

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**La Cueva de los Elementos
Proyecto de Investigación**

Diego Andrés Parra Polanco

Interactividad y Multimedia

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Interactividad y Multimedia

Quito, 11 de mayo de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

La Cueva de los Elementos

Diego Andrés Parra Polanco

Nombre del profesor, Título académico

Mark Bueno, M.I.S, Director de Tesis

Quito, 11 de mayo de 2020

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Diego Andrés Parra Polanco

Código: 00130265

Cédula de identidad: 1718839176

Lugar y fecha: Quito, 11 de mayo de 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

El documento a continuación describe el resultado de la combinación de los conocimientos que se han adquirido a lo largo de mi carrera. La Cueva de los Elementos es la realización de un sueño personal de tener mi propio juego de video con mi nombre. La historia de este juego sigue a Jason Conway un arqueólogo que ha dedicado su vida para descubrir el quinto elemento. Se cree que solo existen 4 elementos principales que son agua, tierra, fuego y aire, sin embargo, Conway cree que existe un quinto elemento en alguna parte del mundo. Así que su investigación lo lleva a la cueva de los elementos, donde se cree que se encuentra escondido el quinto elemento.

Palabras clave: Unity, Low Poly, Puzzle, Luz, Sonido, Cueva.

ABSTRACT

The document below describes the result of the combination of knowledge that he has acquired throughout my career. The Cave of the Elements is the fulfillment of the personal dream of having my own video game with my name. The story of this game follows Jason Conway, an archaeologist who has dedicated his life to discovering the fifth element. It is believed that there are only 4 main elements that are water, earth, fire, and air, however, Conway believes that there is a fifth element somewhere in the world. So, his investigation leads him to the cave of the elements, where he is believed to be hiding the fifth element.

Key words: Unity, Low Poly, Puzzle, Light, Sound, Cave.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	9
Desarrollo del Tema.....	11
Herramientas	11
Historia.....	11
Estética.....	12
Sonido	13
Iluminación	14
Sistema HUD	11
Desarrollo del Tema.....	11
Conclusiones	21
Referencias bibliográficas	23
Anexo A: Game Design Document	24

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Estilo Low Poly	12
Figura 2 Fuentes de sonido para el ambiente	13
Fuente 3 Sonidos en personaje y cofres	14
Figura 4 Fuentes de luz	15
Figura 5 Ventana de interacción con objetos	16
Figura 6 Interaccion con craneos de colores	17
Figura 7 Activación de animaciones	17
Figura 8 Interacción con objetos UI.....	18
Figura 9 Objetos de apoyo	18
Figura 10 Leyenda minimapa	19
Figura 11 Sisema HUD.....	20

INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad que está experimentando una nueva etapa llamada cultura digital, en la cual la tecnología tiene un gran impacto. Dentro de esta cultura existen diferentes elementos, gracias a esto se han creado nuevas industrias, como la industria de videojuegos. (Horban, Martych, & Maletska, 2019)

Millones de personas alrededor del mundo compran y descargan videojuegos todos los días, sin embargo, las grandes corporaciones tienen un gran control del mercado. Lo cual dificulta la publicación de videojuegos independientes, pero no es imposible.

Como aficionado a los videojuegos mi sueño siempre fue crear un juego propio, el cual contiene los elementos que me interesan y a medida aprendía herramientas nuevas de desarrollo a lo largo de mi carrera, ese sueño se convirtió en realidad. Ahí es donde nace la idea para crear La Cueva de los Elementos.

La Cueva de los Elementos es una propuesta de videojuego con gráficos de estilo low poly en primera persona tipo puzzle que se centra en el uso de la lógica y reconocimiento de pistas. Se utiliza elementos de sonido, iluminación e interacción para crear una experiencia más inmersiva para el jugador. El video juego sigue la historia de Jason Conway un arqueólogo que ha dedicado su vida para probar la existencia del quinto elemento. Se cree que solo existen 4 elementos principales que son agua, tierra fuego y aire, sin embargo, Conway cree que existe un quinto elemento en alguna parte del mundo. Su investigación lo lleva a la cueva de los elementos, donde se cree que se encuentra escondido el quinto elemento.

