

PRÁCTICA 2 EVALUACIÓN CONTINUA GUIONES

Alumno: Julián De La Iglesia Monteagudo

Tema de la práctica

Convertir la historia lineal creada en la Pec1, en una historia interactiva.

1. Descripción del producto

Es un producto de ficción, en el que se mezcla una aventura animada con un juego de acción 3D y un simulador de conducción de coches.

El usuario/a desarrolla la acción de uno de los personajes, David o Sara, según sea chico o chica, invirtiendo la función de los personajes, según el caso. Evidentemente cambiaría también el sexo del personaje Josafat.

En un entorno tridimensional, se complementará la acción de un juego en 3D con una serie de pruebas, en las que prevalecerá, no sólo los reflejos, sino el cálculo mental, la visión espacial y los conocimientos.

El juego va dirigido a un público juvenil, entre 13 y 20 años, aunque puede ser aceptado por edades mayores (hasta los 25 años o más).

El perfil del usuario es el de un joven en edad escolar, que cursa estudios de secundaria, bachillerato o incluso universitarios. Tiene rapidez de reflejos, físicos y mentales, visión espacial, tanto dimensional como de perspectiva, capacidad de cálculo y conocimientos. Pertenece a una familia de clase media y en su casa dispone de ordenador y/o videoconsola, los cuales usa normalmente y comparte con padres y hermanos. Le gustan los videojuegos, a los que dedica un par de horas a la semana, fundamentalmente en sábados o domingos.

2. Diseño de la interactividad.

Aunque la comunicación estará estructurada, se contará con la explicación de cómo se desarrolla el juego y se participa en él.

Se presentarán los contenidos de forma secuencial y constará de tres etapas, con dos bloques cada una de ellas, que deberán irse superando consecutivamente para poder conseguir los objetivos parciales, eliminar a todos los terroristas, y alcanzar el éxito final, atrapar al líder terrorista, Sadoc "El Dogo"

La superación de las distintas etapas y de cada uno de los bloques contenidos en ellas, hará que se pueda ir avanzando en el desarrollo del juego, mediante las respuestas correctas de preguntas, pruebas de conducción y resolución de series numéricas y gráficas.

Existirá un sistema de puntuación, que dependerá del tiempo empleado para dar con cada una de las soluciones correctas o en el desarrollo de la conducción. Cada segundo transcurrido un punto. El ranking lo encabezará quien menos tiempo (puntos = segundos) haya empleado para alcanzar con éxito el objetivo final, eliminar a todos los terroristas y atrapar a su líder.

La temporalidad consistirá en un contador de tiempo, que será distinto según la dificultad de la pregunta o prueba, que se aplicará a cada uno de los obstáculos a superar. Éstos se presentarán de forma aleatoria, por lo que en principio no se repetirán.

Los obstáculos serán, cada uno de los terroristas, veinte en el teatro y diez en el edificio abandonado desde donde opera Sadoc y las pruebas de conducción hasta el aeropuerto y en la persecución por las calles de Londres.

Las tres etapas, con sus dos bloques cada una, serán las siguientes:

- 1ª) Casa de los protagonistas y desplazamiento en coche al aeropuerto.
- 2ª) Hotel The Ritz London y The Royal Opera House.
- 3ª) Edificio abandonado y calles de Londres.

Se avanzará en el juego, superando las consecutivas etapas y bloques de las mismas.

Casa y hotel.- Preguntas y respuestas.

Desplazamiento en coche al aeropuerto y por las calles de Londres.- Simulador de conducción de automóviles y motocicletas, entre el tráfico de una ciudad tranquila y la de Londres, respectivamente.

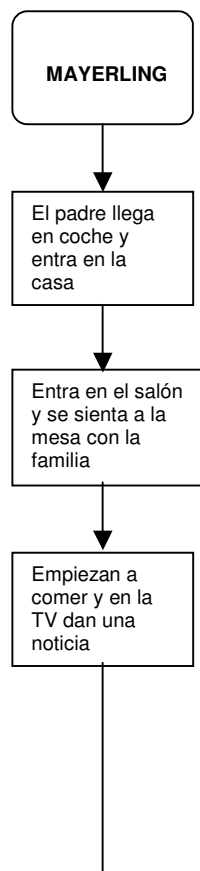
Teatro y edificio abandonado.- Solución a series numéricas en el primero y gráficas en el segundo, que representarán el bloqueo de los códigos de las señales que hacen explotar los artefactos que llevan adosados a su cuerpo los terroristas.

