

Corsario



Desarrolladores

Isly Ruiz

Diego Garrido



Índice

<i>Índice</i>	2
<i>Descripción del juego</i>	3
<i>Puntos clave de venta</i>	4
<i>Tecnología</i>	5
<i>Guión</i>	6
<i>Entornos</i>	7
<i>Mundo</i>	7
<i>Personajes</i>	8
<i>Mecánicas de juego</i>	9
<i>Jugabilidad</i>	9
<i>Inventario</i>	10
<i>Equipamiento</i>	11
<i>Tienda</i>	11
<i>Aleatoriedad</i>	11
<i>Interfaz de usuario</i>	12
<i>Menú principal:</i>	12
<i>En juego:</i>	13
<i>Inventario:</i>	13
<i>Audio y música</i>	17
<i>Referencias</i>	18



Descripción del juego

Cuando sabes que perderás pronto a alguien importante, harías cualquier cosa por poder ayudarlo, cuando las adversidades y situaciones económicas no están de tu lado, sientes el deber de hacer algo más...

Es mediados del siglo XV y se dice que hay islas misteriosas con grandes tesoros, cualquiera que llegue a ellas se convertirá en su dueño, Arrgh!. ¿Será la oportunidad de poder ayudar a tu ser amado? ¿Dejarías todo por ir a una aventura incierta?.

Ha del viento pirata!, y navega en tu fiel embarcación, provista de todo lo necesario que un buen corsario necesita y lánzate a esta aventura. Yaaargh, ten cuidado explorando ahí fuera...



Puntos clave de venta

Navega a través de un mar infinito generado al azar, cada partida tendrá un mapa único que no encontrarás en ninguna otra partida.

Diviértete y siente la emoción de la aleatoriedad de la mayoría de los aspectos del juego, una gran recompensa aguarda en los lugares que menos esperas.

Recolecta y colecciona riquezas de los mares y enemigos para mejorar tu barco y volverte una leyenda de los siete mares.

Disfruta de los gráficos simples y caricaturescos del juego con tal de hacerlo una experiencia disfrutable incluso por la audiencia más joven.

Pon a prueba tus habilidades de pensamiento lógico con los distintos puzzles que encontrarás a medida que encuentras tesoros, deberás completarlos para obtener la recompensa dentro del cofre.



Tecnología

El juego será con aspecto tridimensional, diseñado originalmente para PC con sus entradas de teclado y ratón.

Los softwares utilizados para desarrollar este juego son:

Unity: Como motor de juego, junto con la programación en C# y físicas que incluye.

Blender: Para el modelado tridimensional de objetos utilizados en el juego.

Adobe Photoshop: Para editar y crear imágenes utilizadas en la interfaz de usuario.

Audacity: Para editar audios y efectos de sonido.

La música y efectos de sonido serán extraídos de páginas web con dichos archivos libres de derechos de autor, y se usará una página que brinda servicios de conversión online a “.ogg” para evitar problemas de licencias con archivos “.mp3”.



Guión

El juego comienza en en la casa del personaje principal, lleva una vida de felicidad con su amada, hasta que un día cae gravemente enferma, víctima de una extraña y desconocida enfermedad , desgraciadamente comienza a morir rápidamente. El médico sin embargo, habla sobre una antigua leyenda, acerca de unas misteriosas monedas, las monedas del corsario... Según el relato, al encontrar 250 monedas, se le concederá un deseo a quien las posea. Cegado por la terrible pérdida, el personaje decide volverse un pirata, no desea confiar en nadie más que en sí mismo, y sale en busca de estas monedas con la esperanza de poder volver a ver a su amada aunque sea una vez más.

El Personaje deberá superar un sin fin de dificultades que pondrán a prueba su lógica, estrategia y raciocinio, mientras obtiene mejores embarcaciones y armamento para proteger sus tesoros. ¡Cuidado con los enemigos! ellos quieren apoderarse de las riquezas que lleva a bordo.

