

27 DE NOVIEMBRE DE 2021

Proyecto Final Programación de Videojuego
Coming Home

Roberth José Vásquez
Brenda Marina Tzay

UVG Altiplano
Facultad de Ingeniería

Trabajo realizado en pareja documentación y programación, sin embargo, el encargado o Development Team Member sobre la programación es Roberth José Vásquez y el de la documentación es Brenda Marina Tzay. Trabajo realizado generalizado:

Documentación

Diseño de niveles

Scrum

Narrativa

GDD

Programación

Niveles

Fondos

Menú

Título del videojuego

Coming Home

Documento de diseño

Autor (Roberth José Vásquez, Brenda Marina
Tzay)

Versión del documento (0.1)

Introducción:

El juego desarrollado en Unity en la versión 2020.014f1 llamado coming home es un juego de aventura que consiste en pasar los seis niveles para llegar a su meta la cual es encontrar a su tribu, en este documento se incluye tanto el nombre del juego como las mecánicas, las tecnologías para reproducir el videojuego, el diseño de los niveles y las características que van en cada una además de las descripciones generales y específicas del juego en desarrollo.

Título del videojuego:

Coming Home

Nombre del estudio o equipo de diseñadores:

Estudios de videojuegos BR (Brenda, Roberth)

Brenda Marina Tzay

Roberth José Vásquez

Género del videojuego:

Aventura

Plataformas donde estará disponible:

PC

Windows

Sinopsis de jugabilidad y contenido:

Coming home es un videojuego ambientado en la época de los dinosaurios y en la de los cavernícolas, consiste en recolectar estrellas para poder pasar al nivel siguiente, también en pasar los obstáculos que se encontrara en el camino (dinosaurios) la jugabilidad implementada en el videojuego es la jugabilidad base porque el objetivo principal es divertir y entretener, siguiendo patrones establecidos dentro del videojuego. Es un videojuego realizado en 2D, para el protagonista y antagonistas se utilizaron sprites proporcionados por la wiki de páginas con recursos de programación de videojuegos de esa misma wiki se bajaron fondos para la creación del menú, de la ventana de créditos, de la ventana del ganador y de los botones.

Categoría del juego:

Todos



Ambiente del juego:

Es un juego de plataformas ambientado a la naturaleza, con sprites que representan a los dinosaurios, sprites en representación de un niño cavernícola, con iluminación alta, sprites de bloques como plataformas sonidos amigable y divertidos.

Público objetivo:

Niños

Tecnología para producir el juego:

- ✓ Unity (Motor de videojuego)
- ✓ C# (Lenguaje de programación)
- ✓ LMMS (Sonido)

Licencia:

Spites libres de derecho de autor

Audios libres de derecho de autor

Fondos libres de derecho de autor

Calificación ESRB:



Tiempo estimado de publicación:

10 de diciembre del 2021

Guion y narrativa:

Story Line

Spot un niño de una tribu lejana se pierde en el transcurso de una tormenta mientras recogía granos de maíz, la tormenta lo arrastra hasta aun lugar desierto no ve nada alrededor pero luego de un momento se ve rodeado de dinosaurios enormes he intenta buscar el camino a casa, descubre que en una piedra esta tallada un mapa donde le indica pasar por 6 lugares totalmente diferentes para poder regresar a su tribu y con ello pasar por los peligros que en su camino va encontrado, dinosaurios que lo quieren devorar.

Guion

Nivel 1.

Spot

- Necesito regresar a mi tribu antes de que anochezca, aunque de día igual hay muchos peligros.

- Y estos bloques me están impidiendo avanzar tendré que saltar para llegar a mi tribu.
- Hay muchos dinosaurios, tendré que saltar para poder llegar o matarlos si es posible.
- Hay estrellas llevare los que pueda para enseñarles a mi familia, pronto llegare a casa.

-biblia de la narrativa

Tabla de construcción de personajes

Personajes	Impulsos	Sentimientos	Arquetipo Psicológico	Arquetipo Guion
Spot	El miedo a no volver a ver a su familia	Alegre, optimista, sensible	Intuitivo extrovertido	Inocente
Butch	Matar a todos para sobre vivir	Precavido y desconfiado	Perceptivo introvertido	Embaucador

Mecánicas del juego:

-Mecánica de recolectar monedas, se tiene solo tres minutos para recolectar todas las monedas posibles.

