

Proyecto **Lab21**

Grupo
Dire Wolf Games

MECÁNICAS DE LOS NPC

Hito: 1

Fecha entrega: 26-05-2016

Versión: 1.0

Componentes:

- Aarón Colston Avellà Hiles
- Sergio Huertas Ferrández
- Eduardo Ibáñez Frutos
- Marina López Menárguez
- Rubén Moreno Mora
- Rafael Soler Follana

Contenido

Contenido	1
1. Introducción	2
2. NPCs de LAB21	2
2.1. Enemigo humanoide (Humanoid)	2
2.2. Enemigo sin piernas (Legless)	2
2.3. Enemigo perro (Dog)	3
2.4. Enemigo murciélago (Bat)	3
2.5. Enemigo tanque (Guardian)	3
2.6. Madre alienígena (Mother)	4
3. Mecánicas de los NPCs	4
4. Tabla de relaciones NPCs / Mecánica	6

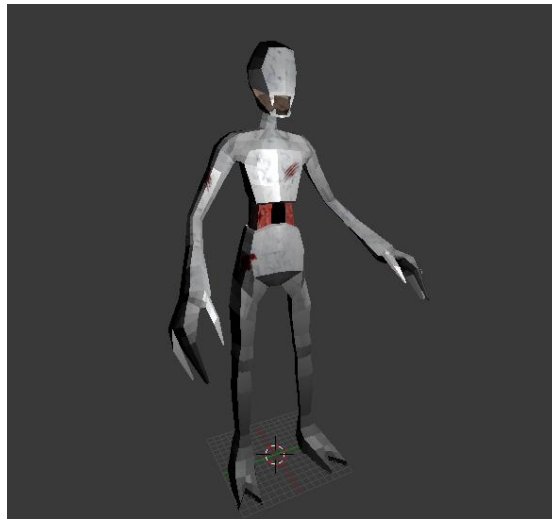
1. Introducción

Este documento tiene como finalidad la especificación de las mecánicas de los llamados '*Non Player Characters*' del videojuego.

2. NPCs de LAB21

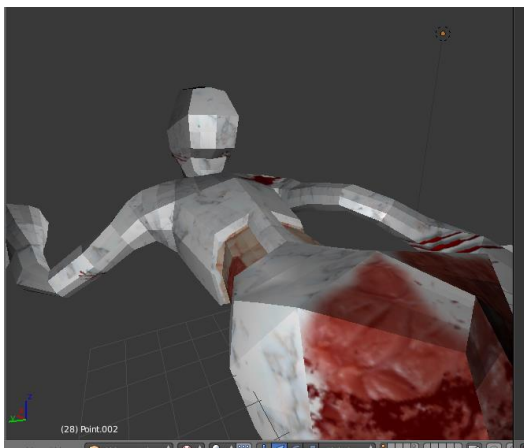
2.1. Enemigo humanoide (Humanoid)

Es el primer enemigo y el más común dentro de LAB21. Se trata de un alienígena con forma humanoide que ataca cuerpo a cuerpo.



2.2. Enemigo sin piernas (Legless)

Es una segunda versión del enemigo anterior, pero a este le faltan las piernas y avanza de forma más lenta.



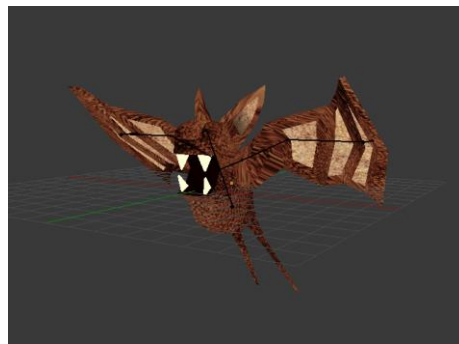
2.3. Enemigo perro (Dog)

Es un alienígena con forma de cánido que sólo es capaz de oír y persigue de forma veloz al protagonista y le ataca.



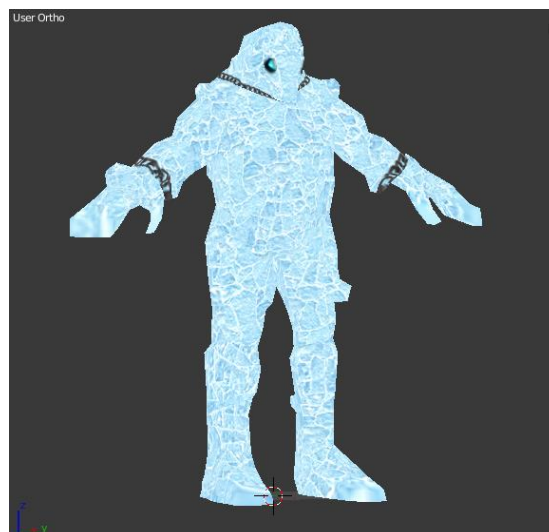
2.4. Enemigo murciélago (Bat)

Enemigo alado de proporciones pequeñas muy veloz que sigue al jugador emitiendo gritos que alertan a otros enemigos.