Luego de reunidas todas las monedas, el jugador podrá elegir su deseo, revivir a su amada, sin embargo, esto no es posible ya que son simples monedas. Al percatarse de que todo fue en vano, el héroe muere de tristeza por no tener a su amada de vuelta, reuniéndose con ella de todas formas, no en cuerpo, sino en alma. Las monedas si tenían poderes después de todo.

Luego de transcurrida la historia principal, el jugador puede seguir explorando el mapa y juntar tesoros para adquirir mejores navíos y quizá encontrar un nuevo objetivo.



Entornos

El juego transcurre en un ambiente caribeño, inspirado en la época de la piratería del siglo XV, una inmensidad de mar con una que otra isla que explorar.

Las islas se clasifican en tamaños, las pequeñas pueden contener cofres del tesoro de los cuales obtener un botín al azar; las medianas pueden contener valiosos recursos para comerciar; mientras que las grandes pueden contener una casa en la que encontrarás alguien dispuesto a intercambiar bienes... o tal vez no, También puedes encontrar ruinas de alguien que habitó el lugar, podrás reparar ese espacio para establecer una nueva base en la que guardar tus tesoros. De vez en cuando puedes encontrar lugares sin isla del todo, pero en estos pueden aparecer desde tesoros sumergidos hasta duros enemigos.

Al interactuar con un cofre del tesoro deberás resolver un puzzle para abrirlo, esto abrirá un nuevo entorno basado en interfaces gráficas y alguno que otro objeto tridimensional. Una vez resuelto el puzzle, te harás con el contenido y volverás a surcar los mares.

Mundo

Como se mencionaba anteriormente, cada isla tiene un tipo de objetos a spawnear, pueden ser tesoros, recursos, tiendas, enemigos etc. También puede no spawnear una isla del todo, pero de todas formas aparecerán enemigos, objetos en el fondo del mar y demás.

El mapa del juego se divide en sectores, cada sector tiene una isla (o nada en su defecto). De esta forma, se guarda la información del juego, por lo que una vez generado un sector, quedará guardado para siempre.



Personajes

Corsario, el barco en el que navegará nuestro héroe, será su fiel acompañante, podrá ir agregándole mejoras y tal vez cambiarlo con el tiempo, pero lo que cuenta es que en el fondo siempre será el mismo en espíritu. Contará con velas y cañones que podrás mejorar a medida que progresas en el juego.

Su amada, si bien no aparece en el juego, es la razón por la que el personaje principal se lanza a las aventuras y su motivación a encontrar más riquezas y tesoros.

El tendero, se lo encontrará, misteriosamente, en las islas con una tienda, será el encargado de proveer de suministros a nuestro héroe, para su navío y su viaje, como también de adquirir los objetos que considere innecesarios, por alguna razón, para él son de mucho valor.

Piratas, nuestro héroe no estará solo en este vasto mundo, ¡Habrá más bucaneros que querrán hacerse de sus tesoros!, liderados por el malvado Anthon Bon Duzarg y sus almirantes, le atacarán sin previo aviso, el jugador, podrá responderles el ataque arriesgando su vida , embarcación y tesoros, o huir y salvar todas sus riquezas.

Oficiales, bajo las órdenes del astuto comandante Sir Jhon Klunderug, al igual que todas las personas, debes pagar tus impuestos y obedecer las leyes, por suerte, los piratas no hacen eso, pero a costa de quedarse todas tus riquezas y hacer lo que te plazca, serás buscado por navíos que patrullarán ciertas zonas del mundo. También atacarán a los piratas enemigos, así que podrías sacar provecho de eso.

