

DOCUMENTACIÓN DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGO

CONCEPTO

Título: Era de la Independencia

Estudio/Diseñadores: García Cáceres Uberto

Género: Plataformas, Rol

Plataforma: Android

Versión: 1.0.2

Sinopsis de Jugabilidad y Contenido: Organiza los ejércitos independentistas con el fin de vencer al enemigo y avanzar con la campaña.

Categoría:

- Defensa de torres.
- Estrategia

Licencia: El juego se enfoca en la historia sobre la transición de virreinato a independencia.

Mecánica: El jugador puede poner unidades con el fin de conseguir ganar el nivel.

Tecnología: Se usará Unity para poder desarrollar dicho videojuego.

Público: Adolescentes de 12-25 años de edad.

HISTORIAL DE VERSIONES

Está es la primera versión

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

El videojuego se enfoca en la historia y batallas que llevará a cabo San Martín para poder lograr la victoria. Manejando y tomando las decisiones que llevarán a la liberación de los países, por el momento colonias de España. Se narrará la historia de alianzas, traiciones, pactos, acuerdos, y demás historias que ocurrieron a lo largo de esta transición de colonia a nación.

MECÁNICA DEL JUEGO

Cámara: Será 2D con cámara en tercera persona.

Periféricos: Pantalla del celular.

Controles: Colocar Unidad.

ESTADOS DEL JUEGO

Menú Principal.

Menú de pausa.

Victoria/Derrota.

Cinemática.

Jugando Misión.

INTERFACES

Interfaz de Presentación

Descripción de la Pantalla: Fondo con el mapa de Sudamérica con color amarillo para la tierra y azul para el mar, el título del juego en la parte superior central y botones abajo para elegir opciones.

Estados del Juego: Menú Principal.

Interfaz de Pausa

Descripción de la Pantalla: Cuadro en el medio de la pantalla con los botones de reinicio, salida y continuidad del juego, de fondo, el estado actual del juego.

Estados del Juego: Menú de pausa.

Interfaz de Transición/Cinemática

Descripción de la Pantalla: cuadro que bordea toda la pantalla, tiene en la parte inferior un espacio donde se guardará texto y/o posibles botones.

Estados del Juego: Cinemática, Victoria/Derrota.

Interfaz de Juego

Descripción de la Pantalla: Fondo de paisaje variable(montañas, zonas altas, desiertos, ciudad), dependiente de donde se lleve a cabo la misión. Se tiene un botón naranja que al presionar revela las unidades que se pueden invocar y el lugar donde se puede invocar dicha unidad.

Estados del Juego: Jugando Misión.

NIVELES

Persecución de Quimper

Encuentro: Es un tutorial, explicación de lo que se puede hacer, para luego seguir como un nivel simple.

Objetivos:

- Soportar las oleadas

Enemigos:

- Fusilero Español
- Mosquetero Español

Items:

- Ninguno

Personajes:

- Jugador
- Juan Antonio Álvarez de Arenales
- Manuel Patricio Rojas
- Manuel Quimper

Música y Efectos de Sonido:

- Sonido_Fusil.wav
- Sonido_Mosquete.wav
- battle-march-epic-drums-and-brass-16069.mp3
- SonidoMuerte00.wav
- SonidoMuerte01.wav

PROGRESO DEL JUEGO:

Los niveles se desarrollan en el orden siguiente:

- Persecución de Quimper

PERSONAJES:

1. Manuel Patricio Rojas

Descripción: Vestimenta de soldado independencia

Concepto: Atrevido y valiente, siempre listo para combatir.

Encuentro: Al inicio de la campaña.

Armas: Mosquete, Sable.

Items: Ninguno

Personaje No-Jugable: Informar al jugador sobre cómo moverse y en el transcurso de la misión.

2. Juan Antonio Álvarez de Arenales

Descripción: Vestimenta de soldado independencia

Concepto: Leal y firme en sus decisiones, no le gusta que otros hagan sus cosas.

Encuentro: Al inicio de la campaña.

Armas: Mosquete, Sable.

Items: Ninguno

Personaje No-Jugable: Informar al jugador sobre la siguiente misión y que va hacer.

3. Manuel Quimper

Descripción: Vestimenta de coronel realista.

Concepto: Leal a la corona española, valiente.

Encuentro: Al final del primer nivel.

Armas: Mosquete, Sable.

Items: Ninguno

Personaje No-Jugable: Jefe del primer nivel.

