**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](#_Toc483421068)

[1. Introducción 2](#_Toc483421069)

[2. NPCs de LAB21 2](#_Toc483421070)

[2.1. Enemigo humanoide (Humanoid) 2](#_Toc483421071)

[2.2. Enemigo sin piernas (Legless) 2](#_Toc483421072)

[2.3. Enemigo perro (Dog) 3](#_Toc483421073)

[2.4. Enemigo murciélago (Bat) 3](#_Toc483421074)

[2.5. Enemigo tanque (Guardian) 3](#_Toc483421075)

[2.6. Madre alienígena (Mother) 4](#_Toc483421076)

[3. Mecánicas de los NPCs 4](#_Toc483421077)

[4. Tabla de relaciones NPCs / Mecánica 6](#_Toc483421078)

# Introducción

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

# NPCs de LAB21

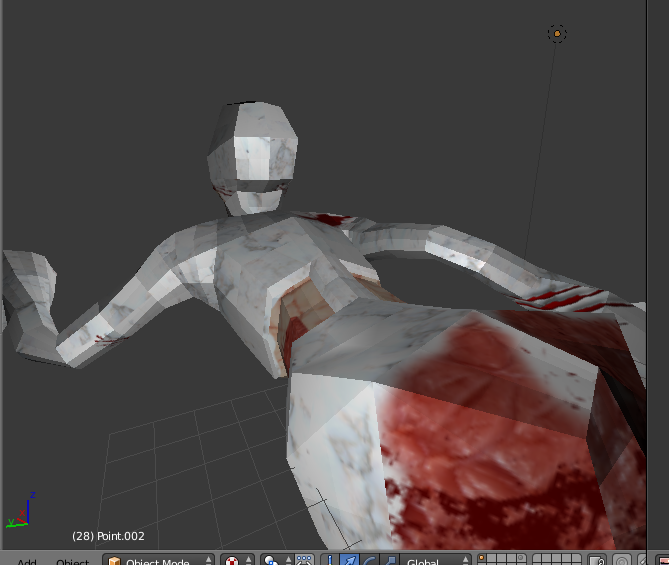
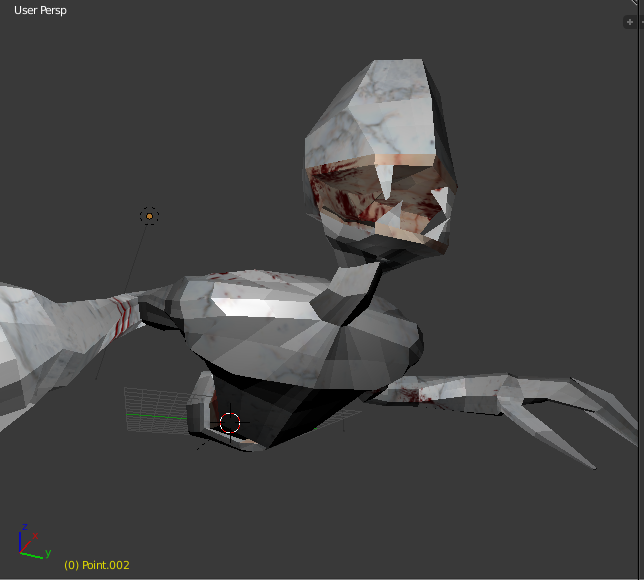
* 1. Enemigo humanoide (Humanoid)

