

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: Conduce a un soldado libertador al campo de batalla para poder liberar a los países de América del dominio de la corona española

Categoría:

- Juegos de plataformas

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

Mecánica: El jugador puede saltar, moverse, atacar y disparar (mientras tenga balas).

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 el comandante Arenales, uno de los hombres de mayor confianza de 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: Saltar, Atacar, Moverse a la izquierda, Moverse a la Derecha, Disparar.

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. Las estadísticas en la parte superior y los botones para moverse en la parte inferior.

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:

- Terminar el recorrido.
- Derrotar a Quimper

Enemigos:

- Soldado Español

Items:

- Pólvora
- Mosquete

Personajes:

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

Música y Efectos de Sonido:

- Nivel1Theme.mp3
- Sonido_Fusil.wav
- Sonido_Mosquete.wav
- EnemigoRecibeDaño.wav
- EnemigoMuerte.wav
- QuimperTheme.mp3
- JugadorRecibeDaño.wav
- JugadorMuerte.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.

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: Munición Nivel 1.

2. Manuel Quimper

Descripción: Vestimenta de coronel realista

Encuentro: Nivel 1

Imagen:



Habilidades: Triple Disparo.

Armas: Mosquete.

HABILIDADES

Triple Disparo: Dispara 3 balas en lugar de 1

ARMAS

Fusil: Rango de 10 dispara una bala que hace 4 de daño.

Mosquete: Rango de 20, dispara una bala que hace 6 de daño.

ITEMS

Munición Nivel 1: Otorga 4 balas para seguir disparando.

Munición Nivel 2: Otorga 6 balas para seguir disparando.

Munición Nivel 3: Otorga 8 balas para seguir disparando.

GUIÓN

Intro Nivel 1:

El motivo de San Martín para independizar Chile y Perú fue mantener la seguridad de las Provincias Unidas del Río de la Plata (futura Argentina).

San Martín desembarcó el 8 de setiembre de 1820 en Paracas y llevo a cabo las conferencias de Miraflores, queriendo llegar a un acuerdo con el virrey.

Pero el virrey Joaquín de la Pezuela y San Martín no llegaron a ningún acuerdo, lo que llevo al inicio de la Primera campaña de Arenales a la sierra del Perú.

Inicio el 4 de octubre al mando del general Juan Antonio Álvarez de Arenales y el coronel Manuel Patricio Rojas. Los acompañarás en su aventura.

El primer objetivo fue el coronel y marqués Manuel Quimper, la persecución de este llevo al general Arenales a la Villa de Nazca, donde se llevará la primera batalla.

Tutorial:

-Usa los botones de abajo o las letras A, D, Espacio para moverte o saltar.

-Presiona G o el botón con forma de bala para disparar.

-Verás arriba símbolos que indican estadísticas.

-El CORAZON es tu VIDA restante.

-La BALA es la munición que te queda

-El ARMA indica los números de hostiles restantes.

-Ganas si terminas todo el nivel

-Al final de cada nivel siempre hay un jefe.

-Recoge las balas para poder seguir disparando.

-Las estrellas mejoran tu puntuación.

-Esto se suma a la cantidad de balas que te quedan.

-También se considera el tiempo.

-Si no recibes daño ganas una estrella.

-Si vences a todos los enemigos ganas una estrella.

-Si vences al jefe, ganas una estrella.

Cinemática Nivel 1:

Arenales: Coronel Manuel Rojas, tiene que atrapar a como de lugar al Marqués Quimper.

Manuel Rojas: No se preocupe mi general.

Arenales: Fue bueno atacar el 14 de octubre, Quimper de seguro no se la esperaba, pero solo son palabras, confió en que usted logre capturarlo.

Manuel Rojas: ¡A prisa soldados, entramos en la villa de Nazca, buscad a Quimper!

Enfrentamiento con el Jefe del Nivel

Manuel Quimper: Sabía que era una buena idea poner una muralla de tierra, escucha chico, no soy un asesino, ríndete y vuelve por donde viniste, o enfrenta las consecuencias.

Manuel Quimper: ...

Manuel Quimper: ¡Muy bien, recuerda que tú escogiste esto, la Villa de Nazca será tu tumba, por el rey!

Derrota de Quimper:

Manuel Quimper: Maldición..., no puede acabar así...tengo que...escapar...

Manuel Quimper: ¡Retirada a todas las tropas, rápido! (Tendré que ir hacia Arequipa, al distrito de Acari)

Arenales: Je, estoy seguro de que piensa ir hacia Acari, no sabe que ya lo teníamos planeado.

Manuel Rojas: Sí, cayó en la trampa directamente.

Manuel Rojas: Iré junto con el Teniente Vicente Suárez a su captura.

Arenales: Buen trabajo a todos.

LOGROS

Mientras menos balas se gasten, se termine en menor tiempo y se consiga la mayor cantidad de estrellas al finalizar el nivel, se dará una puntuación, lo que incrementa la competencia.

CÓDIGOS SECRETOS

No hay códigos secretos

MÚSICA Y SONIDOS

- Nivel1Theme.mp3
- Sonido_Fusil.wav
- Sonido_Mosquete.wav
- EnemigoRecibeDaño.wav
- EnemigoMuerte.wav
- QuimperTheme.mp3
- JugadorRecibeDaño.wav
- JugadorMuerte.wav
- epic-dramatic-trailer-112839.mp3
- PresentacionCinematica.mp3

IMÁGENES DE CONCEPTO



MIEMBROS DEL EQUIPO

García Cáceres Uberto