El estilo de low poly dentro del ámbito de los videojuegos cada vez se utiliza más sobre todo en los juegos de tipo indie o independientes. Dentro de La Cueva de los Elementos se aplica a lo largo de todo el mundo físico, objetos y elementos del sistema visual (HUD). El concepto de puzzle y lógica se aplica dentro de la gran mayoría de videojuegos de la industria. En este caso es la base de las mecánicas del juego para avanzar dentro del juego y llegar al objetivo final.

DESARROLLO DEL TEMA

La intención de crear La Cueva de los Elementos fue darles a las personas un juego independiente, el cual les brinde entendimiento a través de la interacción con objetos dentro del juego, un nivel de estética de calidad y desde la perspectiva de primera persona, en el Anexo A se puede observar más detalladamente.

Herramientas

Para desarrollar este proyecto se utilizó el motor de creación de videojuegos, Unity 3D, ya que este es un software de desarrollo con el cual he adquirido más experiencia y me permite trabajar de manera óptima para aplicar las mecánicas del juego gracias al uso de scripts en *c#*. Por otro lado, todo relacionado con diseño como menú, botones, interfaz gráfica fue realizado con los editores Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

Historia

La Cueva de los Elementos es un juego protagonizado por Jason Conway, un arqueólogo brillante que siempre tuvo una afición para la alquimia. Antes de los acontecimientos del juego existe una serie de eventos que llevan a Conway a la cueva.

Jason siempre fue apegado a su padre desde niño, a medida que crecía su padre le llevaba a sus expediciones arqueológicas y siempre compartía con él sus textos de alquimia. Esto generó un amor por la carrera desde temprana edad, sin embargo, dentro de esos textos se topó con uno que hablaba acerca de la existencia del quinto elemento. Un elemento con propiedades místicas para devolver la vida a los muertos. Dentro de la creencia colectiva se cree que solo existen 4 elementos principales que son agua, tierra fuego y aire, sin embargo, Conway cree que existe un quinto elemento en alguna parte del mundo. Su investigación lo lleva a la cueva de los elementos, donde se cree que se encuentra escondido el quinto elemento.

El padre de Jason ha fallecido recientemente, así que emprende un viaje para encontrar el quinto elemento y poder revivir a su padre. Las anotaciones del diario su padre y largas horas de investigación lo llevan a La Cueva de los Elementos, pero se encuentra con un bloqueo en el portal de la cámara del quinto elemento. Para esto debe encontrar los 4 cráneos para quitar los bloqueos que evitan de que entre a la cámara del quinto elemento y pueda poner a prueba sus creencias y revivir a su padre.

Estética

La estética del juego se basa en modelos 3d low poly. Este estilo de modelos contiene un bajo conteo de polígonos, básicamente se trata de utilizar la menor cantidad de geometrías para generar un modelo 3d. Los beneficios de utilizar low poly son principalmente productividad, ya que al trabajar con este tipo de modelos la velocidad de trabajo aumenta y puede llegar a tu objetivo más rápido, a diferencia de si es estaría trabajando con modelos 3d de alta resolución En mi caso tiene un estilo de formas geométricas lo cual le da un estilo único y diferente a este mundo virtual.

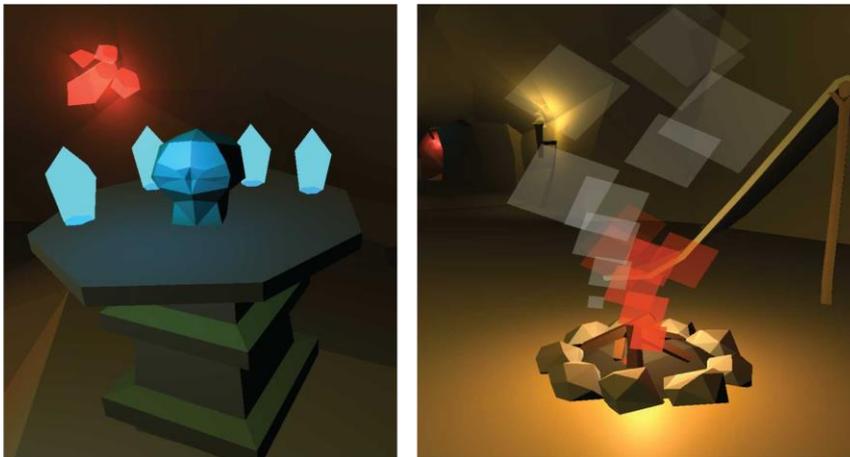


Figura 1 Estilo Low Poly

Otro beneficio es eficiencia computacional, a pesar de que vivimos una época en la cual la tecnología está en auge, no todo el mundo tiene acceso a una computadora con especificaciones altas. Por lo que tener un juego con modelos 3d de bajas geometrías facilita la fluidez del juego en más equipos, lo cual significa un mayor alcance del juego para que sea descubierto por más individuos.

