

PROPOSAL

[Gerard Torras Moliné]
[Javier Sagalés Coronas]
[Martí Guillot Torrodà]
[Damián López Gutiérrez]
[Sergi Segarra Garrucho]
[Oscar Garcia Subirana]

[Diseño de juegos I] | [20/11/2018]

ÍNDICE:

	PÁG.
1. Carta aleatoria	3
2. Título	3
3. Plataforma	3
4. Género y nicho	3
5. Cliente y público objetivo	3
6. Presupuesto y/o fecha de entrega	3
7. Modelo de negocio	4
8. Competencia	4
9. Cámara, principales mecánicas y controles	5
10. Historia	6
11. Modos de juego	7
12. Niveles, personajes y mockups	8
13. Lenguaje de programación, inteligencia artificial	17
14. Concept art	18

1. Carta aleatoria:

Con motivo de haber seleccionado “Advergaming TecnoCampus” como carta aleatoria, y entendiendo esto como una oportunidad de imagen y conocimiento para nuestro grupo de trabajo, hemos llegado a la conclusión de pivotar nuestras opciones, rehaciendo por completo el concepto de video juego presentado previamente. Por lo tanto, nos encontramos con una nueva historia, nuevas características y un público objetivo distinto.

2. Título:

TecnoCampus: The Game

3. Plataforma:

Centrado en una única plataforma (dispositivo móvil). Disponible tanto en **Android** como en **IOS**.

4. Género y nicho:

Conjunto de puzle, acción y ritmo. Compuesto por rápidos mini juegos de los cuáles, algunos estarán limitados por un corto plazo de tiempo.

5. Cliente y público objetivo:

El objetivo es llegar a aquellos futuros estudiantes que deseen conocer de una forma divertida, los factores universitarios y/o empresariales que TecnoCampus les muestra. Por otro lado, también está pensado para actuales estudiantes y para aquellos padres que deseen conocer de una manera entretenida, todo lo relacionado con las instalaciones donde estudian sus hijos.

A nivel sociométrico, enfocado tipos de jugadores que buscan ir avanzando por los distintos niveles tanteando nuevos retos y para aquellos que desean descubrir a modo de inmersión, todos las zonas y recompensas que se incluyen.

6. Presupuesto y/o fecha de entrega:

Al disponer de una herramienta de marketing y comunicación que TecnoCampus nos ofrece, el presupuesto irá a cargo de la institución, quien nos dedica sus recursos tecnológicos, instalaciones y conocimientos para la creación del videojuego durante un plazo máximo de 10 semanas.

7. Modelo de negocio:

El objetivo de esta propuesta no es lucrarse económicamente, por lo que no existe un modelo de negocio. Sin embargo, no descartamos la posibilidad de recibir una imagen colectiva, así como de recibir el máximo conocimiento posible durante nuestro tiempo de trabajo.

8. Competencia:

▪ *3 Brillantes:*

WarioWare: Forma parte de nuestra referencia principal en cuanto a sus mecánicas de juego. Se trata de mini juegos muy llanos, pero a su vez rápidos y amenos de completar.

Dumb Ways To Die: Se trata de un video juego que tiene el grado de simpleza necesario para volverse adictivo. Sin embargo, refuerza un mensaje positivo de seguridad recurriendo al entretenimiento.

America's Army: Como producto advergaming, su objetivo es enseñar a los jóvenes el funcionamiento de las fuerzas armadas realizando distintas pruebas a modo de entrenamiento. A nivel conceptual, nos gusta la idea en la que llevan a cabo su propósito y la forma de mostrar su organización aplicado a un video juego.

▪ *3 Nefastos:*

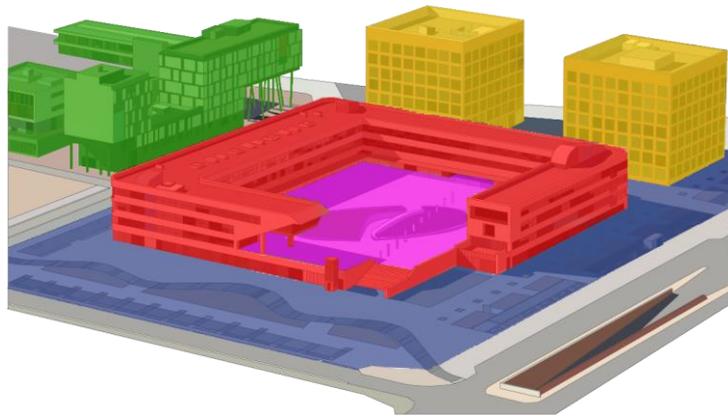
Una nit a la uni: Consideramos que este video juego no alcanza su meta a la hora de persuadir al usuario para entrar en la universidad que publicitan (*UB*), debido a que los puzzles son demasiado largos y pueden ser tediosos para el jugador.

