

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL**

**Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas**

**Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos**

PROYECTO FINAL de CARRERA

**GAME DESIGN DOCUMENT**

**Nombre del alumno**

|  |
| --- |
| José Ignacio Mascherpa |

**Nombre del juego**

|  |
| --- |
| Las Aventuras de Heiko |

**Título:** Interactúa con Heiko(lobo) y supera los desafíos!

**Concepto del juego:** superar los distintos niveles presentados a heiko a través de Realidad Aumentada.

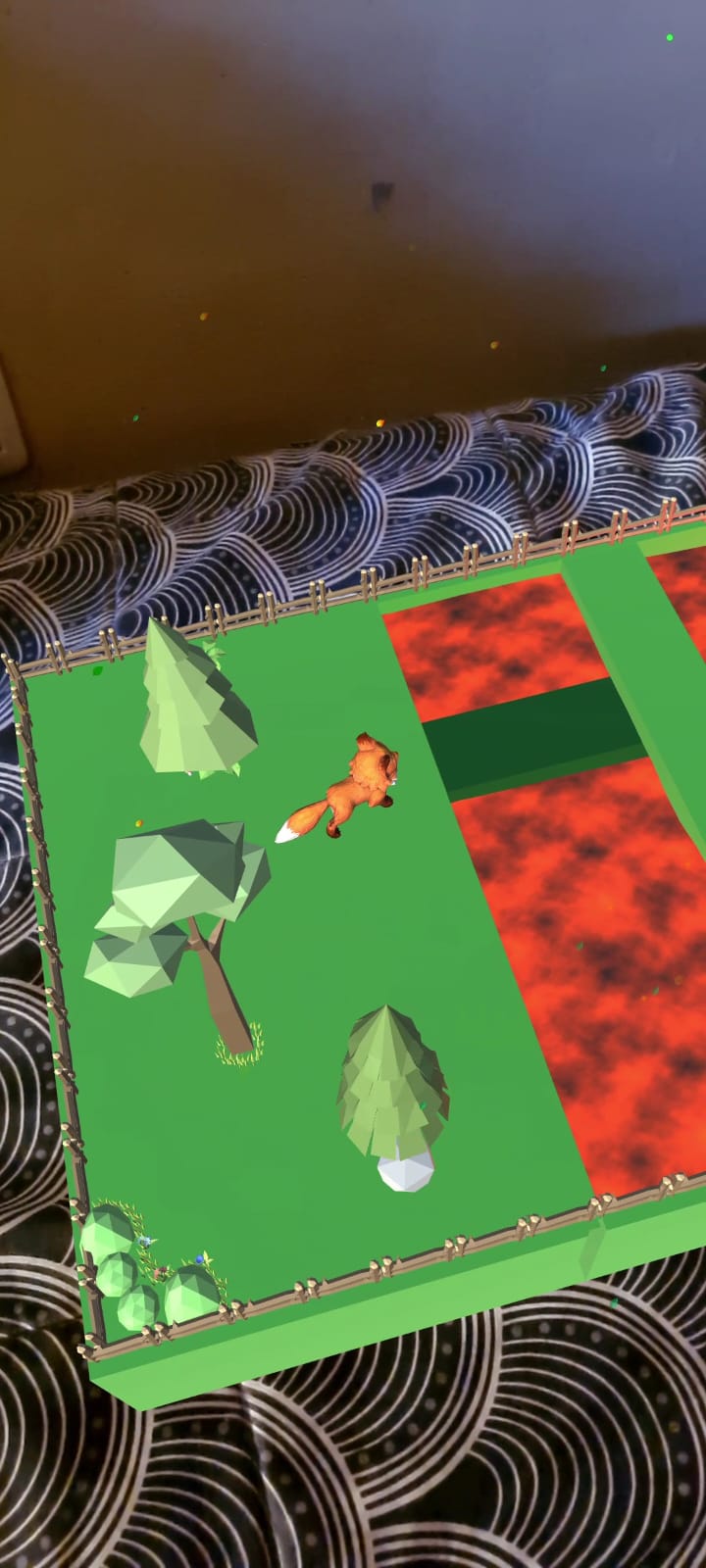
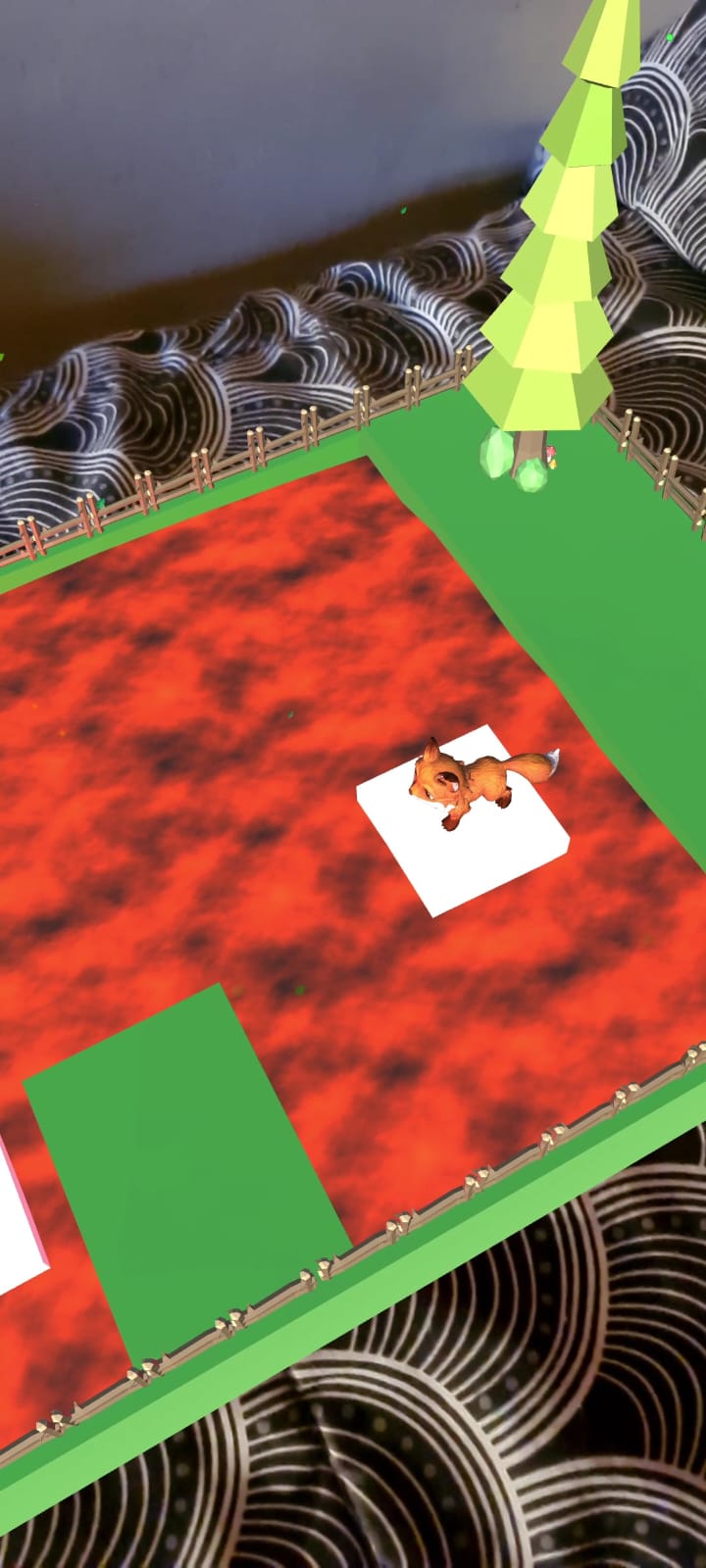
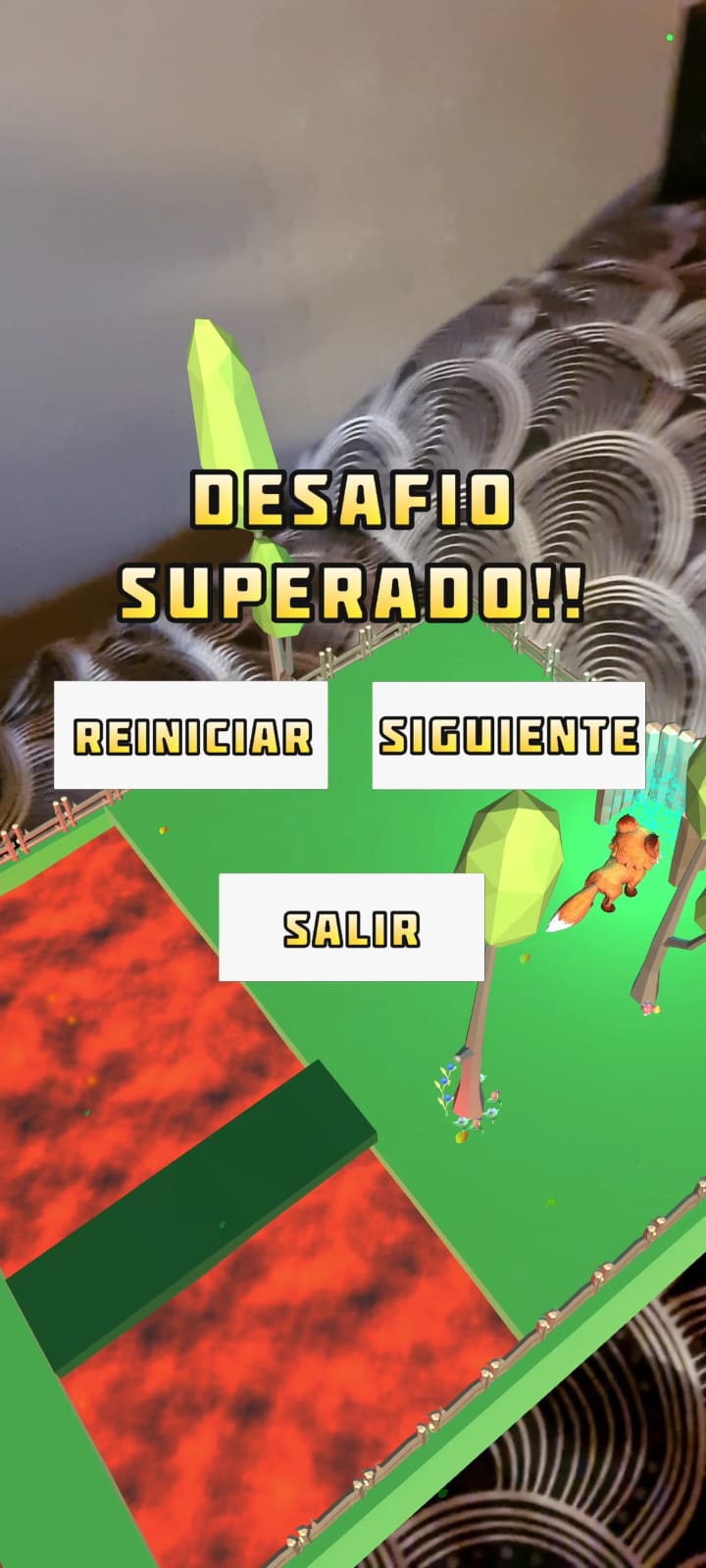
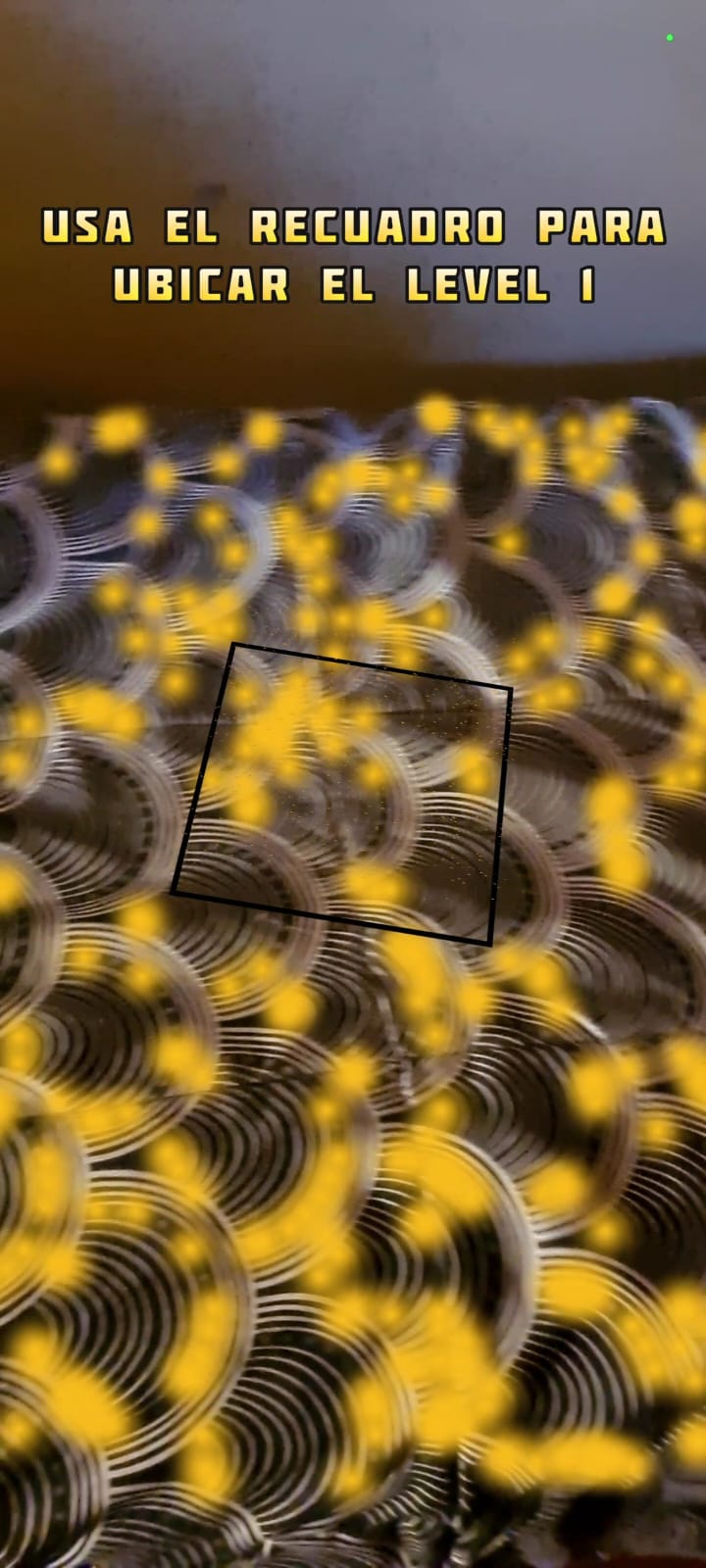
**Elementos del juego:**