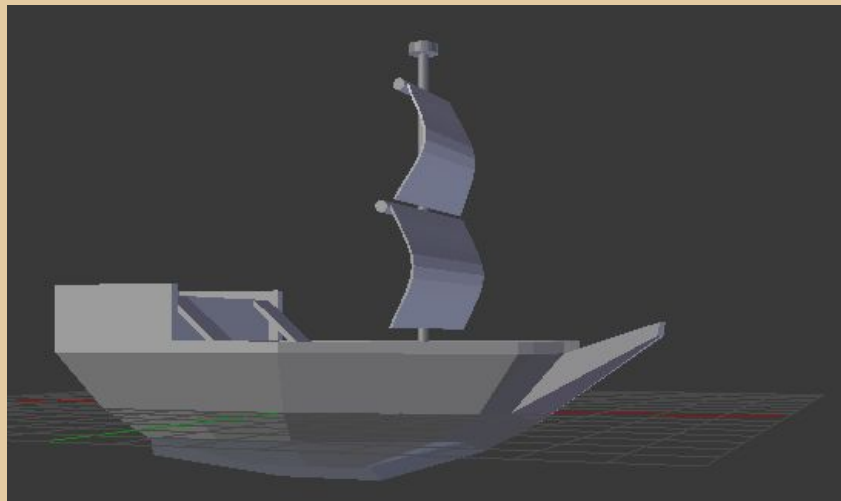


Mecánicas de juego

Jugabilidad

El jugador controla un navío con las teclas de dirección o WASD, con el cual explorará el mapa del juego, que consiste en un mar infinito con islas seleccionadas al azar de un “pool” de islas.

La embarcación del jugador puede ser mejorada, adquirir cañones más potentes, mejores velas, etc. También se puede adquirir una mejor embarcación en sí, con más capacidad para objetos, velocidad, puntos de salud, entre otros.

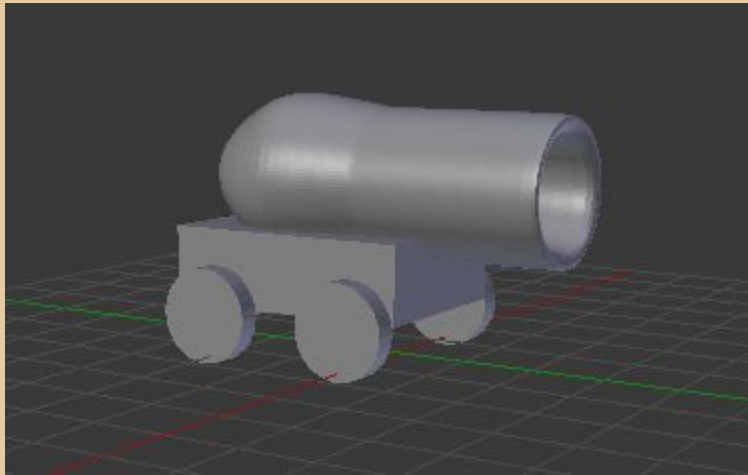


Si el barco del jugador es dañado, ya sea por combates, impactos, etc. Puede ser reparado utilizando los recursos requeridos.

Se tiene una base, que sería la casa del héroe, donde se comienza la partida. También se pueden hallar islas con ruinas, si se repara, puede ser utilizada como base también.



Para disparar los cañones del barco, el jugador debe rotar la cámara con el mouse en la dirección que se desea disparar y luego, presionar click izquierdo.



Al destruir un barco enemigo, este dejará caer algunos recursos y tesoros al agua, pudiendo ser recogidos por el jugador. ¡Pero cuidado!, al llegar a 0 los puntos de vida del jugador, éste perderá los tesoros y recursos que llevaba a bordo, volviendo a la última base en la que estuvo.

Para interactuar con una isla, el jugador debe acercarse a esta y posicionarse junto a un muelle a la orilla de la isla, de esta forma, saldrá un botón que permitirá acceder a lo que sea que contiene la isla, una tienda, la base del jugador, obtención de recursos o un cofre del tesoro.

Al interactuar con un cofre del tesoro, se accederá a un puzzle seleccionado al azar, puede ser un acertijo, un rompecabezas, etc. Si se logra completar el puzzle el jugador es recompensado con la apertura del cofre para obtener, dinero, recursos, etc.

Inventario

El jugador dispone de un inventario, el cual está limitado en capacidad según el barco que tenga. Los items del juego tienen una propiedad de peso, no se puede sobrepasar el peso máximo de un barco.



Cuando el jugador lo desee, puede volver a alguna de sus bases a dejar los tesoros y recursos recolectados, administrarlos, y abastecerse de municiones.

Hay distintas herramientas en el juego, tales como un catalejo, que permite hacer un acercamiento de lo que se tiene en frente.

Equipamiento

El jugador puede administrar los cañones que tiene equipados, en la ventana del inventario, de esta forma puede adquirir más daño por segundo, aunque necesitará más munición.

Tienda

Al encontrar una isla con tienda e interactuar con el botón de la isla, se abrirá el menú tienda, el cual tiene la opción para comprar y vender items.

En el menú de compra aparecerán items generados al azar, cañones munición, mejoras etc. Mientras que en el menú de venta, se abrirá el inventario del jugador y se podrán seleccionar items y cantidad a vender.

Aleatoriedad

El juego está basado, en su mayoría, en la aleatoriedad, los tesoros encontrados, el tipo de puzzle que debe resolver, la cantidad de enemigos que aparecen, el terreno, y muchas cosas más.