Pepsiman: Creemos que el videojuego incita al espectador a comprar su refresco a modo de imagen publicitaria, aunque sin ofrecer razones para hacerlo.

Doritos Crash Course: Tanto sus mecánicas de juego, así como su imagen gráfica, no incluyen referencias visuales de la propia marca mientras el usuario juega.

9. Cámara, principales mecánicas y controles:

Cámara: El menú principal desde el que se podrá acceder a las distintas zonas del juego corresponde al mapa general de la universidad en vista 2.5D isométrica. En ella, se facilita al jugador la selección de las distintas zonas que quedarán resaltadas por distintos colores.



Menú principal de selección de área

Una vez dentro de cada zona, el jugador podrá ver una sala con diferentes puertas en una vista 2D lateral pura y movimiento estático simple, aunque esta podrá ser móvil, si la desplazamos con el dedo hacia los lados, con el fin de ver el resto de puertas disponibles. Por otro lado, La cámara varía en los diferentes mini juegos, resumidas en dos opciones: Top Down perspectiva y lateral pura, siendo de movimiento estático y/o móvil dependiendo del mini juego.

Principales mecánicas y controles:

- **Tap:** el jugador, pulsando la pantalla en zonas concretas o encima de objetos podrá interactuar con ellos.
- **Drag and Drop:** al seleccionar un objeto tocándolo en pantalla, el jugador podrá mantenerlo seleccionado y arrastrarlo con tal de realizar diferentes acciones.
- **Swipe:** Se trata de un movimiento de arrastre usando el dedo por la pantalla en una dirección determinada, el jugador podrá realizar diferentes movimientos en los mini juegos, o seleccionar las distintas puertas que aparecen dentro de las diferentes áreas de selección de nivel.
- **Hold and Release:** mantener pulsada la pantalla en ciertas partes comportará una acción de los objetos en pantalla controlados por el jugador.

- **Zoom-in / Zoom-out:** podremos aumentar o disminuir el tamaño de los objetos en el juego, haciendo pinza con los dedos pulgar e índice de la mano.



Mapa de control de acciones

10.Historia:

Te encuentras a principios de abril del 2019, hoy es jornada de puertas abiertas en la TecnoCampus y tu ubicación se concentra en la misma entrada principal de la universidad. Desde hace ya días que te sientes algo impaciente por conocer más detalles acerca de tu futura educación universitaria, por eso, en este día tan señalado, se ha dado vía libre a futuros alumnos para que visiten las diferentes instalaciones del recinto.

Justo antes de iniciar la entrada al campus, recibes a modo de información una guía donde puedes ver un mapa completo de todos los edificios que forman la institución y visto desde arriba, en ese momento, te das cuenta que, a modo visual, se dibuja el logo de la TecnoCampus sobre los edificios centrales.

Junto con el mapa, puedes ver también una breve descripción de lo que encontrarás en cada uno de los edificios:

- **Plaza:** esta es la zona que tienes justo delante, en ella se celebran diferentes eventos culturales y próximo a la misma, se encuentra un servicio de cafetería/restaurante.

- **Edificio TCM1:** compruebas que corresponde al área de ingeniería, de ciencias sociales y de la empresa, con acceso a las aulas que tienen relación con la gran mayoría de grados universitarios. Además, observas que también se encuentra la entrada a la biblioteca.
- **Edificios TCM2-TCM3:** estos dos edificios, pertenecen al área del parque empresarial, donde se ubican distintas empresas con el apoyo y asesoramiento de TecnoCampus, además de encontrarse el auditorio.
- **Edificio TCM5:** la instalación corresponde con la entrada al parking, una cancha de baloncesto y el paseo marítimo.
- **Edificio TCM6:** por último, compruebas que el bloque tiene relación con el área de ciencias y la salud.