-Mecánica de eliminar a los enemigos, para poder pasar a los enemigos se les salta encima, pero para eliminarlos se les salta en la cabeza y desaparecen.

-Mecánica de enemigos voladores para eliminarlos se les salta encima de la cabeza, pero si el enemigo los toca con las alas se pierden vidas.

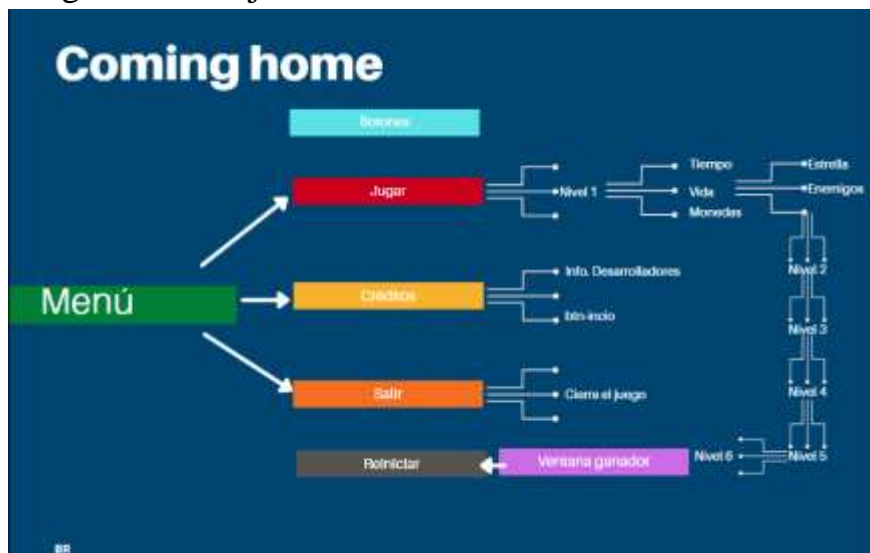
-Mecánica de vida cuando el enemigo tiene contacto con el niño el personaje le va restando las vidas.

-Mecánica estrella se obtiene una estrella solo si se pasa de nivel para poder llegar a la final se necesita obtener las seis estrellas es decir pasar los seis niveles.

El personaje puede saltar, correr de derecha a izquierda, puede saltar encima del enemigo y eliminarlos.

-Mecánica del tiempo, para completar el nivel se tiene tres minutos en las cuales pasa el nivel y recoge todas las monedas que le sea posible.

Diagrama de flujo:



Introducción al juego:

El videojuego coming home es un videojuego orientado en la naturaleza en la época de las cavernícolas y en la de los dinosaurios el niño llamado Spot tiene como meta llegar a su tribu, para que esto suceda necesita recolectar seis estrellas, una estrella por cada nivel, cada nivel tiene un límite de tiempo de tres minutos, puede matar a los enemigos saltando encima, en su camino va recogiendo las monedas hasta llegar a la bandera de cada nivel y pasar al otro. Si el jugador no completa el nivel en los tres minutos automáticamente pierde y tiene que volver a reiniciar el juego.

Jugando:





Teclas para jugar

A: Para movilizarse hacia la izquierda

D: Para movilizarse hacia la derecha

Space: Para saltar

Fin de partida:

Cuando se gana el nivel:

Redirige a un menú secundario donde da la elección de regresar al menú principal o avanzar al siguiente nivel.



Cuando se pierde el nivel o muere el jugador:

Redirige a un tercer menú donde da la opción de reiniciar el juego, o regresar al menú principal o bien salir del juego.



Personajes:

- Protagonista
- Perfiles:
 - Niño de 12 años
 - Historia del personaje

El niño es arrastrado por una tormenta y se encuentra perdido, para regresar de nuevo a su tribu necesita recolectar seis estrellas y para ello enfrentarse a los dinosaurios que en su camino encontrara.