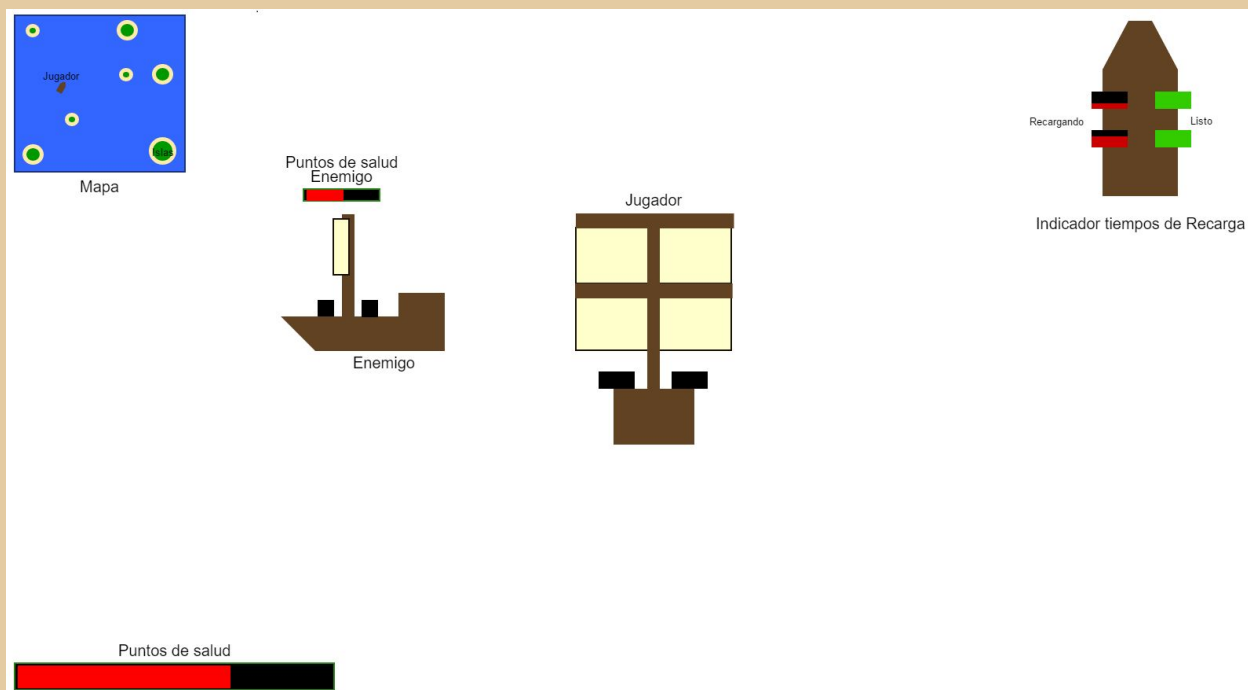


Interfaz de usuario

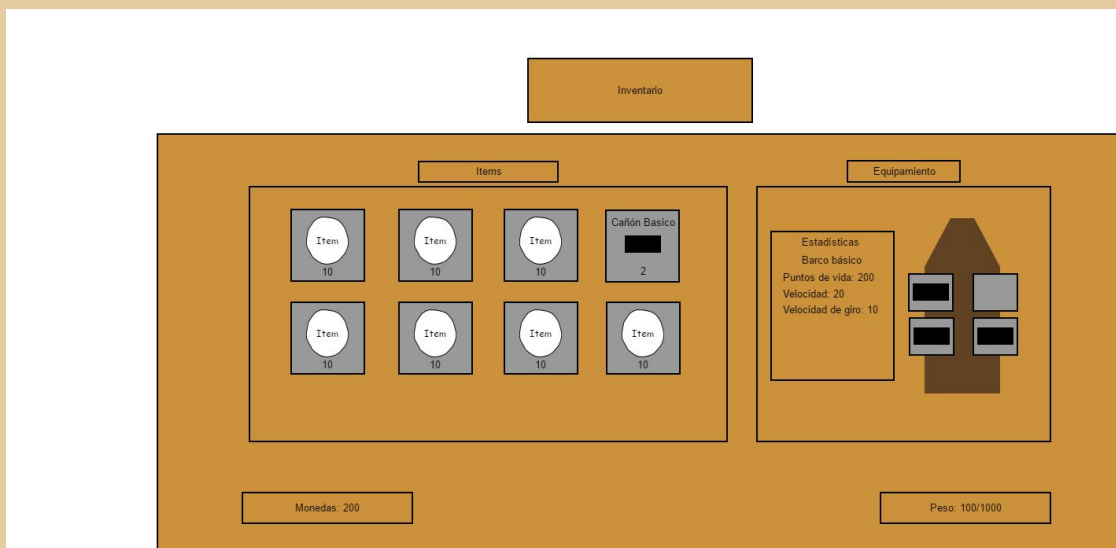
Menú principal:



