FICHA TÉCNICA

Nombre: BiblioRunner

Plataforma: PC

Perspectiva: 2D/3D

Género: Plataforma

Lenguaje: Español

Restricciones: 12 años en adelante

Storyline

Videojuego informativo sobre los servicios de la biblioteca tales como:

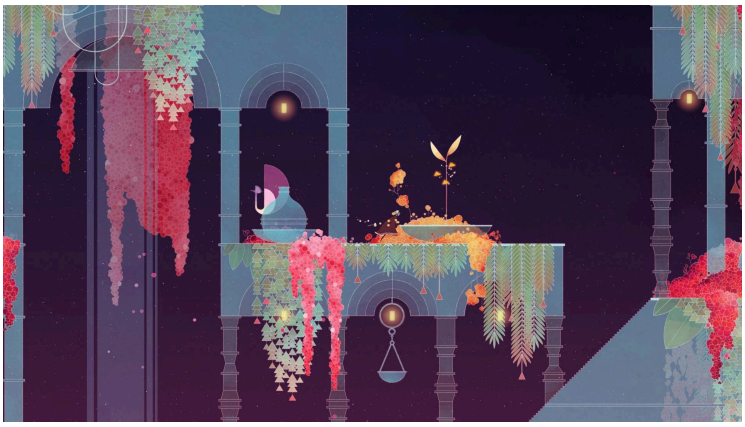
1. Préstamo de libros en la biblioteca SENA presencial y de otros centros de formación
2. Préstamo de libros interbibliotecas de la ciudad
3. Consulta de base de datos
4. Consultas bibliográficas
5. Revistas
6. Repositorios

Sinopsis

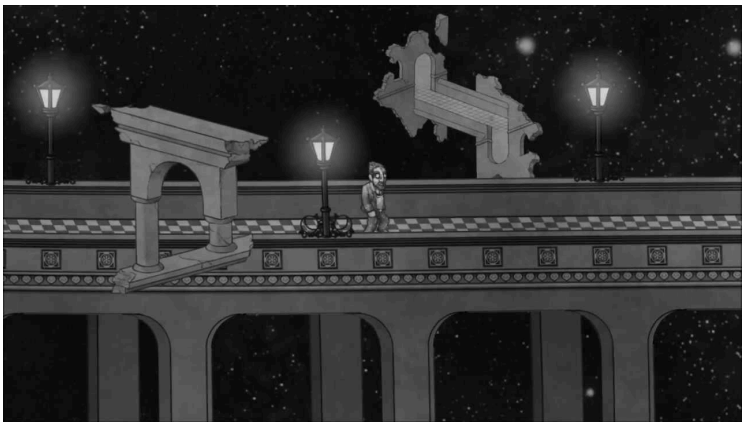
Una aprendiz del SENA perdida en el maremágnum de la biblioteca, por alguna razón la biblioteca es gris, al fondo de la biblioteca se ven una serie de hojas por doquier, posiblemente un libro viejo está por morir..., ayúdalo a recuperar sus recuerdos y devolverle el color a la biblioteca.

