

Game Design Document - HUEVOS DRAGON COLIN



Resumen del Juego

- **Título del Juego:** Huevos de Dragón Colin (temporal)
- **Plataforma AR:** Dispositivos de Realidad Aumentada
- **Género:** Microjuego de Realidad Aumentada
- **Público Objetivo:** Jugadores de todas las edades interesados en experiencias de realidad aumentada lúdicas y desafiantes.
- **Descripción Breve:** Huevos de Dragón Colin es un juego de realidad aumentada que desafía a los jugadores a encontrar y recoger los 7 huevos de dragón, de colores diferentes situados aleatoriamente en un espacio predeterminado. Los jugadores deben encontrar todos los huevos y darlos a la dragona mamá.

Visión del Juego

- **Concepto Central:** Huevos de Dragón Colin combina la tecnología de realidad aumentada con un desafío de habilidad y lógica. Los jugadores explorarán su entorno físico mientras buscan y recolectan los huevos de dragón, lo que requerirá atención y agilidad mental.
- **Objetivo del Juego:** Proporcionar una experiencia de juego inmersiva que desafíe la concentración, la lógica y la movilidad de los jugadores en el entorno de la realidad aumentada.

Mecánicas del Juego

- **Jugabilidad:** Los jugadores usarán sus dispositivos de realidad aumentada para buscar los huevos de dragón en su entorno físico. Deberán tocar o interactuar con los huevos de una forma concreta para avanzar en el juego.
- **Controles AR:** Los controles se basarán en gestos y toques en la pantalla del dispositivo de realidad aumentada para interactuar con las bolas.
- **Progresión:** A medida que los jugadores recogen los huevos, avanzan a niveles más desafiantes, donde los huevos se colocarán en ubicaciones más difíciles de encontrar.
-



Distribución aleatoria de huevos.

Contenido del Juego

- En "Huevos de Dragón Colin", los jugadores se enfrentarán al desafío de recoger siete bolas numeradas en orden ascendente, del 1 al 7, mientras exploran su entorno. Deberán encontrar y tocar cada bola en secuencia, comenzando con la Bola 1 y avanzando de manera continua hasta completar el desafío al tocar la Bola 7. La clave del juego radica en mantener la secuencia numérica correcta al interactuar con las bolas, lo que requerirá atención y precisión para tener éxito.

Narrativa

- **Historia:** En un mundo mágico y misterioso, una mamá dragón llamada **Dracora** ha perdido sus preciosos huevos de dragón. Estos huevos, imbuidos de un poder ancestral, son vitales para la supervivencia de su especie. Sin ellos, la raza de los dragones está condenada a desaparecer. Dracora, desesperada por la pérdida, se embarca en una emocionante aventura en busca de sus siete huevos, cada uno de ellos escondido en un lugar diferente del mundo.
- **Personajes:** Además de la valiente **mamá dragón Dracora**, hay un personaje misterioso que la guía en su búsqueda. Este personaje es un antiguo y sabio dragón conocido como **Shenron**, quien posee un conocimiento profundo de la historia y la magia de los dragones. Shenron será el mentor y consejero de Dracora a lo largo de su viaje. Su sabiduría y experiencia son invaluables para la mamá dragón en su misión.



Sabio dragón Shenron sobre Sagrada Familia.

Diálogos:

- Posibles diálogos aleatorios por encontrar huevos:
 - **Shenron:** "¡Hiciste un gran hallazgo, Dracora! Cada huevo recuperado nos acerca un paso más a salvar nuestra especie."
 - **Dracora:** "Estoy agradecida por tu guía, Shenron. Cada huevo recuperado me llena de esperanza."
 - **Shenron:** "No subestimes la importancia de lo que estás haciendo, Dracora. Eres la última esperanza de los dragones."
- Posibles diálogos aleatorios por recoger los huevos de forma errónea:
 - **Dracora:** "¡Oh no, este no es el huevo correcto. Debo ser más cuidadosa en mi búsqueda."
 - **Shenron:** "No te desanimes, Dracora. La perseverancia es la clave para encontrar los huevos perdidos."
 - **Dracora:** "Cada error me enseña algo nuevo, Shenron. Continuaré mi búsqueda con más determinación."
- Diálogo al haber conseguido todos los huevos:
 - **Shenron:** "Has demostrado ser una madre valiente y determinada, Dracora. Ahora que todos los huevos han sido recuperados, nuestra especie tiene una oportunidad de prosperar una vez más."
 - **Dracora:** "No podría haberlo logrado sin ti, Shenron. Nuestra familia está completa de nuevo, y estoy lista para enfrentar el futuro con esperanza."

Arte y Estilo Visual

- **Estilo Gráfico AR:** El juego tendrá un estilo visual limpio y moderno adaptado a la realidad aumentada, con elementos visuales que se integran de manera coherente en el entorno del jugador.
- **Escenarios de AR:** Los microjuegos se desarrollarán en el entorno del jugador, lo que puede incluir entornos interiores y exteriores.