Es en este momento, donde comienza tu hazaña en un mundo nuevo por conocer. Explora todas y cada una de las ubicaciones que TecnoCampus te ofrece. Experimenta con una amplia variedad de divertidos mini juegos que te ayudarán a relacionar de una manera fácil y rápida lo que te ofrece cada una de las instalaciones. Consigue todas y cada una de las recompensas que podrán ser canjeadas por increíbles premios.

Logra finalizar todos los distintos retos que TecnoCampus: The Game te ofrece, y recibe como galardón final, una plaza virtual para cualquiera de los grados universitarios a tu elección.

11.Modos de juego:

Modo historia (Offline, un jugador): Mediante la narrativa, el usuario tendrá acceso a cualquiera de las 5 áreas representadas por cada una de las instalaciones. Una vez seleccionada la zona deseada, en una primera partida tan solo dispondrá de un mini juego habilitado, sin embargo, a medida que vaya superando las distintas pruebas, podrá desbloquear todos y cada uno de los niveles.

Modo arcade (Offline, un jugador): Una vez superado cada uno de los mini juegos, este quedará desbloqueado en un modo de juego distinto, para que el jugador pueda repetirlo tantas veces desee, ya sea para conseguir una puntuación más alta y/o batir su récord preestablecido, o simplemente para ver de qué otras maneras pueden ser resueltos los puzles.

Por cada nivel superado, el usuario recibirá de entre una y tres estrellas, en relación a la puntuación conseguida, y dependiendo del número de estrellas acumuladas, el jugador, podrá canjearlas por distintos cupones dentro de TecnoCampus, ya sea por descuentos en la cafetería, más créditos de impresión, horas de parking, etc.

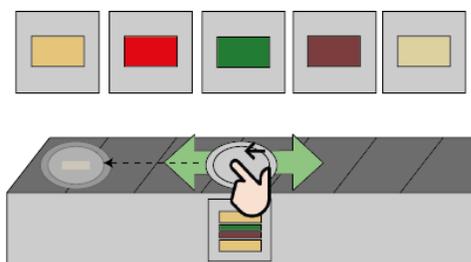
12. Niveles, personaje y mockups:

Tipos de niveles: Se han recopilado varios niveles de ejemplo para cada una de las áreas que el jugador puede seleccionar. En estos mini juegos, el jugador será representado por un objeto determinado, teniendo el control absoluto de este objeto a través del uso de las mecánicas de juego presentadas previamente. No obstante, en algunos puzzles, se añadirán objetos animados, los cuales serán controlados por la inteligencia artificial de forma automática.

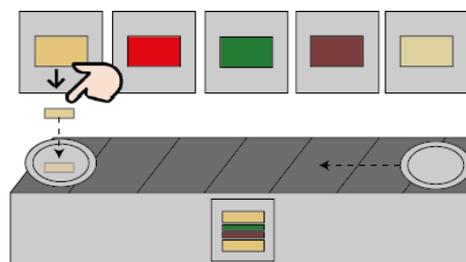
A modo de indicación, se recibirá una breve descripción antes de cada mini juego.

- **Plaza:**

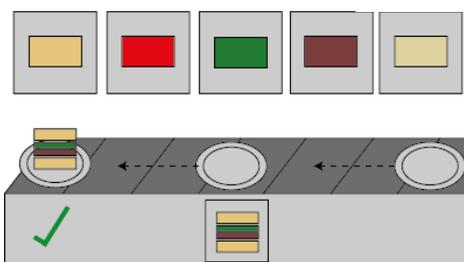
- **Cafetería, (pantalla en horizontal):** el jugador ha de recrear una receta que vendrá mostrada por una imagen. Mediante *swipe* horizontal, moverá los platos que se desplazan en una cinta mecánica hacia el borde de la pantalla. Con *swipe* hacia abajo, se precipitará el ingrediente seleccionado hacia el plato. No obstante, si hubiera dos platos, estos se obstruyen unos a otros, impidiendo ciertos movimientos en la cinta. Podremos crear desde hamburguesas, ensaladas, platos combinados, etc.



