UTx BOy

Desarrollo de juego en unity

Marvin Yair Tolentino Perez

**Documento de diseño con descripción de los elementos:**

**1. Género:**

* El juego pertenece al género **endless runner**, un tipo de juego de plataformas donde el personaje principal, **Utx Boy**, corre de manera continua en un entorno dinámico. A diferencia de otros juegos de plataformas, en los endless runners no hay un final predeterminado; el objetivo es llegar lo más lejos posible o completar misiones específicas dentro de un límite de tiempo. Este género es conocido por su accesibilidad en dispositivos móviles y por ofrecer mecánicas de juego rápidas y entretenidas.
  + **Características del género en este juego:**
    - Control simple (deslizar hacia arriba para saltar, deslizar hacia abajo para agacharse).
    - Progresión de dificultad a medida que el juego avanza (aumenta la velocidad y la complejidad de los obstáculos).
    - Recopilación de puntos y objetos especiales a lo largo del trayecto.

**2. Público objetivo:**

* El juego está dirigido principalmente a:
  + **Estudiantes universitarios:** Se busca conectar con una audiencia joven que entiende la vida en la universidad y los desafíos que esto implica. La mecánica de la beca alimenticia resonará especialmente con estudiantes que dependen de este tipo de ayudas.
  + **Jugadores casuales:** Aquellos que disfrutan de juegos que no requieren una dedicación prolongada pero que ofrecen desafíos emocionantes en sesiones cortas, ideales para ser jugados en tiempos muertos como en el transporte público o entre clases.
  + **Edades:** Todo Publico.
  + **Intereses:** Videojuegos casuales, plataformas móviles, desafíos rápidos, y dinámicas relacionadas con la vida universitaria.
  + **Plataformas:** Principalmente dispositivos móviles (iOS, Android), aunque puede expandirse a consolas o PC como un juego sencillo y accesible.

**3. Historia:**

* **Descripción detallada:** La historia de **Utx Boy** es simple pero efectiva, diseñada para proporcionar un contexto divertido y motivador a la jugabilidad. **Utx Boy** es un estudiante común y corriente de la Universidad UTX que se entera de una beca alimenticia y académica que cambiaría su vida universitaria, ya que cubriría tanto su alimentación diaria como parte de su matrícula. Sin embargo, antes de poder reclamarla. Ahora, **Utx Boy** debe correr por todo el campus, esquivando obstáculos y enfrentando desafíos para recuperar su mochila y conseguir los puntos necesarios.
  + **Progreso narrativo:** A lo largo del juego, las acciones del personaje están motivadas por la necesidad de recolectar puntos y evitar a los estudiantes y diferentes obstaculos.

**4. Personajes:**

* **Descripción detallada:**
  + **Utx boy:** El personaje principal del juego. Es un estudiante con habilidades atléticas que, pese a no ser un superhéroe tradicional, tiene una gran determinación. Se mueve rápidamente por el campus, usando saltos y deslizamientos para evitar obstáculos y recoger objetos útiles. Su apariencia refleja un estudiante universitario típico, con vestimenta casual y una mochila, que es su elemento más importante.
  + **Estudiantes:** A lo largo del juego, estos personajes aparecen en ciertas zonas para entorpecer el avance de Utx Man, colocando trampas u obstáculos adicionales.
  + **Personal de limpieza:** A lo largo del juego, estos personajes aparecen en ciertas zonas para entorpecer el avance, obstruyendo el paso.

**5. Niveles:**

* **Descripción detallada:** En lugar de tener niveles tradicionales, el juego presenta una **progresión infinita** que se basa en el campus de la Universidad UTX. El entorno cambia a medida que el jugador avanza, desde los pasillos y auditorios, hasta las áreas exteriores. La dificultad aumenta con el tiempo:
  + **Campus universitario:** El escenario principal con obstáculos típicos como botes de basura, butacas y estantes.
  + **Áreas exteriores:** Estas zonas incluyen canchas deportivas y jardines con obstáculos adicionales como estudiantes corriendo o bicicletas.
  + **Biblioteca:** Un lugar lleno de estantes y mesas que requieren que Utx Man se deslice constantemente.
  + **Auditorios:** Con grandes butacas que saltar y estrechos corredores que requieren reflejos rápidos.
  + **Progresión de la dificultad:** A medida que el jugador avanza, los obstáculos se vuelven más frecuentes, y la velocidad del personaje aumenta, creando un desafío continuo.

**6. Armas:**

**Utx Boy no utiliza Armas**

**7. Vestimenta:**

* **Descripción detallada:**Viste ropa común y corriente:

**8. Objetos especiales:**

* **Descripción detallada:** A lo largo del juego, Utx boy puede recolectar varios objetos especiales que le otorgan bonificaciones temporales o permanentes:
  + **Libros recolectados**: Simbolizan los materiales importantes que Utx Man necesita para obtener la beca académica y suman puntos.
  + **Cronómetro:** Extiende el tiempo límite del juego, permitiendo que el jugador tenga más oportunidades de alcanzar los 100,000 puntos.
  + **Monedas:** A medida que el jugador avanza, puede recolectar "monedas" que otorgan puntos adicionales o bonificaciones como más tiempo o protección contra obstáculos.