



## Documento del Juego

| Abreviaturas |                                   |    |                         |
|--------------|-----------------------------------|----|-------------------------|
| UAB          | Universitat Autònoma de Barcelona | ES | Enginyeria del Software |
|              |                                   |    |                         |

| Historial de Revisiones |               |          |          |
|-------------------------|---------------|----------|----------|
| Version                 | Date          | Comments | Autor    |
| 1.0                     | 08-Abril-2019 | Sprint 1 | G43-2-02 |
| 2.0                     | 29-Abril-2019 | Sprint 2 | G43-2-02 |
| 3.0                     | 12-Mayo-2019  | Sprint 3 | G43-2-02 |
| 4.0                     | 26-Mayo-2019  | Sprint 4 | G43-2-02 |



## Índice de contenidos

|   |              |   |
|---|--------------|---|
| 1 | Introducción | 3 |
| 2 | Personajes   | 4 |
| 3 | Historias    | 5 |

## Índice de figuras

|   |                          |   |
|---|--------------------------|---|
| 1 | Logo del juego . . . . . | 3 |
|---|--------------------------|---|

## Índice de tablas

## 1 Introducción

La idea es una especie de Escape Room. Los jugadores tendrán que ir pasando pruebas por cada habitación que se encuentren (niveles). Al pasarse la prueba, podrán acceder a la siguiente pantalla.

En las habitaciones puede haber aleatoriamente objetivos “bonus” que al conseguirlos permitirán al jugador saltarse niveles o conseguir pistas, reducir el tiempo final de la prueba, etc.

Habrà pruebas contrarreloj aleatoriamente que obligarán al jugador a pasarla en el tiempo establecido. En caso de no conseguirlo, la partida terminará y deberá empezar de nuevo.

El ranking va por tiempo y nivel conseguido. Las puntuaciones serán individuales, pero se almacenarán de forma online, es decir, todo el mundo podrá ver los resultados de los demás.

El progreso de los usuarios no se perderá, es decir, la próxima vez que vuelvan podrán continuar por donde lo dejaron.

El juego es individual. No puedes morir, a menos que te encuentres en una sala contrarreloj.

En el juego existirá el rol de administrador que permitirá gestionar los niveles y administrar las cuentas, con privilegios extras.



Figure 1: Logo del juego



## 2 Personajes

En el juego solo habrá un tipo de personaje, que será el jugador. Dado la clase de juego que es no es necesaria la inclusión de variantes.

### 3 Historias

Se han recogido todas las necesidades para llevar a cabo el desarrollo.

- El usuario se conectará al sistema mediante un usuario y una contraseña.
- Para pasar de nivel los usuarios deberán completar los objetivos del nivel.
- El juego tendrá un ranking que se podrá consultar desde internet.
- En las habitaciones se podrán encontrar objetivos “bonus” que ayudarán al usuario a pasarse los niveles o acceder a los siguientes.
- En algunos niveles aparecerán pruebas contrarreloj que obligarán al usuario a pasarlo en tiempo o serán eliminados automáticamente.
- Si el jugador es eliminado, deberá volver a empezar la partida desde el principio.
- El juego tendrá los roles de administrador y de jugador normal.
- El administrador podrá crear y editar nuevos mapas.
- El administrador podrá modificar la contraseña del usuario.
- El administrador podrá eliminar la cuenta del usuario.
- El administrador podrá modificar el ranking de los usuarios.
- El usuario puede modificar o eliminar sus datos de la cuenta.
- El sistema se encargará de gestionar todo lo relacionado con el juego (rankings, cuentas, etc).
- El sistema será el encargado de generar los mapas aleatoriamente y sus propiedades (habitaciones, pruebas contrarreloj, etc).
- Habrá cierta cantidad de mapas de cada dificultad, que serán seleccionados por el sistema de forma aleatoria.
- El sistema gestionará los niveles de menor a mayor dificultad.
- El administrador podrá ver el estado de los usuarios online (jugando, esperando, etc).
- El administrador podrá crear cuentas nuevas.
- El jugador puede continuar la partida por donde la dejó.
- El sistema se encargará de guardar el estado de la partida del usuario.
- El jugador podrá empezar una partida nueva.
- El jugador podrá borrar una partida existente.
- En la pantalla se mostrarán los bonus obtenidos anteriormente.
- En la pantalla se mostrará si el jugador está en una pantalla contrarreloj.
- En cada turno del jugador, este podrá ver una pantalla con las posibles acciones que puede realizar (menú de movimientos).

- El jugador podrá guardar la partida manualmente.
- El jugador tendrá en el menú la opción para salir del juego.
- El jugador tendrá en el menú la opción para volver al menú principal.
- El jugador tendrá en el menú la opción para modificar sus ajustes.
- El jugador tendrá en el menú la opción para ver los rankings.
- El jugador tendrá en el menú la opción para empezar una partida nueva.
- El jugador tendrá en el menú la opción para gestionar sus partidas existentes.