Mockup cafetería 1

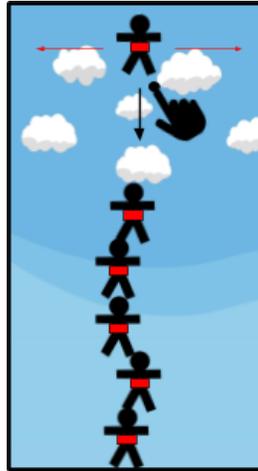


Mockup cafetería 2



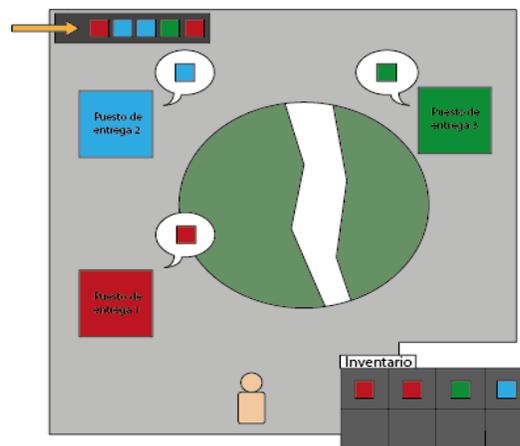
Mockup cafetería 3

- **Castellers, (pantalla en vertical):** mini juego en el que se desplaza un personaje en la parte superior de la pantalla de izquierda a derecha. Con la acción *tap*, dejaremos caer al personaje y haremos lo mismo con los siguientes, tratando de montar una torre humana.



Mockup castellers

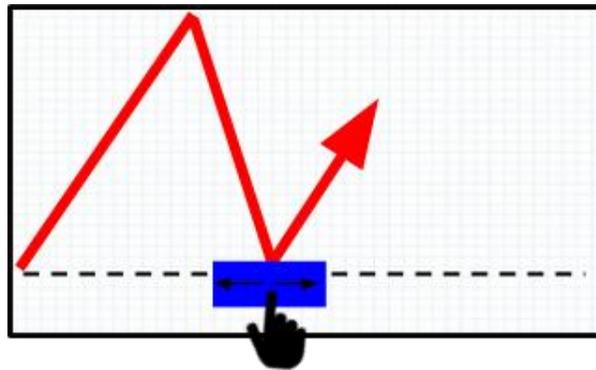
- **Diada cultural, (pantalla en horizontal):** el jugador controla a un repartidor que ha de llevar material a las diferentes zonas expuestas. El jugador tendrá una carga máxima de 4 objetos que se muestran abajo a la derecha en el Mockup, recogiendo estos objetos de un mostrador (arriba izquierda) para depositarlos a la zona correspondiente de mismo color, antes de que en el mostrador se sature acumulando más de 6 objetos.



Mockup diada cultural

Edificio TCM1:

ADE, (pantalla en horizontal): el objetivo del jugador es evitar que la flecha roja traspase la línea inferior. Para hacerlo, arrastrará horizontalmente una plataforma que hará rebotar la flecha hacia arriba. La velocidad irá aumentando y llegará un punto donde la flecha podrá cambiar su dirección sin tener que rebotar con la parte superior.



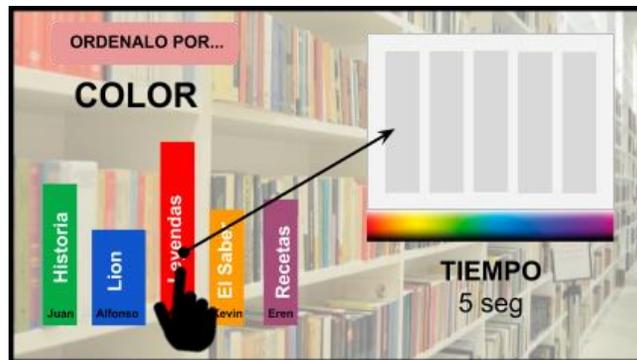
Mockup ADE

- **Audiovisuales, (pantalla en horizontal):** se representa la visión de una cámara en primera persona. En la escena aparecerán distintos elementos. Algunos de ellos brillarán, representando así que son interesantes. Otros desprenderán humo, representando así que son aburridos. Cada vez que el jugador pulse la pantalla, se realizará una foto de la escena y todos los elementos interesantes que hayan sido captados sumarán un punto, en cambio, aquellos que sean aburridos restarán. El objetivo es conseguir el máximo de puntos posibles adquiriendo el mejor material cinematográfico antes de que la batería se acabe.



