

## DEFINICIÓN DEL VIDEOJUEGO

El objetivo del juego será alcanzar el máximo de puntuación en X ámbitos diferentes (Igualdad Social, Empleo Digno, Vivienda, Educación y Cultura & Sostenibilidad) mediante la creación, mejora y uso de edificios y la superación de ciertos eventos. Para interactuar con el juego y realizar las diferentes acciones se usaran dos monedas virtuales una moneda social y una moneda económica.

### Selección del entorno:

El juego en un comienzo deberá permitir seleccionar entre cinco entornos prediseñados urbanos diferentes que corresponderán a pequeños municipios de cinco países diferentes. Los edificios que componen cada municipio serán comunes en todos ellos. Cada entorno diferirá en la morfología o posicionamiento de los edificios que aparecen, así como en los valores iniciales (Igualdad Social, Empleo Digno, Vivienda, Educación y Cultura & Sostenibilidad) en cada uno de los 5 escenarios.

### Situación inicial:

Aparecerá un pequeño pueblo compuesto por edificios fijos (no modificables salvo ciertas condiciones particulares como eventos). Estos serán:

- Edificios de viviendas (mayoritarios)
- 1x Ayuntamiento
- 1x Mercado
- Industria

Además de estos edificios existirá un porcentaje de terreno sin ocupar (descampados) que es donde se podrán construir aquellos edificios que puede construir el PJ a través del gasto de moneda social y moneda económica.

Desarrollo de juego:

El personaje deberá realizar ciertos eventos para acceder construir sus propios edificios.

Eventos simples que requerirán:

- Construcción de edificios básicos (sede de la asociación por ejemplo)
- Gasto de monedas sociales
- Consecución de contactos vía facebook.

Conforme supere estos eventos y construya los edificios irá consiguiendo puntos de cada uno de los objetivos (conseguirá puntos en empleo, vivienda, cultura, sostenibilidad...) que se sumarán para aportar felicidad (conseguir el 100% de felicidad es la meta).

Cada uno de los edificios construidos por el PJ aportará moneda económica o moneda social cada cierto tiempo real. Estos edificios podrán evolucionar para mejorar su producción.

Opcional: Existirán acciones puntuales que permitirán convertir una moneda social en moneda económica y a la inversa. Estas acciones estarán operativas al construir ciertos edificios y serán utilizables cada cierto tiempo real. Por ejemplo: Cada hora se podrá apretar el botón manifestación que permitirá convertir 100 moneda económica en 70 moneda social.

## **Resumen:**

- 5 escenarios (muy semejantes pero con puntos iniciales diferentes)
- Nº edificios no jugables: 1x vivienda, 1x Ayuntamiento, 1x mercado, 1x serverf, 1x parque municipal
- Nº edificios jugables: 25 + 4 evoluciones por cada uno (se pueden acortar por tema presupuestario)
- Nº de eventos: 50

## **APARTADO DE DUDAS FRECUENTES**

### **1. Evolución de los edificios.**

Los edificios apenas cambiarán entre ellos (tan sólo algún aspecto de la imagen, color, tamaño o detalle). También habría diferencias en cuanto a la funcionalidad del edificio (acciones disponibles en él y recursos que proporciona)

### **2. ¿Qué ocurre al entrar a un edificio?**

No se entra dentro “gráficamente” simplemente aparecería un pequeño menú indicando las especificaciones del edificio (cuantos puntos da, nivel del edificio, acciones que se pueden ejecutar con él, los tiempos de cooldown o costes de las acciones que permite el edificio)

### **3. ¿Cómo se interactúa entre las monedas y el edificio? ¿Qué ocurre?**

Por un lado si un edificio genera X monedas a cada X tiempo la idea sería que el edificio indicara (con un signo de exclamación encima por ejemplo) que hay que recoger moneda y con un Click encima se recolecte.

Por otro lado un edificio puede tener acciones en el menú que se hablaba en el punto 2 que al hacer click y ejecutarse consume X monedas.

Un edificio puede tener un coste de mantenimiento y reste X monedas cada X tiempo. En caso de no tener monedas para asumir el mantenimiento el edificio pierde todas sus funciones.

### **4. El usuario crea su personaje. ¿Qué datos puede añadir? ¿Nombre? ¿Avatar?**

Iniciar una nueva partida (eligiendo escenario de cada país). El jugador pondrá su nombre al iniciar la partida pero no hay ningún avatar, se podría valorar elegir el avatar de unas siete imágenes prediseñadas.

### **5. El usuario ve las ciudades ¿Qué puede hacer el usuario aquí?**

En principio el usuario solo puede ver SU ciudad en el momento en el que carga la partida. El juego aunque pretendamos que interactúe online a través de Facebook no va a contar con servidores propios por lo que entendemos que no puedes ver directamente las partidas de las demás personas, pero si queremos que se pueda interactuar de alguna manera vía Facebook.

### **6. El usuario entra a una ciudad ¿Qué ve?**

El mapa con las edificaciones, las monedas y los puntos en cada ítem, botones de menús, etc... la partida entera se juega DENTRO de la ciudad. (Modelo similar al Clash of Clans pero mucho más básico)

#### **7. El usuario entra a un edificio ¿Qué ve?**

Aparece un menú con todas las opciones del edificio así como con toda la información de la estructura, nivel, funciones, recursos que proporciona, etc. (No se entra gráficamente dentro, no se cambia de pantalla)

#### **8. Una vez aquí, ¿qué más cosas puede hacer el usuario en el juego? Detallar lugar donde sucede (pantalla principal, edificio, etc) y las acciones que habría que programar.**

El juego sucede en la pantalla donde se visualiza la ciudad el jugador puede:

- Recolectar recursos de los edificios.
- Mejorar las estructuras
- Construir o modificar estructuras
- Ejecutar acciones: estas acciones tendrán un coste y darán una recompensa, también pueden tener un tiempo de coldwon y un tiempo de ejecución)

#### **9. Tema gestión de las monedas sociales y económicas, ¿Dónde se guardarían? ¿Habría un servidor con base de datos donde estarían? ¿Simplemente se almacenarían en el propio móvil? Si hay un almacenamiento en servidor de base de datos, se pueden establecer rankings entre otros usuarios que usen el juego.**

En principio la información se almacena en el cliente porque no hay previsión de tener servidores propios pero pretendemos que se pueda interactuar lo máximo posible a través de facebook pero no sabemos las posibilidades que tendríamos así.

#### **10. Los diseños, ¿dónde los encontraré?**

Los diseños serán ofrecidos por la entidad, sin embargo sería conveniente contar con algunos recursos propios para facilitar la realización.