Aves: el videojuego

#### Manuel Prada Mínguez - [manuelpr@ucm.es](mailto:manuelpr@ucm.es)

#### Pedro Pablo Cubells Talavera - [pablocub@ucm.es](mailto:pablocub@ucm.es)

#### **Resumen**

Géneros: Acción y supervivencia.

Modos: Un jugador.

Público objetivo:

* Adolescentes y adultos jóvenes - PEGI-16.
* Idioma: inglés.

Plataformas: Web con teclado y ratón.

Cantidades:

* Personaje principal.
* **Pájaros - enemigos.**
* Armas.
* Coleccionables.

Hitos:

* Hito 0: 1 de octubre de 2021
* Hito 1: 16 de noviembre de 2021 ¿?
* Hito 2: 14 de diciembre de 2021 ¿?
* Hito 3: 20 de enero de 2021 ¿?

Versiones del documento:

1. Aspectos generales • Vista general • Relato del primer nivel
2. Menús y modos de juego • Configuración • Interfaz y controles
3. Jugabilidad • Mecánicas • Dinámicas • Estética
4. Contenidos • Historia • Niveles • Personajes • Objetos y enemigos

**Descripción**

Aves es un juego top down de acción y supervivencia. Combina combate y sigilo, involucrando mecánicas de aggro y distancia a los enemigos.

El protagonista es un líder nato del pueblo, con una personalidad humanista ayudará a las gentes del pueblo a pasar la tormenta.

La curva de dificultad avanza con cada nivel, las hordas de pájaros van aumentando y cada vez son más letales/agresivas.

* Rescatar a la gente del pueblo. Objetivo principal.
* Puntuación final basada en niveles completados y pájaros muertos.

**Mecánicas**

* **Jugador:**

El jugador tiene un movimiento ortodireccional que se controla con WASD.

Mueve el cursor por la pantalla para apuntar y atacar golpeando a melé con un bate.

Interactúa con objetos pulsando la ‘E’.

* **Sistema de Vida:**

Hay dos barras de salud distintas.

* Vida del personaje:

Cuando entras en contacto con los pájaros te quitan vida por segundo, cuantos más haya, más daño harán. Esta vida se regenera recogiendo “comida” que se encuentra por el nivel.

* Aguante de la casa:

Cuando fallas en la recolección de los recursos, la casa perderá aguante por cada recurso que falte. La salud de la casa se mantendrá entre niveles y no es posible de regenerar.

* **Objetivos:**

Habrá dos objetivos a cumplir:

* Principal:

El objetivo principal de cada es rescatar a las personas que se encuentran en apuros. Se deberá completar este objetivo para avanzar hacia el siguiente nivel.

* **F**lexible:

En cada zona tiene que conseguir suministros para poder mantener segura la casa dónde se refugian los supervivientes. El no recoger algún recurso hará que la salud de la casa disminuya.

* **Sigilo:**

Por los niveles habrá cabinas telefónicas para poder esconderte y que los enemigos te pierdan de vista. Al entrar en ellas, las aves dejarán de atacar y se empezarán a mover de forma errática.

* **Enemigos:**

Los enemigos de este juego son las aves. Estas irán apareciendo por las esquinas de la pantalla y acercándose al jugador para atacar. Harán daño por contacto dependiendo de cuantas aves haya en el momento.

Habrá enemigos individuales, representados por un ave, y enemigos bandada, que serán varias aves juntas y tendrán mayor salud y daño.

**Dinámica**

El juego está dividido en niveles. Llegarás a la ubicación de cada nivel en coche, una vez ahí tendrás que completar el objetivo principal y llevarla de vuelta al coche para completar el nivel. Además, podrás conseguir recursos para el hogar.

* Tiene un tiempo límite con un contador que mete prisa y estrés.
* La dificultad de los niveles va aumentando cada nivel que completa.

Tiempo prestado: En cada nivel habrá un contador. A medida que avanza el contador el juego se hará a su vez más difícil, hasta ser injugable una vez terminado dicho contador. Si se agota el tiempo el jugador muere y tendrá que repetir el nivel.

**Estética**

Años 60 en un pueblo pesquero.

Vista cenital (top-down), claro-oscuro, paisaje exterior.

Un juego con salpicaduras de sangre y cristales rotos.

Como se verá la cámara

**Referencias**

Alfred Hitchcock - Pájaros

AC - Assassin 's Creed: tema de sigilo y agro.

Inazuma Eleven: ataques esporádicos.

Counter strike: sistema de rehenes

Boxhead: oleadas de pájaros y dinámica de la IA.

Hotline Miami: Cámara, movimiento por la escena y combate a melé.

**Historias de usuario**

Jugador

-Como Jugador quiero poder moverme por los mapas libremente

-Como Jugador quiero poder esconderme en los lugares correspondientes

-Como Jugador quiero poder golpear, dañar y matar a los pájaros

-Como Jugador quiero poder recoger objetos y personas

-Como Jugador quiero poder regresar al coche tras recoger al vecino

Pájaros

-Como Pájaro quiero poder seguir al jugador cuando esté a la vista

-Como Pájaro quiero poder moverme aleatoriamente cuando el jugador este oculto

-Como Pájaro quiero poder dañar al jugador cuando entre en contacto con él

-Como Pájaro quiero poder spawnear de forma progresiva durante el nivel

-Como Pájaro quiero poder dañar la casa entre nivel y nivel

La Casa

- Perder vida entre ronda y ronda

- Repararla con los recursos

El Vecino

- Es rescatado y el jugador entra en "modo cargar"

Los materiales

- Se añaden al "inventario" del jugador

Las curas

- Recuperan vida al jugador

Los muros

- No permiten pasar al jugador pero si a los pajaros

Los escondites

- Dos tipos grandes y pequeños

El nivel

-Colisiones

-Spawner de enemigos

-Puntos de escondite

-Objetos para recoger

-El vecino a recoger

-El tiempo contrarreloj

s