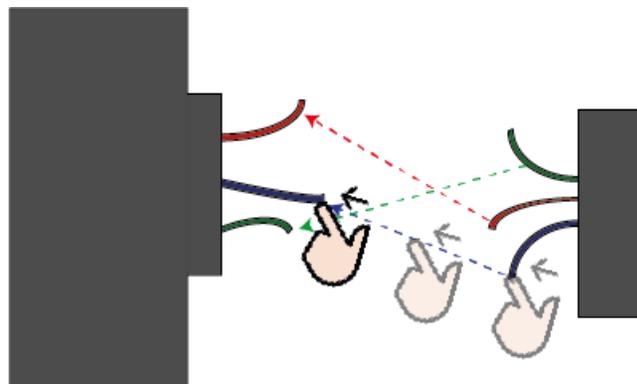
Mockup audiovisuales

- **Biblioteca, (pantalla en horizontal):** aparecen en pantalla libros que tienen una serie de características; título, nombre de autor, color, anchura y altura. El jugador tiene que colocarlos ordenados en una estantería en un tiempo límite. Su orden varía en función de la característica aleatoria que se soliciten. Para hacerlo se arrastrará cada libro a la casilla que corresponda. El margen de tiempo irá reduciendo a medida que pasen los distintos retos.



Mockup biblioteca

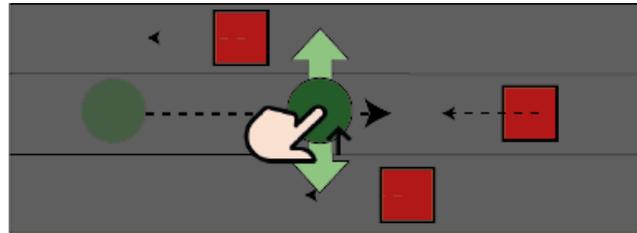
- **Ingeniería, (pantalla en horizontal):** el objetivo del jugador es unir los cables, antes de que se acabe el tiempo. Este nivel tendrá sub-fases, a medida que se vayan superando, el tiempo por fase disminuirá y el grado de dificultad aumentará.



Mockup ingeniería

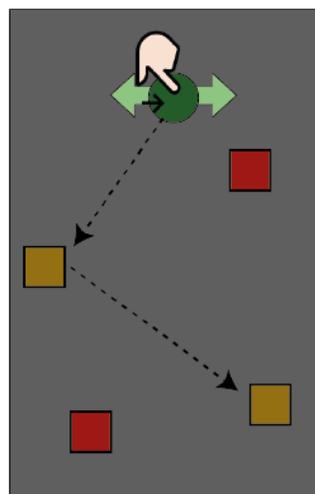
▪ **Edificio TCM2 y TCM3:**

- **Auditorio, (pantalla en horizontal):** mini juego de habilidad en el cual el jugador tendrá que mover arriba y abajo el puntero de diálogo esquivando los “marcadores de nervios” para que el protagonista no se avergüence en público. El jugador moverá el puntero mediante *swipe* vertical.



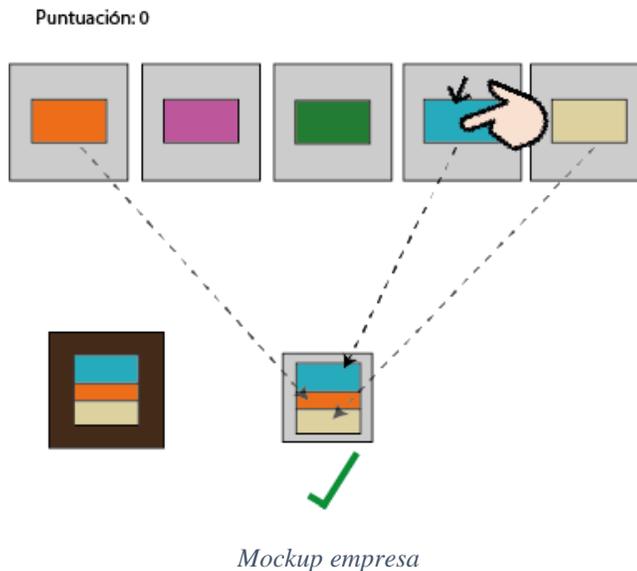
Mockup auditorio

- **Incubadora, (pantalla en vertical):** mini juego de submarinismo que simboliza el primer paso del proceso creativo de *Graham Wallace* (preparación), el cual consiste en guiar al personaje de izquierda a derecha y que recoja fragmentos de coral. El jugador se moverá mediante *swipe* en horizontal.



