

# **Diseño y Desarrollo de Videojuegos 2015**

## **UTN- FRRe**

### **Documento de Diseño - “Captura la escultura”**

#### **Integrantes:**

- Kuzek, Lucas.
- Portillo, Marcos.
- Zubieta, Manuel.

# Revisiones

Versión	Fecha	Autores	Cambios
1.0	25/09/2015	Equipo	primer borrador

# Resumen del juego

## Concepto del juego

Este es un juego de rol Online que utiliza realidad aumentada y una API “nombre” que contiene información sobre las esculturas de la ciudad de Resistencia (Chaco), el mismo tiene una historia de fondo en la cual existen 2 bandos diferenciados que quieren hacerse con todas las esculturas existentes.

A grandes rasgos, el juego consiste en tratar de conquistar todas las esculturas existentes, para esto los jugadores deberán primero localizarlas en el mapa y capturarlas mediante la aplicación móvil utilizando realidad aumentada.

## Género

Realidad Aumentada, Videojuego multijugador masivo en línea de narrativa abierta.

## Público Final

El juego está dirigido a personas de cualquier género amantes de las esculturas, preferentemente mayores de 12 años ya que se necesitan ciertos conocimientos para desenvolverse en el juego como el manejo de aplicaciones móviles, realidad aumentada.

## Alcance del Proyecto

El proyecto incluye el diseño del juego, el diseño gráfico y un prototipo funcional web para el manejo de cuentas, consulta de rankings y más funcionalidades. También una aplicación móvil para la exploración del mapa y captura de esculturas.

## Look and Feel

El juego es de tipo 3D, ya que se utiliza Vuforia (una librería de realidad aumentada) para capturar las distintas esculturas existentes en el juego. El escenario donde se desarrolla la historia podrán tener algún decorado o distinción especial que identifique a la ciudad de Resistencia (Chaco), pero

principalmente la pantalla principal del juego constará de un mapa de la ciudad obtenido de la API de Google Maps.

### Número de Niveles

El juego no contará con diferentes niveles en cuanto a la escenografía o a la dificultad del juego, pero si cada jugador a medida que el juego transcurre en el tiempo aumentará su nivel de experiencia (sistema de puntos de experiencia) que le darán ciertas ventajas o facilidades como por ejemplo contar con mas y mejores armaduras para proteger sus esculturas o mas y mejores armas para obtener esculturas capturadas por una logia rival.

Por cada hora del juego que transcurra al equipo en poder de una escultura se le darán 5 puntos de experiencia y cada jugador perteneciente a ese equipo se le otorgarán 3 puntos de experiencia.

Los puntos de experiencia además determinarán la posición rankeada de los equipos y de los jugadores individualmente.

### PlayedCharacters

Cada jugador constituirá un personaje por sí mismo, además de esto no entrarán en acción otros personajes. Cada jugador poseerá un set de armaduras y armas, las cuales se le otorgaran a medida que aumente su nivel.

### Non PlayedCharacters

N/A

## **Jugabilidad**

Una vez que el jugador inicie sesión en el juego por primera vez deberá elegir a qué logia pertenecer de los dos disponibles (Illuminati u Opus Dei).

Hecho esto el jugador podrá comenzar a recorrer la ciudad de Resistencia en busca de las esculturas, para esto el jugador contará en pantalla con una mapa de la ciudad que le indicará su posición actual y que también mostrará donde se encuentran las esculturas que ya fueron capturadas por los

miembros de su logia. Las esculturas no capturadas por el clan no se mostrarán en el mapa.

Una vez que el participante se encuentre en las coordenadas de la escultura podrá capturarla para su clan utilizando realidad aumentada.

Si la escultura encontrada no pertenece a ninguna logia o ya fue capturada pero no posee armadura, podrá ser capturada sin problemas por el jugador, en cambio si esta pertenece a alguna logia y posee armadura el jugador podrá capturarla solo en el caso de que utilice un arma de mayor nivel q la escultura o una combinación de armas de nivel inferior que juntas superan al nivel de la armadura.

Tanto las armas como las armaduras se le irán otorgando al jugador a medida que este suba de nivel, siendo estas de un único uso. Se otorgarán de la siguiente manera: Si el jugador alcanza el nivel 3 de experiencia se entregarán, 1 arma de nivel 1, 1 arma de nivel 2 y una de nivel 3. Y de la misma forma para las armaduras. Y así se irán incrementando la cantidad de esta misma forma a medida que cada jugador avance de nivel.

## **Mecánica**

### Objetos

En este juego los únicos objetos serán las esculturas de arte distribuidas en la ciudad de Resistencia.

### Enemigos

En el juego además de las rivalidades entre clanes no existirá otro tipo de enemigo.

### Acciones

La principal acciones del jugador serán desplazarse físicamente a través del mapa de la ciudad y capturar las esculturas una vez que se encuentre en la posición correcta.

# Historia del juego

Desde el comienzo de la historia distintas sociedades secretas han sido partícipes de sucesos en la humanidad, en la mayoría de los casos interviniendo en forma independiente una de otra. A partir de la época victoriana, dos de las más grandes (Illuminati y el Opus Dei) se han visto enfrentadas en el dominio y la custodia del arte, sosteniendo distintos conceptos del mismo en cuanto a su existencia y su divulgación.

Los illuminati perciben la belleza del arte como resultado de la aplicación de dones humanos, provistos por la perfección de la evolución, dicho resultado es de orden universal y por lo tanto debe darse a conocer a todo el mundo, son los abanderados del arte al aire libre, presente en el contexto social cotidiano.

El Opus Dei a diferencia de la logia anterior percibe al arte como un regalo divino, fruto de la perfección de Dios en la creación del hombre, no todos los hombres son dignos de apreciar tales dones y por lo tanto su acceso debe ser restringido a los elegidos.

La influencia de cada sociedad está sujeta a la posesión de esculturas, permitiéndole alcanzar sus objetivos como grupo organizado.

Hasta el día de hoy estas dos logias siguen siendo las de mayor poder e influencia mundial en el enfrentamiento, sin embargo nuevos grupos de aficionados surgen para hacerse con el control y la custodia de las esculturas existentes en el mundo.

# Diagramas de flujo de pantallas