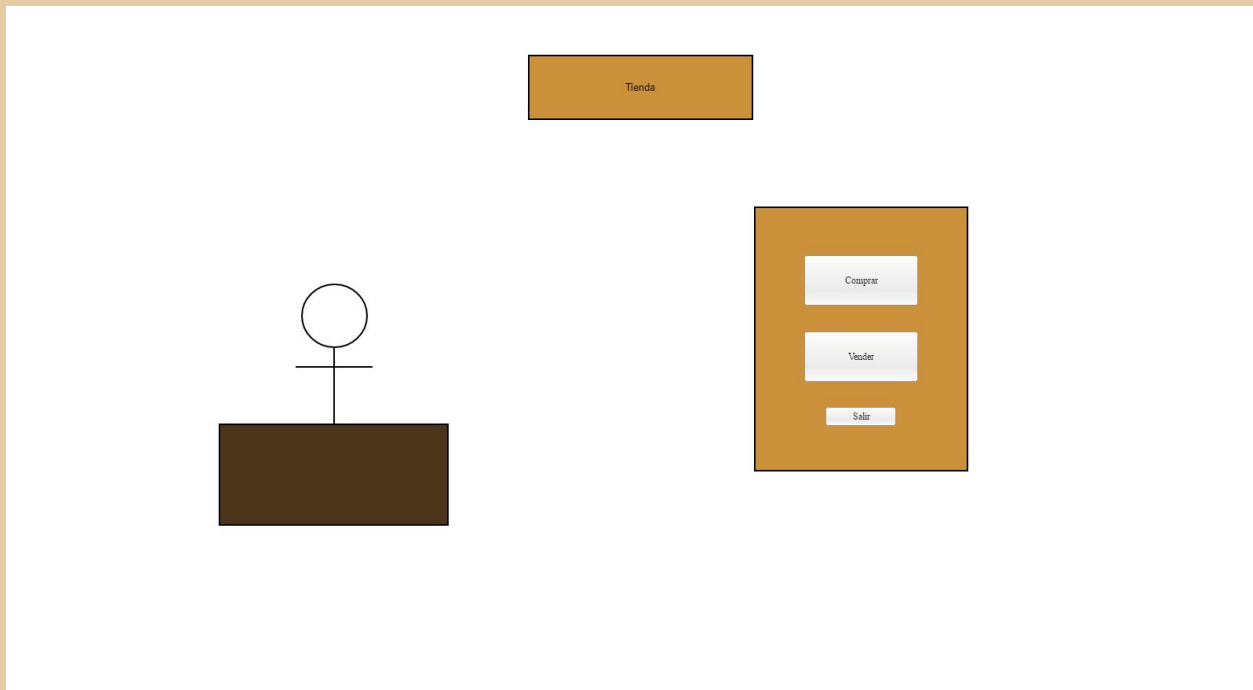
En juego:



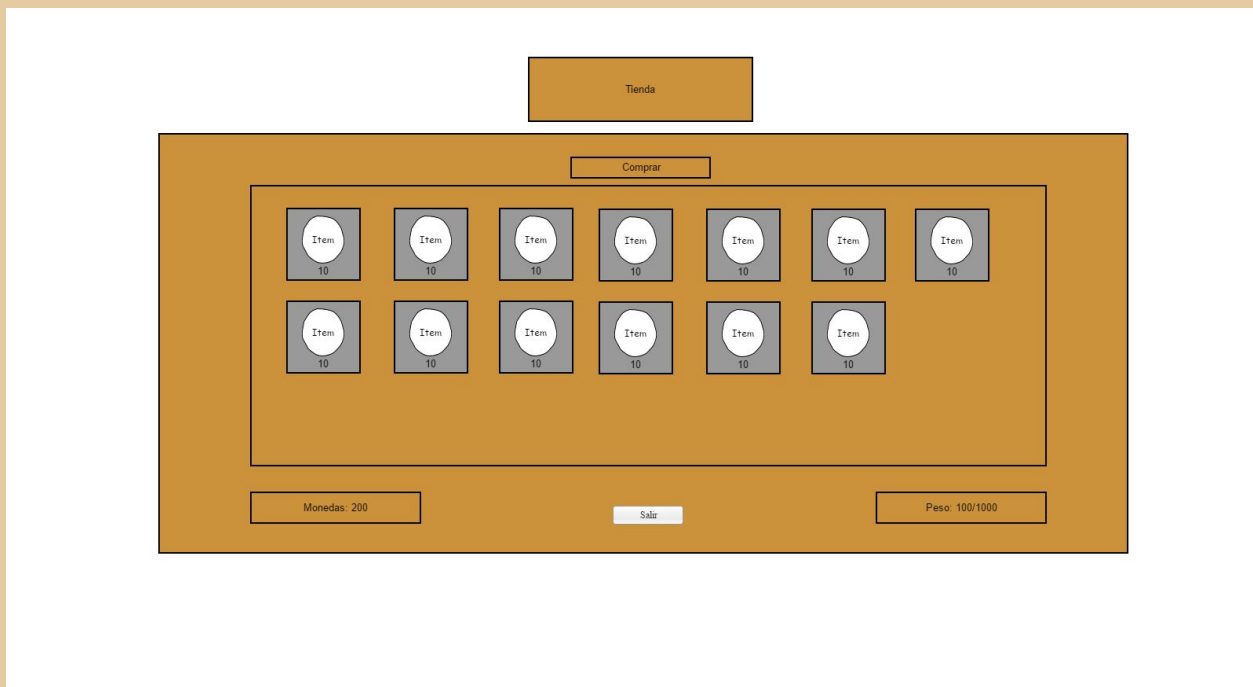
Inventario:



