



Proyecto "Vesper"

Grupo "Skyscrapers"

"Documento de conceptos"

Hito: Ninguno

Fecha entrega: 21-09-2016

Versión: 1

Componentes:

- Gaspar Rodríguez
- Julia Martínez
- Stoycho Ivanov
- Catherine Castrillo
- Nerea Castellanos
- Sandra Fraile

ANTECEDENTES

El videojuego modelo va a ser “Alien syndrome” (<https://www.youtube.com/watch?v=9C0gBbzOT4A>). El género de este videojuego es run and gun, teniendo como objetivo matar a los enemigos y huir de ellos para poder rescatar a un cierto número de rehenes y pasar de nivel.

BREVE DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

- Historia, contexto y temática: La historia trata de que un niño que se enfrenta a unos monstruos para rescatar a sus amigos que han sido secuestrados por ellos, usando sus juguetes como armas. El entorno en el que se va a desarrollar el videojuego será en un espacio exterior en el que habrá parques.
- Objetivos
 - El objetivo del personaje principal es ir desbloqueando personajes rescatando a sus compañeros que han sido secuestrados por los monstruos enemigos. Conforme vaya desbloqueando personajes, al cambiar de nivel podrá escoger entre los personajes desbloqueados cuál es el personaje con el que quiere jugar, ya que cada uno tendrá unas habilidades diferentes.
- Características del personaje principal
 - Juego en tercera persona , vista superior.
 - Definición de las habilidades de los personajes principales:
 - Jugador 1: podrá utilizar la capa de invisibilidad de forma temporal (1 vez por nivel), sufrirá menos daños de los ataques enemigos.
 - Jugador 2: dispondrá un inhibidor de radio de forma temporal (1 vez por nivel), irá más rápido que los demás personajes.
 - Jugador 3: podrá desplazarse por el mapa sin que le oigan de forma temporal (1 vez por nivel), disparará más lejos que los demás personajes.
- Características de los enemigos
 - Todos los enemigos tendrán las mismas mecánicas para la toma de decisiones, pero diferente personalidad (unos serán más miedosos y

tenderán a huir más que los otros, otros estarán más cabreados y querrán pelea, otros serán más trabajadores).

Conforme se va subiendo de nivel, el mapa será más grande y habrá más enemigos.

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)

Acciones del personaje:

- Desplazarse (andar sigilosamente también), disparar, lanzar armas (granadas, piedras) o explosivos, saltar, coger objetos (escudo destructible) y guardarlos, poner trampas (minas, tirar pegamento o cemento desde arriba para q vayan mas lentos), dar alarmas, esconderse, desactivar alarmas.

Acciones de los enemigos:

- Desplazarse, disparar, lanzar armas o explosivos, dar alarmas, saltar, coger materiales, construir estructuras, atrancar puertas, hacer hoyos, reparar alarmas, avisar por radio.

ANÁLISIS TECNOLÓGICO

Proyectos multimedia: Project, Github, Slack, Trello.

Videojuegos 1: Netbeans.

Postproducción digital: Affter Effects, Photoshop, Illustrator.

Videojuegos 2: Netbeans.

Técnicas avanzadas de gráficos: Irrlich, Box2D o Bullet 3D (por confirmar).

Realidad virtual: Blender, 3ds max, Maya.

BOCETOS CONCEPTUALES

