

Integración de la jugabilidad de un videojuego al aprendizaje de historia

1 de octubre de 2015

1. Problema

¿Se puede integrarse la jugabilidad de un videojuego de acción al aprendizaje de historia?

2. Objetivo General

Crear e implementar un videojuego educativo de acción que integre a su jugabilidad el aprendizaje de la historia de la guerra del pacífico.

3. Alcances

Sólamente se desarrollará un nivel del videojuego. Si el tiempo alcanza

3.1. Mundo

- un tilemap incorporado al juego.
- Omar Quispe puede ser controlado con el teclado.
 - sprint
 - caminar
 - física y colisiones con el piso.

3.2. Medio ambiente

- cuerpos para lootear
- lugares para cubrirse
- items para lootear en los cuerpos
- los items pueden equiparse
- la comida se gasta al usarse
- la comida tiene un cooldown y un cast time
- el agua se gasta al usarse
- el agua tiene un cooldown y un cast time

3.3. Sistema de preguntas y respuestas

- lugares que dan preguntas
- lugares que dan respuestas
- seleccionar una pregunta
- menú para explorar preguntas y respuestas encontradas
- responder una pregunta

3.4. Atributos

- Omar Quispe tiene vida y energía.
- La energía se gasta cuando corre.
- La energía se recupera (OT) cuando toma agua.
- La vida se recupera (OT) cuando come una ración.

3.5. Armas

- picota, lanza, escopeta, oz.
- tienen un cooldown y un cast time.
- la escopeta se puede recargar sin usar inmediatamente.
- tienen un área de daño.
- tienen puntos de ataque.
- tienen una probabilidad de que el ataque sea bloqueado.

3.6. Enemigos

- artilleros, milicia, soldado, caballería
- cada uno con inteligencia artificial primitiva

3.7. Script (historia)

- El código soporta un script ingame con animaciones en los sprites.
- el script inicial de Ladislao Cabrera.
- el jugador debe tener la opción de saltarse la escena.
- el script final