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



## Enemigo sin piernas (Legless)

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

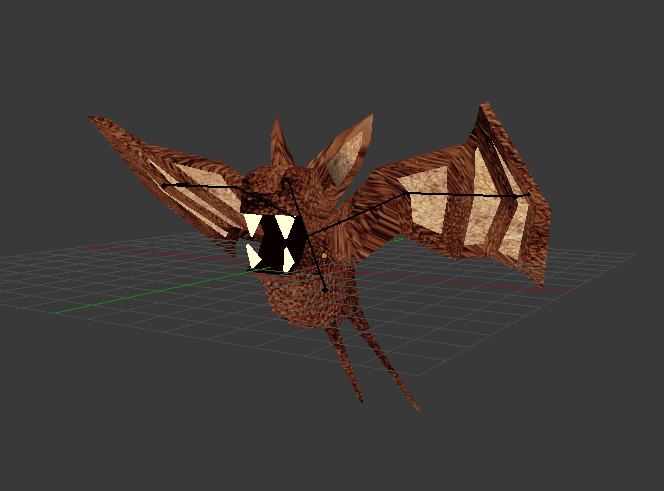
* 1. Enemigo perro (Dog)

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



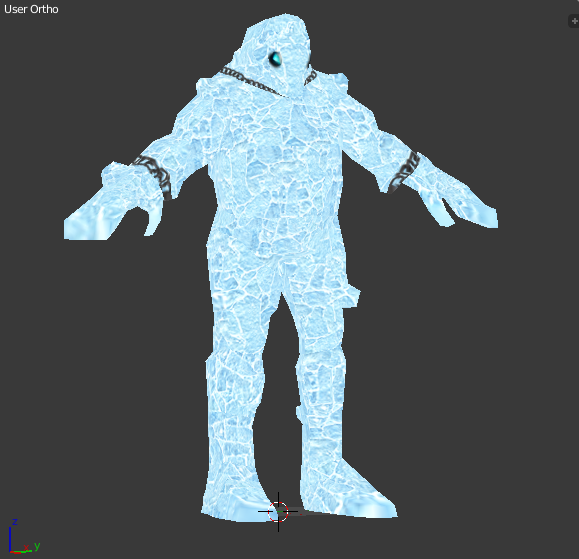
* 1. Enemigo murciélago (Bat)

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



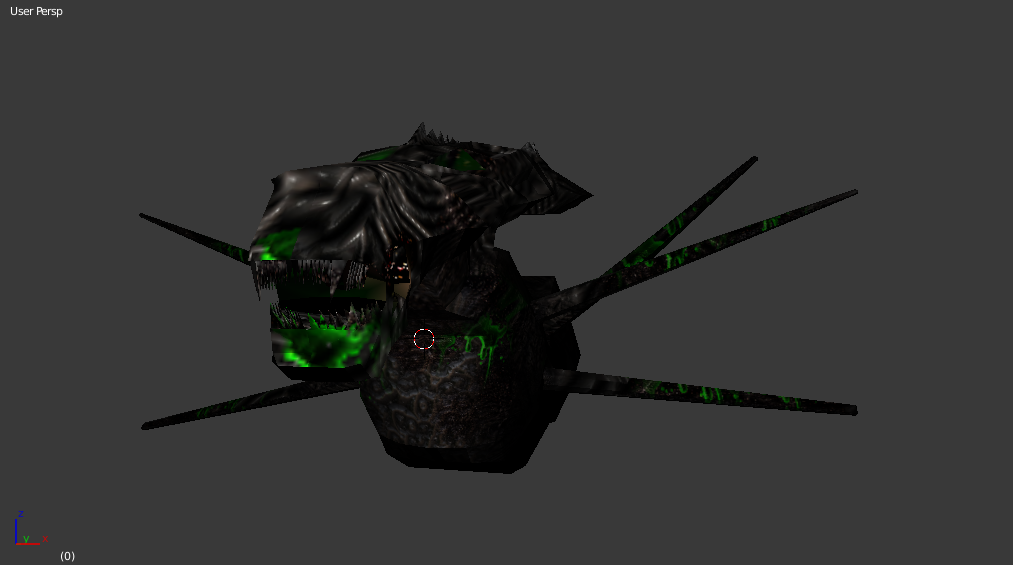
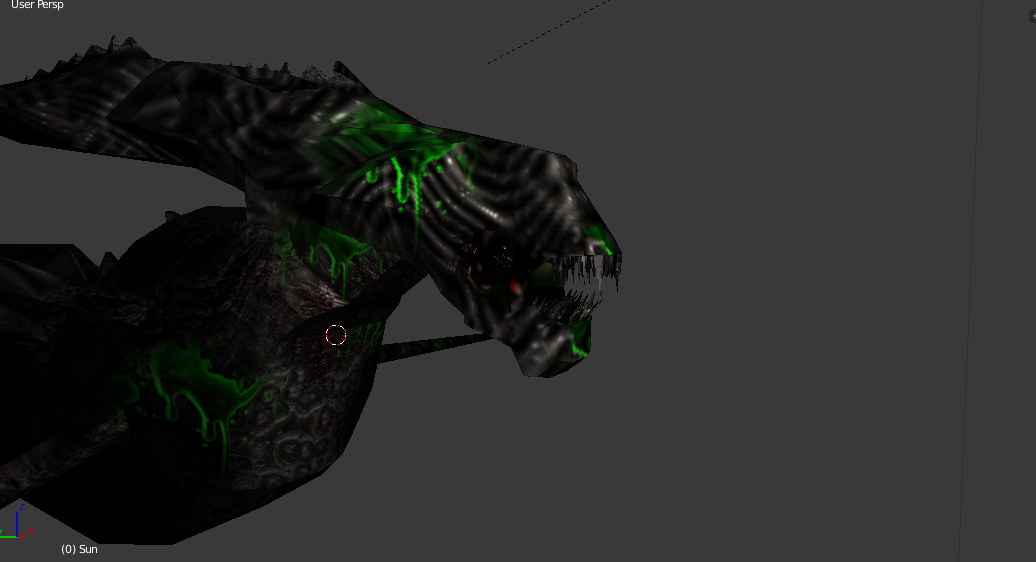
* 1. Enemigo tanque (Guardian)

