**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ**



**ESCUELA UNIVERSITARIA DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, INFORMÁTICA Y DE SISTEMAS**



Área de Ingeniería en Computación e Informática



**SOM**

**Slayer Of Monsters**

**Autor(es): Claudio Contreras**

 **Katia Layi**

 **Maximiliano Riquelme**

**Curso:** **Introducción al Trabajo en Proyectos**

**Profesor: Ibar Ramírez Varas**

ARICA, LUNES 10 DE SEPTIEMBRE, 2018

**CONTENIDO**

1. Ideas consideradas.
2. Ideas escogidas y motivación para realizarla.

IDEAS CONSIDERADAS

Las ideas que escogimos para realizar este proyecto son:

* Juego estilo Bomberman.
* Aplicación que muestre los hospitales más cercanos.
* GPS falso para poder utilizarlo en juegos que no estén en el país o tengan restricción de país.
* Aplicación para poder encontrar a los amigos dentro de un rango de zona cercana.
* Aplicación de búsqueda para los descuentos en las tiendas.
* Juego con formato RPG con realidad virtual de pelea.

IDEA ESCOGIDA Y MOTIVACIÓN PARA REALIZARLA

Después de la lluvia de ideas logramos escoger como grupo la idea de realizar un videojuego con formato RPG y con realidad virtual.

Para llevar a cabo este proyecto, discutimos sobre posibles ideas para dicho juego en el cual nos interesó crear un juego de tipo pelea con el cual los usuarios pudieran participar en una batalla en forma grupal o individual contra monstruos los cuales, gracias al GPS, puedan aparecer en el mapa real de la zona.

La idea del juego es que los jugadores puedan ir hacia el lugar real donde se encuentre algún enemigo y puedan combatir en tiempo real contra este y así obtener variados ítems u objetos los cuales beneficiarán a los jugadores para subir su nivel, obtener una mejor posición en el ranking y lograr combatir contra monstruos cada vez más difíciles de enfrentar.

Al iniciar el juego le pediremos al usuario que nos entregue el nombre de su avatar y el rol que le gustaría ocupar entre los siguientes roles, los cuales serían Asesino, Mago, Disparador, Caballero, Domador y los que puedan aparecer en el futuro. Luego de esto se les enseñará a los jugadores cómo funciona el juego y los detalles como por ejemplo a cómo luchar, el mejoramiento de las armas y la armadura, sobre los cofres, sobre cómo realizar los eventos en grupo, la recompensa diaria, los niveles de los monstruos y la historia en general del juego.