

## 1. GAME CONCEPT

### 1. Idea general del videojuego:

Plantee la visión general del videojuego, describiendo brevemente:

#### a. ¿De qué se trata el videojuego?

**R// Jhon es un motociclista que se encuentra en un viaje por carretera y estará acompañado del robot CAPTURA el cual se asegurará de que Jhon cumpla con respetar el límite de velocidad de la zona.**

#### b. ¿Cuál o cuáles han sido las referencias?

**Los juegos web**

**We become that we behold**

**Moto X3M**

Imagen referente 1

Imagen referente 2



c. ¿Qué lo hace interesante y qué puntos claves lo definen como único o atractivo?

**R//El acompañamiento del robot CAPTURA que se asegura de nuestro respectivo cumplimiento sobre las infracciones.**

## 2. Público objetivo:

Describe las características relevantes de su público o jugador objetivo:

a. ¿Qué características de género y edad poseen?

**R// Serán tanto hombres como mujeres, con un rango de edad de entre 16 años en adelante.**

b. ¿Qué nivel de habilidad poseen los jugadores?

**R//No existe un nivel claro puesto que será una experiencia más intuitiva y casual.**

c. ¿Se trata de jugadores ocasionales o jugadores expertos?

**R//Ambos**

### 3. Plataforma:

Explique la plataforma en la cual se publicará el videojuego:

a. ¿El juego diseñado será jugado en una consola de juegos o para dispositivos móviles?

**R// Ninguna de las anteriores, el juego está diseñado para la web, por lo que su plataforma principal serán los computadores.**

b. ¿Cuál es la plataforma más adecuada para publicar el videojuego según la idea de juego?

**R//La plataforma ideada para su publicación es PC.**

c. ¿Qué ventajas ofrece dicha plataforma?

**R//Mayor comodidad para su usabilidad y adaptabilidad.**

4. Género:

Indique el género de videojuegos en el cual se enmarca su idea de videojuego:

a. ¿El videojuego está definido en términos de un género específico o la combinación de algunos de ellos?

**R//El juego se definió como un Runner en 2 dimensiones(2D)**

b. ¿de qué forma es viable dicho género escogido de acuerdo a esta modalidad de juego?

**R//El recorrido por niveles funciona para adaptar de una forma más sencilla la movilidad y la temática que aborda.**

5. Argumento:

Describa el argumento que delimita la historia:

a. ¿De qué trata la historia del videojuego, en que época y espacio se desarrolla?

**R// A las afueras de la ciudad, en el año 2025, John Blade se encuentra en la carretera a punto de partir hacia su destino, cuando de repente aparece el robot CAPTURA quien lo acompañara para qué respeta las respectivas normas de exceso de velocidad en las vías.**

b. ¿Cuáles son los protagonistas de la historia?

**R//Jhon Blade y el robot CAPTURA**

c. ¿La historia se desarrolla en un concepto lineal o ramificado?

**R//Lineal**

6. Estilo visual:

Indique el aspecto y sensación del juego:

a. ¿El videojuego tiene lugar en mundo real o fantástico?

**R//En un mundo real**

c. ¿Se enmarca en una época pasada o en el futuro?

**R//en un futuro cercano**

c. ¿Está caracterizado por un estilo realista, surrealista o hiperrealista?

**R//Tiene un estilo realista**

d. ¿El mundo es eminentemente 3D, 2D, o es la combinación de ambas dimensiones?

**R//Es exclusivamente en 2D por su adaptación a la temática.**

7. Personajes:

Describe el carácter y perfil estético de los personajes:

a. ¿Cuál es el rol del personaje dentro de la historia?

**R//Jhon: Respetar las respectivas normas de tránsito asignadas.**

**CAPTURA: Asegurarse de que Jhon cumpla dichas normas.**

b. ¿Qué características de personalidad posee cada personaje?

**R//Jhon: Jhon es un hombre calmado y templado, alegre cuando siente que realmente pudo ayudar a alguien, su sentido de pertenencia es lo que más destaca en él y su furor y voluntad por querer hacer del mundo un lugar mejor con la tecnología.**

**CAPTURA: Antes de ser un robot, era una persona tranquila, no tenía algún problema mental, ya siendo robot le programaron sus sentimientos que serán revelados depende de la situación.**

c. ¿Cuáles son sus características físicas de edad, contextura y vestuario?