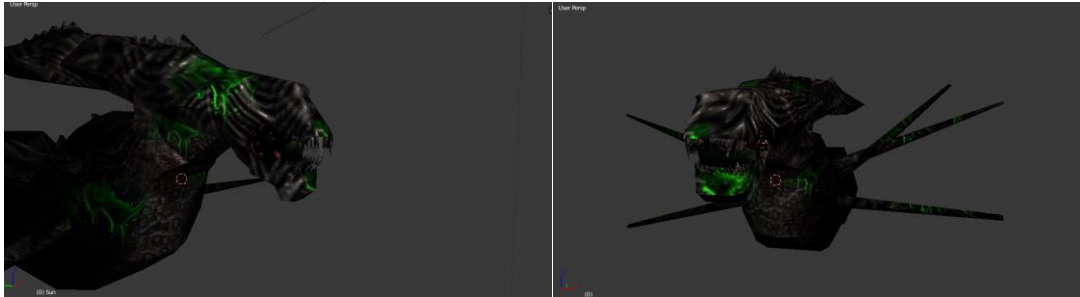
2.5. Enemigo tanque (Guardian)

Es el enemigo “tanque” de LAB21. Es grande, lento y con mucha vida, que ataca cuerpo a cuerpo con ataques potentes.



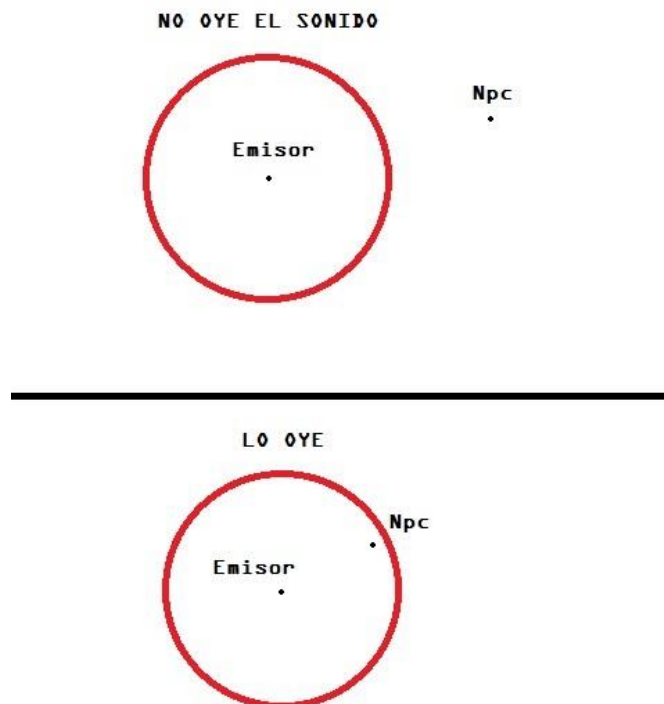
2.6. Madre alienígena (Mother)

Enemigo de grandes proporciones que no se puede desplazar. Crea enemigos en el mapa que la defiende.

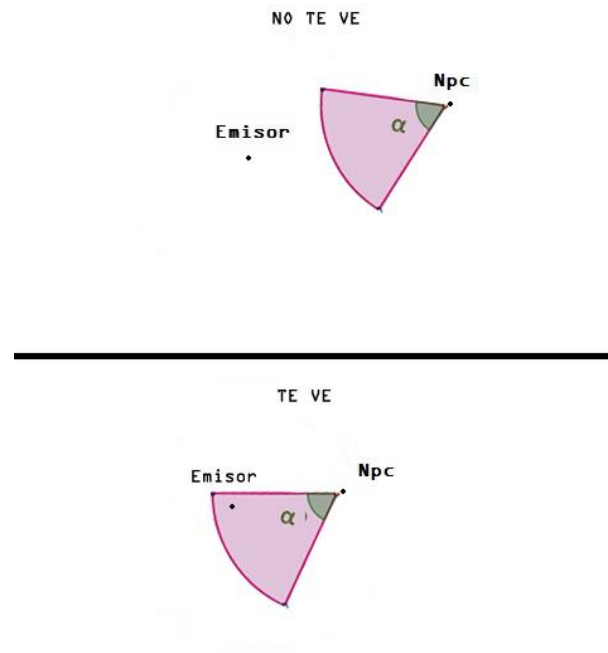


3. Mecánicas de los NPCs

M01 - Oír: Si el NPC se encuentra dentro de un Trigger de ruido (círculo con origen en la fuente de sonido y de radio r dependiendo del tipo de sonido), éste lo escucha.



M02 - Ver: Campo visual en forma de sector circular con centro en el NPC, radio r y ángulo dependiente de su orientación, que le permite ver al jugador si está en ese rango.



M03 - Atacar: Inflige daño al jugador si se encuentra dentro del Trigger de daño (sector circular con centro en el NPC, radio r y ángulo dependiendo de la orientación).

M04 - Patrullar: Moverse entre dos puntos concretos de patrulla.

M05 - Emitir ruido: Crea un Trigger de ruido (círculo con origen en el NPC y de radio r) que es escuchado por otros NPCs.

M06 – Invocar enemigos: Crea enemigos en los alrededores.

4. Tabla de relaciones NPCs / Mecánica

NPC/Mecánica	M01 - Oír	M02 - Ver	M03 - Atacar	M04 - Patrullar	M05 - Emitir ruido	M06 - Invocar enemigos
Humanoid	x	x	x	x		
Legless	x	x	x	x		
Dog	x		x	x		
Bat	x	x		x	x	
Guardian	x	x	x	x		
Mother						x