

Five Night's At Copernic



Juego hecho por Steven Perea Mina

INDEX

INDEX	2
Game Design	3
Idea	3
Objetivos	3
Genero	3
Público	3
Historia	4
Controles	4
Condiciones de inicio y de finalización	4
Descripción de personajes	4
Diseño de las escenas	4
Mecánicas del juego	7
Arte y Diseño	8

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 comenzará 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 tambien era hacer unos cuantos profesores que te vigilan y fueran a por ti, principalmente hay una barra de aburrimiento que va bajando a medida que no estas con el móvil o algo que deje de aburrirte y bueno los profesores 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 al instituto e 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 asi que se controla con el teclado WASD

Condiciones de inicio y de finalización

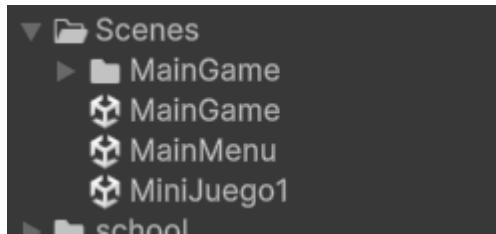
de inicio solo hay una que es darle al play o bueno avanzar por el mapa del minijuego para acceder a la escuela y de finalización hay 2 que es que los profesores te pongan 3 CCC o que la barra de diversión este en 0 esas son las 2 condiciones para que se acabe el juego.

Descripción 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,MiniJuego 1,MainGame:



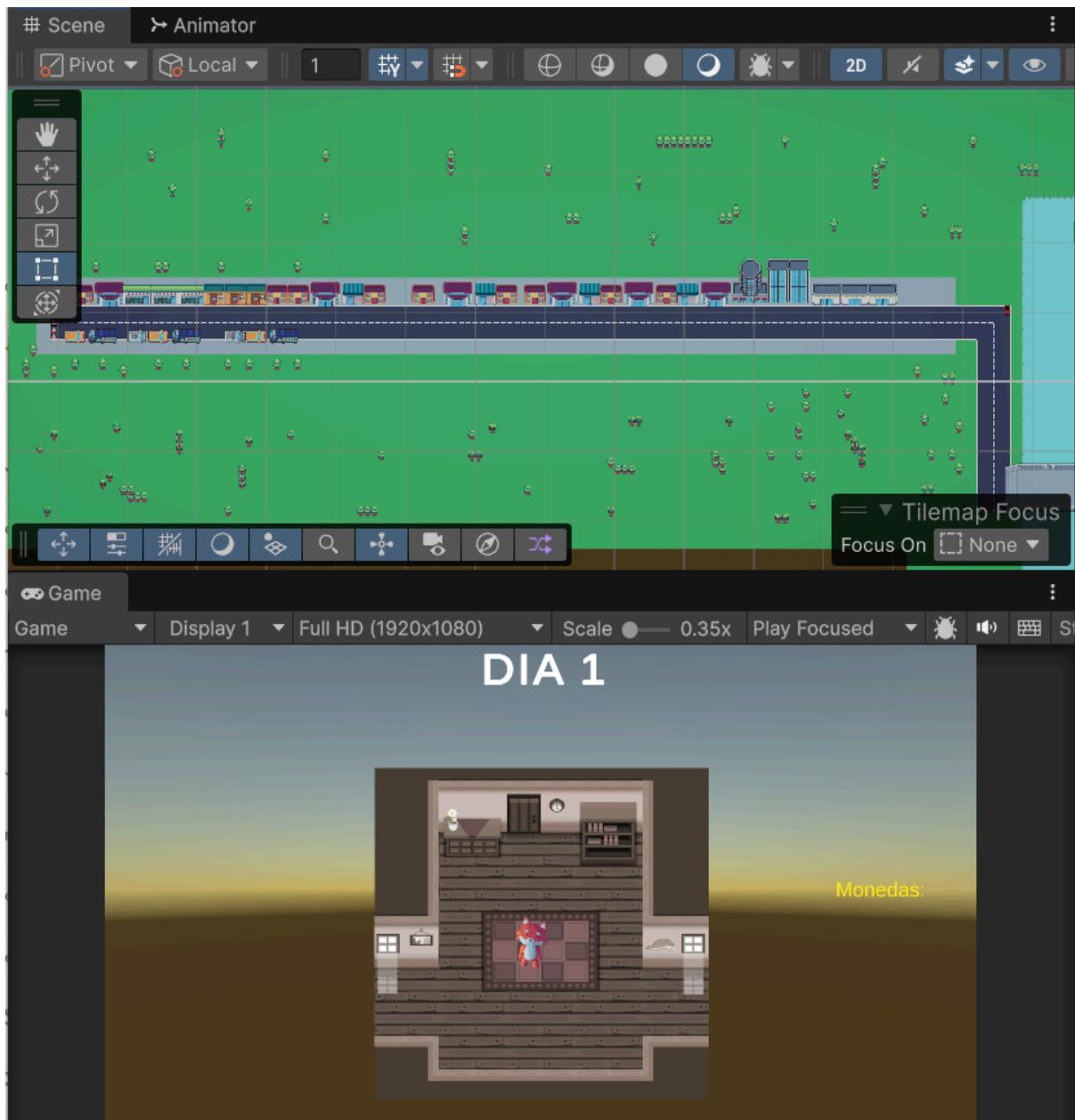
MainMenu solo está compuesta de 2 botones y música de fondo:

