

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).....	3
3.3. Enemigo perro (Dog).	3
3.4. Enemigo sin piernas (Legless).	3
3.5. Enemigo humanoide (Humanoid).....	3
3.6. Enemigo Jefe Final, madre (Mother).	3
4. Changelog.....	4

1. Introducción

1.1. Propósito

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

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 jugador se desplace corriendo; en sigilo no los detectará.*
- *El rango menor les permite oír al jugador incluso cuando se desplace 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 jugador si éste se cruza sobre él incluso en sigilo.

3. Mecánicas específicas

3.1. Enemigo tipo murciélago (Bat).

- Se desplace volando.
- Emite un sonido fuerte al ver al jugador.

3.2. Enemigo grande (Guardian).

- Camina.
- Ataque cuerpo a cuerpo: golpea con los puños.
- Ataque a distancia: lanza ácido por la boca.
- Ataque a distancia: dispara ácido de su cuerpo en varias direcciones al morir.

3.3. Enemigo perro (Dog).

- Camina (a cuatro patas).
- Ataque cuerpo a cuerpo: muerde y suelta rápidamente.
- Ataque cuerpo a cuerpo: se lanza sobre el jugador derribándolo, y muerde sobre él.

3.4. Enemigo sin piernas (Legless).

- Se arrastra utilizando sus brazos.
- Ataque cuerpo a cuerpo: agarra con fuerza al jugador.

3.5. Enemigo humanoide (Humanoid).

- Camina.
- Ataque cuerpo a cuerpo: golpea con sus garras.
- Ataque a distancia: dispara ácido por la boca.

3.6. Enemigo Jefe Final, madre (Mother).

- No se desplaza.
- Ataque cuerpo a cuerpo: tiene toxicidad (es un ataque pasivo: hace daño al pegar cuerpo a cuerpo).
- Cada cierto tiempo (variable) crea un alienígena nuevo, que podrá ser:
 - Alienígena humanoide
 - Alienígena perro
 - Alienígena sin piernas

4. Changelog

- **0.1** - 22/12/2016 – RubénM - Creación del documento.
- **0.2** - 22/12/2016 – Marina – Se rellena el documento.