**R//JHON: Hombre de contextura delgada, cabello en punta, pequeña barbilla, cicatriz en x en la mejilla derecha, tatuaje en cada mano y arete en la oreja izquierda, camiseta con estampado trasero de "RIDE THE LIGHTNING", Jeans negros, zapatos blancos, estatura de 1.82 aprox., 25 años.**

**CAPTURA: Edad: 1 Semana, Color de pintura: Azul, Color de ojo: Azul,  
Estatura: 2.50 m, Complexión física: Delgado.**

## 2. LEVEL DESIGN

### 1. Mecánicas de juego principales:

Describe la jugabilidad básica del videojuego:

- a. Utilizando el documento “Mecánicas del juego”, detalle cada una de las mecánicas definidas para el Juego.

### 2. Metas:

Defina cuales son los logros pretendidos en el juego:

- a. ¿Qué es lo que debe lograr el jugador en el videojuego?

**R//No excederse del límite de velocidad establecido.**

- b. ¿Qué barreras u obstáculos existentes hacen difícil alcanzar la meta?

**R//Respetar el límite de velocidad**

- c. ¿Qué sucede al jugador cuando logra una meta o cuando no la alcanza?

**R//pasa de nivel o Surge una advertencia**

### 3. Componentes:

Detalle los elementos que conforman el videojuego:

- a. ¿Qué tipo de elementos hay en el juego?, por ejemplo:

Enemigos, ítems, power-ups, arquitectura, paisajes, entre otros.

**R//Paisajes, motocicleta, personaje principal, acompañante, música de ambientación, consejos y tips del robot.**

b. ¿Qué función cumplen dentro del juego y de qué forma puede el jugador interactuar con ellos?

**R//Es el propio jugador quien manipula los elementos.**

#### 4. Controles:

Indique La forma como el jugador podrá controlar el videojuego:

a. ¿Cuál es la configuración de controles, de acuerdo a las acciones a ejecutar por el jugador?

**R//Avanzar y retroceder.**

b. ¿Qué alternativas existen de cambio de controles o dispositivo de control?

**R//Ninguna**

#### 5. Experiencia de usuario:

Cuando el jugador comienza a jugar el juego:

a. ¿Qué pasos debe seguir?

**R//Acceder al menú de niveles, entrar al nivel que desee jugar, cumplir con el objetivo del nivel y cumplir con la meta.**

b. ¿Qué pantallas verá?

**R//Menú inicial, niveles, configuraciones de sonido, juego y créditos finales.**

c. ¿Cómo se estructuran los niveles en el juego?

**R//De forma lineal**



d. ¿Cómo podrá el jugador moverse de una parte del juego a la siguiente?

**R//Por medio del menú de niveles y al completar cada nivel**

## 6. Ritmo del juego:

Describe de forma general los momentos tensionantes del nivel del juego, a lo largo del tiempo:

a. ¿De qué forma se define el ímpetu del movimiento?

**R//Fluida**

b. ¿En qué puntos se manifiestan los peligros y amenazas?

**R//Al iniciar los niveles.**

c. ¿En qué puntos se manifiestan los obstáculos pasivos?

**R//Al iniciar los niveles.**

d. ¿De qué forma aumenta la dificultad, de acuerdo al avance del jugador?

