

Documento de Concepto de Juego

Índice

| | |
|---------------------------------------|----------|
| 1. Introducción | 3 |
| 2. Visión | 3 |
| 3. Género | 3 |
| 4. Mecánica de Juego | 3 |
| 5. Características | 3 |
| 6. Ambientación | 4 |
| 7. Historia | 4 |
| 8. Público Objetivo | 4 |
| 9. Plataforma Objetivo | 4 |
| 10. Tecnologías y Herramientas | 5 |
| 11. Bocetos | 5 |

1. Introducción

El propósito de este documento es introducir los conceptos y motivaciones del proyecto Splinks Deathmatch.

2. Visión

Splinks Deathmatch es un juego 3d multijugador en donde podrás enfrentarte a tus amigos en un combate a muerte. Tu personaje es un *Splink*, un extraterrestre capaz de controlar cualquier tipo de criaturas con distintas habilidades y poderes. Utiliza las mejores combinaciones de personajes, habilidades y *powerups* para lograr estrategias únicas y vencer a tus oponentes.

3. Género

Es un juego de lucha multijugador, influenciado por los juegos *Bomberman*, *Kong* y *Soldat*.

4. Mecánica de Juego

Inicialmente, el jugador controla un *splink*, con el cual puede moverse dentro de la arena de combate o poseer mentalmente a las criaturas. Una vez poseída la criatura, el jugador pasa a controlarla pudiendo golpear otras criaturas, pisar a los demás *splinks* y hacer uso de sus habilidades especiales. Además, puede desposeer a la criatura en cualquier momento.

Existen diversos modos de juego:

- Competencia a muerte: el objetivo es eliminar a los demás *splinks* y ser el único en permanecer vivo. Además, existe la posibilidad de jugar en equipos.
- Supervivencia por tiempo: el objetivo es permanecer vivo por el mayor tiempo posible, al morir se rota el turno al siguiente jugador y se reviven los jugadores muertos. Estas rondas se repiten varias veces y el ganador es el que logra la mejor suma de tiempos entre todas las rondas.
- Capturar la bandera: similar al modo anterior, el jugador debe intentar capturar la bandera y luego mantenerla el mayor tiempo posible. Al finalizar un tiempo determinado, el jugador que mantuvo la bandera mayor proporción de tiempo es el ganador.

5. Características

- Varios modos de juego, competencia a muerte, sobrevivir el mayor tiempo, capturar banderas, etc.

- Capacidad de controlar varios tipos de criaturas con distintas habilidades y características como fuerza, velocidad, resistencia y poder mental.
- Jugar con tus amigos en una sola máquina o en una red local utilizando varios tipos de controladores.
- Un conjunto de *powerups* que hacen la experiencia del jugador mucho más divertida, controlando la velocidad del personaje, área de control mental, resistencia, inmortalidad, entre otros.
- Poder jugar campeonatos y guardar una tabla de puntos y estadísticas para determinar quién es el mejor jugador.
- Distintos tipos de terrenos con relieves, tierra, agua, nieve, entre otros.

6. Ambientación

La civilización de los *splinks* no posee una tecnología muy avanzada, en ciertos aspectos es muy parecida al pueblo romano, a sus casas y ciudades.

Los lugares donde se realizan las luchas tienen una figura cilíndrica o rectangular (ej: plazas de toros, coliseo romano) como un anfiteatro con gradas precarias.

7. Historia

Los *splinks* son la raza dominante en el planeta que habitan. Son débiles físicamente pero con un gran poder mental, con el cual pueden poseer cualquier ser con cerebro y hacerlo obedecer. De esta forma, domando a las demás criaturas de su planeta han podido crear una gran civilización.

Además, tienen como tradición celebrar combates a muerte para determinar el ganador y hacerle entrega del título de campeón. Estos combates se celebran dentro de anfiteatros en los cuales el público puede alentar a sus luchadores favoritos. Dentro del área de combate se colocan diferentes criaturas que son controladas por los *splinks* para matar a los demás. Estas criaturas no están domadas lo cual dificulta el control de los *splinks* y hace más peligrosa la contienda.

8. Público Objetivo

Este juego está dirigido a jugadores sociales con cierta experiencia en videojuegos, ni casuales ni *hardcore*, que les gusta compartir un rato con amigos, posiblemente en un mismo espacio físico.