El juego maneja una estética en el estilo de diferentes secciones, es decir el uso de colores, en diferentes menús y en el mundo en general, esto le brinda un nivel de profesionalismo y fluidez al proyecto.

Sonido

El sonido es uno de los factores principales dentro del desarrollo de este juego, ya que, al agregar sonidos de ambiente, sonidos de fono, efectos de sonido, se convierte. en el medio de instruir al espectador sobre qué esperar y cómo responder a las ciertas interacciones dentro del espacio. Se crea un nivel de inmersión para el jugador brindándole una mejor experiencia de juego optima. (Atkinson & Parsayi, 2020)

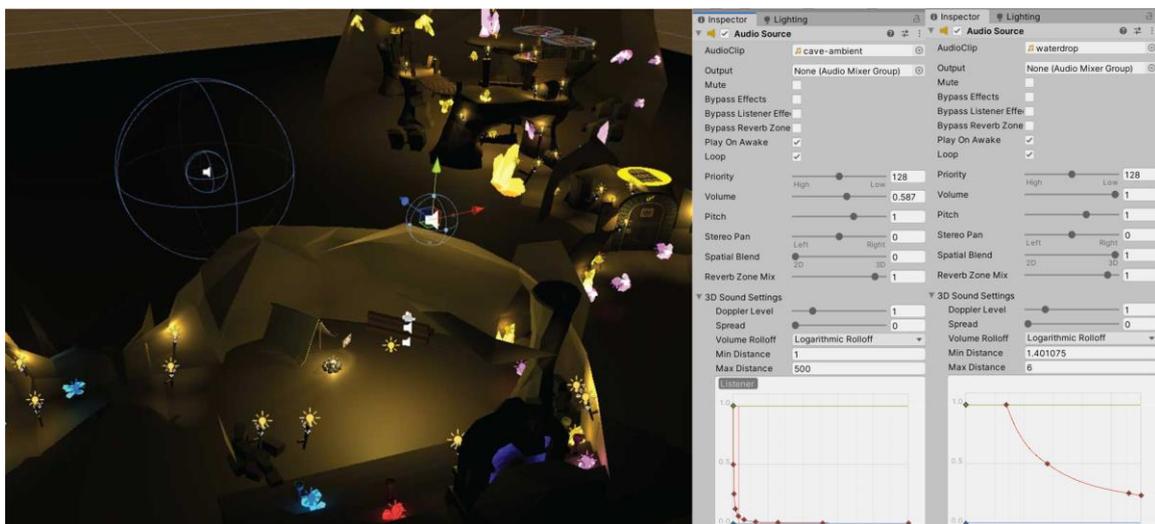


Figura 2 Fuentes de sonido para el ambiente

En el caso de La Cueva de los Elementos se recomienda jugarlo con audífonos ya que el ambiente está creado por dos capas de sonido y cada capa contiene fuentes de sonido. La primera contiene el sonido de eco que crea la sensación de profundidad alrededor de la cueva, y la segunda fuente de sonido contiene efectos de gotas que brindan la sensación de frío y humedad de la cueva.

Dentro del personaje se encuentran sonidos de pasos y salto que se activan al momento que el jugador está en movimiento o realiza saltos con la barra espaciadora. Y hay objetos con los cuales interactúa el personaje como cofres que realizan sonidos al activar las interacciones.

