

Five Night's At Copernic



Juego hecho por Steven Perea Mina

INDEX

Game Design

Idea

Desde el día 1 ya tenía la idea de cómo iba a ser el juego un tipo FNAF pero de la escuela donde primero tendrías que andar al instituto y luego al entrar hay comenzaría el juego ambientado en la escuela más o menos.

Objetivos

El objetivo principal era hacer los mapas lo más parecido posible a la escuela al final más o menos a salido y bueno también era hacer unos cuantos profesores que te vigilaran y fueran a por ti, principalmente hay una barra de aburrimiento que va bajando a medida que no estás con el móvil o algo que deje de aburrirte y bueno los profes al pillarte con el móvil o con algo te ponen una CCC.

Genero

Survival Horror

Point and click adventure

Público

De todo tipo

Historia

Principalmente es la historia de un chaval que va a el instituto y intenta no aburrirse y bueno como en el instituto no está permitido el uso de móviles intenta esquivar a los profesores para que no le pongan una CCC y no le expulsen del colegio.

Controles

Principalmente los controles son el ratón con eso controlas la cámara y sacas el móvil o puedes mirar hacia atrás pero en el minijuego es un 2D así que se controla con el teclado WASD

Condiciones de inicio y de finalización

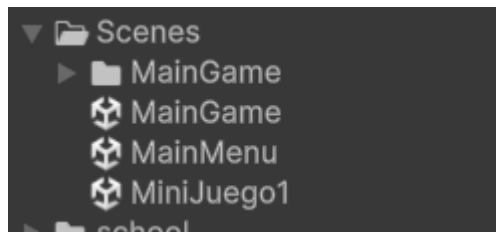
de inicio solo hay una que es darle al play o bueno avanzar pr el mapa del minijuego para acceder a la escuela y de finalizacion hay 2 que es que los profesores te pongan 3 CCC o que la barra de diversion este en 0 esas son las 2 condiciones para que se acabe el juego.

Descripcion de personajes

esto es muy sencillo el personaje principal solo se ve en el minijuego que es cuando va caminando a la escuela y es un zorro naranja y luego los profesores son robots que te acribillan si haces algo mal una muy buena representación. el zorro tiene las animaciones de caminar hacia 4 lados y las de correr los 4 lados los robots por mala suerte no tienen animaciones.

