**Proyecto: Climbing Journey**

Ariel Plante

CENT 35 PROFESOR JOSÉ JULIÁN GODOY

Tercer año de Desarrollo de Software

Pedro Rodriguez

04/07/2024

**Resumen**

"Climbing Journey" será un juego sobre escalada el cual presentara escenarios en los cuales se tendrá que escalar en roca (Rock Climbing) o en hielo (Ice Climbing). El juego se desarrollará utilizando el motor gráfico Unity. Será un juego gratuito disponible en la plataforma itch.io, con opción a donar. El objetivo va a consistir en escalar hasta la cima, con una dificultad Normal o en Hielo. El juego se desarrollará de manera individual. Al inicio de cada etapa, el jugador podrá realizar un relevamiento del “Mapa”, para interiorizarse de las dificultades. El juego estará regido por objetivos y por puntaje. AL alcanzar la meta el jugador formará parte de un ranking, y va adquirir mejoras adicionales como premio (herramientas, calzados, etc).

Preguntas:

1. ¿Qué hace "Climbing Journey"?

2. ¿Cómo proporciona "Climbing Journey"?

3. ¿Qué hace Unity para "Climbing Journey"?

4. ¿Cómo facilita Unity al desarrollo del juego?

5. ¿Qué hace itch.io por "Climbing Journey"?

6. ¿Cómo facilita itch.io la distribución de "Climbing Journey"?

7. ¿Qué hace "Climbing Journey" para entretener a los jugadores?

8. ¿Cómo logra "Climbing Journey" mantener el interés de los jugadores?

9. ¿Qué modalidades va a presentar?

10. ¿Va a haber un tiempo para terminar las etapas?

11. ¿Va a haber un login? ¿Habra leaderboard?

12. ¿Qué hace la opción de donación en itch.io para "Climbing Journey"?

13. ¿Cómo funciona la opción de donación en itch.io?

Respuestas:

1- "Climbing Journey" es un juego que simula la experiencia de escalar, ofreciendo a los jugadores la oportunidad de experimentar la escalada en roca o en hielo a través de un entorno virtual.

2- El juego utiliza gráficos y físicas avanzadas para simular la sensación de escalar, incorporando desafíos y técnicas reales de escalada. Los jugadores interactúan con el entorno a través de controles intuitivos y detallados.

3- Unity proporciona un entorno de desarrollo flexible y accesible, que facilita la creación de gráficos tanto en 2D como en 3D, y utiliza C# como lenguaje de programación.

4- Unity ofrece una gran cantidad de herramientas y recursos, como una interfaz intuitiva, una comunidad activa, y una amplia variedad de assets que se pueden integrar fácilmente en el proyecto. Además, su versatilidad permite crear y optimizar el juego para múltiples plataformas.

5- Itch.io es una plataforma de distribución de juegos que permite a los desarrolladores publicar sus juegos gratuitamente y recibir donaciones de los jugadores.

6- Itch.io proporciona una plataforma fácil de usar para subir y distribuir el juego, permitiendo llegar a una amplia audiencia de jugadores. Además, su opción de donaciones permite a los desarrolladores recibir apoyo financiero directamente de los usuarios.

7- El juego ofrece una experiencia inmersiva y desafiante de escalada, con distintos niveles de dificultad y entornos variados que mantienen a los jugadores comprometidos y entretenidos.

8- El juego incluye una variedad de rutas de escalada, cada una con obstáculos únicos y técnicas diferentes. También incorpora elementos de progresión, como mejoras de equipo, que recompensan el esfuerzo y la habilidad de los jugadores.

9- Va a presentar modalidades para un solo jugador. Compitiendo contra si mismo y su record y/o contra un bot.

10- No, mientras que la “estamina” no se le termine, el jugador va a poder tardar todo lo que necesite para llegar a la cima.

11- Los usuarios van a poder registrarse mediante un usuario y una contraseña. Si, va a existir un leaderboard entre usuarios para ver el puntaje/tiempo que se tardó en cada mapa.

12- La opción de donación permite a los jugadores apoyar financieramente el desarrollo del juego de forma voluntaria.

13- Los jugadores pueden descargar y jugar "Climbing Journey" de forma gratuita en itch.io y, si desean apoyar al desarrollador, pueden hacer una donación de cualquier monto directamente a través de la plataforma.

Requerimientos Funcionales

1. Gameplay:

○ El juego permitirá a los jugadores escalar en dos modalidades: escalada en roca (Rock Climbing) y escalada en hielo (Ice Climbing).

○ Los jugadores podrán realizar una visualización del mapa al inicio de cada etapa para identificar peligros y/dificultades.

○ El juego estará regido por objetivos y tiempo.

○ Al alcanzar la meta, los jugadores formarán parte de un ranking y podrán adquirir mejoras adicionales (herramientas, calzados, etc.).

○ El juego ofrecerá una experiencia inmersiva y desafiante con distintos niveles de dificultad y entornos variados.

2. Interacción del Jugador:

○ Los jugadores podrán interactuar con el entorno a través de controles intuitivos y detallados.

○ Habrá un sistema de registro donde los usuarios podrán crear una cuenta con un usuario y una contraseña.

○ Existirá un leaderboard donde los jugadores podrán ver su puntaje/tiempo en comparación con otros usuarios.

3. Plataforma de Distribución:

○ El juego será distribuido gratuitamente a través de la plataforma itch.io.

Requerimientos No Funcionales

1. Desempeño:

○ El juego debe tener un rendimiento fluido. Debe estar bien optimizado.

2. Usabilidad:

○ La interfaz debe ser fácil de entender y de navegar tanto para jugadores nuevos como experimentados.

○ El sistema de control debe ser responsivo y preciso para asegurar una buena experiencia.

3. Seguridad:

○ El sistema de registro y almacenamiento de datos de usuarios debe asegurar la protección de la información personal.

4. Mantenimiento:

○ El código debe estar bien documentado para facilitar futuras actualizaciones y mantenimiento.

5. Accesibilidad:

○ El juego debe ser accesible a una amplia audiencia, con opciones para ajustar configuraciones visuales y de control según las necesidades de los jugadores.

6. Fiabilidad:

○ El sistema de leaderboard y el registro de usuarios debe ser confiable y funcionar correctamente sin pérdidas de datos.

**Figura 1**

*Diagrama de flujo*

