

# **Proyecto**

## **TBA**

## **Grupo**

### **Paradox Studios**

## **DOCUMENTO DE DESARROLLO**

Hito: 0

Fecha entrega: 21-09-2016

Versión: 1

Componentes:

- Rubén Pérez Cristo
- Julio Zamora Pastor
- Antonio Rebollo Berná
- Enrique Moltó Ferré
- José Luis Muñoz Perriñán

## **ANTECEDENTES**

El videojuego es un shooter multijugador en tiempo real, donde unos jugadores se enfrentarán a un duelo todos contra todos. El videojuego modelo en el que nos queremos enfocar es Quake 3 de 1999, que se

caracteriza por tener un multijugador dinámico por la rapidez a la que suceden los enfrentamientos.

Quake 3 es del género Open Arena. Los jugadores aparecen en un mapa de tamaño pequeño (si lo comparamos con los juegos actuales), cada uno en un punto separado del mapa y con un arma por defecto que es igual a todos los jugadores. La vida de la que disponen los jugadores antes de morir se sitúa en 100, pero distribuidos por el mapa se encuentran paquetes de vida que proporcionan al jugador que lo recoja una recuperación de vida. Además de paquetes de vida los jugadores encontrarán diferentes armas que podrán recoger y utilizar antes de morir.

### Referencias

<https://www.youtube.com/watch?v=ygD9iFB8qBY>

<https://youtu.be/laVpV1PFziw>

Cuando un jugador mata a otro se apunta un punto y el jugador que muere vuelve a reaparecer en otro punto del mapa. Durante el transcurso de la partida hay una clasificación dinámica que se irá actualizando con las muertes que ha conseguido cada jugador. El objetivo de la partida por tanto es alcanzar la máxima puntuación antes que cualquier otro jugador.

## BREVE DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

**Descripción del juego**, historia, contexto, temática, objetivos, características... Todas las **ideas principales** para que el lector sepa de qué estamos hablando, resumidas en 1 página.

El juego será un shooter competitivo de cuatro jugadores (en principio) todos contra todos, tendrá una temática futurista y habrá diferentes de armas.

El mapa será pequeño para favorecer los enfrentamientos entre los jugadores, cada jugador tendrá una cantidad de vida limitada, cada jugador intentará bajar a cero la vida de los jugadores contrarios, cuando un jugador consiga eliminar a otro se apuntará un punto, el primer jugador que llegue al límite de puntos ganará la partida.

## MECÁNICAS DE JUEGO

Lista de **mecánicas de juego** descritas brevemente. Incluye todo tipo de mecánicas (acciones del personaje, automatismos de los escenarios, acciones de los enemigos y objetos, desarrollo y avance del juego)

Doble salto

Sin recarga

Sin apuntado

Se podrá disparar, los personajes tendrán un pequeño símbolo en el centro de la pantalla, eso servirá para indicar a los jugadores dónde irán los disparos cuando realicen dicha acción.

También se podrá realizar un doble salto, cuando los jugadores salten podrán saltar otra vez para llegar más lejos y que tengan más movilidad.

Los jugadores tendrán que elegir un tipo de arma antes de empezar la partida pudiendo cambiar de arma cada vez que mueras durante la partida.

En cuanto a las armas estas tendrán una munición limitada, la cual si se gasta tendrás que recoger munición del suelo que estará en determinados sitios del mapa. No habrá recarga, directamente tendrás unas 100 balas y cuando pases por encima de munición las balas volverán a 100 pero no habrá una animación de recarga del arma.

Habrán paquetes de vidas repartidos por el mapa y que irán apareciendo cada cierto tiempo, los jugadores no recuperarán sus puntos de vida paulatinamente, sino que tendrán que recorrer el mapa buscando esos paquetes si quieren aumentar sus puntos de vida.

## ANÁLISIS TECNOLÓGICO

Descripción de **tecnologías necesarias**, clasificado por **asignaturas**.