- Tipo de personalidad

Intuitivo

Cuadro de habilidades

Spot (Personaje)
Habilidades

Correr

Saltar

Matar (Saltando encima del enemigo)




- Antagonistas
- Perfiles:
 - Macho y hembra
 - Historia del personaje

Los dinosaurios están en busca de comida, pueden matar y lastimar a cualquiera que se encuentre en su camino.

- Tipo de personalidad agresivo.

Cuadro de habilidades

Butch (Enemigo)
Habilidades
<div><div>Daño +20</div><div></div></div>

Coldfront (Enemigo)

Habilidades

Volar

Daño +30




Diego (Enemigo)


Habilidades

Daño + 20



Safira (Enemigo)
Habilidades
Volar
Daño +25




Flod (Enemigo)
Habilidades
<p>Correr</p> <p>Daño +25</p> 



But Collector (Enemigo)

Habilidades

Daño + 20



Los desafíos que el jugador encontrará y cómo los puede sortear:

Desafío tiempo: El jugador tiene tres minutos para completar el nivel y pasar al siguiente.

Desafío vidas: El jugador tendrá las vidas intactas esto si no choca con los enemigos.

Desafío monedas: En cada nivel se tienen esparcidas monedas que el jugador debe recolectar.

Funcionamiento del sistema de logros y premios:

Por cada nivel completado gana una estrella que al final del juego contar con las seis estrellas para poder llegar a su tribu.

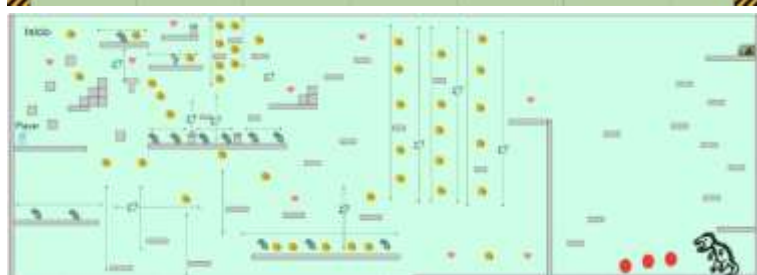
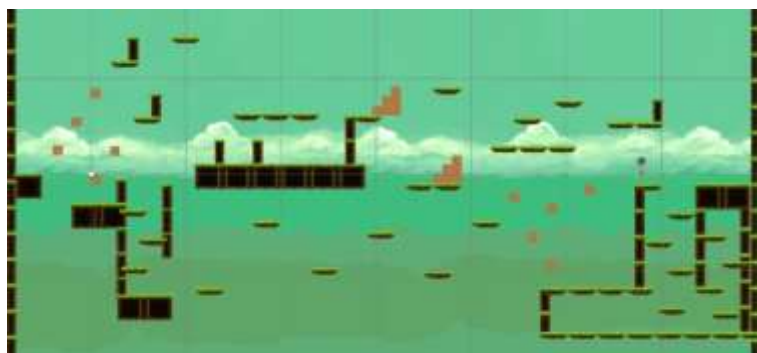
Condición de victoria para el jugador:

Para ganar un nivel tiene que completar el nivel en tres minutos o menos y conseguir una estrella.

Para la victoria de todo el juego el jugador debe de reunir las seis estrellas.

Arte de los Personajes:







Descripción de los Mundos y su diseño:

Nivel 1:

Su diseño está inspirado en una montaña, un laberinto corto, con bloques que funcionan como plataformas, en este nivel se tiene como enemigos dos especies de dinosaurios.

Nivel 2:

Su diseño esta inspirado en una montaña, es un laberinto un poco mas largo, con diseño de flores, plantas y rocas en este nivel se tienen como enemigos 5 especies de dinosaurios.

Nivel 3:

En este nivel el diseño esta inspirado en la nieve, es un laberinto mas largo que el anterior con mayor dificultad, las plataformas en este caso son bloques de hielo, con muñecos de nieve, y flores que contrastan con la nieve, los enemigos que se tienen son 5 especies de dinosaurios.

Nivel 4:

El nivel esta ambientado en un desierto con un limite de tiempo aumentado en un 50% los enemigos a enfrentar son 5 especies de dinosaurios.