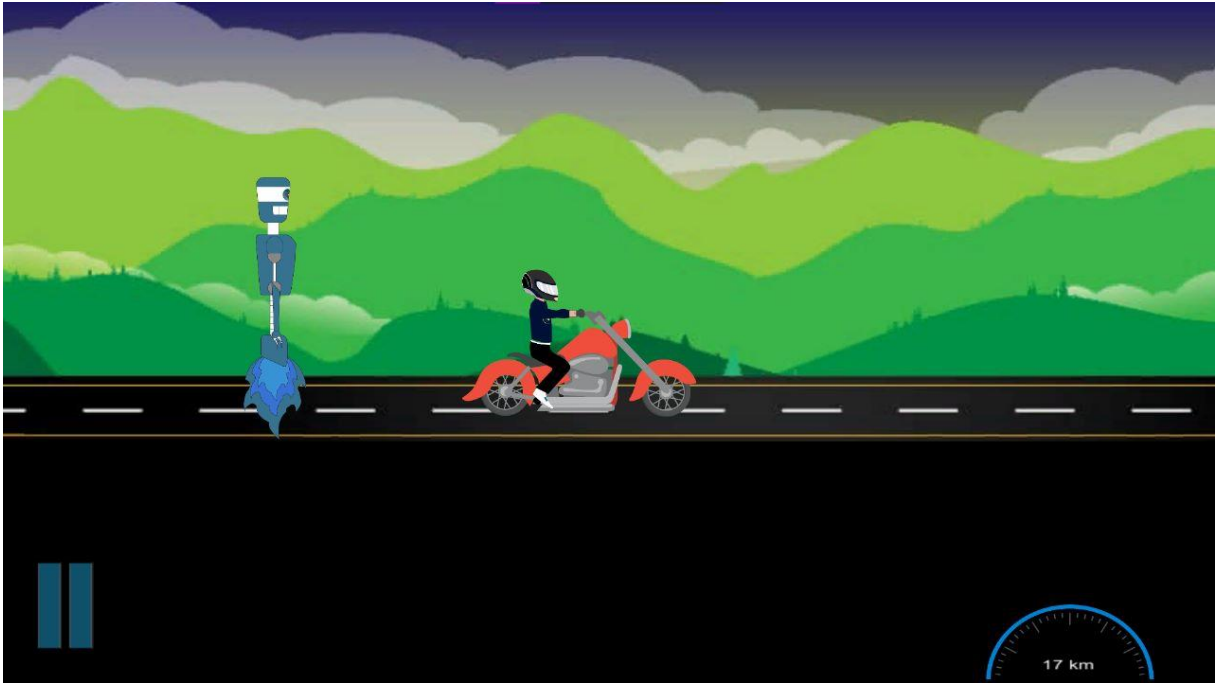
**R// No existe el aumento de dificultad en el juego diseñado.**

e. ¿De qué forma está estructurado el ciclo de objetivo – obstáculo - recompensa?

**R//Al cumplir el objetivo y superar los niveles**

## 7. Plano de vista superior:

Indique mediante un dibujo (croquis), el diseño de nivel, que permita discernir los siguientes interrogantes:



- a.Cuál será la distribución de los elementos del videojuego, como: arquitectura, paisajes, vegetación, animales, ítems, obstáculos, entre otros

**R//El escenario va de fondo, al frente están ubicados el personaje principal y su acompañante, en el borde inferior derecho está ubicado el velocímetro y en caso de superar el límite establecido saldrá la advertencia en el borde central inferior y a medida que el personaje avance el robot le proporcionará tips y consejos.**

- b. ¿En dónde será la aparición de los enemigos?

**R//No hay enemigos.**

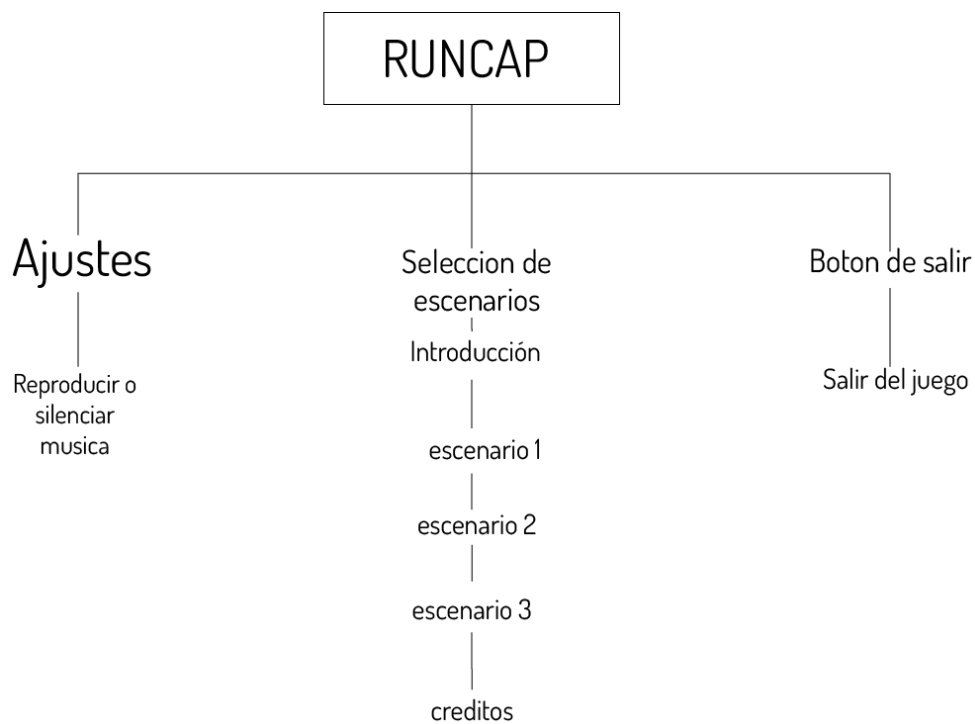
- c. ¿Cómo será el recorrido del jugador y de qué forma podrá cambiar según la presencia de obstáculos y/o enemigos?

