|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DATOS DEL CLIENTE** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | NOMBRE | CONTACTO PRINCIPAL | CORREO DE CONTACTO |  |
|  | Rony Daniel Ramirez |  |  |  |
|  | AUDIENCIA | TIEMPO DE DESARROLLO |  |  |
|  | Futuros conductores | DESDE; 28/02/2024 | HASTA: 08/4/2024 |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DESCRIPCIÓN DEL SIMULADOR 1** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | NOMBRE DE LA EXPERIENCIA | | AUDIENCIA META |  |
|  | Endless Runner | | Niños y adultos |  |
|  | TIEMPO ESTIMADO DE JUEGO | ESTILO DE JUEGO | PLATAFORMA DE DESTINO |  |
|  | 10-15 min | Movimiento | PC |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DETALLE DEL SIMULADOR EN LA PROPUESTA** | | |  | |  |
|  |  |  | |  | |  |
|  | **Resumen:**  Título del Juego: "Corredor Infinito"  Resumen:  "Corredor Infinito" es un juego de acción y supervivencia en un mundo surrealista y en constante cambio. Los jugadores se embarcan en un viaje desafiante a través de un paisaje generado proceduralmente que evoluciona continuamente a medida que avanzan.  Los jugadores asumen el papel de un valiente explorador que se aventura en un mundo distópico y oscuro, lleno de peligros y obstáculos mortales. La misión es simple pero desafiante: correr, saltar y esquivar todo lo que se interponga en el camino mientras se avanza sin fin.  El juego ofrece una experiencia de juego rápida y frenética, donde los reflejos y la capacidad de reacción son fundamentales para sobrevivir. A medida que los jugadores avanzan, se encontrarán con desafíos cada vez más difíciles y enfrentarán enemigos cada vez más feroces.  Además de la acción sin fin, "Corredor Infinito" ofrece un estilo visual único, con gráficos impresionantes y una atmósfera inmersiva que sumerge a los jugadores en un mundo surrealista y oscuro.  Características principales:  Corre sin fin: ¡No hay límites en este mundo en constante cambio!  Desafíos generados proceduralmente: Cada carrera es única y ofrece nuevos obstáculos y peligros.  Acción rápida y frenética: Prueba tus reflejos mientras esquivas obstáculos mortales y enfrentas enemigos.  Estilo visual único: Sumérgete en un mundo oscuro y surrealista con impresionantes gráficos y una atmósfera inmersiva.  "Corredor Infinito" es un juego emocionante que desafiará incluso a los jugadores más habilidosos y los mantendrá regresando por más acción sin fin. | | | | |  |
|  | **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DEL SIMULADOR** | | |  | |  |
|  | * **Mejora de los reflejos y la coordinación mano-ojo:** Los jugadores necesitarán reaccionar rápidamente a los obstáculos y enemigos que aparecen en su camino, lo que mejorará su capacidad de reacción y coordinación. * **Desarrollo de habilidades de toma de decisiones bajo presión:** En un juego rápido y frenético como este, los jugadores tendrán que tomar decisiones rápidas sobre cuándo saltar, esquivar o atacar para maximizar su progreso y sobrevivir. * **Aprendizaje de la adaptabilidad:** Dado que el mundo del juego está generado proceduralmente y en constante cambio, los jugadores deberán adaptarse rápidamente a los nuevos desafíos y obstáculos que se presenten en cada carrera. * **Mejora de la capacidad de concentración:** La naturaleza intensa y sin fin del juego requiere que los jugadores se concentren completamente en la tarea en cuestión, lo que puede ayudarles a mejorar su capacidad de atención y concentración. * **Fomento de la persistencia y la superación de desafíos:** Dado que el juego es infinito y presenta desafíos cada vez más difíciles, los jugadores aprenderán a perseverar y superar obstáculos, lo que puede traducirse en habilidades útiles para la resolución de problemas en otros aspectos de la vida. * **Estímulo de la competencia sana:** Al incluir marcadores de puntuación y tablas de clasificación, el juego puede fomentar la competencia entre jugadores, lo que puede motivarlos a mejorar y a alcanzar nuevas metas. | | | | |  |
|  |  |  | |  | |  |
| **DESCRIPCIONES E INFORMACIÓN DE DINÁMICAS REQUERIDAS** | | | | | |
|  | **Dinámica 1: Introducción a los controles –** duración 2 min | | | **Escenario: Una persona Corriendo** | |  |
| Inicia explicando la bienvenida y el objetivo por el cual es dicha experiencia mostrando los controles básicos:   1. **Movimiento hacia adelante:** El personaje avanza automáticamente a lo largo del camino sin fin. El jugador no necesita controlar la velocidad de avance. 2. **Salto (Barra espaciadora o botón A):** Permite al jugador hacer que el personaje salte sobre obstáculos, abismos y enemigos. 3. **Deslizarse (Tecla de abajo o botón B):** Permite al jugador hacer que el personaje se deslice por debajo de obstáculos bajos, como barras o bloques que obstruyen el camino. 4. Movimiento lateral (Teclas de dirección o joystick izquierdo): Permite al jugador moverse lateralmente en la pantalla para evitar obstáculos o alcanzar items y power-ups. 5. Uso de power-ups (Tecla de espacio o botón Y): Durante la carrera, el jugador puede recolectar power-ups que otorgan habilidades especiales temporales, como velocidad aumentada, invencibilidad o capacidad de destrucción de obstáculos. | | | | |  |
| **Dinámica 2: Explicación sobre como interactuar con los distintos objetos de obstaculos –** duración 3 min | | | | **Escenario: La pista de caminar** |  |
| Los jugadores se encontrarán con una variedad de obstáculos que desafiarán su habilidad y reflejos a medida que avanzan por el camino sin fin del juego. Aquí tienes una breve explicación sobre dos de los obstáculos más comunes: rocas y cambios en el camino:   1. **Rocas:** Las rocas son obstáculos sólidos que pueden aparecer en el camino del jugador, bloqueando parcial o totalmente su progreso. 2. **Cambios en el Camino:** A lo largo de la carrera, el camino puede presentar cambios repentinos en su forma y estructura. Esto puede incluir secciones rotas, plataformas móviles, plataformas que aparecen y desaparecen, y más. | | | | |
| **Dinámica 3: Un menú de puntuación de llegar lejos y en cuanto tiempo –** 3 a 5 minutos | | | | **Escenario: El automóvil en movimiento** |  |
| Menú de puntuación ofrece a los jugadores una manera de rastrear su progreso y comparar su rendimiento con el de otros jugadores.   1. **Puntuación de Llegar Lejos:** Esta sección muestra la distancia máxima alcanzada por el jugador en una sola carrera. 2. **Puntuación de Tiempo Transcurrido:** Esta sección muestra el tiempo total que el jugador ha logrado sobrevivir en una sola carrera. El tiempo se muestra en minutos y segundos. | | | | |
| **Dinámica 4: Reinicio automático del juego en caso de morir con algún obstaculo**- 2 minutos | | **Escenario:** | | |
| El reinicio automático del juego tras la muerte con algún obstáculo es una característica importante que ayuda a mantener el flujo de la experiencia de juego sin interrupciones. | | | | |
| **LISTADO DE ASSETS A UTILIZAR EN LA SIMULACIÓN** | | |  | |
|  |  |  | |  | |  |
|  | **Nombre del Equipo** | **Descripción de Uso** | | **Imagen de Referencia** | |  |
|  | Materiales para terrenos | Los terrenos ayudaran a dar forma al ambiente del juego. | |  | |  |
|  | Una pista de caminado | Una pista de caminado para que tenga mejores gráficos. | |  | |  |