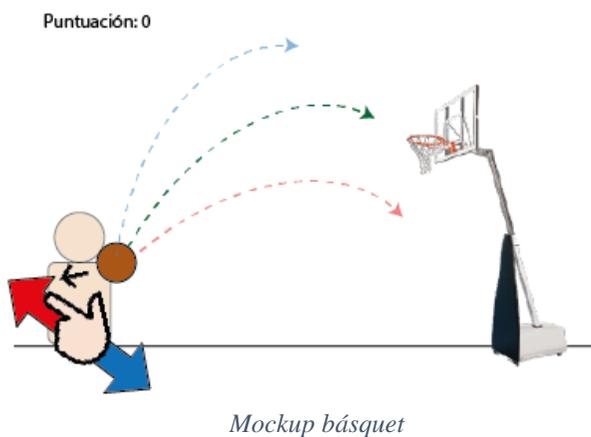
Mockup incubadora

- **Empresa, (pantalla en horizontal):** El jugador ha de crear collares de coral como los que saldrán en una imagen. Cuantos más produzca, mayor será la puntuación y por consecuencia el valor de la empresa. Las acciones se realizarán mediante *tap*.

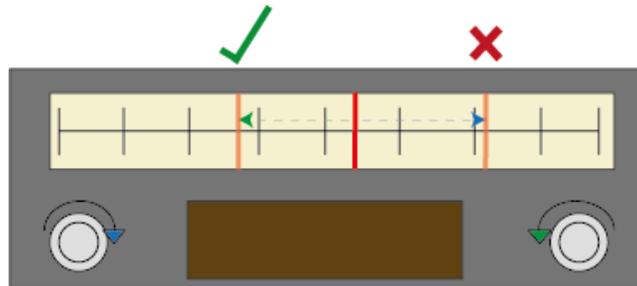


- **Edificio TCM5:**

- **Básquet, (pantalla en horizontal):** el sistema de lanzamiento de la pelota funciona con *drag and drop*, el jugador al contactar con la pelota verá la parábola que hará la misma al ser soltada. El objetivo es anotar la mayor cantidad de tiros en un tiempo límite.

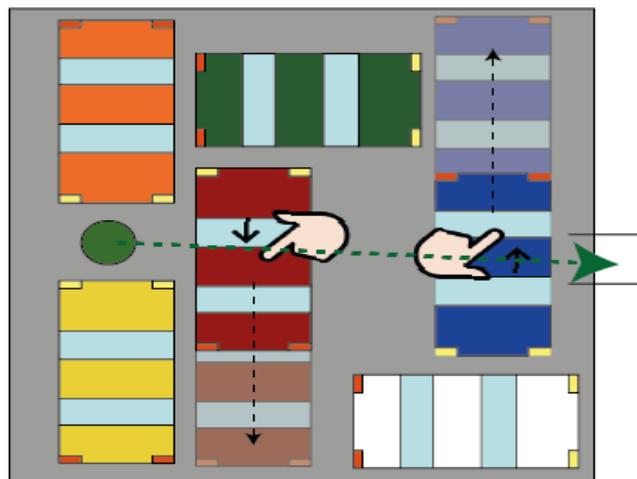


- **Mataró audiovisual, (pantalla en horizontal):** mini juego donde debemos sintonizar la frecuencia de radio correcta, hasta el sonido recibido sea nítido. Si el tiempo se agota antes de conseguirlo, se dará como perdido el nivel.



Mockup Mataró audiovisual

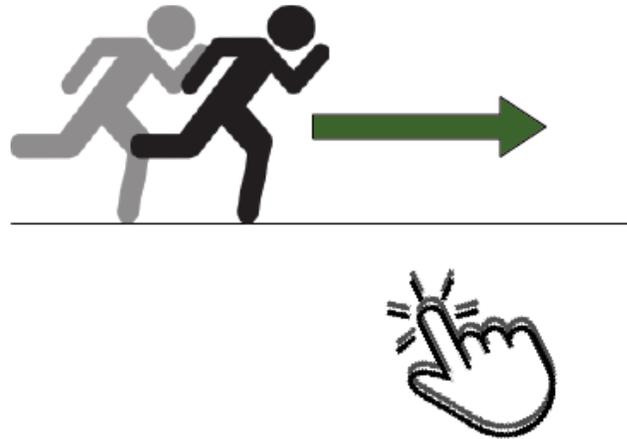
- **Parking, (pantalla en horizontal):** el objetivo será salir del aparcamiento moviendo los coches como piezas en carriles antes de que se acabe el tiempo. El jugador será representado por un personaje el cual estará atrapado dentro del puzle. Al crear un camino libre el jugador podrá desplazar usando *swipe* al personaje hacia la salida.