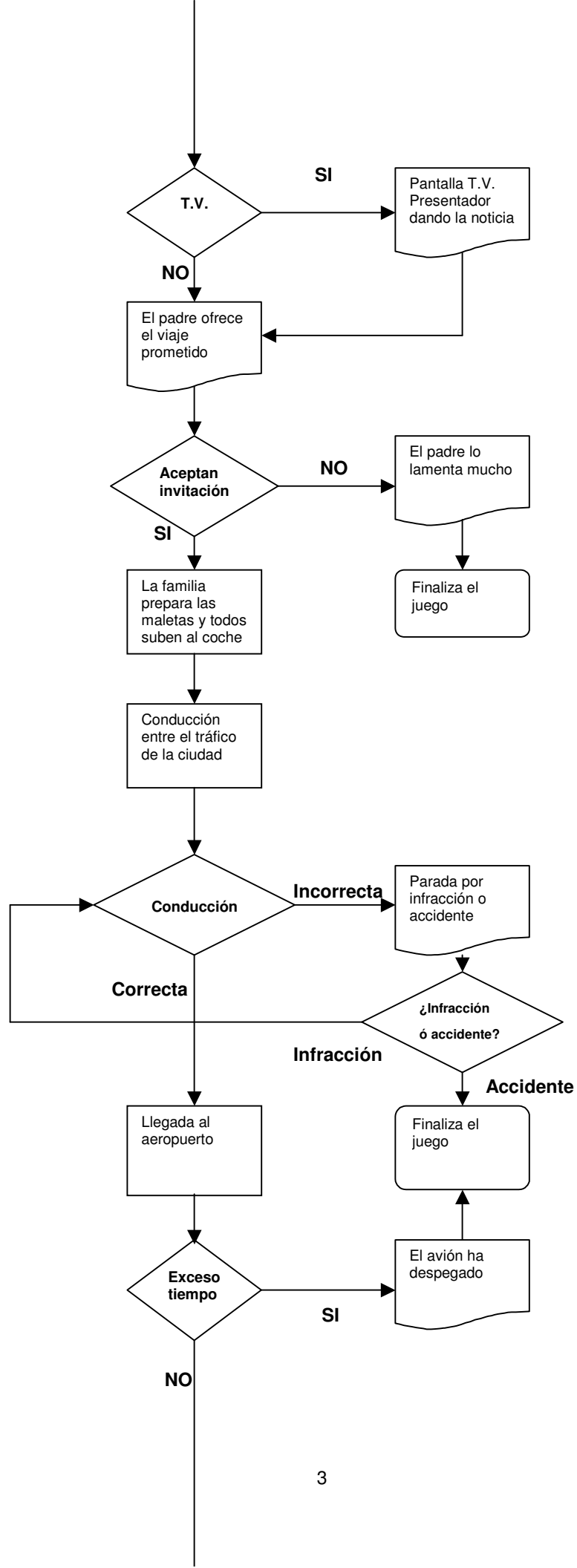
Tanto para las preguntas, como para las series, se fijará un tiempo límite para dar las respuestas o soluciones correctas, que variará según la dificultad de las mismas. Transcurrido dicho tiempo finalizará el juego en el caso de las respuestas, o se producirá una explosión para las series, que ocasionará daños materiales o personales que penalizarán al jugador, incluso si la explosión se produce a de menos de cinco cuerpos del protagonista, ésta acabará con su vida y se terminará el juego.