ENEMIGOS

1. Fusilero Realista

Descripción: Vestimenta del ejército realista en las épocas del virreinato.

Encuentro: En todos los niveles.

Imagen:



Habilidades: Ninguna.

Armas: Fusil.

Items: Ninguna.

2. Mosquetero Realista

Descripción: Vestimenta del ejército realista en las épocas del virreinato.

Encuentro: En todos los niveles.

Imagen:



Habilidades: Ninguna

Armas: Mosquete.

Items: Ninguna.

HABILIDADES

Ninguna

ARMAS

Fusil: Rango de 4, dispara una bala que hace 4 de daño.

Mosquete: Rango de 4, dispara una bala que hace 6 de daño.

ITEMS

Ninguno

GUIÓN

Intro Nivel 1

El general José de San Martín creía que la independencia de las Provincias Unidas del Río de la Plata no estaría totalmente segura mientras el Perú fuera un importante bastión de las fuerzas realistas. Y es por ello que primero tuvo que liberar a Chile.

Una vez Chile cayó, la liberación del Perú entró en sus planes, desembarcando el 8 de septiembre de 1820 en Paracas. Se dan las conferencias de Miraflores entre el virrey Joaquín de la Pezuela y San Martín. No llegaron a ningún acuerdo.

El 4 de octubre inician las hostilidades, San Martín manda al general Juan Antonio Álvarez de Arenales, junto con el teniente coronel Manuel Patricio Rojas, dando inicio a la Primera campaña de Arenales a la sierra del Perú.

Acompaña al General Arenales junto con el teniente coronel Manuel Rojas en su primera misión, la captura de Manuel Quimper.

Tutorial:

- El círculo DORADO representa el ORO que tienes.
- El cuadrado AZUL es la VIDA que te queda.
- El cuadrado NARANJA permite desplegar las zonas para INVOCAR.
- Cuando hagas click en el cuadro naranja se revelará las unidades disponibles.
- Haz click en la unidad que deseas invocar y luego en el campo donde lo quieres colocar.
- Las unidades cuestan oro, ten mucho cuidado de quedarte sin este.
- Recibes oro cada cierto tiempo y cuando mates enemigos.
- En los botones para seleccionar la unidad se ve el costo de cada unidad.
- El PUNTAJE se determina según la VIDA y el ORO restante.

Cinemática Inicial:

Arenales: Coronel Manuel Rojas, hemos recibido información sobre Quimper, está en la ciudad de Nazca.

Manuel Rojas: Lo emboscaré mi general.

Arenales: Muy bien, buena suerte.

Manuel Rojas: ¡Atacad, tenemos que capturar al Marqués Manuel Quimper!

Manuel Quimper: Veo que son muy persistentes.

Manuel Rojas: Al fin nos vemos cara a cara, no tienes escape.

Manuel Quimper: Eso si me vences.

Manuel Rojas: Hoy 14 de octubre se narrará la historia de tu derrota.

Manuel Quimper: Veamos que tan bien manejas tus tropas.

Manuel Quimper: ¡Nazca será tu tumba Rojas, por el rey!

Manuel Rojas: ¡Hoy se escribirá un nuevo triunfo para mí, por la independencia!

Derrota de Quimper:

Manuel Quimper: ¡Argh, Maldición!

Manuel Rojas: ¡Avanzad!

Manuel Quimper: ¡Retirada, retirada!

Manuel Quimper: ¡Todos retrocedan!(Tch, solo me queda ir hacia el distrito de Acari, en Arequipa)

Manuel Rojas: Hemos ganado, mi general, de seguro va hacia donde planeamos.

Arenales: Bien hecho, de seguro piensa irse hacia Acari, tarde verá la trampa.

Arenales: Prepárate con el Teniente Vicente Suárez, irán a capturarlo./Manuel Rojas: ¡A la orden!

LOGROS

El puntaje se determina según la vida que se tenga al final del nivel y el oro sobrante.

CÓDIGOS SECRETOS

No hay códigos secretos

MÚSICA Y SONIDOS

- Sonido_Fusil.wav
- Sonido_Mosquete.wav
- battle-march-epic-drums-and-brass-16069.mp3
- SonidoMuerte00.wav
- SonidoMuerte01.wav
- epic-dramatic-trailer-112839.mp3
- flamenco-guitar-intro-composer-amp-guitar-ahmad-mousavipour-144856.mp3

IMÁGENES DE CONCEPTO



MIEMBROS DEL EQUIPO

García Cáceres Uberto