Mockup parking

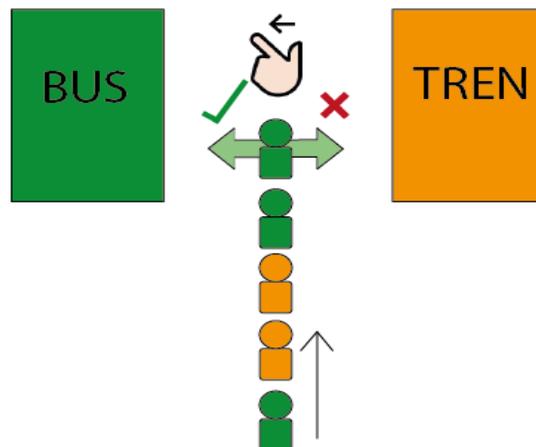
- **Paseo marítimo, (pantalla en horizontal):** el jugador mediante *tap* hará que el personaje se desplace hacia la derecha. Si dejamos de pulsar, nuestro personaje se desplazará en dirección contraria. Si este sale por el borde izquierdo de la pantalla, el jugador pierde.

Distancia: 100 m



Mockup paseo marítimo

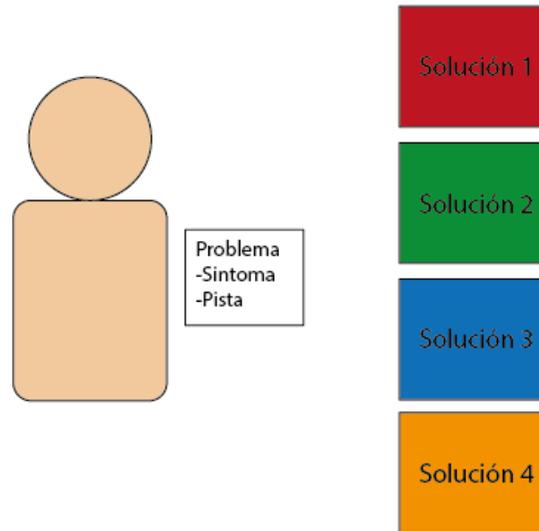
- **Transporte público, (pantalla en vertical):** el objetivo del jugador es combinar el color de los personajes en pantalla, con el vehículo correcto, y antes de que se acabe el tiempo. Este nivel tendrá sub-fases, a medida que se vayan superando, el tiempo por fase disminuirá y el grado de dificultad aumentará.



Mockup transporte público

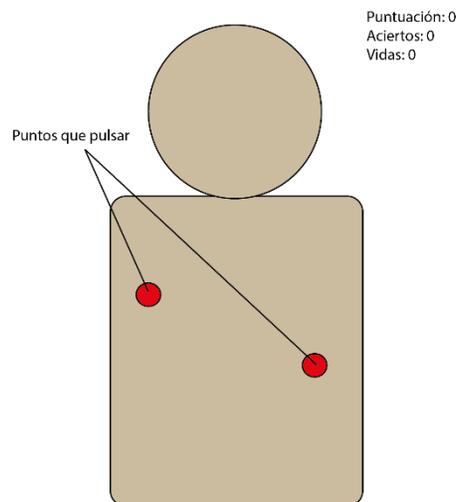
- **Edificio TCM6:**

- **Enfermería, (pantalla en horizontal):** el jugador irá recibiendo una lista de pacientes con un problema médico, un síntoma y una pista para resolver el puzle. Si le ofrecemos la solución correcta, recibiremos más pacientes, en caso contrario, perderemos el nivel



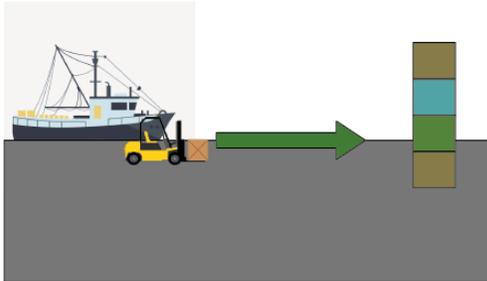
Mockup enfermería

- **Fisioterapia, (pantalla en vertical):** el jugador deberá seguir el rito de la música para ir pulsando los diferentes puntos iluminados del cuerpo del paciente. De no hacerlo en tiempo, se dará como perdido el nivel.