R//Un recorrido lineal por medio de un objeto que cambia de escenario.

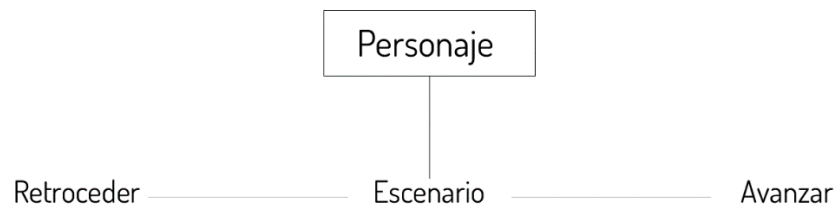
### 3. LEVEL LOGIC SCHEME

#### 1. Planteamiento de algoritmos y diagramas de flujo:

Describe el funcionamiento lógico básico de los elementos del videojuego:



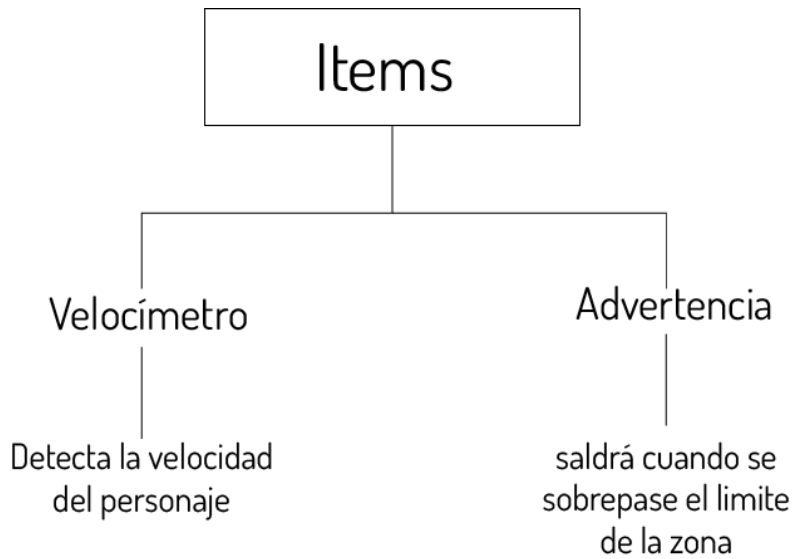
#### a. Control e interacción del personaje.