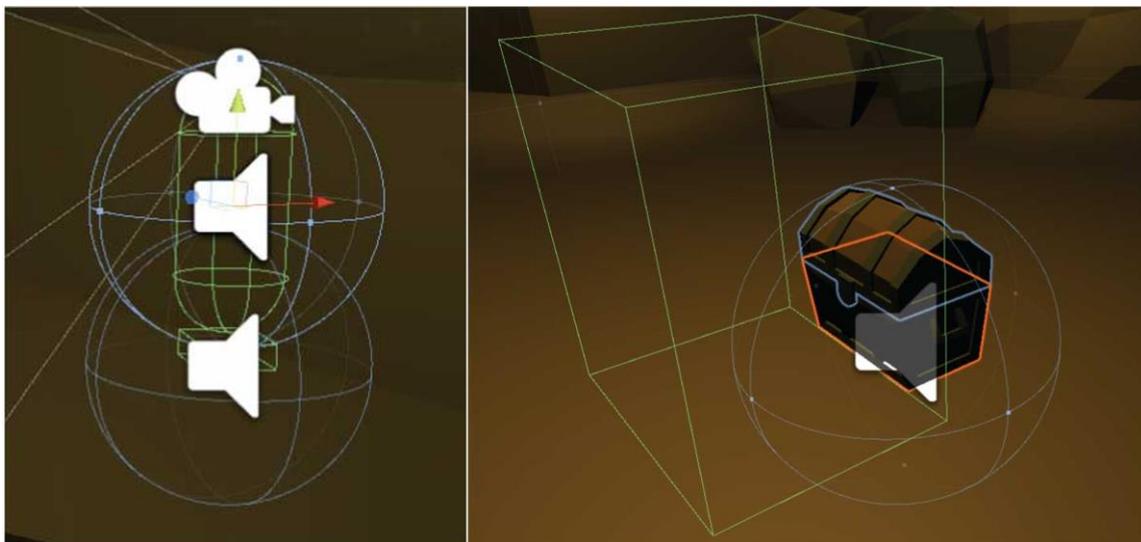


Figura 3 Sonidos en Personaje y Cofres

Iluminación

La iluminación un papel importante dentro de la creación de un ambiente virtual, está establece el estado de ánimo o crea emociones dependiendo de lo que se quiera transmitir al jugador. Las cualidades de color y luz son herramientas que brindan la capacidad de crear un sentimiento de presencia dentro de un entorno y son utilizadas para que el jugador olvide las condiciones materiales del videojuego que están al momento de interactuar con medios físicos, en este caso una computadora. (Atkinson & Parsayi, 2020)

En mi caso la iluminación juega un papel muy importante ya que se juega con el nivel de luz para crear la sensación de oscuridad dentro de una cueva. La iluminación está compuesta por 3 elementos, una luz principal (Point light) que ilumina y da color al lugar, antorchas y cristales de colores que sirven como apoyo y para dar la sensación de ambiente para el jugador. Este mismo patrón de luces se repite a lo largo de las diferentes cámaras dentro de la cueva con algunas variantes dependiendo del tamaño de esta.

