



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

JUEGOS EN RED GAME DESIGN DOCUMENT JUANTANKAMÓN REDUX

Versión 1.0

Autores

Adrián Vaquero Portillo

Iván Sanandrés Gutiérrez

Martín Ariza García

Pedro Casas Martínez

2019



Índice

Historial de versiones.....	1
Objetivos del juego	1
Sinopsis de la historia	1
Controles	2
Requisitos técnicos.....	2
Cámara	2
Mecánicas	2
Niveles de juego	3
Apartado gráfico	3



Historial de versiones

Versión 1.0: Creación del documento de diseño del juego. Hemos añadido los siguientes apartados:

- Historial de versiones.
- Objetivos del juego.
- Sinopsis de la historia.
- Controles.
- Requisitos técnicos.
- Cámara.
- Mecánicas.
- Niveles del juego.
- Apartado gráfico.

Objetivos del juego

Crear un juego en red que emplee el modelo cliente-servidor de forma que dos clientes puedan jugar en la misma partida mediante el servidor. Ofrecer una experiencia multijugador asimétrica que sea divertida y satisfactoria para ambas partes.

Sinopsis de la historia

Juantankamón es una momia de un museo que cobra vida repentinamente y tiene como objetivo escapar antes de que abra el museo por la mañana. Sin embargo, no será tarea fácil, ya que deberá esquivar al guardia de seguridad que patrulla el museo por la noche.



Controles

- W - Movimiento hacia arriba.
- A - Movimiento hacia la izquierda.
- S - Movimiento hacia abajo.
- D - Movimiento hacia la derecha.
- Espacio - Interacción con las puertas.

Requisitos técnicos

Para jugar al videojuego se necesitan dos ordenadores, uno por cada jugador, con navegadores instalados que soporten Phaser 3 y una conexión a internet.

Cámara

Cámara cenital que sigue a cada uno de los personajes mostrando una porción del mapa a cada uno.

Mecánicas

- Juantankamón podrá recoger tarjetas de seguridad para desactivar las distintas puertas del museo.
- Juantankamón, gracias a sus poderes, es capaz de ver en la oscuridad (el jugador podrá ver todas las tiles que muestre la cámara).
- Juantankamón deberá llegar a la entrada del museo para escapar y ganar la partida.
- El guardia contará con una linterna para poder ver en la oscuridad (el jugador sólo podrá ver las tiles que estén dentro del alcance de la luz de la linterna).
- El guardia deberá capturar a Juantankamón alcanzándolo. (El guardia tiene una mayor velocidad de movimiento que Juantankamón).

Niveles de juego

Hay un único nivel del juego, desarrollado en el museo de donde tendrá que escapar Juantankamón mientras el guardia le da caza.

Apartado gráfico

Se utilizará un estilo 1-bit mediante los assets con licencia CCO 1.0 Universal del artista [Kenney](#). A continuación, mostramos unos assets de ejemplo:



Ilustración 1 Imagen de ejemplo de los assets que utilizaremos