9. Plataforma Objetivo

Las plataformas objetivo son: Windows, Linux y posiblemente Mac u otros sistemas que soporten la máquina virtual de Java.

10. Tecnologías y Herramientas

El juego se desarrollará en Java, haciendo uso del motor 3d JMonkeyEngine y de las herramientas para generar contenido a ser usado por este. Para la codificación se hará uso del entorno de desarrollo Eclipse.

Se cuenta con la posibilidad de utilizar controles de mando extra como el control de Xbox360 para Windows, entre otros.

11. Bocetos

A continuación se presentan los bocetos realizados.

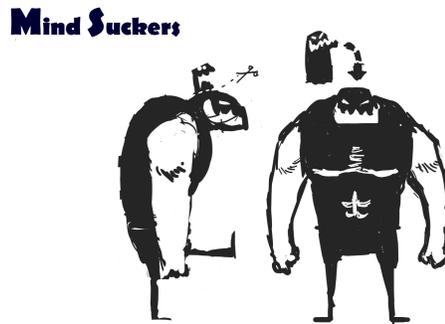


Figura 1: Bocetos de Alen Chimanosky



Figura 2: Bocetos de Leonardo Silva

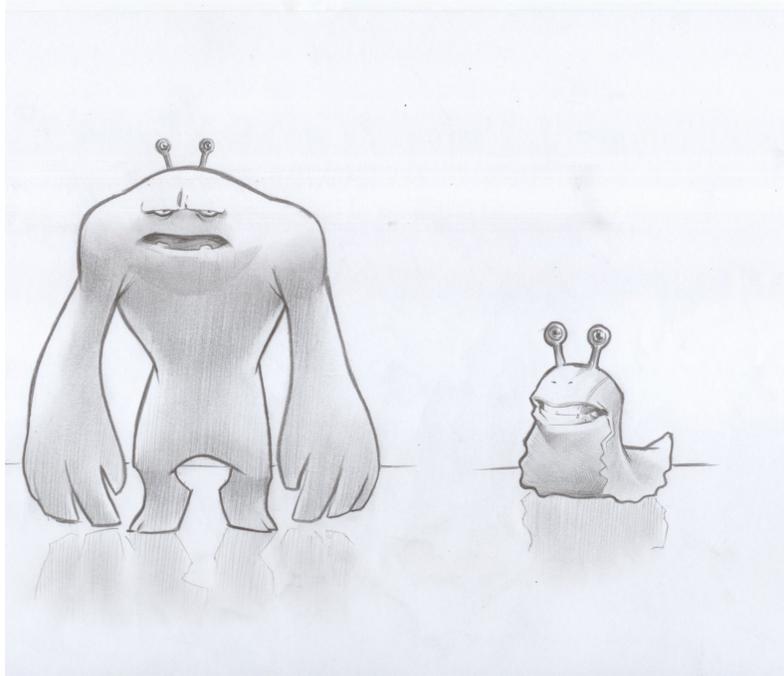


Figura 3: Bocetos de Diego Tapié



Figura 4: Bocetos de Diego Tapié

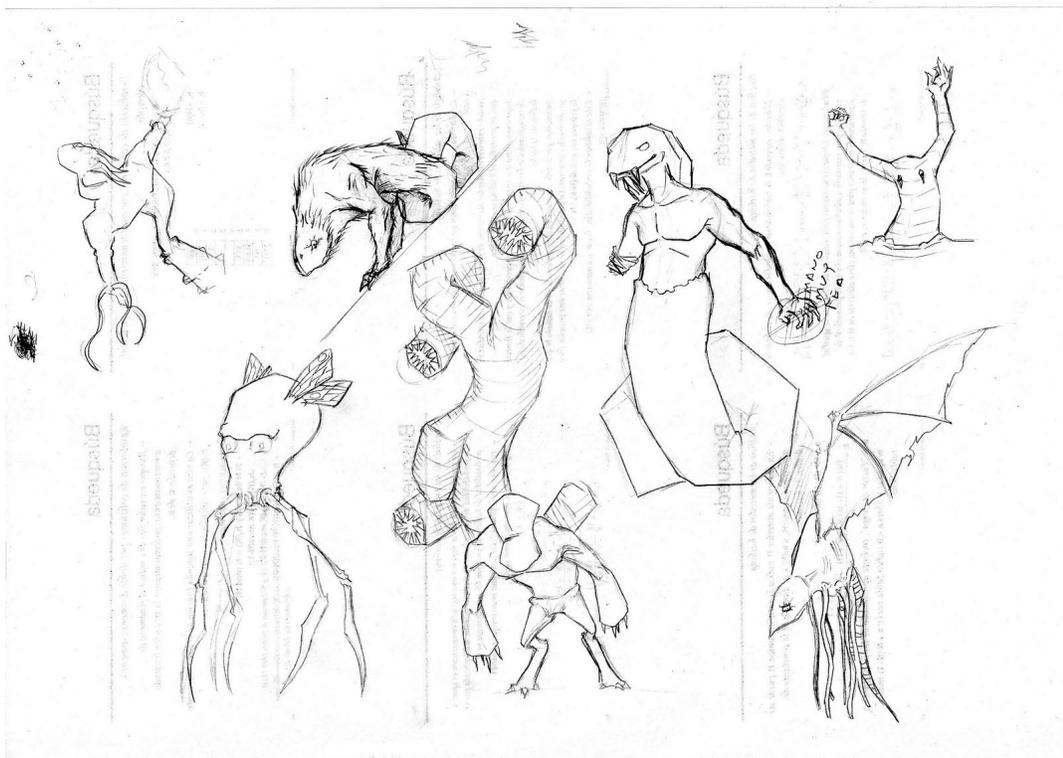


Figura 5: Bocetos de Javier Miles

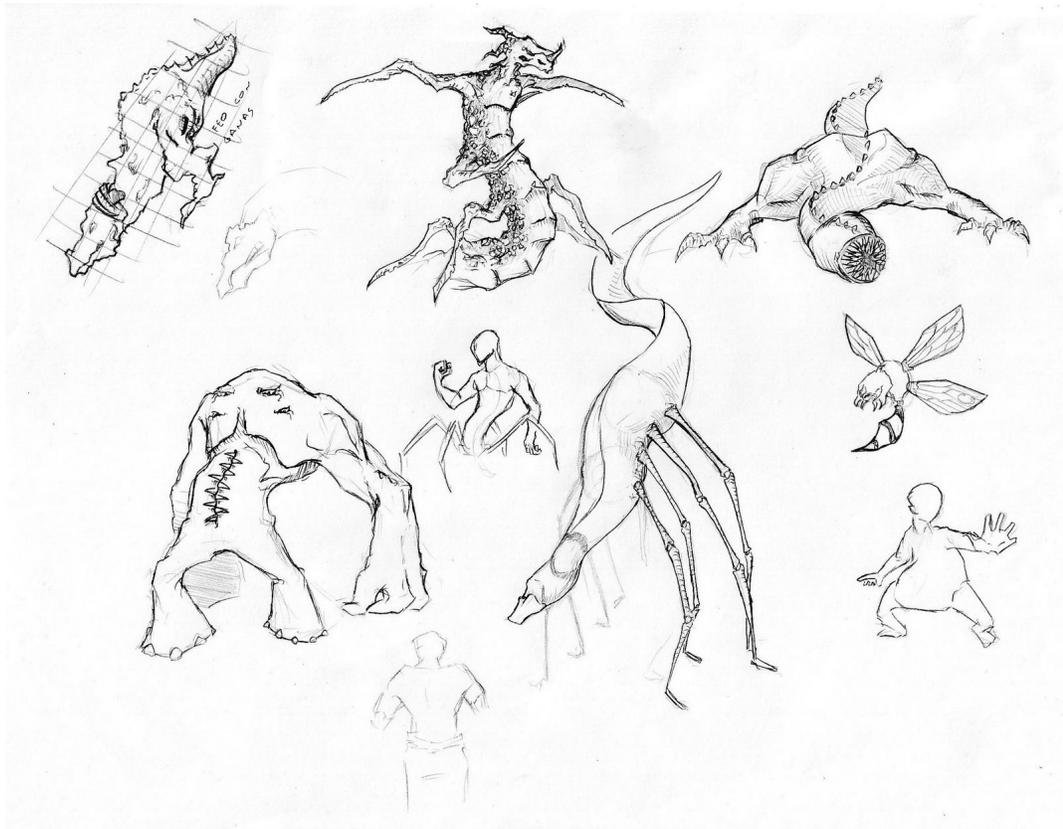


Figura 6: Bocetos de Javier Miles