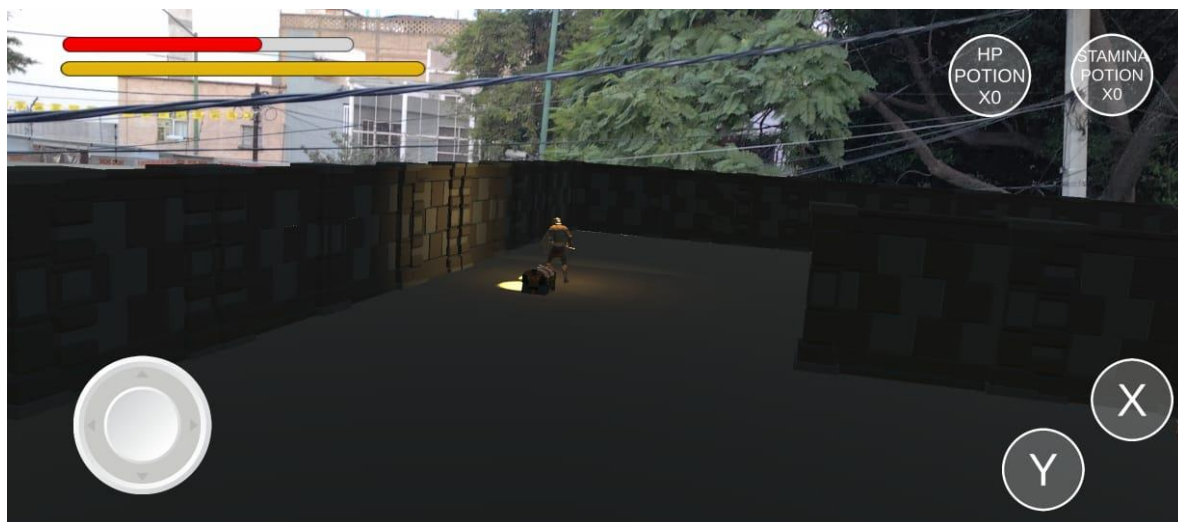


Figura 7. Poción de stamina en el suelo.



Figura 8. Recoger poción y actualización en la interfaz.

Para completar el nivel se deberá encontrar una estatua con cuatro columnas en el mapa, una vez que se encuentra si el jugador se aproxima aparecerá un botón con la leyenda Finish Level, si se presiona este botón se volverá al menú principal.



Figura 9. Estatua para terminar nivel.



Figura 10. Botón para terminar nivel.