* Uso de la cámara del móvil para la representación.
* Representar los distintos niveles en un plano elegido.
* Mover a heiko con el touch del móvil hacia el lugar que queramos.

**Reglas:**

* Condición de perdida: el juego se basa en lograr no perder el desafío, ya sea, caerse a la lava, que se acabe el tiempo o lo que nos presente el desafío. En caso de no lograrlo, se podrá reiniciar el nivel o bien salir del juego.
* Condición de ganado: con la condición de ganado, es al lograr superar el nivel presentado, se podrá reiniciar el mismo o seguir al próximo nivel. Siempre siendo niveles distintos.

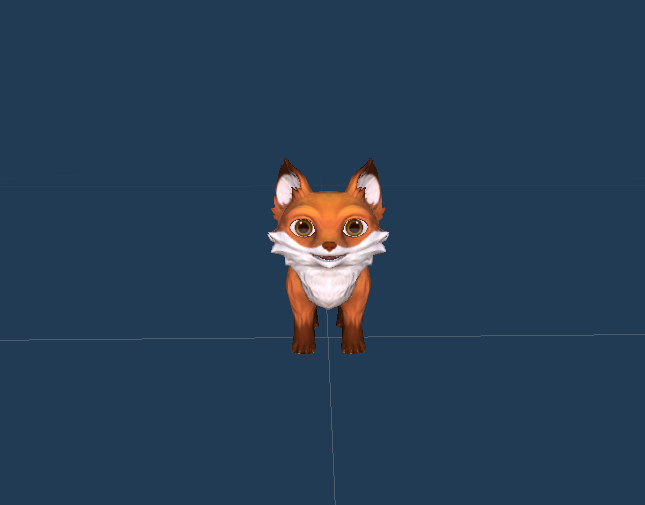
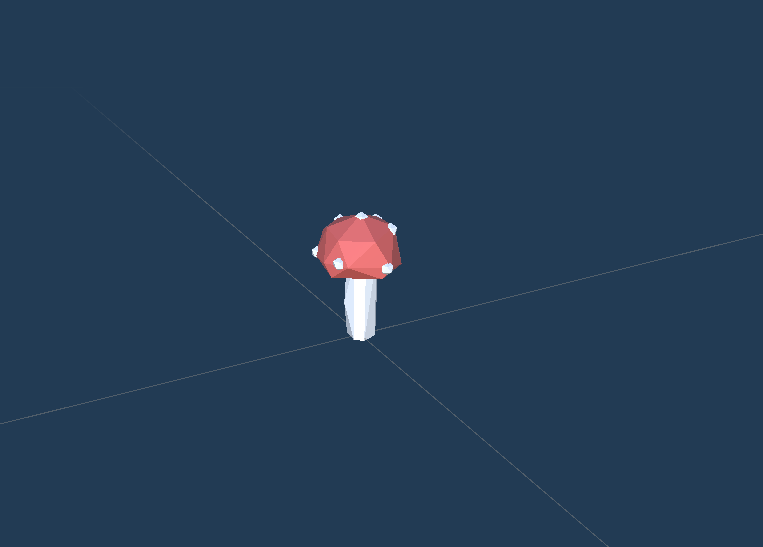
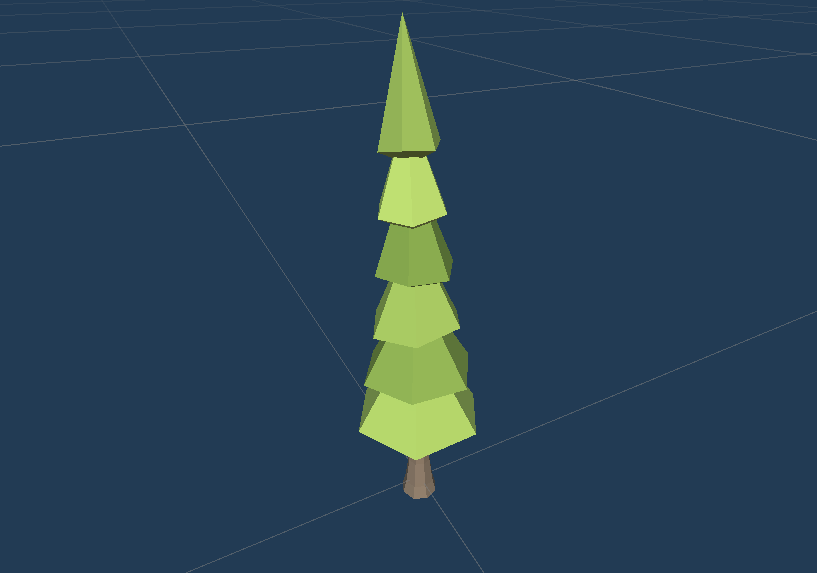
**Descripción de una sesión de juego:**

