**Universidad Tecnológica de Santiago**

(**UTESA**)



**Nombre**:

Jonatán A. Cruz Díaz 2-18-0208

Víctor José Hidalgo de la Hoz 2-18-1919

Brian Aracena Tavares 2-18-0922

**Asignatura:**

Programación de Videojuegos

**Profesor/a:**

Iván Mendoza

**Grupo:**

001

**Santiago de los Caballeros, lunes 28 de febrero 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.