

KAMI – KAZE



Proyecto Integrado

Inspirado en el popular juego “Pokémon GO”

Integrantes:

- Nicolás Figueras Parras
- Pablo Javier Jaimez Cobos
- Oleg Fernández-Llebrez Rodríguez
- José Santiago García

Tabla de contenido

KAMI – KAZE	1
Proyecto Integrado	1
Inspirado en el popular juego “Pokémon GO”	1
Integrantes:.....	1
Introducción	3
Idea y objetivo del proyecto	3
Necesidades y requisitos	4
Android.....	4
Base de datos	4
Unity	4
Lógica de negocio	5
Bibliografía.....	5

Introducción

Idea y objetivo del proyecto

La idea principal del proyecto es crear un videojuego inspirado en el popular juego “Pokémon GO”, el cual trata de una experiencia en realidad aumentada en la que para poder avanzar en el juego será necesario salir a la calle, andar cierta cantidad de kilómetros, cazar “Pokémon”, etc.

La aplicación que nosotros proponemos hacer trata de una realidad aumentada de la misma forma, pero en este caso los jugadores estarán inmersos en un mundo medieval, donde podrán encontrarse elementos geográficos del mundo real (monumentos, calles, plazas, locales, etc) en forma de:

- Tabernas: Los jugadores podrán restaurar sus puntos de salud, comprar pociones, etc.
- Tiendas: Los jugadores podrán comprar aquí sus armas, armaduras y objetos diversos.
- Coliseos: Los jugadores podrán reunirse aquí para batirse en duelo, hacer misiones, hacer amigos, intercambiar objetos, ganar dinero, ganar experiencia, etc.

Además, para hacer más frenética esta aventura, el juego dispone de:

- Recompensas por kilómetros recorridos.
- Aparición de monstruos aleatorios, con los cuales podemos elegir si luchar o no.
- Menú de amigos para jugar online.
- Menú de inventario para gestionar el equipamiento.

Necesidades y requisitos

Android

La tecnología que sostendrá el cuerpo y la cual, irá llamando a las otras será Android Studio (Java). Se encargará de:

- Inicio de la aplicación
- Control de login e inicios de sesión de usuarios.
- Mapa en tiempo real usando realidad aumentada.
- Localización GPS mientras la aplicación esté en uso.
- Recuento de la distancia recorrida del usuario.
- Interacción de todos los menús de usuario.
- Gestión de todas las comunicaciones con la Base de datos.
- Gestión del inicio del juego en Unity cuando sea necesario.

Base de datos

La base de datos en primera instancia va a ser gestionada por la parte java, y ésta tecnología es la encargada de ejecutar el juego Unity proporcionándole los parámetros necesarios. De esta forma, Unity no va a necesitar acceder a la base de datos.

Unity

Esta va a ser la tecnología donde va a estar recogida la parte de acción del videojuego. Utiliza lenguaje C# mezclado con una interfaz gráfica donde podemos integrar varios tipos de objetos y formas y añadir a cada uno de estos texturas. La idea del juego es enfrentarnos en una batalla en tiempo real contra los enemigos del juego.

Esta parte del proyecto recoge los siguientes requisitos:

- Gestiona la pelea en tiempo real.
- Permite al jugador atacar y desplazarse y desenvolverse en la batalla.
- Renderiza al jugador con sus respectivos ajustes, objetos, habilidades, etc.
- Renderiza al enemigo.
- Devuelve a java el resultado de la pelea.

Lógica de negocio

Los ingresos se van a basar en micro transacciones dentro del juego, con las cuales se podrán obtener beneficios dentro de la propia economía interna del juego, así como privilegios extra, evitar anuncios u objetos vip, permitiendo al usuario contratar una tarifa mensual, anual o permanente.

Bibliografía

Para la elaboración tanto del proyecto, como de la idea, hemos usado las siguientes fuentes:

Juego de gladiadores en Unity:

<https://www.youtube.com/watch?v=uo72Yq8fCu8>

Juego de Pokémon Go (inspiración, video de ejemplo):

<https://www.youtube.com/watch?v=MTPj7d4suVA>

Más fuentes consultadas:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ww4NblubHTc>

<https://www.youtube.com/watch?v=69cmr3i1NJM>

<https://www.youtube.com/watch?v=egDHSyDaOGg>

<https://www.youtube.com/watch?v=H310NbVUSRY>