# DOCUMENTO DE DISEÑO DE MECÁNICAS DE LOS NPCS

MECÁNICAS

* **Desplazarse**: todos los enemigos se desplazan por el mapa haciendo uso del algoritmo de Pathplanning para planificar el recorrido y sistema de Waypoints para pathfinding continuo.

Estos algoritmos se realizarán entre el hito 2 y 3.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | MONSTRUO 1 | MONSTRUO 2 | MOSTRUO 3 | MONSTRUO 4 |
| Animación | Mueve las dos piernas de los extremos primero, y después la del centro | El cuerpo que arrastra se contrae levantándose en el centro como los gusanos | La pierna se flexiona antes y después de saltar. Se desplaza en cada salto de una casilla. | Mueve las piernas como los humanos |
| Velocidad andando | 1 | 1 | 1 | 0.8 |
| Velocidad corriendo | 1.5 | 1.2 | 1.7 | 2 |

* Desplazarse con sigilo
* **Atacar cuerpo a cuerpo**: Este ataque lo utilizarán cuando estén a menos de dos casillas de distancia del personaje y dependerá del monstruo:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | MONSTRUO 1 | MONSTRUO 2 | MONSTRUO 3 | MONSTRUO 4 |
| Ataque | Giro y golpe con la cola.  El monstruo hará un giro de 45-90º y golpeará al jugador en el cuerpo con su cola. | Placaje.  El monstruo golpeará con su propio cuerpo contra el personaje realizando una animación del movimiento de cabeza hacia el personaje. | Patada.  El monstruo coge un pequeño impulso y en el aire golpea al personaje con una patada. | Golpes con zarpas.  El monstruo golpea con sus zarpas al personaje. Primero levanta las zarpas a lo alto y luego realiza el golpe bajando las zarpas. Será alternativo, cada vez con un brazo. Desplazará una casilla hacia atrás al jugador. |
| DAÑO | 40% | | | 50% de vida |

* **Atacar a distancia**:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | MONSTRUO 1 | MONSTRUO 2 | MONSTRUO 3 | MONSTRUO 4 |
| Ataque | Escupe bolas de fuego.  (ver boceto) | Lanza pinchos.  El monstruo lanza pinchos haciendo una animación de levantar el brazo y lanzar (ver boceto). | Escupe ácido.  (ver boceto) | No tiene |
| Cada 1s lanza el ataque | | |
| Objetivo | Individual | Individual | De zona |  |
| Daño | 20 % | 12,5 % | 30 %/s \* hasta 10s |  |
| Alcance | 10 casillas | 15 casillas | 10 casillas |  |
| Trayectoria | Lineal | Lineal | Lineal |  |
| Animación al chocar | Salpica fuego | Caen | Salpica ácido |  |
| Animación sin chocar | Cae y desaparece | Cae y desaparece | Cae y daña la zona |  |

\* El daño resta un 30% de vida si le da directamente al jugador, y si cae al suelo, se crea una zona de una casilla más de radio en la que afecta al personaje durante el tiempo que esté en esa zona.

* **Dar alarmas**: Pueden acercarse a una alarma y activarla dándole al botón que tendrá la alarma.
* **Comunicarse entre ellos**: Podrán hacerlo de dos formas:
  + Se podrá comunicar con otro NPCs que sea cercano y entre dentro de su rango de visión. Cuando lo estén haciendo, aparecerá un bocadillo con símbolos, por ejemplo, el de alerta si ha visto al personaje hace poco tiempo.
  + Se podrá comunicar por radio con enemigos que estén más alejados. Cuando lo hagan, aparecerá un símbolo de tres rayas arriba de los enemigos a los que llegue la señal de la radio.

Los enemigos a los que llega la señal de la radio se establecerán a partir de un radio fijado desde donde está el enemigo que llama al resto por radio.

* **Comer**: Podrán coger plantas que encuentren por el escenario en caso de tener el parámetro de hambre alto. Se pararán delante de ellas y la planta desaparecerá.
* **Beber:** En caso de tener el parámetro de sed alto, podrán ir a una fuente a beber. Cuando estén delante de la fuente, aparecerá un símbolo de una gota de agua arriba del personaje para indicar que se están hidratando.
* **Ir a botiquín:** Si el parámetro de salud es bajo, puede ir al botiquín que habrá en cada mapa a través del sistema de búsqueda de caminos y control (Pathplanning/following) y sistema de waypoints.