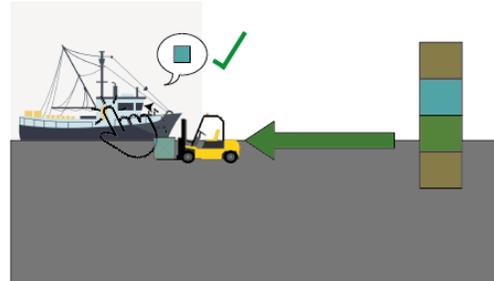


Mockup fisioterapia

- **Logística mercantil, (pantalla en horizontal):** el jugador controla un operario que transporta materiales del puerto hacia el barco. Mediante *swipe*, moveremos nuestro toro mecánico y a través de *tap*, recogeremos el material que el barco nos solicite. El nivel de dificultad aumentará a medida que el tiempo avance.



Mockup logística mercantil 1



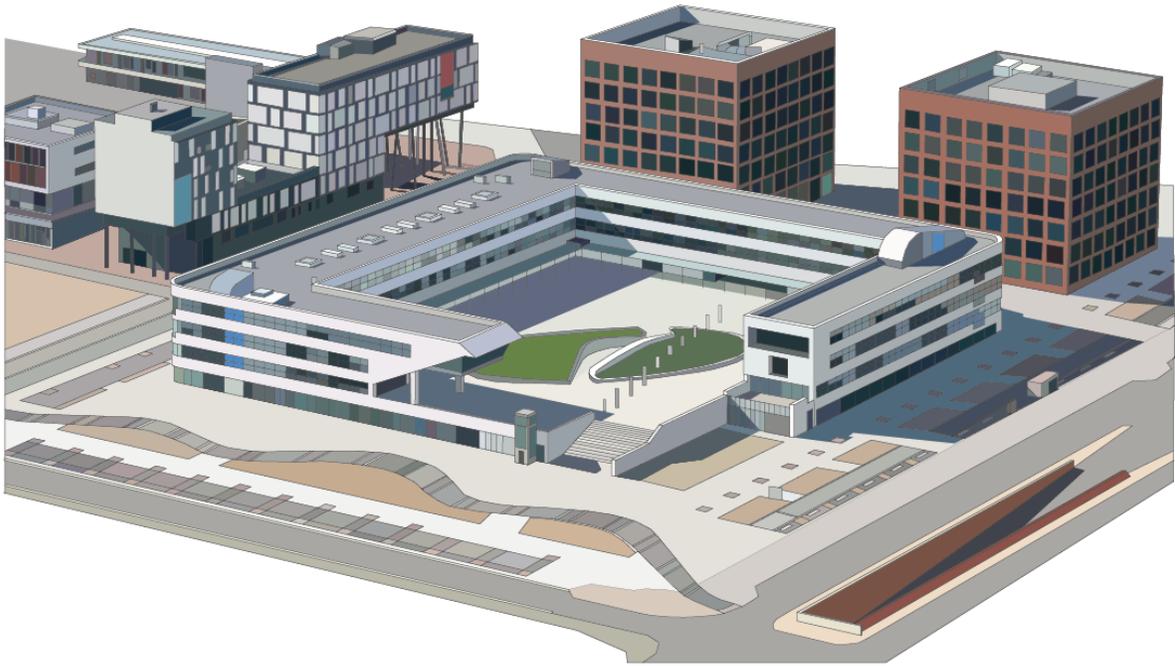
Mockup logística mercantil 2

13.Lenguaje de programación, inteligencia artificial:

El proyecto se programará usando el motor gráfico *Unity*, que permite el uso de *C#*, lenguaje aprendido en las diferentes clases de programación impartidas durante el transcurso del grado. El hecho de programar en este entorno, nos permitirá compilar tanto para la plataforma de *Android* como la de *IOS*.

En cuanto a la inteligencia artificial, se aplicará una dificultad adaptativa, donde los primeros puzles se añadirán a modo de tutorial, aumento su dificultad según vayan superando niveles. Por otro lado, para aquellos puzles que tengan mecánicas de movimiento aplicada a objetos, se añadirán scripts con el fin de automatizar todas las traslaciones de los propios objetos en pantalla.

14. Concept Art:



Pantalla de menú del juego previo a la selección de área



Personaje principal