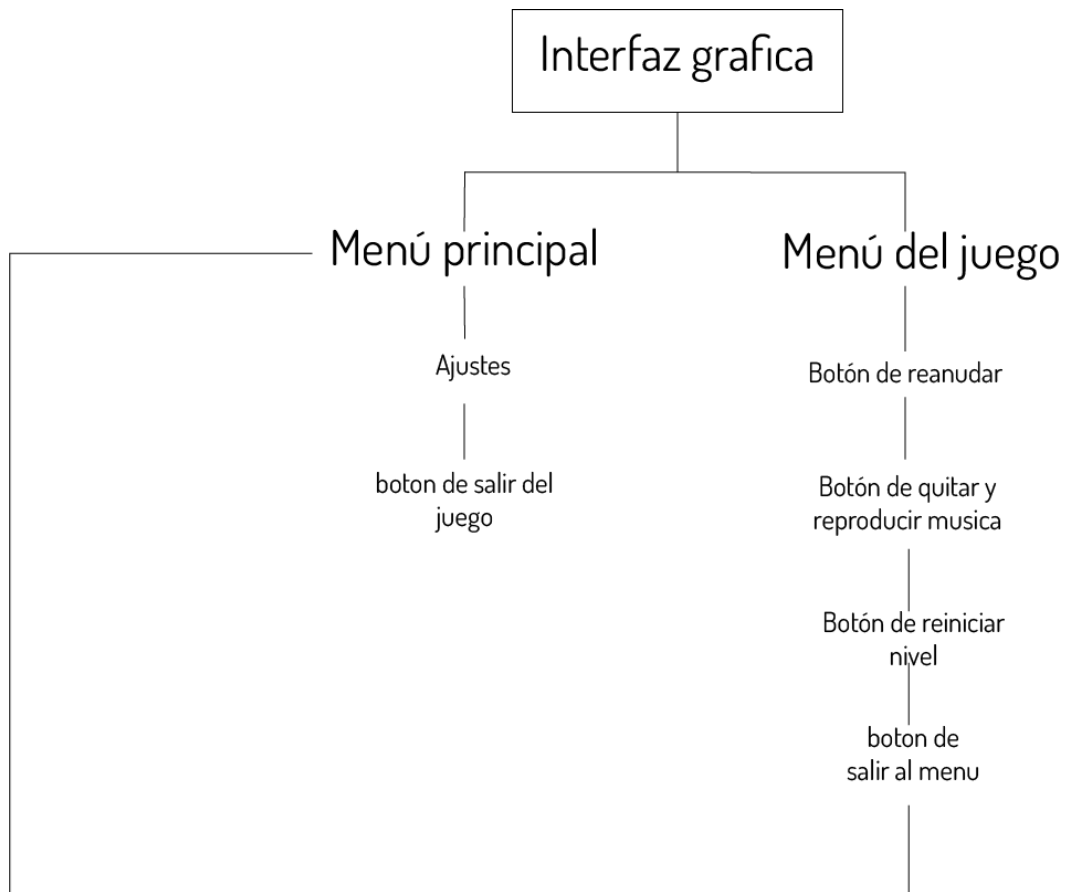
#### b. Inteligencia artificial e interacción de enemigos.

## No hay enemigos

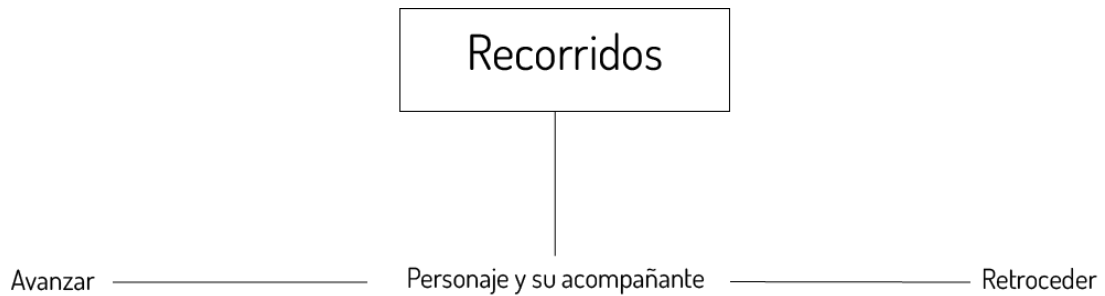
### c. Funcionamiento e interacción de ítems.



### d. Funcionamiento e interacción de la interfaz gráfica de usuario.



e. Recorridos de enemigos y personaje por el escenario del nivel.