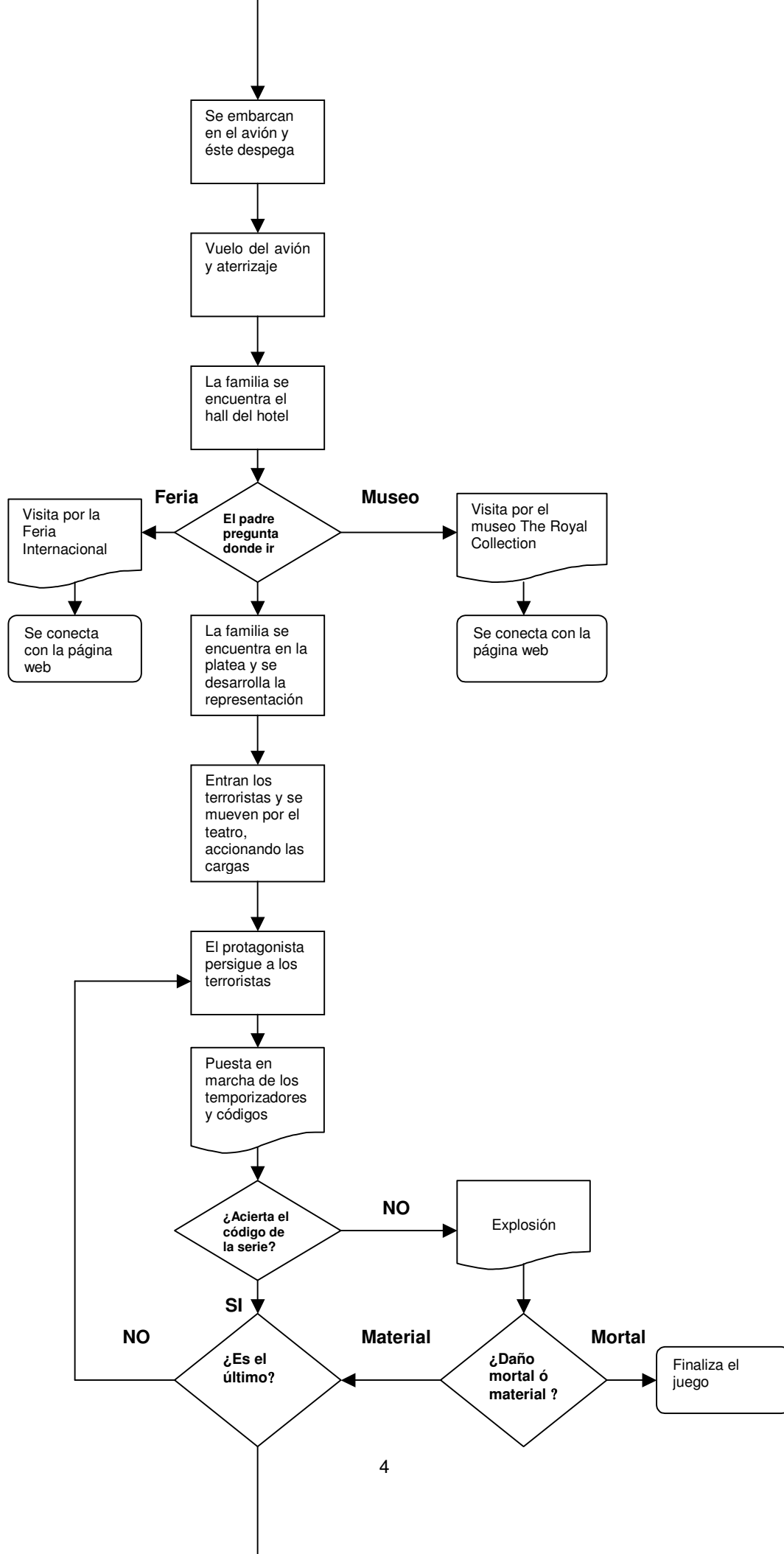
En las pruebas de conducción también se fijará un tiempo para no perder el avión y para atrapar al líder terrorista. Penalizando las infracciones de tráfico o los accidentes.

