

Codeanim

Revision: 0.0.1

Documento escrito por:

Andrés amavizca Rodríguez

Carlos Adán Salas González

René Sestier Castro

Eunice Andrea Villa Velásquez

Eduardo Castro López

Francisco Javier González

Mónica Lara Ramos

[Overview](#_yj5nhqp5cf0j)

[Tema / Escena / Genero](#_5s48wntac2es)

[Mecánicas principales](#_uzq23hfhdv6e)

[Plataformas Target](#_kvz0cxkhwt0s)

[Modelo de monetización](#_421ijgnpyvmc)

[Alcance de proyecto](#_rdb2xo3rjh0s)

[Influencias](#_155cm8v36jpc)

[- Pokemon](#_c6nxu1rzd2cc)

[- Pokemon Go](#_ssiemceczw16)

[Pitch de elevador](#_337xnergkz1b)

[Descripción del proyecto:](#_z7oe7x50rpf3)

[Descripción detallada del proyecto](#_exbmsy55zuvb)

[¿Que diferencia el proyecto?](#_s4h84uy3suza)

[Mecánicas principales detalladas](#_a8x4s87df6uk)

[- Búsqueda de targets](#_jyik8zbcjcio)

[- Información de los pokémon vía audio.](#_y46mn9zee60t)

[Jugabilidad](#_6pmf08ssy6y0)

[Jugabilidad resumida](#_ejtq4v6r30ui)

[Jugabilidad Detallada](#_cl69l94amjmx)

[Assets necesarios](#_6m1256af7s3j)

[- 2D](#_1wb69txjqarm)

[- 3D](#_xdk2cy4n4ovn)

[- Sonidos](#_f8xx8iwg5gs9)

[- Codigo](#_ky1qxs88utre)

[- Animaciones](#_isk96p5euy3r)

[Calendario de actividades](#_kmt9zaowjejr)

[- Desarrollo de producto alpha](#_r3fjjzh8krjg)

[- Desarrollo de producto beta](#_j584764hn4bz)

[- Debuggeo del producto](#_lbj31oz0xb3v)

# Overview

## Tema / Escena / Genero

- Tema: Pokemon

- Escena: Vida real y digital

- Genero: Aventura, MR, informativo

## Mecánicas principales

- Buscar en la vida real imágenes que funcionan como pistas de presencia pokemon y activar el visor pokémon para visualizarlos y adquirir información de ellos.

## Plataformas Target

- Smartphone con sistema operativo Android por encima de 6.0.

## Modelo de monetización

- Debido a que los derechos de Pokémon pertenecen a Game Freak y no se tiene el permiso de usarlos no puede monetizarse este proyecto.

El juego debe declararse como un proyecto sin fines de lucro que utiliza las creaturas resguardadas por el derecho de autor de Game Freak.

## Alcance de proyecto

- Tiempo de desarrollo

- El tiempo de desarrollo se estima que será en 3 semanas para realizar una aplicación funcional hasta su primera iteración.

- Tamaño del equipo

- Equipo de programación

- Miembros:

- Andres Amavizca

- Carlos Adán Salas González

- Francisco Javier González

- Generan código capaz de dotar de un comportamiento adecuado al producto

- Equipo de diseño

- Miembros:

- René Sestier Castro

- Andrea Villa Velasquez

- Mónica Lara Ramos

- Generan modelos, texturas y animaciones para funcionar como contenido visual dentro de la aplicación.

- Equipo de audio

- Miembros:

- Eduardo Castro Lopez

- Andrea Villa Velasquez

- Busca y produce música y efectos sonoros para aumentar la inmersión del juego.

- Graba audios que explican brevemente el contexto del pokemon

-Costos: Los equipos son conformados por estudiantes, no titulados que no disponen de un sueldo

- Licencias

- Vuforia $1,907.88 mx

- Unity $ 481.88 mx

- Maya $2,393.13 mx

- Substance Painter $ 383.64 mx

- Hardware

- smartphone con sistema android varia

- Cardboard $110.06 mx

- Computadora de desarrollo varia

- Otros costos

- Gasolina $1,600 mx

- Electricidad $ 600 mx

- Coste total

- Equipos de desarrollo $29,400.00 mx

- Licencias $5,166.53 mx

- Hardware $ 110.06 mx

- Costos adicionales $2,200.00 mx

------------------------------

Costo total $36,876.59 mx

## Influencias

### - Pokemon

- Televisión y Juegos

- El juego en un principio se basa en las criaturas presentadas por la compañía Game Freak, llamadas “Pokémon”. Se usa unos cuantos ejemplares de estos como objetivos del juego.

### - Pokemon Go

- Juego

- Un juego no canónico de Pokemon realizada en colaboración con Niantic, donde se maneja la misma idea principal que el juego original: Buscar a los pokemons, pero con el giro de tener que buscarlos en la vida real. Utilizando este giro intentamos hacer una versión más coherente en relación creatura-escenario.

