**Universidad Tecnológica de Santiago**

(**UTESA**)



**Nombre**:

Jonatán A. Cruz Díaz

Víctor José Hidalgo de la Hoz

Brian Aracena Tavares

2-18-0208

2-18-1919

2-18-0922

**Asignatura:**

Programación de Videojuegos

**Profesor/a:**

Iván Mendoza

**Grupo:**

001

**Santiago de los Caballeros, lunes 3 de abril 2022**

**República Dominicana**

**INTRODUCCIÓN**

**CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

* 1. **Descripción**

El juego se llama The Lands of Adventures, básicamente, es un juego RPG de aventura donde el protagonista se despierta en una isla muy confundido, tratando de encontrar la salida se encuentra con un objeto que lo toma en toda su ignorancia, sin saber que ese objeto crearía un clon malvado de él. Se encuentra con dicho clon y termina desmayado. Luego, lo rescatan y su objetivo es vengarse de su clon malvado.

* 1. **Motivación**

La motivación surge de crear un juego que sea divertido y entretenido. Además, se intentará implementar el formato online para que el juego sea aún más entretenido. Además, parte de la motivación surgió de un juego llamada Graal Online Classic, que es otro juego MMORPG al estilo 2D.

* + 1. **Originalidad de la idea**

La idea del juego es que el protagonista se despierte en una isla prácticamente abandonada y tome un objeto que creara un clon malvado suyo que casi le matara. Luego, su objetivo hasta el final del juego será matar a su clon malvado y para eso deberá empezar a subir de niveles y skills.

* + 1. **Estado del Arte**

El arte del juego es 2D y las animaciones serán de tipo limitada.

* 1. **Objetivo general**

El objetivo general del juego es lograr que las personas puedan despejar su mente del mundo real y puedan sumergirse en la aventura del juego y que le provoque más deseos de terminar la historia.

* 1. **Metodología**

La metodología del juego es ir haciendo misiones para obtener diferentes recompensas, oro, armadura y lograr subir de niveles.

* 1. **Arquitectura de la aplicación**

El desarrollo del juego se basa en determinar:

* Juego que se está desarrollando.
* El tipo de arte que se está utilizando.
* Los objetivos que se deben cumplir, en este caso, misiones.
* Las limitaciones del tipo de juego, es decir, animaciones.
* Desarrollo de funcionalidades y mecánicas de juego.
* Pruebas y revisiones.
* Lanzamiento.
  1. **Herramientas de desarrollo**

The Lands of Adventures es desarrollado en el motor de videojuegos Unity donde se modelan los escenarios y la lógica de juego se desarrolla en el lenguaje C#. Se debe tomar en cuenta también el uso de assets de la tienda de Unity que ofrecen una gran reducción en el tiempo de desarrollo.