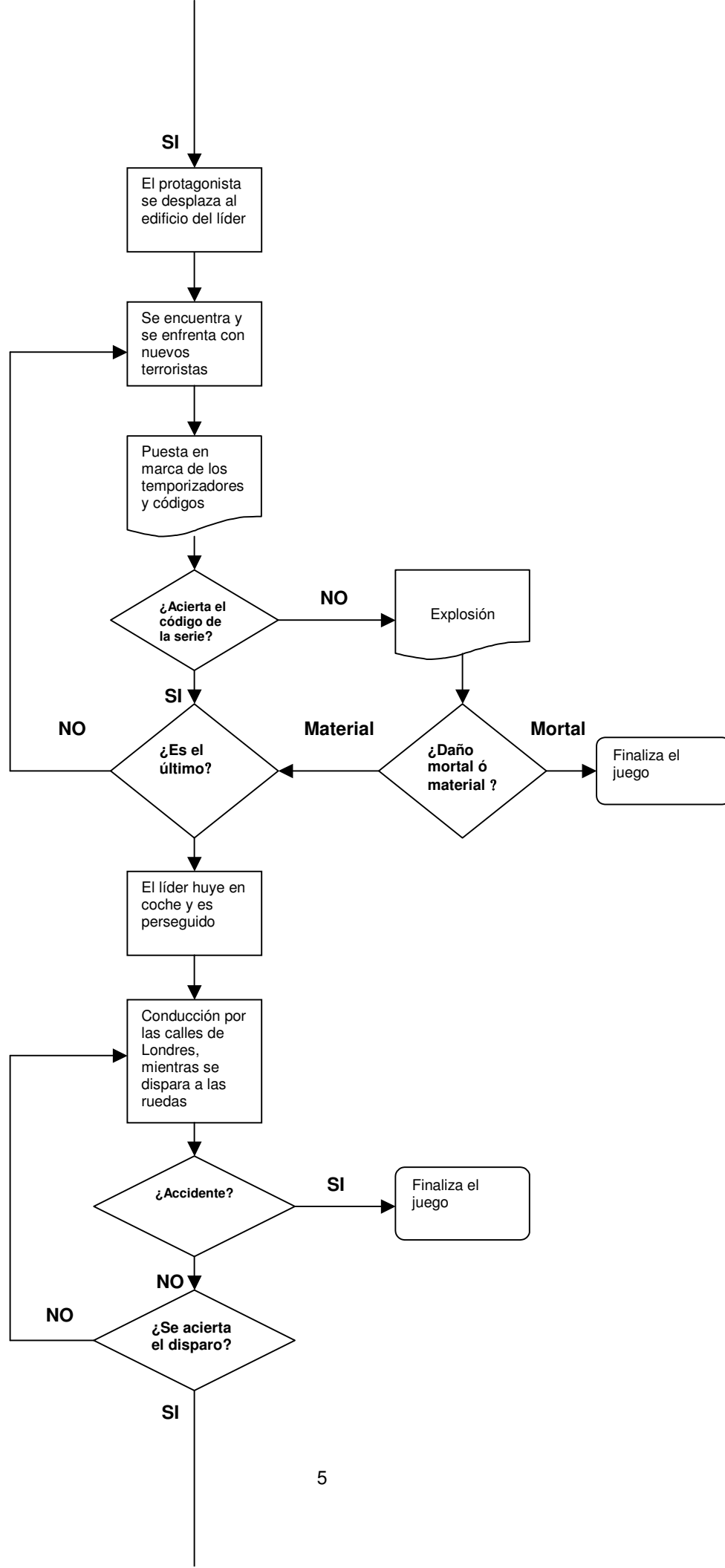
En la persecución en moto por las calles de Londres, el protagonista disparará a las ruedas traseras del coche del líder terrorista. Si consigue acertar y reventar alguna de las dos, el coche conducido por Sadoc se estrellará y será detenido.

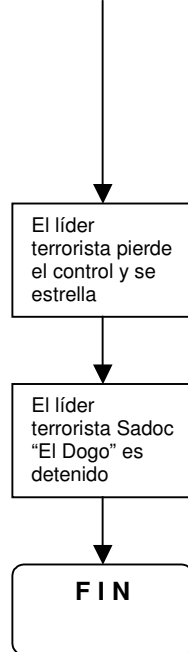
3. Diseño de la navegación











4. Diseño Lógico

Escena nº 1

- **Título.-** Mayerling.
- **Descripción textual.-**

El inicio de la aplicación es una pantalla de fondo negro, donde aparece la palabra “Mayerling” de color rojo. Al hacer clic sobre la pantalla aparece un texto donde se explica en qué consiste el juego. Un nuevo clic nos pasa a la escena siguiente.

