**Proyecto**

“Vesper”

**Grupo**

“Skyscrapers”

"DOCUMENTO DE ESPECIFICACIÓN"

Hito: 0

Fecha entrega: 19-10-2016

Versión: 2

Componentes:

* Nerea Castellanos Rodríguez
* Catherine Castrillo González
* Sandra Fraile Infante
* Stoycho Ivanov Atanasov
* Julia Martínez Valera
* Gaspar Rodríguez Valero

Contenido

[Contenido 1](#_Toc462657844)

[1. Introducción 2](#_Toc462657845)

[1.1. Propósito 2](#_Toc462657846)

[2. Descripción general 2](#_Toc462657847)

[2.1. Ámbito del sistema (Contexto e historia). 2](#_Toc462657848)

[2.2. Funcionalidades generales. 2](#_Toc462657849)

[2.3. Características de los personajes. 2](#_Toc462657850)

[2.4. Escenarios. 2](#_Toc462657851)

[2.5. Requisitos (suposiciones y dependencias). 2](#_Toc462657852)

[2.6. Restricciones. 2](#_Toc462657853)

[2.7. Requisitos futuros. 2](#_Toc462657854)

[3. Requerimientos específicos 2](#_Toc462657855)

[3.1. Requerimientos funcionales. 2](#_Toc462657856)

[3.1.1. Mecánicas. 2](#_Toc462657857)

[3.1.1.1. De los jugadores 2](#_Toc462657858)

[3.1.1.2. De objetos y NPCs 2](#_Toc462657859)

[3.1.2. Técnicas y algoritmos a desarrollar. 2](#_Toc462657860)

[3.2. Requerimientos no funcionales. 3](#_Toc462657861)

[4. Apéndices 3](#_Toc462657862)

[4.1. Referencias 3](#_Toc462657863)

# Introducción

## Propósito

El propósito de este documento es explicar el proyecto haciendo una descripción detallada de la historia, personajes y sus mecánicas, escenarios, funcionamiento del HUD, con el fin de establecer una comunicación no ambigua y dejar el proyecto bien definido para facilitar su elaboración.

# Descripción general

## Ámbito del sistema (Contexto e historia).

Nuestro videojuego se llama Vesper y pertenece al género de aventura.

Hemos elegido como referencia el videojuego “Alien syndrome” del cual hemos sacado las mecánicas básicas como desplazarse, disparar, y el tipo de vista del mapa. También nos hemos fijado en otros modelos de videojuegos como “Commandos” para el funcionamiento de las patrullas, sensores de los NPC, alarma y sistema de sigilo.

Estas son algunas mecánicas que hemos elegido como referencia para nuestro videojuego, pero serán únicamente bases, ya que Vesper se diferenciará principalmente en que contará con una IA estratégica complementándose con mecánicas de puzzle.

Al final del documento, en el apartado 4.1 que corresponde a las referencias, hemos incluido dos vídeos de los videojuegos modelo que hemos elegido.

INSERTAR CONTEXTO E HISTORIA donde hablamos de que son niños y las armas q usan

*<En este apartado incluiremos el nombre del videojuego, género en que se enmarca, modelo de mecánicas referenciando a otro videojuegos, principales características que diferencian a vuestro juego de otros y que queréis conseguir, así como describir detalladamente la historia y contextualización del videojuego a desarrollar.*

## Funcionalidades generales.

INSERTAR DIAGRAMA

## Características de los personajes.

* **Jugadores**: Habrá tres personajes principales que corresponden a dos niños y una niña.
  + Jugador 1: tendrá la habilidad de ir más rápido. Además, podrá disponer de una “capa de invisibilidad” que sólo podrá utilizar una vez por nivel y cuando haya reunido las cuatro monedas que estarán distribuidas por todo el mapa. Esta capa servirá para que los enemigos no le vean mientras la lleve puesta.
  + Jugadora 2: tendrá la habilidad de disparar más lejos. Además podrá disponer de un inhibidor de radio que sólo podrá utilizar una vez por nivel y cuando haya reunido las cuatro monedas que estarán distribuidas por todo el mapa. Este inhibidor de radio sirve para que los enemigos no puedan comunicarse por radio mientras esté usando este inhibidor.
  + Jugador 3: tendrá la habilidad de sufrir menos daños. Además tendrá la habilidad especial de desplazarse por el mapa sin hacer ruido, y sólo podrá utilizar esta habilidad especial una vez por nivel cuando haya reunido las cuatro monedas que estarán distribuidas por todo el mapa.

**antidad de enemigos de todos los tipos.s.l; y por taques.despara que los enemigos no puedan comunicarse por radio mientras es**

Tabla de habilidades y apariencia de los jugadores:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **JUGADOR 1** | **JUGADOR 2** | **JUGADOR 3** |
| **Habilidad** | Ir más rápido | Disparar más lejos | Sufrir menos daños |
| **Habilidad temporal** | Invisibilidad | Inhibidor de radio | Desplazarse sin hacer ruido |
| **Apariencia** |  |  |  |
| **\_\_altura** | bajito | alta | normal |
| **\_\_anchura** | delgado | normal | gordito |
| **\_\_sexo** | niño | niña | niño |
| **\_\_color pelo** | marrón | azul | rubio |
| **\_\_accesorios** | mochila | ninguno | gorra, mochilita |
| **\_\_vestimenta** | camiseta de manga corta, pantalón largo y zapatillas | camiseta de tirantes, pantalón corto y botas | pantalón militar, camiseta blanca de manga corta y botas |
| **\_\_accesorios armas** | pistola en la cintura, tirachinas, | cinturón de armas | dos bandas en el pecho cruzadas con chicles |

En el siguiente enlace a Excel, podréis encontrar la tabla de armas que pueden utilizar los jugadores, en la que se define el daño, la munición, cadencia de fuego, tipo de daño, ruido del arma y del proyectil, animación al chocar y sin chocar, la trayectoria, características especiales, el tiempo de recarga y el tiempo de detonación.

