**MORELIA, MICHOACÁN A 26 de Junio De 2022**

**ASUNTO: Simulador Robot ayuda**

**José Luis Bautista Equihua**

**• Introducción**

**Título:** Simulador Robot de Ayuda

**Concepto principal:** El simulador es un robot de ayuda para cuestión de catástrofes naturales por medio de sismos inundaciones o cualquier situación que implique la ayuda de búsqueda de persona en medio de derrumbes.

**Propósito y público objetivo:** Para un equipo de ayuda de búsqueda ya sea bomberos cruz rojas o cualquier actividad social de apoyo contra catástrofes.

**Jugabilidad:** El jugador se mueve por una habitación de práctica en donde tiene que entrar entre pequeñas grietas utilizando la ayuda del teclado para moverse.

**Alcance:** Sera modificable utilizando diferentes retos para el usuario en su defecto ya sea moverse entre diferentes tipos de caminos.

**Plataforma:** Es principalmente para Windows, pero posiblemente actualizable para dispositivos móviles.

**Categoría:** Simulador.

**datos Licencia:** Utiliza licencias gratuitas al final es solamente un prototipo.

* **2. Guion**

Al hacer solamente un simulador no cuenta directamente con ninguna cuenta de guion ya que solamente es de prototipo de movimiento libre.

**Cinemática inicial:** No cuenta con alguna cinemática inicial solamente inicial en el prototipo.

**Tráiler**

No cuenta con un tráiler en todo caso con un esquema de ayuda para movimiento.

* **3. Mecánicas del juego**

**Explica qué puede y qué no puede hacer el jugador. A parte de esto establece los siguientes puntos:** El usuario plantea por una simulación de caminar entre grietas para poder llegar a lugares inaccesibles en un mundo virtual pequeño para eso mismo.

**cámara:** mundo 3D cámara directamente sobre el dispositivo y si es posible giroscopio en movimiento de la cámara del robot.

**controles:** movimiento libre en 3 direcciones sin incluir salto

**puntuación:** No cuenta con una puntuación, pero si es posible se podría hacer algún sistema que al llegar a encontrar algún objeto cuente como un punto.

**intensidad:** Solamente ayuda de simulación de forma libre, pero se podría poner algún tiempo para encontrar personas simulando el tiempo de vida.

**trampas:** No cuenta con algún sistema de engaño simplemente se le otorga al usuario la libre posibilidad de crear sus rutas evitando que se atasque el dispositivo.

**recursos limitados:** Simplemente cuenta en el formato de prototipo moverse libremente sin que tenga alguna celda de batería que se agote.

**• 4. Estados del juego**

Explicar dónde se encuentra en jugador en todo momento. El estado del juego debe presentarse en un diagrama mostrando los distintos tipos de pantalla de estado

**Pantalla de inicio**

No cuenta con alguna pantalla de inicio de momento quizás simplemente se lanza desde que se ejecute el juego.

**Pantalla de guardado**

No cuenta con pantalla de guardado

**Multijugador**

Es un juego de 1 solo jugador, pero con la opción de que cada usuario cree rutas alternas para llegar al objetivo marcado en el mapa.

**Pantalla de juego**

El jugador comenzará en una ruta principal donde comenzará a dañar los caminos marcando rutas en calle de sentido contrario, por ejemplo.

**Pantalla de configuración**

No cuenta con configuración.

**Menú en pausa**

El juego no cuenta con pausa.

* **5. Interfaz**

**Describe y muestra cómo es el interfaz del juego:** no cuenta con interfaz ya que solamente es un simulador de búsqueda o de ayuda de búsqueda hacia catástrofes.

**Nombre de la pantalla:** interfaz libre de uso ilimitado simplemente se inicia el simulador sin que este muestre más información en la pantalla

**Descripción de la pantalla**: no cuenta con más información en el simulador para alguna del mismo solamente se entrega el simulador y ya.

**Estados del juego:** Tendrán nodos de ajustes como se había mencionado de ajustes de variable para subir o bajar la intensidad del simulador

* **6. Niveles**

Aquí se describen todos los contenidos de los niveles y los objetivos que debe conseguir el jugador dentro de ellos.

**Debemos tener en cuenta:** Solamente contará el nivel de una habitación de donde el jugador se moverá libremente en un mapa para ayudar con la simulación.

**Encuentro:** el usuario mostrara datos a los usuarios de movimientos libres para dar a conocer la ventaja que tiene el robot de moverse en el mapa

**Enemigos:** No cuenta con algún enemigo simplemente el némesis de esta simulación será el poder acceder a zonas de difícil acceso

**Ítems:** El jugador interactuar con objetos pequeñas rocas ladrillos para poder moverse entre ellos sin que se llegue a atorar.

**Música y FX de sonido:** No contaría de momento con algún sonido

* **7. Progreso del juego**

Inicio

Nivel

Resultados

Exit

* **8. Personajes**

**Nombre del personaje:** El robot se llama Steve

**descripción:** Es un robot sencillo con la habilidad de llegar a moverse entre zonas pequeñas similar en apariencia final como un Wall-e de la película de pixar.

**antagonista:** El antagonista que se le podría agregar seria solamente en el escenario lo que impida al robot seguir avanzando hacia un camino en su caso rocas o grietas más grandes.

**Encuentro:** El jugador comienza en una habitación de zona de simulación de derrumbe en donde el robot tiene que moverse y buscar a algún persoona

**Armas:** No cuenta con armas

**No cuenta Ítems**: No cuenta con algún ítem especial.

**personajes no jugables:** Solamente el robot es el jugador.

* **9. Ítems**

No cuenta con algún dato de ítem especial ya que debido a lo mismo que solamente se mueve e interactúa con el entorno no afecta movimiento adicional.

* **10. Logros**

Solamente contara con logros si es que el robot puede llegar o acceder a lugares de difícil acceso y llegar a zonas nuevas.

* **11. Música y sonidos**

No contara con música

* **12. Arte y conceptos**

El arte del simulador seria basado en un concepto básico de movimiento por lo siguiente no contara con un arte visual real si no mas ves un escenario de cartoon básico.

* **13. Miembros de equipo**

Solamente contaría con 1 programador en este caso por lo mismo el tiempo corto

* **14. Detalles de la producción Memoria del proyecto.**

**Fecha de inicio** se iniciaría el proyecto a partir de la aprobación

**Fecha de finalización** de 1 semana después de la entrega de los documentos.

**Presupuestos** aproximadamente 0

**Diagramas:** No contara con diagramas.

* **15. Anexos**

En este apartado de incluye todo lo que se haya usado como referencia para la creación del juego como:

El concepto de este caso es similar al de abajo como un dato de un robot de acceder a difícil acceso pero con la versatilidad que le prohíba atorarse.