BMP: mayerling.bmp

ENTRADA

TXT: “MAYERLING”

WAV: mayerling.wav

- **Zonas sensibles.-**

- 1) **CLIC: TXT:** “Si decides ir a Londres a ver “Mayerling”, te tendrás que enfrentar a un grupo de terroristas y demostrar tu capacidad para resolver series numéricas y gráficas, así como que tienes buenos reflejos, para poder realizar una conducción trepidante....”
- 2) **CLIC:** Pasa a la escena nº 2

Escena nº 2

- **Título.-** Empieza un fin de semana.
- **Descripción textual.-**

Un coche se desplaza por las calles de una urbanización, se para delante de una casa unifamiliar, desciende un hombre y se dirige hacia la puerta de entrada de la vivienda

BMP: casa_familiar.bmp

ENTRADA

AVI: Coche desplazándose por las calles de una urbanización, hasta llegar frente a una casa unifamiliar (**T**)

- **Zonas sensibles.-**

RAT: Puerta vivienda.

ROL: ETI: “Toda la familia está preparada para comer”

CLIC: Pasa a la escena nº 3

Escena nº 3

- **Título.-** Comiendo en familia.

- **Descripción textual.-**

La madre y los dos hijos se encuentran sentados a la mesa esperando al padre. Éste entra, saluda, los besa y se sienta. Al fondo hay un aparato de TV dando noticias. Si se pulsa sobre la pantalla, ésta se ampliará, así como el volumen de la voz del presentador. Al pulsar sobre el padre, saldrá un texto en bocadillo invitando a un viaje de fin de semana en Londres. Pulsando sobre el resto de los miembros de la familia, saldrá la respuesta SÍ ó NO, que habrá que seleccionar. Si todas son SÍ, pasará a la escena siguiente. Si alguna es NO, saldrá un bocadillo con un texto en el que el padre lo lamentará mucho y se saldrá de la aplicación.

BMP: comedor.bmp

ENTRADA

WAV: noticias TV.wav

INC: “padre.inc”, “madre.inc”, “hijo.inc”, “hija.inc”

- **Zonas sensibles.-**

1) **RAT:** Pantalla TV

CLIC: AVI: (locutor) “El sangriento terrorista Sadoc –El Dogo-, ha hecho pública su intención de atacar este fin de semana contra intereses británicos”. **(P)**

2) **RAT:** Padre

ROL: BOC: “Como prometí, este fin de semana os invito a pasarlo en Londres” (!-)

3) **RAT:** Madre

ROL: BOC: TXT: “SI quiero ir – NO quiero ir”

CLIC: “SI” (!-) (\$1)

“NO” **BOC:** (padre) “Lo lamento mucho”

SALIDA

TXT: “MAYERLING”

WAV: mayerling.wav

4) **RAT:** Hijo

ROL: BOC: TXT: “SI quiero ir – NO quiero ir”

CLIC: “SI” (!-) (\$1)

“NO” **BOC:** (padre) “Lo lamento mucho”

SALIDA

TXT: “MAYERLING”

WAV: mayerling.wav

5) **RAT:** Hija

ROL: BOC: TXT: “SI quiero ir – NO quiero ir”

CLIC: "SI" (!-) (\$1)

"NO" **BOC:** (padre) "Lo lamento mucho"

SALIDA

TXT: "MAYERLING"

WAV: mayerling.wav

6) **RAT:** Padre (C \$1)

ROL: BOC: "Entonces, preparemos las maletas y marchemos rápido al aeropuerto"

Escena nº 4

- **Título.-** Camino del aeropuerto

- **Descripción textual.-**

El mismo coche de la escena nº 2 se encuentra aparcado en la puerta de la casa. Todos suben al coche y este empieza a desplazarse entre el tráfico de la ciudad hasta el aeropuerto. La dirección hacia el mismo está señalizada y van apareciendo distintas señales de tráfico que hay que respetar, stops, cedas el paso, límites de velocidad, así como guardias dirigiendo la circulación, etc.

Si se produce una infracción de tráfico, aparece un agente y para el coche. La denuncia supone acumular más tiempo.

Si se produce una colisión, el coche se detiene y aparece la grúa, que se lleva el coche al taller, con la familia dentro y se termina el juego.

El coche responde al arrastre del ratón (ondragstart), acelera mientras está presionado el botón (onmousedown) y desacelera al levantar (onmouseup). Frena al clicar (onclick). El volumen del ruido del motor, sube, baja o cesa respectivamente.