Huevo RA con Arco del Triunfo(Barcelona) de Fondo

- **Arte Conceptual:** Se crearán ilustraciones y bocetos conceptuales que representen el estilo visual y la integración de elementos en la realidad aumentada.

Sonido y Música

- **Sonido de VR:** Se utilizará el sonido espacial para mejorar la inmersión, como efectos de sonido 3D que indican la proximidad de las bolas.
- **Música:** El juego contará con una banda sonora alegre y dinámica que se adapte a la acción y el ritmo del juego.
- **Efectos de Sonido VR:** Se incluirán efectos de sonido 3D para realzar la experiencia de la realidad aumentada, como sonidos de recolección de los huevos y notificaciones de éxito.

Desarrollo y Producción

- **Equipo de Desarrollo:** Javier Serrano y Javier de la Vega
- **Calendario de Desarrollo VR:** Posible cronograma que se adaptará a medida que vayamos evaluando la densidad y dificultad de las diferentes tareas.

Semana 1: Diseño y Planificación

Definir objetivos y alcance del proyecto.

Crear un esquema de mecánicas de juego detallado.

Diseñar el arte conceptual y el estilo visual.

Establecer la narrativa y los diálogos del juego.

Configurar un repositorio de código y recursos.

Semana 2-4: Desarrollo Inicial

Desarrollo de la funcionalidad básica de realidad aumentada.

Implementar los controles de gestos y toques.

Crear prototipo de niveles y trabajar en la ubicación aleatoria de huevos.

Comenzar la implementación de la lógica de recolección de huevos.

Desarrollo de la interacción entre Dracora y Shenron.

Semana 5: Prueba Beta Interna

Realizar pruebas beta internas con un grupo de alumnos del propio foro del CANVAS para detectar fallos iniciales y problemas de rendimiento.

Recopilar comentarios y retroalimentación de los testers.

Iniciar la iteración y corrección de errores.

Semana 6-8: Desarrollo Avanzado

Refinar la jugabilidad y los niveles.

Implementar efectos de sonido 3D y música dinámica.

Optimizar el rendimiento y la estabilidad.

Agregar efectos visuales de AR.

Desarrollo de la estrategia de marketing y distribución.

Semana 9: Prueba Beta Abierta

Lanzar una versión beta abierta del juego a través de plataformas de distribución específicas para RA.

Recopilar comentarios y datos de jugabilidad de un público más amplio.

Iniciar ajustes y mejoras adicionales.

Semana 10-12: Pulido y Preparación para el Lanzamiento

Refinar la experiencia del juego en función de los comentarios de los usuarios.

Asegurar que la narrativa y los diálogos se integren sin problemas.

Completar el arte y el estilo visual.

Asegurarse de que la estrategia de marketing esté en marcha y lista para el lanzamiento.

Pruebas finales de rendimiento y calidad.

Semana 13: Lanzamiento

Lanzar el juego en las plataformas de distribución previamente seleccionadas.

Iniciar campañas de marketing y promoción.

Monitorear el rendimiento del juego y los comentarios de los usuarios posteriores al lanzamiento.

Semana 14 en adelante: Soporte Continuo y Actualizaciones

Recopilar comentarios de los usuarios y realizar actualizaciones según sea necesario.

Planificar futuras expansiones o mejoras basadas en la retroalimentación de los jugadores.

Continuar con la estrategia de marketing y publicidad para mantener el interés del juego.

- **Presupuesto VR:** -

Marketing y Distribución

- **Estrategia de Marketing VR:** -
- **Plataformas de Distribución VR:**

App Store: Distribuir el juego a través de las tiendas de aplicaciones, como la App Store de Apple o Google Play Store, si el juego está destinado a dispositivos móviles compatibles con RA.

Tiendas de Realidad Aumentada: Algunas plataformas de RA específicas, como la Magic Leap World o la Microsoft Store para HoloLens, ofrecen la posibilidad de distribuir juegos de RA a un público interesado en esta tecnología.

Plataformas de Realidad Aumentada en la Nube: Algunas empresas ofrecen soluciones basadas en la nube para distribuir aplicaciones de RA, lo que podría ser una opción si se utiliza una tecnología de RA basada en la nube.

Plataformas de Redes Sociales: Algunas redes sociales, como Snapchat y Facebook, han permitido a los desarrolladores crear experiencias de RA. Si el juego tiene un componente social o interactivo, podría ser distribuido a través de estas redes.

Plataformas de Juegos Independientes: Si el juego se desarrolla como una experiencia de RA independiente, considera la distribución en plataformas de juegos independientes como itch.io o IndieGameStand.

Testing y Feedback VR

- **Pruebas Beta VR:** Alumnos en el propio foro del CANVAS.
- **Iteración y Mejoras VR:** Podemos facilitar copias entre los diferentes alumnos del campus, así como hacer un repositorio como código libre para que más gente pueda darnos su opinión sobre el proyecto.