INSERTAR EXCEL DE ARMAS

* **Enemigos:** habrá cuatro tipos de enemigos con aspectos y ataques diferentes. En el primer nivel habrá dos tipos de enemigos, en el segundo nivel habrá cuatro tipos de enemigos y más cantidad de enemigos que en el primer nivel y, por último, en el tercer nivel habrá más cantidad de enemigos de todos los tipos.

Tabla de tipos de enemigos:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **TIPO 1(escupe bolas de fuego)** | **TIPO 2 (lanza sus pinchos)** | **TIPO 3 (escupe ácido)** | **TIPO 4 (cuerpo a cuerpo)** |
| **ojos** | 2 | 1 | 3 | 7 |
| **cuernos** | 2 | ninguno | 1 pequeño | ninguno |
| **pinchos** | ninguno | muchos | ninguno | ninguno |
| **brazos** | ninguno | 1 | 4 | 2 |
| **piernas** | 3 | ninguna | 1 (salta) | 2 |
| **cola** | 1 | 1 | ninguna | ninguna |
| **dientes visibles** | 2 (abajo) | no tiene boca | boca grande y muchos pequeños | boca pulpo |

**INSERTAR ENEMIGOS GASPAR**

<Detallar todos los personajes y entidades con comportamiento que aparecerán en el juego. Clarificar sus roles, capacidades, propiedades y aspecto>

## Escenarios.

Habrá tres niveles en los cuales el player tendrá como objetivo buscar a su compañero que ha sido secuestrado por los enemigos. Una vez rescate a su compañero, podrá pasar de nivel, y si no, perderá.

* Nivel 1:
* Nivel 2:
* Nivel 3:

<Especificar las características de los escenarios donde se producirá la acción en el juego. Indicar objetos que habrán, disposición, elaboración, etc. Describir principalmente sobre bocetos y esquemas que detallen todas las partes importantes y sus relaciones. >

## Requisitos (suposiciones y dependencias).

## Restricciones.

(lenguaje programación, platforma, personas, fecha) ieq

## Requisitos futuros.

# Requerimientos específicos

* 1. Requerimientos funcionales.
     1. Mecánicas.

*<Enumerar* ***todas*** *las mecánicas del juego. Las mecánicas se caracterizan por estar asociadas a* ***verbos****: son todas las* ***acciones*** *posibles de personajes y entidades del juego. Profundizar en todas las situaciones en que pueden realizarse las acciones. Utilizar bocetos y esquemas principalmente para describir acciones y situaciones. >*

* + - 1. De los jugadores

Los jugadores tendrán las siguientes mecánicas:

* Desplazarse
* Desplazarse con sigilo
* Atacar cuerpo a cuerpo
* Atacar a distancia
* Saltar
* Coger objetos
* Utilizar objetos
* Dar alarmas
* Romper alarmas

INSERTAR BOCETOS DE SITUACIONES DE LAS MECANICAS

*<Mecánicas propias de los jugadores controlados por humanos>*

* + - 1. De objetos y NPCs

Los enemigos tendrán las siguientes mecánicas:

* Desplazarse
* Atacar cuerpo a cuerpo
* Atacar a distancia
* Saltar
* Utilizar objetos
* Dar alarmas
* Jugar al ajedrez
* Comunicarse entre ellos

INSERTAR BOCETOS DE SITUACIONES DE LAS MECANICAS

*<Mecánicas de entidades y objetos controlados por el juego>*

* + 1. Técnicas y algoritmos a desarrollar.
* VIDEOJUEGOS I:
  + Sistema de toma de decisión con Árboles de decisión
  + Sistema de toma de decisión con Lógica difusa
  + Sistema de toma de decisión con Behaviour Trees
  + Sistema de búsqueda de caminos y control (Pathplanning/following)
  + Pathfinding
* TAG:
* PM:
  + Técnicas de estimación de costes
  + Algoritmo de Pert
* VIDEOJUEGOS II:
  + Técnicas de clipping
  + Algoritmo de detección de colisiones
  + Trazado de rayos

*<Técnicas y algoritmos que se utilizarán para hacer funcionar las mecánicas y funcionalidades propuestas del juego. Conversión de formatos, algoritmos de IA, generación procedimental, algoritmos gráficos, etc.>*

IA GASPAR

* 1. Requerimientos no funcionales.

*<Especificación de requerimientos que no estén asociados a funcionalidades. Por ejemplo, requerimientos estéticos, formatos de datos, etc.>*

# Apéndices

* 1. Referencias

Alien syndrome: <https://www.youtube.com/watch?v=9C0gBbzOT4A>

Commandos: <https://youtu.be/HfLoXW-CV6g?t=2m22s>

*<Referencias a otros documentos, vídeos o enlaces que tenga que ver con el contenido de este proyecto>*