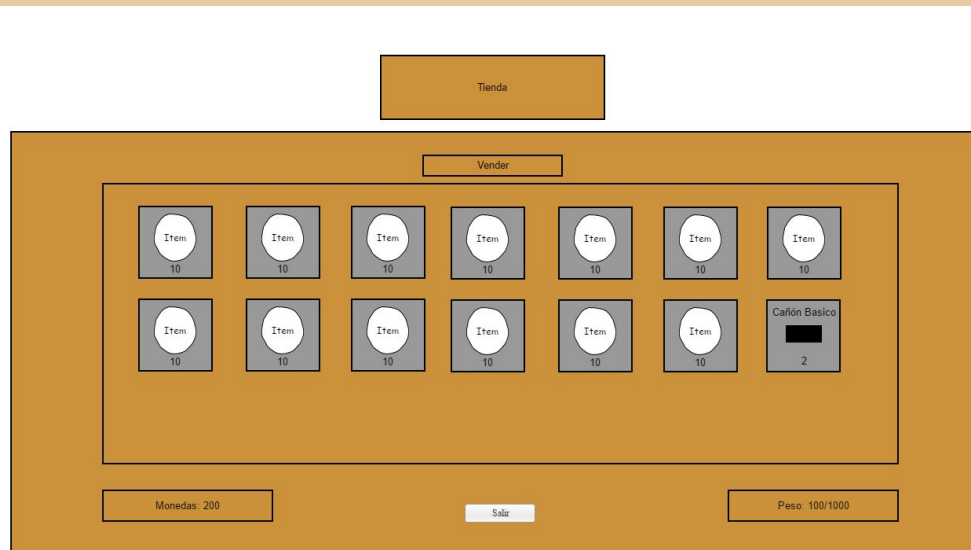
Tienda:



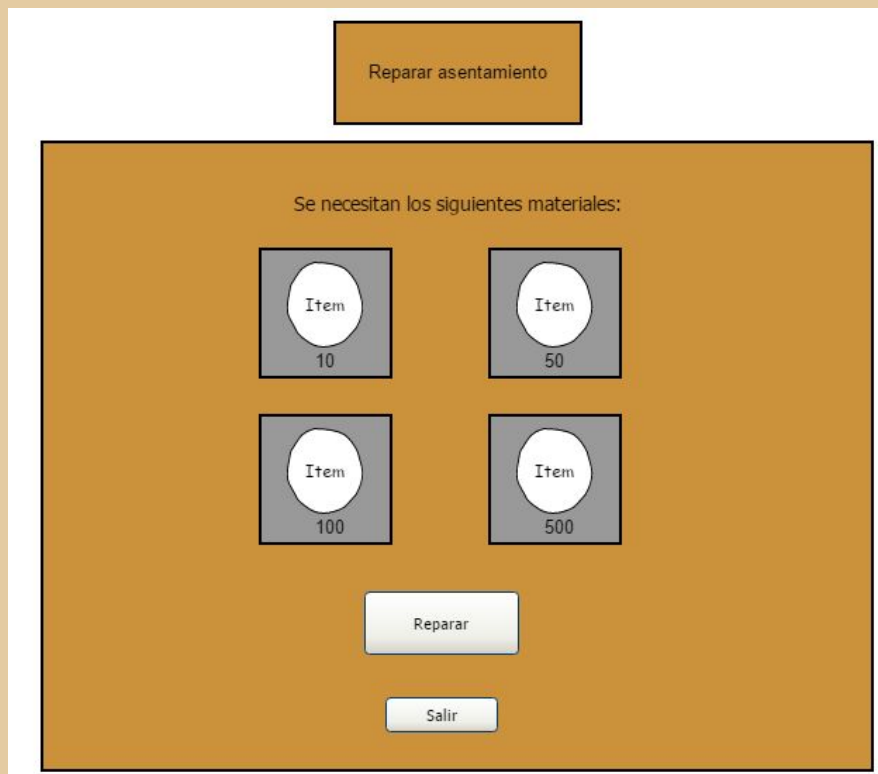
Comprar:



