



Universidad Técnica Federico Santa María
Departamento de Informática
Seminario de Desarrollo de Software



Transchantiago

Game Concept

Alumno:

Erich Raddatz A.
2273052-5
José Miguel Tobar
2273012-6
Francisco Riveros
2273036-3
Marcelo Salazar
2273045-2
Cesar Hernandez
28 de Marzo de 2008

Profesor:

Fecha de Entrega:

High Concept

Transchantiago nunca fue tan rápido. Demuestra ser el rey de los recorridos y combate a los enemigos amarillos, en una lucha frenética por el poder de las calles en Chantiago City.

Plataforma

La plataforma de destino serán dispositivos de telefonía móvil, con soporte para aplicaciones J2ME, MIDP 2.0/CLDC 1.1

- Equipo de prueba: Nokia 5300
- Características Importantes:
 - Pantalla: 240x320 pixeles, 256K colores
 - Heap Size: 2 Mb
 - Max jar size: 1 Mb

Genero

Carreras.

Público Objetivo

El publico objetivo será personas mayores de 12 años, principalmente varones, que gusten de los juegos de carrera.

Introducción

Transchantiago es un juego de carreras en tercera persona para dispositivos móviles, donde tomas el control de una micro para realizar tu recorrido a tiempo, sorteando diversos obstáculos y enemigos que intentaran evitar que logres tu objetivo.

Trasfondo

Transchantiago será desarrollado en J2ME, y utilizara la herramienta de desarrollo J2ME polish. Además, como este proyecto se realizará con fines académicos, y no comerciales, no se requiere un pago de licencias.

Esta aplicación posee cierta semejanza al popular juego "crazy taxi", en donde el jugador debe recoger un pasajero y llevarlo a su destino en un tiempo determinado. La principal diferencia es que en Transchantiago el recorrido viene dado, mientras que en crazy taxi el jugador elige el que estime conveniente. Además, en crazy taxi el objetivo del jugador es recolectar la mayor cantidad de dinero, antes que se acabe el tiempo, en Transchantiago el objetivo es realizar un recorrido dado obteniendo una recaudación mínima solicitada.

Descripción

El jugador estará al mando de un bus del sistema de transporte público Transantiago. El jugador debe realizar un recorrido dentro de un tiempo dado, y además, debe obtener una recaudación mínima en dicho recorrido.

Existen diferentes tipos de pasajeros, cada uno realiza un aporte diferente a la recaudación, y se diferencian por el color de su vestimenta:

Tipo	Aporte	Color
Pingüino	130	Azul
Normal	350	Verde
Asaltante	-1000	Rojo

Además, para lograr su objetivo, el bus deberá esquivar otros buses y hoyos en el camino.

La primera etapa tendrá un tiempo suficiente para que el jugador pueda llegar a la meta con un gran número de fallas, además se le exigirá una baja recaudación de dinero. A medida que las etapas avancen, éste tiempo se irá reduciendo, por lo que el jugador deberá esquivar con más habilidad los obstáculos, a su vez, se incrementará la recaudación solicitada. Por otro lado, los recorridos para cada etapa estarán definidos y serán únicos para cada una de ellas, como también, cada una de estas estará disponible siempre cuando el jugador haya superado las anteriores.

Además, existirán distintos niveles de dificultad, ellos se distinguen por el tiempo dado y recaudación solicitada para el recorrido.

Por último, habrán peatones que cruzarán la calle. Si uno de estos es atropellado el juego se termina inmediatamente.

Características Claves

- Gráfica en 2D
- Las micros amarillas tendrán IA, por lo que seguirán caminos distintos en cada oportunidad, intentando bloquear el paso del jugador.
- La cantidad de pasajeros y su tipo será aleatorio e independiente de cada paradero.
- La velocidad con que los peatones cruzan la calle será aleatoria.
- Los hoyos del camino se ubicarán aleatoriamente.
- Se incluirá publicidad dentro del juego.

Arte Conceptual