Diseño de las escenas

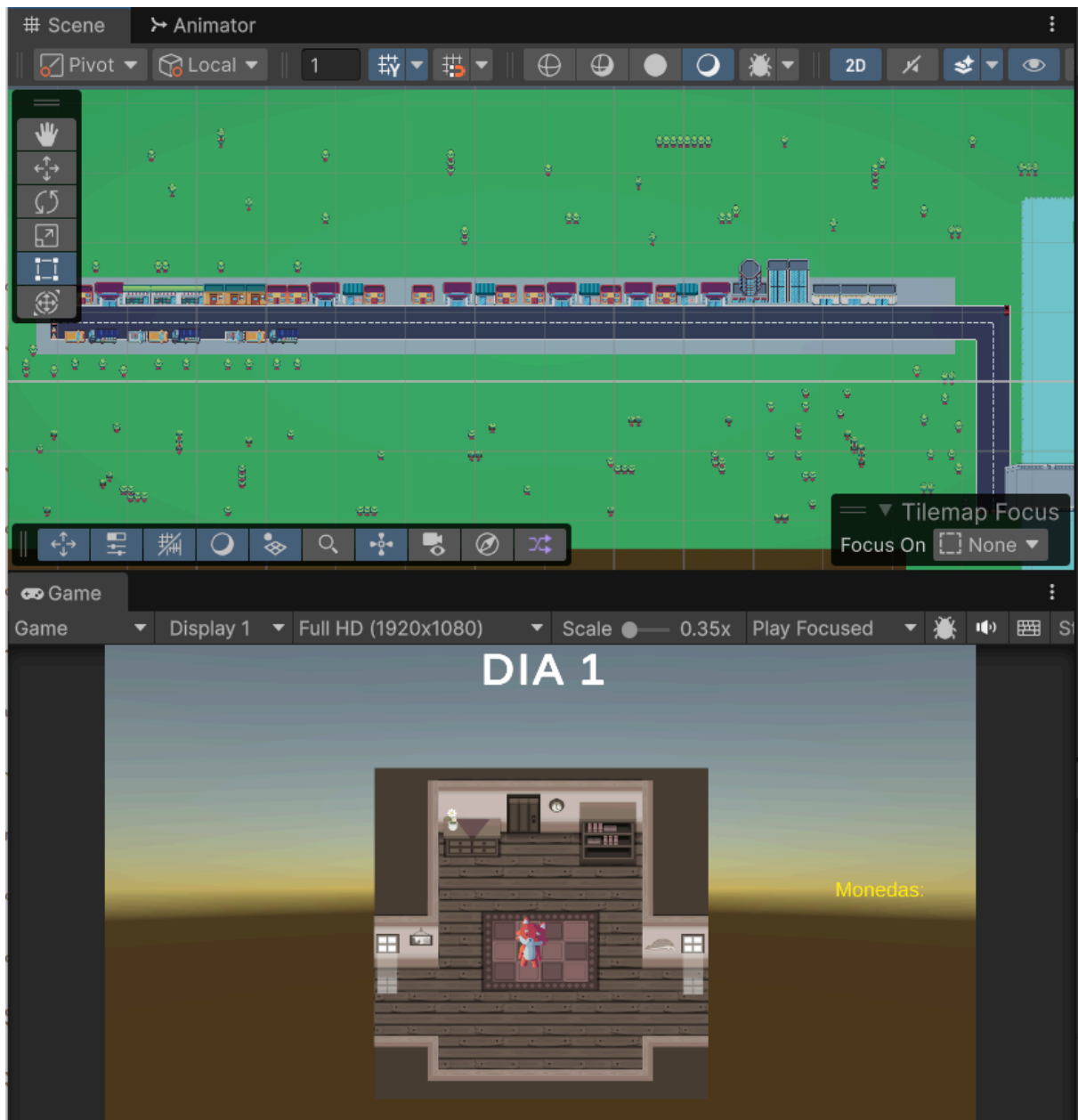
Solo hay 3 escenas que son MainMenu,MiniJuego1,MainGame:



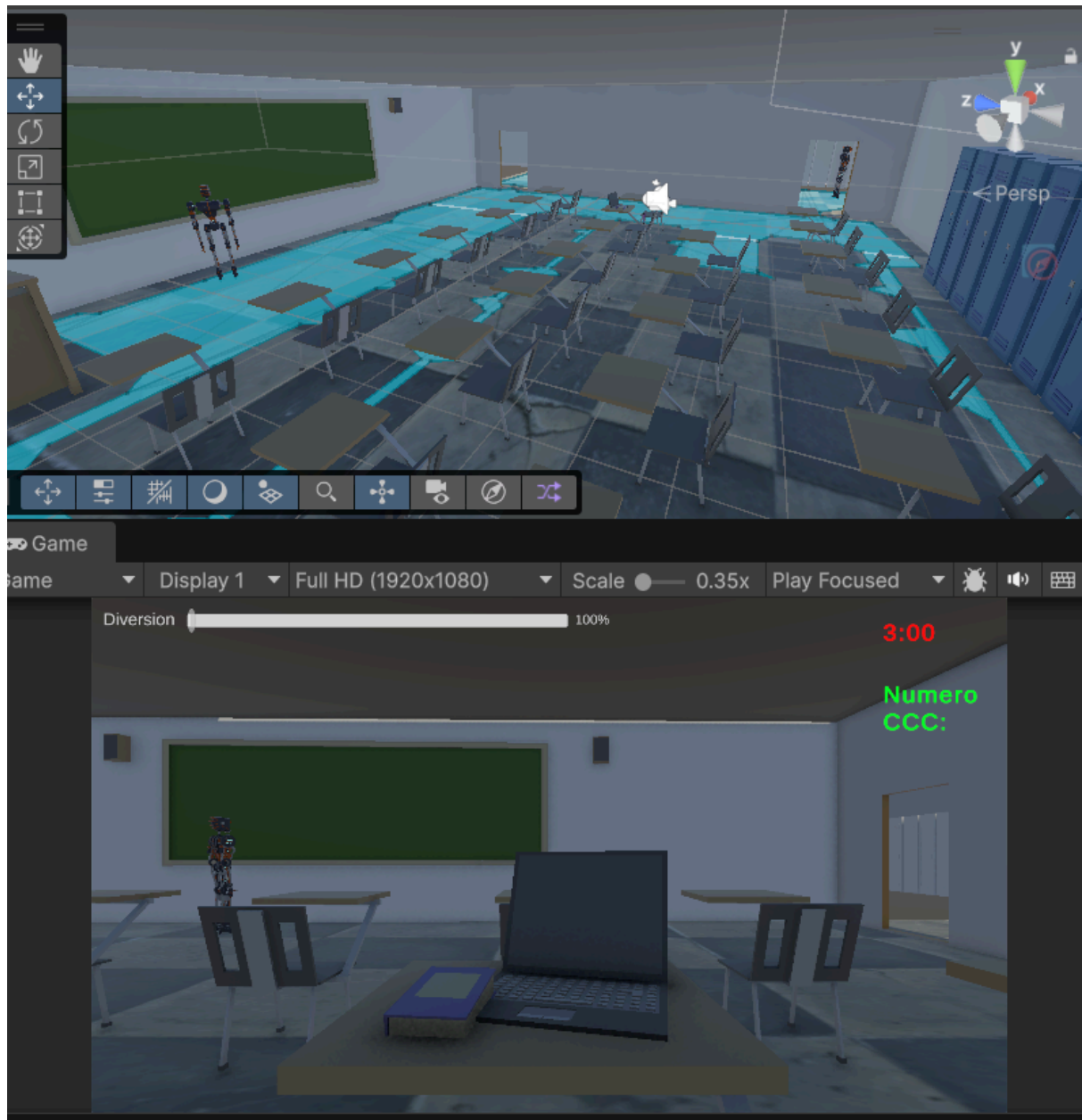
MainMenu solo esta compuesta de 2 botones y musica de fondo:



luego minijuego es pues donde el personaje esta llendo a la escuela esta echa en 2d y el mapa esta completamente echo por my los assets pixelart si que son de otra gente:



y por ultimo y la mas importante es Main game esta esta echa en 3D y es la principal del juego esta echo tambien 100% por mi los assets los e sacado de la asset store pero e colocado las cosas yo:



Mecanicas del juego

son las mas simples en el minijuego lo controlas con el teclado solo tienes que recoger las monedas que ves por hay y ir a la escuela luego en el maingame es controlar con el raton la camara sacas el movil y lo guardas deslizando el raton hacia abajo y miras hacia atras llevando el raton hacia la derecha.

Arte y Diseño

3D Character Sci-Fi Robots Bundle

[3D Character Sci-Fi Robots Bundle | 3D Robots | Unity Asset Store](#)

[Free] Phone

[\[Free\] Phone | 3D Props | Unity Asset Store](#)

Floor Textures - 4k

[Floor Textures - 4k | 2D Textures & Materials | Unity Asset Store](#)

HQ Laptop Computer

[HQ Laptop Computer | 3D Electronics | Unity Asset Store](#)

School assets

[School assets | 3D Environments | Unity Asset Store](#)

city pixel art

nyknck.itch.io

fox 8 directional char

hormelz.itch.io

musica:

[Pokémon Negro 2 !\[\]\(4146d17f71dced09c6ad789cacceaa6d_img.jpg\) y Pokémon Blanco 2 !\[\]\(c0c268087214cb0c7c02d7259424fbe5_img.jpg\) Avenida Unión Music Musica](#)

[FNAF 2: Main Menu Theme](#)

[15 Canciones de Creepypastas Clásicas - Yarine](#)

[Labyrinth Of Dreams](#)