

The Island

GAME DESING DOCUMENT

| | |
|--|----|
| Información general del juego..... | 3 |
| Puntos de venta..... | 3 |
| Requisitos minimos de plataformas..... | 4 |
| Sinopsis..... | 5 |
| Objetivos de juego..... | 5 |
| Reglas de juego..... | 5 |
| Estructura de juego..... | 6 |
| Controles..... | 6 |
| Camara de juego..... | 8 |
| HUD..... | 9 |
| PLAYER..... | 10 |
| Características jugador :..... | 10 |
| Estadísticas jugador :..... | 10 |
| Armas :..... | 10 |
| Enemigos..... | 11 |
| Estados del enemigo..... | 15 |
| Puntos de spawn..... | 16 |
| Diseño de Escenario..... | 16 |
| Audio..... | 17 |
| Enlaces..... | 18 |

Información general del juego

Titulo : The Island

Plataforma : Windows + Android & IOS

Genero : FPS

Edad : +18

Fecha de realización : 26/5/2019

Autor : Alesander Martínez Seijo

The Island es un FPS en el cual empezamos en una isla llena de zombies , nuestro objetivo es sobrevivir

Para lograr este fin tenemos que encontrar 4 calaveras cuando encontremos esas 4 calaveras el juego acabara

Podremos matar a estos enemigos con 5 tipos diferentes de armas y así poder lograr el objetivo de acabar el juego en el menor tiempo posible

Puntos de venta

-Ambientación

-Multiplataforma

-No hay micro pagos

Requisitos mínimos de plataformas

PC, LINUX

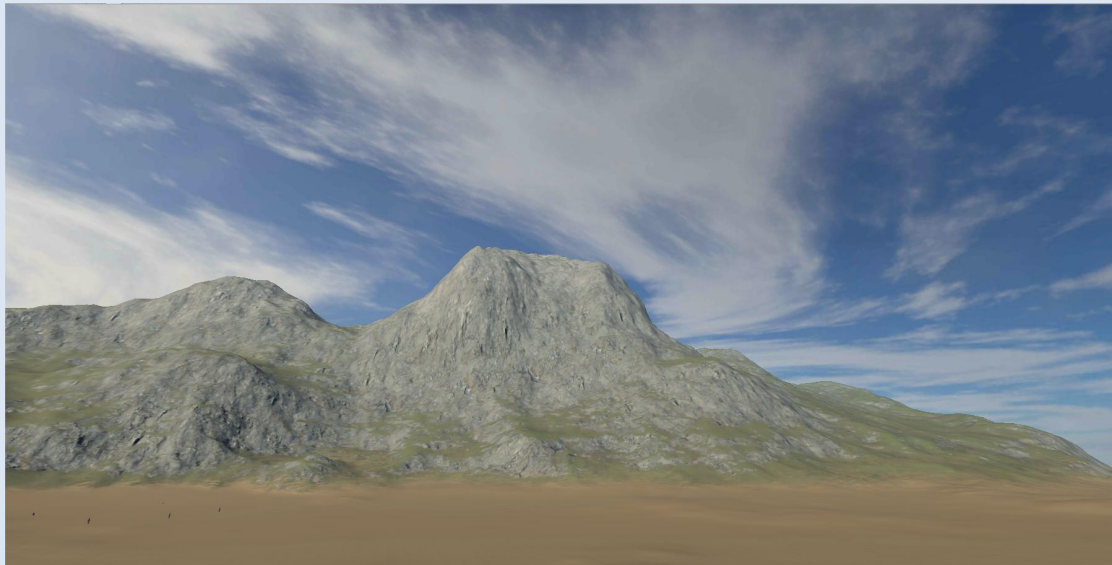
OS: WINDOWS XP SP2+, UBUNTU12.04

DX9 (SAHDER MODEL 2.0)

ANDROID

OS 2.3.1 O SUPERIOR

OPENGL ES 2.0 O SUPERIOR



Sinopsis

Después de un accidente de avión acabas en una isla , repleta de zombies y lo único que te queda es luchar por sobrevivir