Referencias

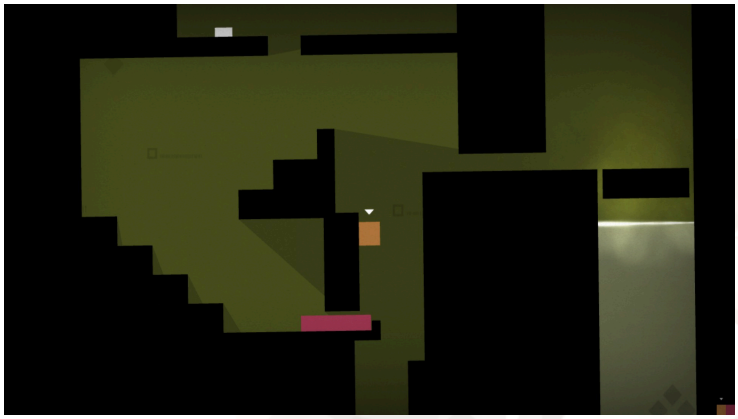
Gris



The Bridge



Thomas was alone

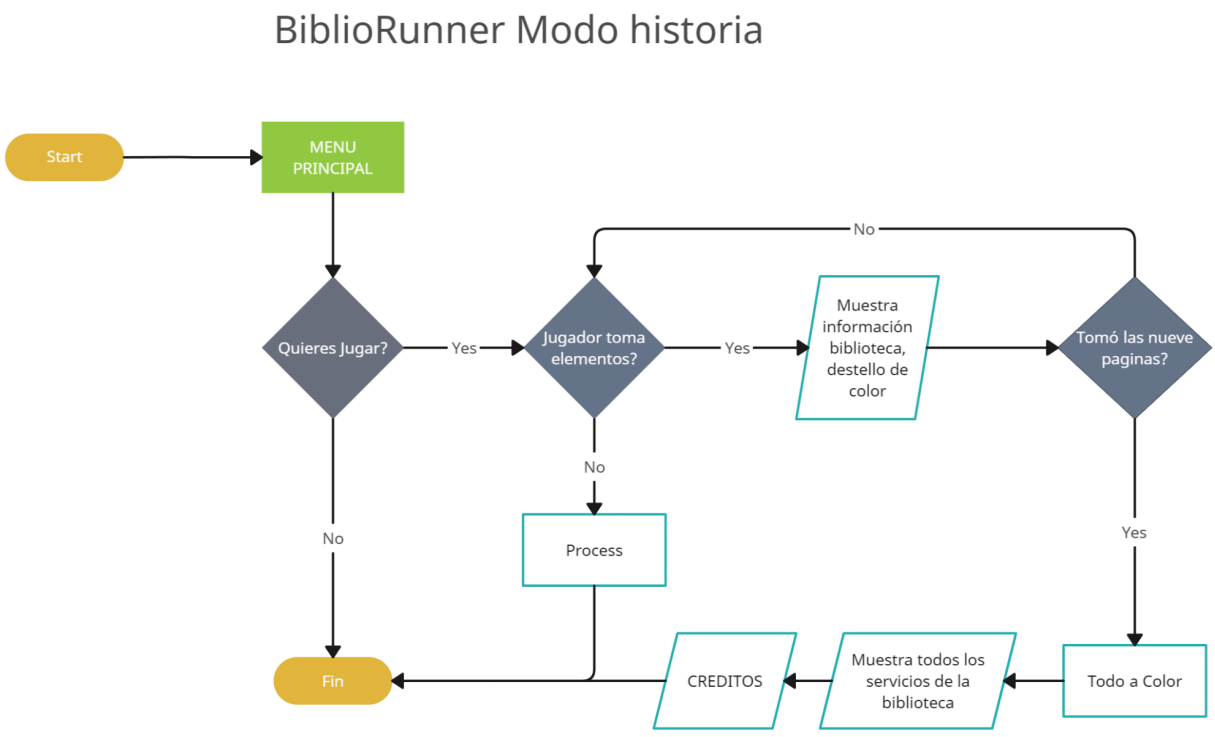


Gameplay

En el videojuego deberá sobrepasar unos obstáculos como mesas, sillas y demás elementos enfocados en la temática de la biblioteca. El objetivo principal es recolectar hojas de libros que le dará información relacionada con los servicios de la biblioteca. Al final, al terminar de recolectar las 9 hojas en total, deberá buscar la pasta del libro para armarlo. En el camino de esta aventura encontrará elementos secretos que darán información adicional.

Se tendrá un modo historia, y un modo arcade para pasar en el menor tiempo posible.

Flowchart



Tutorial de manejo del videojuego

Objetivos principales:

- Encontrar hojas del libro
- Aprender a utilizar los controles

Objetivos secundarios:

- Encontrar objeto oculto

Elementos Diseño del videojuego

1. Personaje principal: Animación de caminar, reposo y saltar
2. Bibliotecarias: Animación hablando
3. Escenario principal, biblioteca, mesa, libros, sillas

Entidades

- Aprendiz o usuario es el Personaje del juego
- Información de la biblioteca y sus servicios
- Obstáculos que impiden resolver el misterio de las hojas de los libros

Sistema de puntaje

En un primer momento los retos no tendrán cuenta regresiva, la intención con esto es que el usuario aprenda el sistema de juego.

En un segundo momento los retos tendrán cuenta regresiva con la intención de conseguir más dificultad en el reto.

Controles de juego: Teclado y mouse

- Mover el personaje: Teclas A y D
- Saltar: Barra espaciadora
- Menú e Interacción: Clic izquierdo

Sistema de interfaz de usuario

Estructura del nivel, diseño y composición:

Mecánicas del jugador:

- Mover
- Saltar
- Interactuar

Balance y dificultad de la aplicación

Modo Historial: la intención del videojuego es informar sobre los servicios de la biblioteca.

Modo arcade: Tiempo total de la aventura.