* Se comienza en el menú donde solo se presionará la pantalla para que se nos abrá la cámara.
* Luego, se escaneará por 10 Segundos el lugar y que detecte los planos para jugar.
* Luego de esos segundos, nos aparece un recuadro para ubicar y elegir en que plano queremos representar el juego.
* Luego de elegir el plano, nos instanciara a partir del nivel 1.
* Una vez instanciado el primer nivel, todos los demás niveles se instanciarán en el mismo lugar. El usuario debe lograr superar los distintos niveles, o bien, perder y tener que repetir el nivel.
* 

**Estética:**

En cuanto a gráficos, se busca un estilo low poly animado y el uso de partículas para ciertos efectos.

**Arte:**

El arte del juego, va ser en 3D animados low poly.

**Genero:**

Aventura/Fantasía.

**Mecánica:**

La jugabilidad es simple, se debe presionar la pantalla hacia donde se desea que heiko se mueva, la dificultad es no equivocarse al moverse, ya que esto haría que nos caigamos a la lava o no podamos esquivar algún obstáculo o algo y nos haga perder. El objetivo es lograr mover a heiko lo mejor posible para superar los obstáculos y ganar el nivel.

Se utilizará la cámara para representar el juego, y jugar a través de ella en todo momento.

**Niveles:**

Nivel 1: Iniciamos en un costado del nivel y debemos llegar al otro costado por el caminito sin caernos en la lava.

Nivel 2: Iniciamos en un costado y debemos pasar por plataformas movibles sin caernos en la lava.

Nivel 3: Lograr atravesar el terreno hacia la otra punta, lo más rápido posible, mientras nos caen obstáculos que nos empujan hacia atrás.

Nivel 4: Respawneamos con una pelota que debemos empujarla para lograr recoger todos los pollitos rápidamente, antes que termine el tiempo.

Mas niveles a extender.

**Puntos Fuertes:**

* Manejo de personaje a través de un celular y realidad aumentada.
* Distintos tipos de aventura por la cual pasar.
* Muchos niveles por los cuales pasar y divertirse.

**Usuarios Objetivo:**

El objetivo principal es llegar a toda persona que disponga de un celular apto para Realidad Aumentada, pero apuntado mayormente a la gente de menor a 18 años en donde por ahí más suele jugar a videojuegos y les gustan las mascotas y la realidad aumentada.

**Hardware Objetivo:** El hardware objetivo es a móviles.

Android: Aquellos celulares con sistema operativo a partir de Andriod 8.0(nougat) y compatible con Google play Services para AR. Lista Android compatibles: https://developers.google.com/ar/devices#google\_play

Otros: Todo aquel móvil que soporte realidad aumentada.

**Plan de Distribución y Comercialización:**

En cuanto a la comercialización voy a dejar que el juego sea gratis para darlo a conocer de esta manera, ya que, no busco alguna remuneración, sino que gracias a la realización de este juego busco obtener conocimientos sobre cosas que debo realizar y no sé cómo hacerlas con las tecnologías que voy a utilizar y además, luego de su finalización ser utilizado para obtener un trabajo sobre el desarrollo de videojuegos.

**Análisis de la competencia:**

Como competencia y juego que más se asemeja que conozco, es el mi talking tom, juego muy parecido, pero no tiene RA. Al ser el único juego que conozco muy parecido, no encuentro alguna competencia, además la mayoría de los juegos en RA son solo representarlos en RA y relacionarte en base a ellos mismos y no de jugar con ellos y superar desafíos.

**Tecnologías para el desarrollo del videojuego:**

* Motor Grafico: Unity.
* Diseño: Blender.
* Realidad Aumentada: ARfoundation.