FIVE NIGHTS AT COPERNIC'S

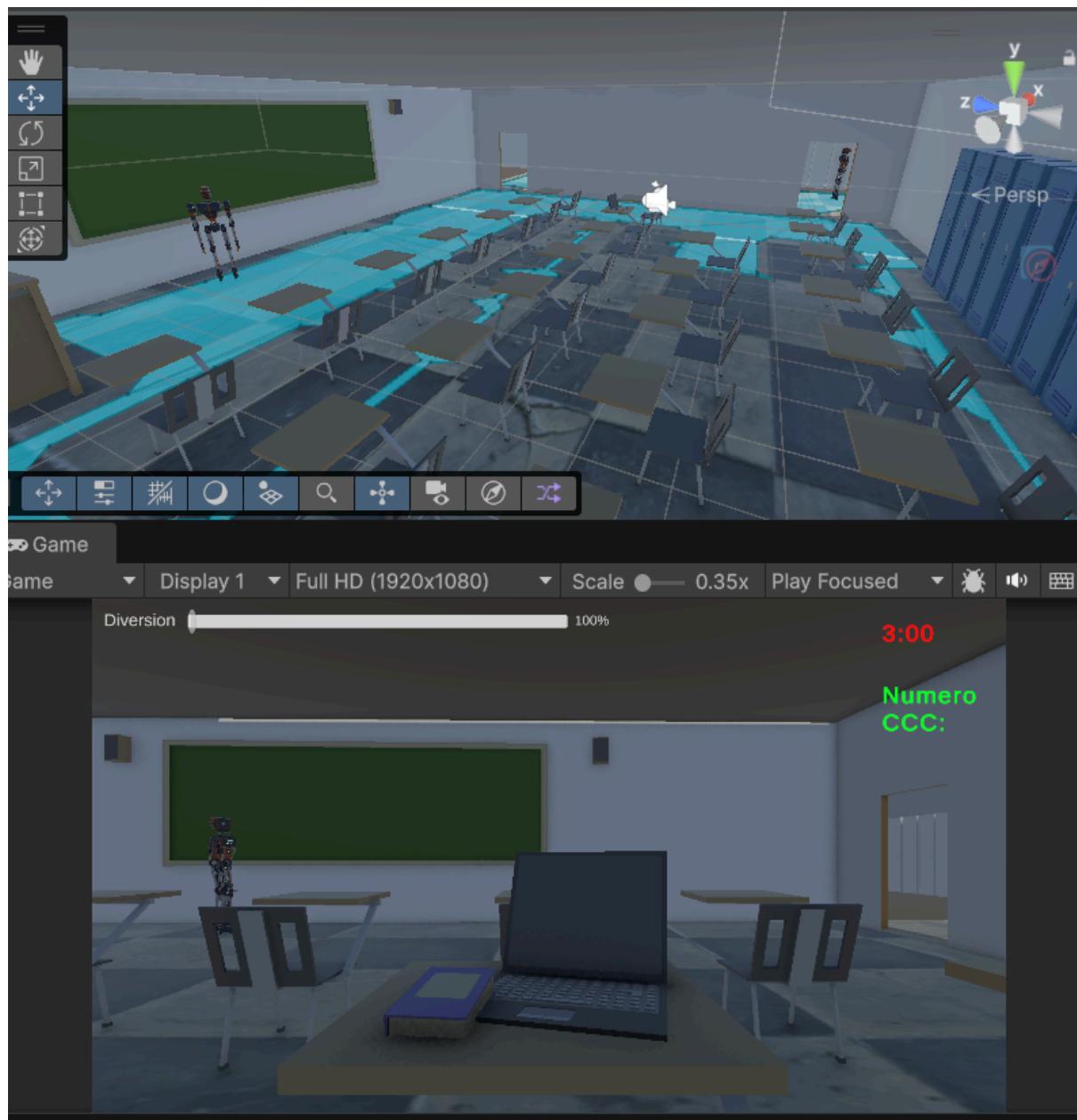
JUGAR

SALIR

Luego minijuego es pues donde el personaje está yendo a la escuela está hecha en 2d y el mapa está completamente echo por mi los assets pixelart si que son de otra gente:



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



Mecánicas del juego

son las más 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 ratón la cámara sacas el móvil y lo guardas deslizando el ratón hacia abajo y miras hacia atrás llevando el ratón 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](#) ● y [Pokémon Blanco 2](#) ● Avenida Unión Music Musica

[FNAF 2: Main Menu Theme](#)

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

[Labyrinth Of Dreams](#)