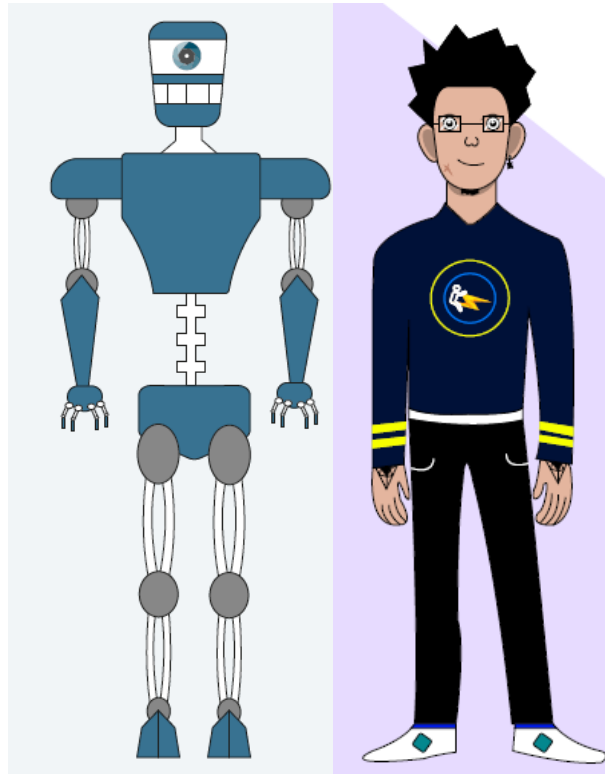


## 2. Esquemas de forma y función:

Defina gráficamente los elementos importantes del videojuego, su forma y funcionalidad básica:

a. Personaje.

**El personaje principal tendrá la función de respetar los límites de velocidad y el robot que será su acompañante tendrá la función de asegurarse de que cumpla con esto mientras le lanza tips y consejos.**



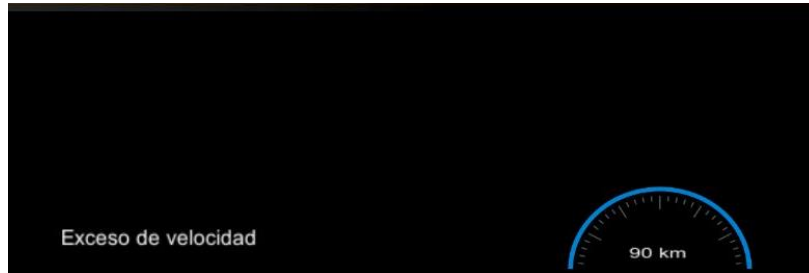
b. Enemigos.

R//No hay

d. Ítems

**La advertencia saldrá cuando el personaje alcance el límite de velocidad**

**Y el velocímetro será el que indique cuando se está excediendo la velocidad**



### 3. Esquemas de acciones y eventos:

Describe gráficamente las acciones y eventos producto de la interacción:

a. Personaje.

**Usuario                      Presiona la tecla avanzar                      el  
personaje avanza**

b. Enemigos.

**R//No hay**

c. Ítems

**Avanzar                      aumentara la velocidad en el velocímetro.**

**Alcanzar el límite de velocidad                      saldrá una advertencia**

### 4. CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE JUGABILIDAD

a. ¿Qué acciones realiza el personaje, como, por ejemplo:

¿Correr, saltar, entre otros aspectos?

**R//Avanzar y retroceder**

b. ¿Qué cambios significativos se observan cuando el personaje hace una determinada acción, como, por ejemplo:

¿Cambio de puntaje, color o íconos de la interfaz?

**R//Cuando el personaje cruza el limite de velocidad aparece una advertencia avisándole del limite.**

## 5. MONETIZACIÓN Y MODELOS DE NEGOCIO

1. Piense en un modelo de monetización para el juego de su proyecto y responda a las siguientes preguntas:

¿Quiénes van a jugar mi juego?

**R//Personas que realizaran el examen de conducción.**

¿Los recursos vienen de un patrocinador, del jugador o de ambos?

**R//No aplica**

¿En qué momento se van a recibir ganancias?

**R//por medio de anuncios**

¿El jugador va a pagar antes o después de jugar?

**R//No pagara**

¿Cuánto dinero y cuántas veces va a pagar un jugador por jugar?

**R//No pagara**

¿El juego va a funcionar como servicio o como producto?



R//**Producto**