Hay un tiempo predeterminado para llegar al aeropuerto, mediante contador. Si éste se excede, cuando se llega al mismo aparece un texto que dice, "El avión ha despegado, vuelva otro día" y finaliza el juego.

BMP: plano_ciudad.bmp

ENTRADA

SEC: "coche 1", "coche 2", "coche 3", , "coche n"

INC: "coche.inc", "grúa.inc", "agente.inc"

WAV: ruido_motor.wav

- **Zonas sensibles.-**

1) **RAT:** "coche.inc"

ROL: IDLE: SEC: "coche 1", "coche 2", "coche 3", , "coche n"

2) **RAT:** Edificio aeropuerto.

CLIC: Pasa a la escena nº 5 (si tiempo < n)

TXT: "El avión ha despegado, vuelva otro día" (si tiempo > n)

SALIDA

TXT: "MAYERLING"

WAV: "mayerling.wav"

Escena nº 5

- **Título.-** Vuelo hacia Londres.
- **Descripción textual.-**

El avión despegue y sobrevuela campos y ciudades. Luego el mar y acaba aterrizando en el aeropuerto de Londres, donde espera un empleado del hotel.

BMP: Terminal_del_aeropuerto.bmp

ENTRADA

AVI: vuelo.avi

WAV: ruido_avión.wav

INC: empleado_hotel.inc

- **Zonas sensibles.-**

RAT: empleado_hotel.inc

CLIC: Pasa a la escena nº 6

Escena nº 6

- **Título.-** ¿Dónde ir?
- **Descripción textual.-**

La familia se encuentra en el hall del hotel. Pulsando sobre el padre, saldrá un texto en bocadillo preguntando ¿dónde quieren ir?. Pasando luego el ratón por el resto de los componentes de la familia cada uno dará una respuesta diferente. Clicando sobre la que deseemos, se producirá un efecto diferente.

Madre: Museo The Royal Collection

Hijo: Feria Internacional

Hija: The Royal Opera House

BMP: hall_hotel.bmp

ENTRADA

INC: "padre.inc", "madre.inc", "hijo.inc", "hija.inc"

WAV: hilo_musical.wav

SEC: Distintas personas moviéndose por el hall del hotel.

- **Zonas sensibles.-**

1) **RAT:** Padre

ROL: BOC: "¿Bueno, donde queréis ir?"

2) **RAT:** Madre

ROL: BOC: "Yo quiero ir al Museo The Royal Collection" (!-)

CLIC: <http://www.the-royal-collection.com/>

3) **RAT:** Hijo

ROL: BOC: "Yo quiero ir a Feria Internacional" (!-)

CLIC: <http://www.tradepartners.gov.uk/>

4) **RAT:** Hija

ROL: BOC: "Yo quiero ir al The Royal Opera House

CLIC: Pasa a la escena nº 7

Escena nº 7

- **Título.-** En el Teatro
- **Descripción textual.-**

La familia se encuentra en la platea del teatro. En el escenario se representa "Mayerling". Clicando sobre el escenario, la representación se ve a pantalla completa. Otro clic la devuelve a su posición normal.

Un doble clic hace entrar en escena a los terroristas en movimiento. Clicando sobre cualquiera de ellos se abre una serie numérica aleatoria que hay que completar en un tiempo prefijado. Si se acierta, el terrorista se elimina y desaparece. Si no se acierta, se produce una explosión y pueden ocurrir dos cosas:

1ª) Si la distancia al jugador es inferior a cinco cuerpos, éste queda eliminado y el juego finaliza.

2ª) Si la distancia es superior, hay penalización y el juego continúa.

Cuando se elimina al terrorista nº 20, se pasa a la escena siguiente.

BMP: platea_teatro.bmp

ENTRADA

AVI: "representación_Mayerling.avi" (P)

- **Zonas sensibles.-**

1) **RAT:** Escenario

CLIC: AVI: "representación_Mayerling.avi" (T)

2) **RAT:** Pantalla

DCLIC: SEC: "terrorista 1", "terrorista 2", , "terrorista 20"

3) **RAT:** Terrorista x (1)

ROL: ETI: "¿descubre el código?"