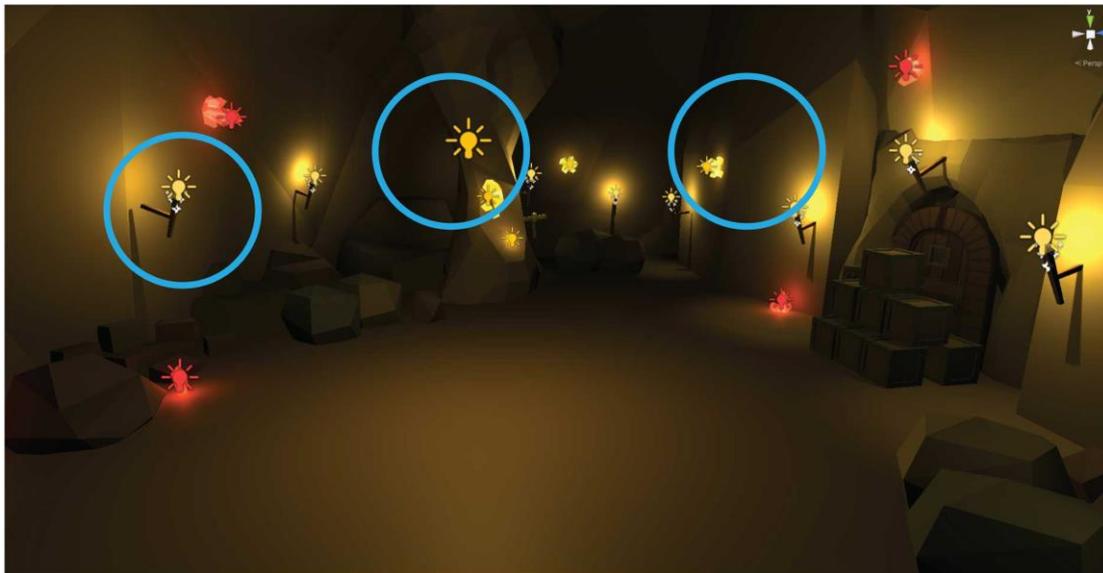


Figura 4 Fuentes de luz

Interacción

Las mecánicas del juego son simples, están se basan en la búsqueda de objetos, es este caso son llaves de colores para abrir puertas con el mismo color y cráneos de colores para abrir barrotes que bloquean un portal para avanzar a la cámara final del juego (Anexo 1). Estas mecánicas tienen un nivel de dificultad fácil sin embargo están diseñados para que el jugador explore el mundo y luche para encontrar todos estos objetos. Este concepto es conocido y ha sido utilizado en muchos videojuegos a lo largo de los años, muchos de los juegos famosos utilizan estas mecánicas, entre ellos está DOOM, en el cual utilizan keycards de colores que abren puertas del mismo color de la llave. (tvtropes, 2020)

Existen diferentes tipos de interacción con objetos dentro del juego, la primera utiliza un sistema de ventanas pequeñas que le muestra al jugador que tecla tiene que apstar en la parte inferior del centro de la pantalla, y esta desaparece después de unos segundos. Este sistema es un estándar dentro de casi todos los juegos de video hoy en día. Al inicio es necesario para demostrar las interacciones, sin embargo, a medida que se juega más el juego estas ventanas dejan que importar ya que el jugador empieza desarrollar un patrón y termina haciéndolo por instinto.



Figura 5 Ventana de interacción con objetos

Como se puede ver en la siguiente imagen se mantiene el patrón de interacción, sin embargo, cambia cuando se trata de los cráneos de colores, ya que hay que cargarlos en frente de la perspectiva del jugador hasta que lleguen a sus respectivos cálices.



Figura 6 Interacción con cráneos de colores

El segundo tipo de interacción es activar animaciones cuando se coloca un objeto determinado dentro de un contenedor. En este caso son los cráneos de colores en su respectivo cáliz, con el objetivo de mover los barrotes que bloquean al portal para salir de la cueva.



Figura 7 Activación de animaciones

El tercer tipo de interacción funciona acercándose a objetos para desplegar información, una vez que entra dentro del rango establecido dentro del trigger. Este sistema es usado en letreros con información que puede ser difícil de leer para algunos usuarios y en las instrucciones iniciales



Figura 8 Interacción con objetos UI

Dentro del juego el jugador puede encontrar con diferentes obstáculos que impiden su paso alrededor de las cámaras sin embargo existen objetos con los cuales el jugador puede interactuar para combatir esos obstáculos. La primera son dinamitas, que al lanzarlas estas generan explosiones para mover los objetos que bloquean el camino. Y el segundo objeto son cristales de colores que generan luz, si el jugador necesita luz en algún lugar puede lanzarlos, sin embargo, estos se rompen al tocar con un objeto al terminar de recorrer su camino.



Figura 9 Objetos de apoyo

Sistema HUD

El juego cuenta con un sistema HUD (Heads Up Display), este se muestra todo el tiempo durante la partida. Este se encuentra ubicado en la sección superior izquierda de la pantalla de juego. Contiene diferentes elementos con información acerca del jugador. El mini mapa es el elemento más importante dentro del sistema visual que le muestra al jugador dónde está ubicado y también utiliza un sistema de símbolos para los objetos alrededor de la cueva, como de los cráneos que está buscando, puertas, cofres, información, cálices y portales.



Figura 10 Leyenda minimapa

La segunda sección del sistema contiene un inventario de las llaves que tiene que recolectar para abrir las 4 puertas de las diferentes cámaras de la cueva. Finalmente, el inventario de objetos que se pueden encontrar dentro de cofres, estos pueden ser 10 dinamitas o 10 cristales de color.