## Pitch de elevador

En la actualidad los jóvenes han remplazado los juegos físicos al aire libre por juegos virtuales en la comodidad de casa, provocando sobrepeso u obesidad debido a la carencia de movimiento que estos piden en relación al antiguo entretenimiento.

Sabiendo que los jóvenes se decantan por los juegos virtuales, hemos creado el juego Pokévision. Una aplicación en cual se deben de buscar criaturas ya bien conocidas desde hace generaciones: Los pokémon, con la singularidad de que es necesario buscar en diversos lugares físicos para encontrar dichas criaturas.

## Descripción del proyecto:

Pokévision es una aplicación de realidad mixta basada en los juegos de Pokémon e inspirada por Pokémon Go, el objetivo del juego es encontrar marcadores en la vida real que puedan ser pistas de pokémon cercanos, encontrarles y aprender un poco sobre ellos.

## Descripción detallada del proyecto

Pokévision es una aplicación de realidad mixta que se basa en los juegos de Pokémon, inspirado en la mecánica de juego de Pokémon Go para teléfonos móviles. El objetivo de la aplicación es, mediante marcadores ubicados en diferentes lugares de la vida real, tales como fuentes, árboles, etc. encontrar pokémon, poder visualizarlos y obtener información sobre ellos.

Solo aparecerán unos cuantos pokémon de inicio, éstos representando diferentes partes(los marcadores) y tipos. Los marcadores coinciden en algo con los pokémon que se visualizarán en cierto lugar. Al encontrarlos se verá una animación de cuando aparecen y estarán en estado de descanso mientras escuchamos su información.

Se nos da a conocer la información a través de audio pre-grabado, donde se nos explicará el tipo de pokémon, su natividad y su hábitat salvaje.

# ¿Que diferencia el proyecto?

- Esta pensada para funcionar con MR, los juegos actuales de pokemon no utilizan VR

- Utiliza audios para explicar la información de cada criatura.

## Mecánicas principales detalladas

### - Búsqueda de targets

- El juego se basa en la búsqueda de carteles que se pudiese pensar son pistas que muestra la presencia cercana de un pokémon.

- <How it works>

/Describe in 2 Paragraphs or less/

### - Información de los pokémon vía audio.

- Se otorga información del pokémon a mostrar en pantalla

mediante audio.

- <How it works>

/Describe in 2 Paragraphs or less/

# Jugabilidad

## Jugabilidad resumida

La jugabilidad de Pokévision se basa en la búsqueda de targets y activar el pokévisor para visualizar a los pokémon.

## Jugabilidad Detallada

Dentro de una búsqueda de marcadores ubicados en objetos de la vida real, correspondientes a hábitats diferentes de los pokémon, se debe prender la app de pokévisor para visualizar los diferentes pokémon que salen por área.

Una vez mostrado el pokémon del área, se nos dará a conocer información del mismo mediante un audio.

Cada quién puede ir moviéndose y visualizando diferentes marcadores para explorar y conocer más pokémon dentro de la aplicación. El propósito es dar a conocer la información y aprender de estos mismos.

# Assets necesarios

## - 2D

- Texturas

- Texturas de ambiente

- Texturas de Pokémon

## - 3D

- Lista de personajes

- Metapod

- Geodude

- Jigglypuff

- Gastly

- Haunter

- Gengar

- Natu

- Wobbuffet

- Exeggcute

- Electrode

- Voltorb

## - Sonidos

- Lista de sonidos ambiente

- Música de pokémon fantasma (spooky).

- Sonidos de personajes

- Llantos de pokémon

- Todos los pokémon

- Sonidos de pokedex

- SFX

- Analisis de pokémon

- Descripción de pokémon

## - Codigo

- Scripts del personaje

- Alternancia de modo visor / camara

- Scripts ambientales

- Administrador de animaciones

- Scripts de personajes no jugables

- Alternancia de estadisticas

## - Animaciones

- Para cada Pokemon, una animación de spawn y una animación de idle.

# Calendario de actividades

### - Desarrollo de producto alpha

- 11 dias

- Creación de pokemones de al menos 1 tipo

- Sistema funcional de sector del tipo de pokemon

- Integración de audios para el tipo de pokémon usando de prueba

- Búsqueda de errores dentro de la aplicación

- Corrección de los errores del producto alpha

### - Desarrollo de producto beta

- 3 dias

- Creación del resto de pokemons

- Integración de pokemones en el sistema

- Integración de audios para el resto de pokémon

- Localizar pokemones.

### - Debuggeo del producto

- 7 dias

- Búsqueda de errores del producto

- Corrección de errores de implementación

- Exportación del producto en formato APK para su lectura en productos android varios