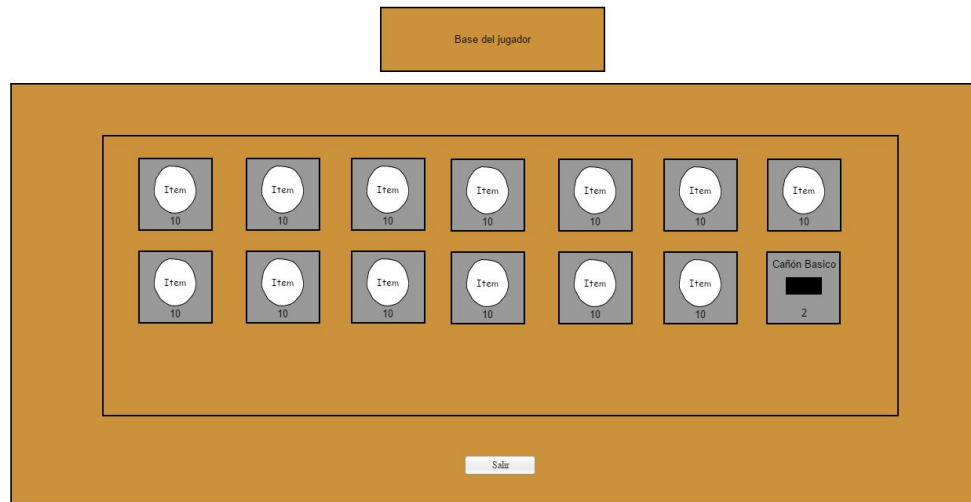
Vender:



Reparar base:



Base del jugador:

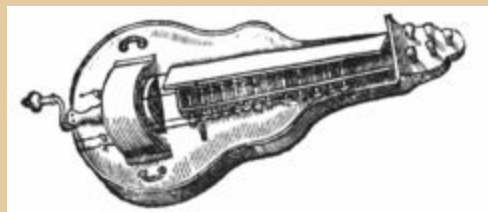


Audio y música

Al iniciar el juego, en el menú principal, se oirá una música acústica y animada, con estilo pirata, es decir instrumentos como una Concertina, similar al acordeón.



Otro instrumento que se utiliza para componer la música de esta época es la zanfona.



Para el juego, se oirá sólo el sonido de olas y algunas gaviotas, con tal de hacer sentir al jugador como si estuviera navegando los mares. Al momento de entrar en combate sonará una música instrumental intensa, con un tempo rápido y emocionante para darle vida al combate y los cañones emitirán un sonido de explosión cada vez que sean disparados.

Al entrar a una tienda, sonará una canción similar a la del menú principal, junto con los efectos de sonido de la interfaz gráfica.



Referencias

La idea del juego junto con las mecánicas de navegación fueron basadas en *Legend of Zelda: The Wind Waker* Para Gamecube y *Wii U*.

Desarrollado y publicado por Nintendo, dirigido por Eiji Aonuma.



Las mecánicas antes mencionadas fueron mezcladas con el sistema de mejoras y combate de Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto para Game Boy Advance, Nintendo DS y PlayStation Portable.

Desarrollado por Griptonite Games y Amaze Entertainment, publicado por Buena Vista Games