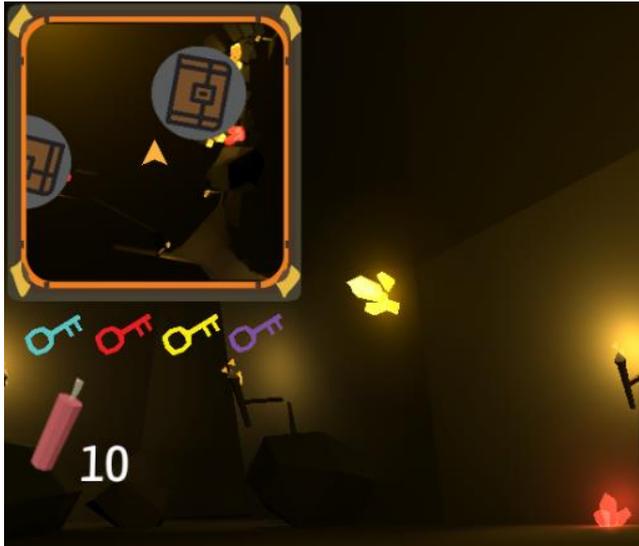


Figura 11 Sistema HUD

CONCLUSIONES

Después de llegar al punto culminante de este proyecto se ha llegado a la conclusión de que para desarrollar cualquier tipo de videojuego existe un proceso minucioso detrás, ya sea para crear la historia y conceptualización o para el desarrollo de este. Al inicio del desarrollo de este proyecto se habían planteado expectativas amplias, sin embargo, a medida que pasaba el tiempo se tuvo que aplicar ciertos cambios para brindar un a mejor experiencia.

Además, después que se probó el juego con un grupo de usuarios se tuvo moldear el juego de acuerdo con las necesidades que tenían. Ya que había ciertas partes en la mecánica que no eran claras para ciertos usuarios y se volvían complicadas. Una vez que se aplicaron esos cambios la jugabilidad del proyecto alcanzó un nivel más alto y se volvía más entretenida para las personas que lo experimentaban.

El ámbito de un diseñador interactivo es muy competitivo en estos días, ya que existen muchas personas con grandes ideas, lo cual dificulta resaltar dentro de este mercado. Sin embargo, desde la perspectiva de un diseñador interactivo independiente que vive en Ecuador veo a este proyecto como una oportunidad de dejar la huella en el ámbito de videojuegos indie, sin embargo, este es un reto que planea obtenerse a largo plazo.

Normalmente cuando una persona está jugando un juego se concentra mayormente en todo lo que es el juego en como tal, sin embargo, en muy pocos casos se fijan en la creación del ambiente. Uno de los juegos que se fijan en la generación del ambiente es Hellblade, este juego tiene una calidad impresionante de sonido, ya que al escuchar los diálogos de los personajes se siente como si uno estaría dentro del juego. (Wallace, 2017) Así que durante el desarrollo de este juego aprendí la importancia de un nuevo ámbito del desarrollo de juegos que es la creación de ambientes.

La visualización del espacio le da la esencia al juego, en este caso fue un mundo creado con modelos 3d low poly, los cuales fueron bien recibidos por los usuarios que probaron el juego. Los sonidos de fondo, los efectos de sonido le brindan un mayor nivel de inmersión al juego. Y el control de las luces el uso de color en las escenas le da un estado de ánimo deseado al jugador. Todos estos elementos representaron un reto ya que llegar a un buen resultado significa para por prueba y error y exportar versiones del juego hasta llegar al resultado deseado.

A futuro se espera aumentar los niveles del juego para brindar más tiempo de juego al jugador. También se espera publicar este proyecto en plataformas de distribución como Steam para así llevar mis ideas a más usuarios.

En conclusión, se puede decir que La Cueva de los Elementos es la suma de todos los conocimientos que he adquirido a lo largo de mi carrera. Y es la realización de uno de mis sueños como desarrollador y aficionado de los videojuegos de tener mi propio proyecto con mi nombre.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Atkinson, P., & Parsayi, F. (27 de Abril de 2020). *Finding a Time to See: Videogames and Aesthetic Contemplation*. Obtenido de ResearchGate:
<https://www.researchgate.net/publication/339123781>

Horban, O., Martych, R., & Maletska, M. (2019). Phenomenon of Videogame Culture. *FILOZOFIA*, 124-128.

tvtropes. (28 de Abril de 2020). *Lock and Key Puzzle*. Obtenido de tvtropes.org:
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/LockAndKeyPuzzle>