Proyectos multimedia: GitHub (cliente), windows project

Postproducción digital: After Effects, Photoshop, Illustrator, Flash, Premiere

Videojuegos 1: Visual Studio, Netbeans

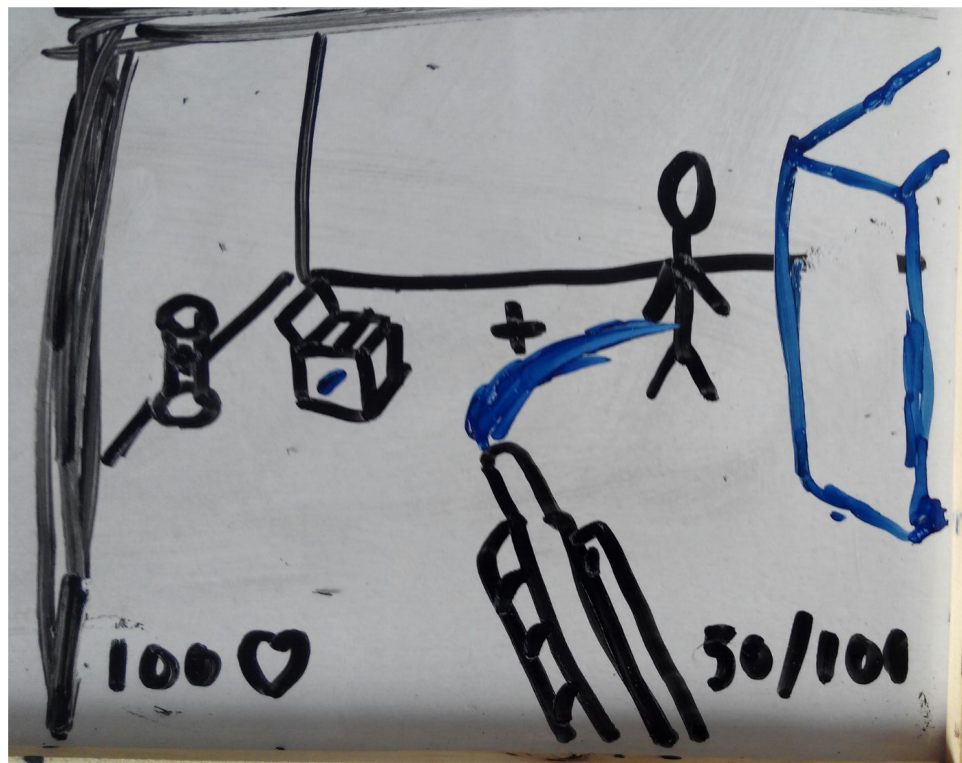
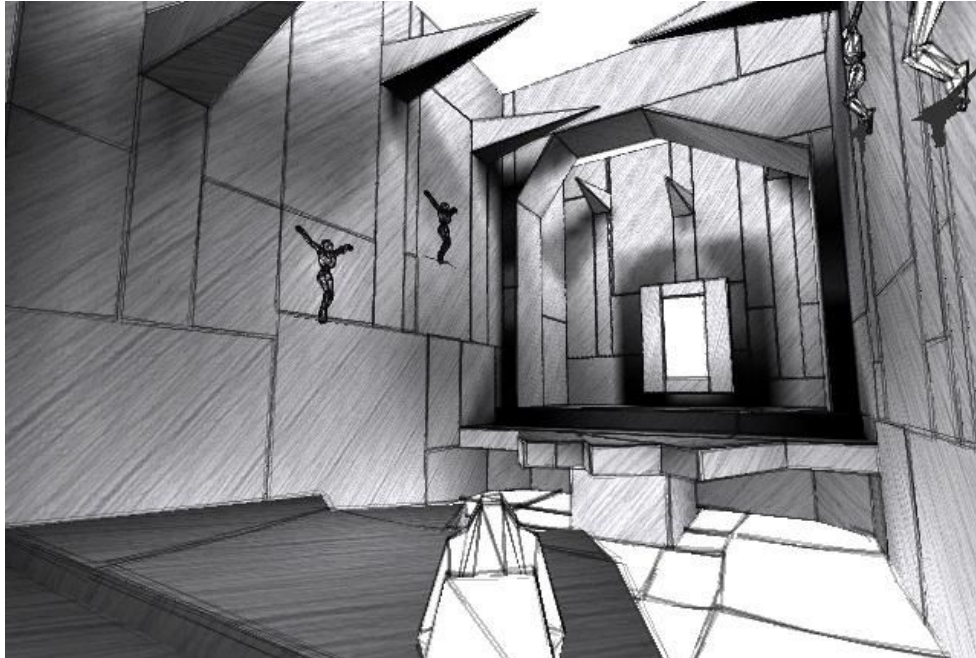
Videojuegos 2: Visual Studio, Netbeans

Técnicas avanzadas de gráficos: Irrlich, Bullet 3D

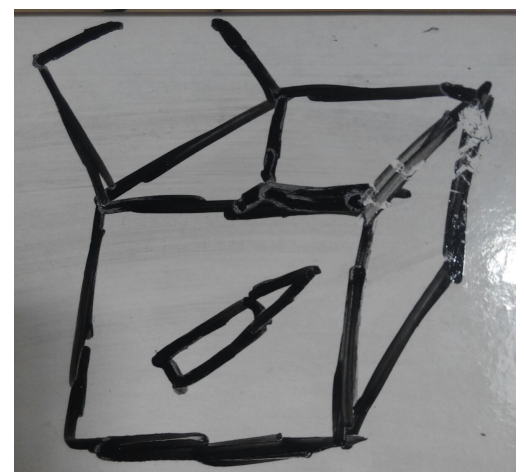
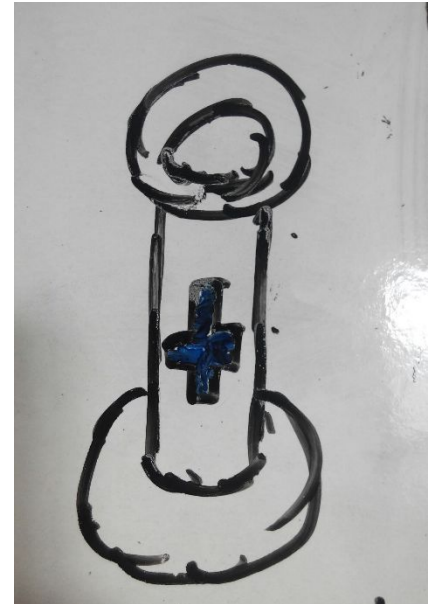
Realidad virtual: Blender, Autodesk 3DS max, Maya

# BOCETOS CONCEPTUALES

Vista del juego:



## Elementos del juego:





## Personajes:

