

Proyecto **Lab21**

Grupo
Dire Wolf Games

MECÁNICAS DE LOS NPC

Hito:

Fecha entrega: 23-12-2016

Versión: 0.1

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
1.1. Propósito	2
2. Mecánicas comunes	2
2.1. Percepción auditiva.....	2
2.2. Percepción visual.....	2
3. Mecánicas específicas	2
3.1. Enemigo tipo murciélago (Bat).....	2
3.2. Enemigo grande (Guardian).	2
3.3. Enemigo perro (Dog).	2
3.4. Enemigo sin piernas (Legless).	2
3.5. Enemigo humanoide (Humanoid).	2
3.6. Enemigo Jefe Final, madre (Mother).....	2
4. Changelog.....	2

1. Introducción

1.1. Propósito

Este documento tiene como finalidad la especificación de las mecánicas de los llamados 'Non Player Characters' en su estado actual de desarrollo. La definición de las mecánicas finales se encuentra en el documento de Especificación.

2. Mecánicas comunes

2.1. Percepción auditiva.

Poseen dos rangos de oído:

- *El rango mayor les permite oír a una distancia grande, siempre y cuando el player se desplace corriendo, en sigilo no los detectará.*
- *El rango menor les permite oír al player incluso cuando se desplaza en sigilo, tiene un radio menor. Aunque te acerques por la espalda en sigilo, si entras en este radio, el enemigo se girará y te atacará.*

En una misma sala, puede que no se oiga el ruido (depende del radio de escucha).

2.2. Percepción visual.

Poseen un campo visual amplio, lo que les permitirá detectar al player si éste se cruza sobre él incluso en sigilo.

3. Mecánicas específicas

3.1. Enemigo tipo murciélago (Bat).

3.2. Enemigo grande (Guardian).

3.3. Enemigo perro (Dog).

3.4. Enemigo sin piernas (Legless).

3.5. Enemigo humanoide (Humanoid).

Sigue al player en caso de que entre en su rango de visión.

3.6. Enemigo Jefe Final, madre (Mother).

4. Changelog

- **0.1** - 22/12/2016 – RubénM - Creación del documento.