Wallace, M. (9 de Agosto de 2017). *'Hellblade: Senua's Sacrifice' Review: A Harrowing Journey Through The Horrors Of Mental Illness*. Obtenido de Forbes:
<https://www.forbes.com/sites/games/2017/08/09/hellblade-senuas-sacrifice-review-a-harrowing-journey-through-the-horrors-of-mental-illness/#2c37a2c76ee0>

ANEXO A: GAME DESIGN DOCUMENT

1. Personajes

Jason Conway es el personaje principal de la historia. Él es un arqueólogo que ha dedicado su vida a su profesión, y en esta ocasión está preparado para toparse con un nuevo descubrimiento.

2. Historia

Jason Conway es un arqueólogo que ha dedicado su vida para descubrir el quinto elemento. Se cree que solo existen 4 elementos principales que son agua, tierra fuego y aire, sin embargo, Conway cree que existe un quinto elemento en alguna parte del mundo. Así que su investigación lo lleva a la cueva de los elementos, donde se cree que se encuentra escondido el quinto elemento.

2.1. Tema

Este juego está diseñado para ser jugado en primera persona. Es de tipo puzzle que concentra en el uso de la lógica, para encontrar las llaves que permiten al jugador avanzar en el juego y conseguir los cráneos de cristal para encontrar el quinto elemento.

3. Gameplay

3.1. Progresión del juego

El juego empieza dentro de una cueva y el personaje principal está ubicado en su campamento y tiene a un lado su diario donde lleva la bitácora de su investigación. Dentro de esta se encuentran las instrucciones para avanzar a lo largo de las cámaras de la cueva.

En la primera cámara de la cueva. La forma de entrar es encontrar la llave de azul. Una vez que encuentra la llave puede acceder y conseguir el cráneo azul y llevarlo a su cáliz para quitar el barrote azul. Dentro de la cueva debe encontrar la llave roja para entrar a la siguiente cámara.

Al acceder en la segunda cámara de la cueva el jugador comienza a tener obstáculos que le dificultan el paso. La forma de avanzar es encontrar la forma de pasar esos obstáculos y encontrar el cráneo rojo y la llave amarilla. Una vez que encuentra la llave puede acceder a la tercera cámara y llevar el cráneo rojo a su cáliz.

Al acceder en la tercera cámara de la cueva el jugador comienza a tener obstáculos más complicados que le dificultan el paso. La forma de avanzar es encontrar la forma de pasar esos obstáculos y encontrar la llave de morada. Una vez que encuentra la llave puede acceder a la cámara morada. Y llevar el cráneo amarillo a su cáliz.

Al acceder en la cuarta cámara de la cueva el jugador tiene obstáculos que le dificultan el paso. La forma de avanzar es encontrar la forma de pasar esos obstáculos para conseguir el cráneo morado y llevarlo a su cáliz.

Una vez que los 4 cráneos están en sus 4 cálices se puede pasar por el portal y llegar hacia la cámara final que contiene el quinto elemento.

Al llegar a la parte final el jugador mira un altar y tiene que caminar hacia al frente de el para poder obtener el quinto elemento. Al conseguir el quinto elemento el jugador gana el juego y se despliega una ventana que felicita al jugador y le da la opción de volver a al menú principal.

4. Mecánica

4.1. Movimiento del jugador

Debido a que el juego está hecho para pc, el jugador puede desplazarse por el mundo con las siguientes teclas.

WSAD para moverse.

Espacio para saltar

Clic derecho para lanzar objetos

Shift para correr

E para "activar"

4.2. Objetos

Cráneos de cristal: Funcionan como llaves para poder acceder al portal.



Llaves



Cristales de luz: Sirven para guiar al jugador por la cueva y para identificar la zona en la que está ubicado el jugador.



Cofres: Contienen los cristales de luz y dinamita.



Dinamita: Genera explosiones para avanzar cuando hay objetos que bloquean el camino.



Cristales de luz temporal: Cristales de luz que al lanzarlos iluminan el camino temporalmente



4.3. Obstáculos

Obstáculos: Objetos que bloquean el camino y solo pueden ser movidos a traves de una explosión



4.4. Sistema visual (HUD)

El jugador tiene un sistema visual que le muestra un mini mapa con la información de ubicación, un inventario de las llaves que ha recolectado y de objetos de cofres.