Nivel 5:

Esta ambientado en una montaña alta, las plataformas tienen movimiento suben y bajan y se tienen de enemigos 4 especies de dinosaurios.

Nivel 6:

Ambientado en una montaña alta, tiene un limite de tiempo 50% mas que el nivel anterior, se aumentaron la cantidad de plataformas en movimiento los enemigos son 5 especies de dinosaurios.

Interacción con el entorno:

El jugador

Puede caer al vacío.

Chocar con los bloques.

Tiene que saltar plataformas.

Puede saltar encima de los enemigos.

Recolectar monedas

Interacción con la interfaz:

Puede reiniciar el juego.

Regresar al menú.

Salir del juego.

Interacción con las habilidades:

Saltar: Para poder realizar esta habilidad se tiene que presionar la tecla space.

Caminar: Si pretende caminar hacia la izquierda se presiona la tecla “A” y para avanzar hacia la derecha la tecla “D”

Matar enemigos: Para poder matar a los enemigos se tiene que saltar encima de la cabeza.

Recolectar monedas: Se camina hacia las monedas y chocan con ellas, automáticamente se guardan las monedas.

Experiencia de Usuario:

Se tendrá una experiencia satisfactoria cada vez que se mate un enemigo y se gane el nivel, al igual que cuando se recolecten las monedas. Pero si cae al vacío o no logra pasar de nivel la experiencia será de frustración.

Diagrama de flujo de pantallas:

Menú principal:

Desde este menú se acceden a todas las opciones que el videojuego tiene.



Interfaz de usuario durante partida:

Durante la partida se visualiza el tiempo que se tiene, el número de monedas recolectadas y la vida.



Interfaz de fin de partida:

Cuando se gana se obtiene una estrella, a la vez te muestra el tiempo restante y las moneas que se recolectaron.



Quando se pierde la partida automáticamente te muestra un menú secundario en la cual puedes salir, regresar al menú principal o bien reiniciar el juego.



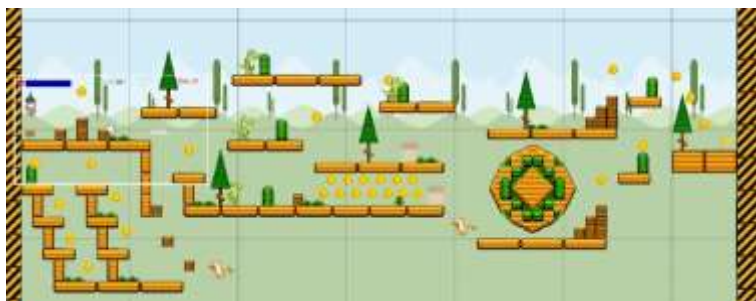
Quando se complete todos los niveles se abre la siguiente ventana donde muestra las seis estrellas

que obtuviste y las monedas.



Interfaz de niveles

Nivel 1:



Nivel 2:



Nivel 3:



Nivel 4:



Nivel 5:



Nivel 6:



Otro tipo de Interfaz:



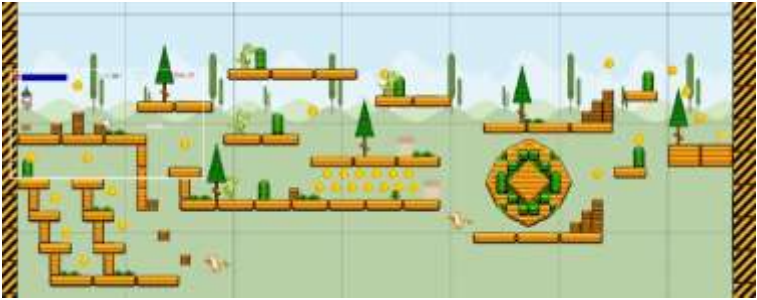
Créditos:

Muestra la información de los desarrolladores y un botón que te regresa al menú principal.



Estilo:

Arcade: plataformas, laberintos, aventuras



Conceptos:





2D:



Bibliografía de Soporte:

WIKI MULTIMEDIA

<https://sites.google.com/view/wikisac/wiki-multimedia?authuser=0>