

ANTECEDENTES

Videojuego modelo

- Flashback - the quest for identity
- Wolfenstein
- Doom
- Metal Gear
- Blackthorne
- Alien Swarn

Referencias

<https://www.youtube.com/watch?v=CMXJBS6n44M>

<https://www.youtube.com/watch?v=3Yp3kiuoSRA>

<https://www.youtube.com/watch?v=nio1jZUaLL0>

<https://www.youtube.com/watch?v=0tMD9GN4o7I>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=gldFzzVq4lc>

Género

Acción-aventura, shooter en tercera persona

Objetivo del juego

Sobrevivir y escapar del Lab 21.

BREVE DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

El personaje principal, en nuestro caso un miembro de la policía, acude a un edificio en busca de una persona para seguir llevando a cabo una investigación. Tras varios golpes a la puerta y comprobar que no se encontraba en casa, recibe un mensaje por radio diciendo que debe regresar para seguir otra pista de la investigación. Sube al ascensor y comienza a bajar, pero el ascensor pasa de la planta baja y sigue bajando cada vez a más velocidad. Se detiene en seco y descubre que se encuentra en un amplio lugar abandonado: una especie de laboratorio. Una vez en el laboratorio, comenzará el juego.

Nuestro personaje encontrará distintos personajes muertos, como militares, científicos y otros seres; algunos de ellos siguen rondando el laboratorio. Habrá que huir de ellos y encontrar una manera de sobrevivir, acabando con ellos, escondiéndose, resolviendo distintos puzzles, siguiendo una estrategia, encontrando pistas y claves de lo que ha sucedido allí, y conseguir con ello salir del Lab21.

MECÁNICAS DE JUEGO

Acciones del personaje:

- Andar/sigilo
- Correr
- Agacharse/cubrirse
- Arrastrarse
- Saltar
- Apuntar
- Disparar
- Ataque cuerpo a cuerpo:
 - Golpe con arma
 - Patadas
- Subir plataformas
 - Subir a mesas, cajas... (altura media)
 - Escalar (altura alta)
 - Subir
 - Moverse lateral
- *Usar objeto
 - Llave puerta
 - Vendas
 - Inyecciones
 - Linterna

Automatismos de los escenarios:

- Puertas
- Luces
- Sala de descontaminación
- Generadores de energía
- Montacargas

Acciones de los enemigos:

- Andar
- Correr
- Atacar
 - Pegar
 - Agarrar al personaje
- Mente colmena (planificar)
 - Esperar a atacar en masa
 - Huir/buscar apoyo
 - Rodear

ANÁLISIS TECNOLÓGICO

Proyectos Multimedia:

- Repositorio en GitHub

Postproducción digital:

- Software de edición de vídeo Adobe Premier y Adobe After Effects
- Software de edición de Imágenes Adobe Photoshop

Realidad Virtual:

- Software de animación, modelado, texturizado. Blender y 3DS Max.

Videojuegos 1 y 2:

- Editor de texto Sublime Text
- Motor gráfico IRRILIGHT
- Herramienta GNU Make

Técnicas Avanzadas de Gráficos:

- Editor de texto Sublime Text
- Herramienta GNU Make

Técnicas para el Diseño Sonoro:

- Dispositivos de grabación
- Programa de edición de sonido Audacity

BOCETOS CONCEPTUALES