5. Arte y Estilo

5.1. Estilo

El juego tiene un estilo low poly es decir hay modelos geométricos de bajo conteo de polígonos.



El juego se desarrolla dentro de la cueva de los elementos, este lugar es oscuro y no tiene entrada de luz exterior, las fuentes de luz dentro de la cueva son los cristales que están alrededor de la cueva.



5.2. Áreas, incluida la descripción general y las características físicas, así como cómo se relaciona con el resto del mundo

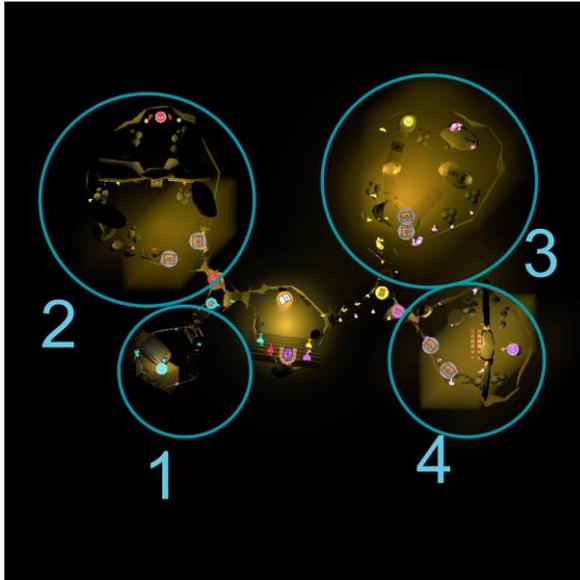
La cueva está dividida en 5 secciones.

La sección del elemento agua: Esta sección se caracteriza por los cristales de color azul en las paredes.

La sección del elemento tierra: Esta sección se caracteriza por los cristales de color verde en las paredes.

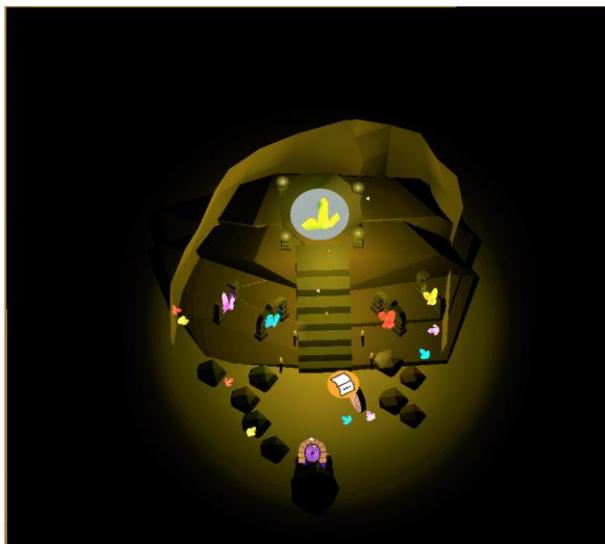
La sección del elemento fuego: Esta sección se caracteriza por los cristales de color rojo en las paredes.

La sección del elemento aire: Esta sección se caracteriza por los cristales de color blanco en las paredes.



Para poder avanzar a la siguiente sección se necesita obtener la llave correspondiente de cada sección.

La sección final es un altar que contiene el misterioso quinto elemento, al tomarlo el jugador gana el juego.



6. Música y Sonidos

Fondo: La cueva tiene un sonido base de caverna que echo para crear un ambiente inversivo.

Este sonido es acompañado de un sonido de gotas para brindar humedad al ambiente.

7. Descripción técnica

7.1. Hardware

Este juego está diseñado para ser jugado en pc o Mac, un mouse y audífonos para crear una mejor experiencia.

7.2. Desarrollo del juego (Game Engine)

Este juego va a ser desarrollado a través del motor de juego Unity ya que este facilita la programación de uso de objetos como llaves para interactuar con el mundo.

7.3. Publicación del juego

Este juego se puede publicar tanto en las tiendas de Steam y Epic games Store siempre y cuando cumpla con los requisitos necesarios para su publicación.

8. Grupo objetivo

Se espera tener un grupo objetivo de usuarios con las siguientes características:

Edad: 10 a 22 años.

Género: Todos.

Jugadores casuales.