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



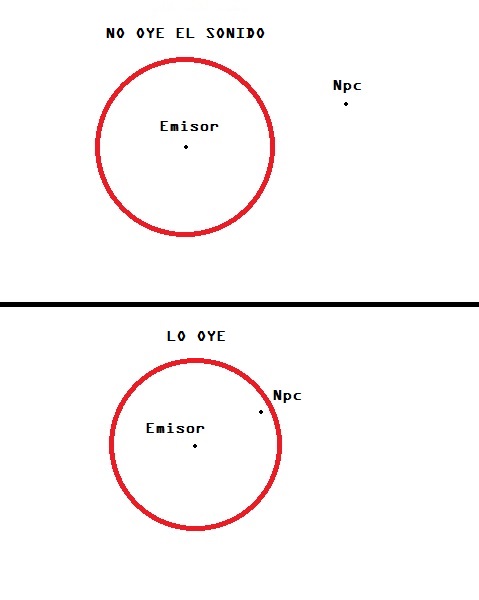
* 1. Madre alienígena (Mother)

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

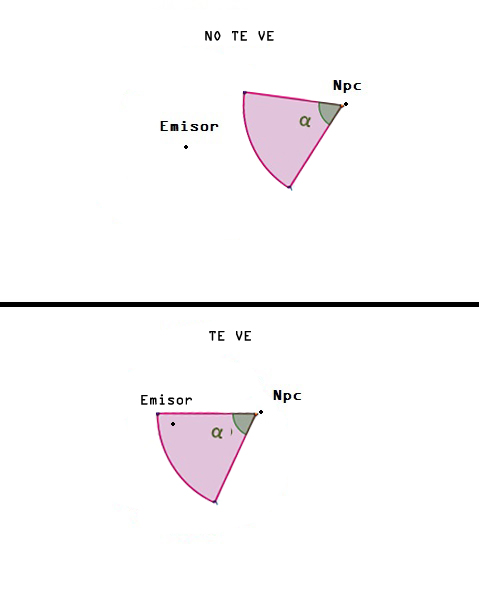


# Mecánicas de los NPCs

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.

# 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 |