CLIC: TXT: "1,2,3,4,?" (serie aleatoria)

Onkeydown: = 5; **ETI:** "terrorista eliminado"

WAV: "O.K.wav"

CLIC: pasa al siguiente terrorista

Onkeydown: ≠ 5; **ETI:** "has sido eliminado"

WAV: "explosión.wav"

SALIDA

TXT: "MAYERLING"

WAV: "mayerling.wav"

4)

-
-
-
-
-

23) RAT: Terrorista y (20)

ROL: ETI: “¿descubre el código?”

CLIC: TXT: “a,b,c,d,?” (otra serie aleatoria)

Onkeydown: = e; **ETI:** “terrorista eliminado y no quedan más en el teatro”

WAV: “O.K.wav”

CLIC: pasa a la escena nº 8

Onkeydown: ≠ e; **ETI**: “has sido eliminado”

WAV: “explosión.wav”

SALIDA

TXT: "MAYERLING"

WAV: “mayerling.wav”

Escena nº 8

- **Título.-** En el edificio abandonado
- **Descripción textual.-**

En el interior del edificio abandonado se produce la persecución de Sadoc. Diez terroristas se interponen para impedirlo.

Clicando sobre el primero, aparece una serie gráfica aleatoria. Si se acierta, el terrorista desaparece y se continúa con el siguiente. Así sucesivamente hasta eliminar al décimo, pasando a la escena siguiente. Si no se acierta, finaliza el juego.

BMP: “edificio abandonado.bmp”

ENTRADA

TXT: “Ya falta menos. Ánimo”

- **Zonas sensibles.-**

1. RAT: Terrorista nº 1

ROL: ETI: “Descubre el código”

CLIC: TXT:    ?

A 

B 

C 

Onkeydown: = B; **ETI:** “terrorista eliminado”

WAV: “O.K.wav”

CLIC: pasa al siguiente terrorista

Onkeydown: $\neq$ B; **ETI**: “has sido eliminado”

WAV: “explosión.wav”

SALIDA

TXT: "MAYERLING"

WAV: “mayerling.wav”

2.

-
-
-

10. RAT: Terrorista nº 10

ROL: ETI: "Descubre el código"

CLIC: TXT: ← ↑ → ? **A ↓**
 B ↑
 C ←

Onkeydown: = A; **ETI:** "terrorista eliminado y no quedan más en el edificio"

WAV: "O.K.wav"

CLIC: pasa a la escena nº 9

Onkeydown: ≠ A; **ETI:** "has sido eliminado"

WAV: "explosión.wav"

SALIDA

TXT: "MAYERLING"

WAV: "mayerling.wav"

Escena nº 9

- **Título.-** Persecución final
- **Descripción textual.-**

Persecución del coche del líder terrorista, sorteando el tráfico de las calles de Londres, mientras se dispara a las ruedas del vehículo. Al igual que en la escena nº 4, en este caso la moto responde al arrastre del ratón (onkeydown). Si alguno de los disparos alcanza alguna de las ruedas del coche perseguido, éste se estrella y se consigue finalizar el juego con la detención, con éxito, del líder terrorista. Sin embargo, el choque de la moto con cualquiera de los vehículos que circulan por las calles de Londres, da lugar a un accidente y a la finalización del juego sin haber alcanzado el objetivo final.

BMP: "plano_ciudad_de_Londres.bmp"

ENTRADA

SEC: "coche perseguido", "vehículo 1", "vehículo 2", "vehículo 3", , "vehículo n".

INC: "motocicleta.inc"

WAV 1: "ruido_motor_coche.wav"

WAV 2: "ruido_motor_motocicleta.wav"

- **Zonas sensibles.-**

1) **RAT:** "motocicleta.inc"

ROL: IDLE: SEC: "coche perseguido", "vehículo 1", "vehículo 2", , "vehículo n"

Onkeydown: Acierto = SI; **ETI:** "Objetivo alcanzado"

SCO

TXT: "Puntuación conseguida"

SALIDA

TXT 1: "Enhorabuena"

TXT 2: "MAYERLING"

WAV: "mayerling.wav"



Julián De La Iglesia Monteagudo
Barcelona, 21 de diciembre de 2002