Objetivos de juego

El objetivo del juego es ganar ganar en el menor tiempo y para eso hay que encontrar las 4 calaveras

Reglas de juego

El juego transcurre en una isla , la única regla es no morir en el intento
Para eso tienes que moverte por la isla en busca de esas calaveras, tener cuidado con la munición para que no se te acabe

Estructura de juego

-Menú en donde elegiremos nuestro nombre , y podremos elegir entre jugar ver las puntuaciones o ver una breve ayuda

-Pantalla de juego en donde empezaremos con nuestro personaje en la isla

-Después de perder o ganar volveríamos a la pantalla de menú

Controles

El movimiento del jugador se produce en Windows mediante las teclas w a s d



El movimiento de la cámara se producirá mediante el movimiento del ratón
Dispararíamos con la tecla del ratón izquierda

El menú de pausa se abriría con la tecla p , se recargaría con la tecla r , se salta con la barra espaciadora y se cambia de arma con el botón centrar del ratón

El movimiento en android se produce mediante unos joystick en la pantalla



El joystick de lado izquierdo nos permitirá mover la cámara , el de el lado derecho mover al jugador

El botón de la mira es el botón de disparar ,el botón azul para recargar el arma

El botón rojo para cambiar de arma, el botón siguiente para abrir el menú y por último el botón amarillo para saltar

Cámara de juego

La cámara de juego estará fija por de tras del personaje solo veremos el arma y la cámara se podrá girar o con los joysticks o con el ratón



HUD



Arriba de todo tenemos la barra de vida , después tendremos unos marcadores que indican la cantidad de balas que hay en el cargador

En cuanto a los enemigos cuando nos vena veremos una barra de vida encima de sus cabezas



PLAYER

Características jugador :

En este juego poco se puede comentar del jugador pues lo único que se ve es su arma

Estadísticas jugador :

Vida máxima :100

Daño : Depende del arma que tengamos equipada

Tiempo de disparo : también depende del arma

Armas :

HK_MP5 :

-Daño 10

-Velocidad de recarga 3 segundos

-Tiempo entre bala 0.1 segundos

AK_47:

-Daño 20

-Velocidad de recarga 3 segundos

-Tiempo entre bala 0.2 segundos

M9:

-Daño 15

-Velocidad de recarga 3 segundos

-Tiempo entre bala 1 segundo

M16;

-Daño 40

-Velocidad de recarga 3 segundos

-Tiempo entre bala 0.1 segundos

MK11:

-Daño 50

-Velocidad de recarga 3 segundos

-Tiempo entre bala 0.1 segundos

Enemigos

Zombie4



Tiene una vida de 100
Un daño de 20
Una vista de 1000
La velocidad depende de su estado
En cuanto al tiempo de daño es por proximidad cada segundo

Zombie3



Tiene una vida de 100
Un daño de 20
Una vista de 1000
La velocidad depende de su estado
En cuanto al tiempo de daño es por proximidad cada segundo

Zombie2



Tiene una vida de 100

Un daño de 20

Una vista de 1000

La velocidad depende de su estado

En cuanto al tiempo de daño es por proximidad cada segundo

Zombie1



Tiene una vida de 100

Un daño de 20

Una vista de 1000

La velocidad depende de su estado

En cuanto al tiempo de daño es por proximidad cada segundo

Zombie Jefe



Tiene una vida de 100

Un daño de 40

Una vista de 1000

La velocidad depende de su estado

En cuanto al tiempo de daño es por proximidad cada segundo

Estados del enemigo

-Walking : Es el estado por defecto del enemigo mientras no nos vea estará así

-Running : Es el estado que pasa el enemigo cuando nos ve , a partir de este momento no dejara de Perseguirnos

-Caerse: es el estado en que estará el zombie si le disparamos en el cuerpo

-Levantarse: Es el estado en que el zombie estará después de caerse

-Dying : Es el estado que estará el enemigo cuando muere

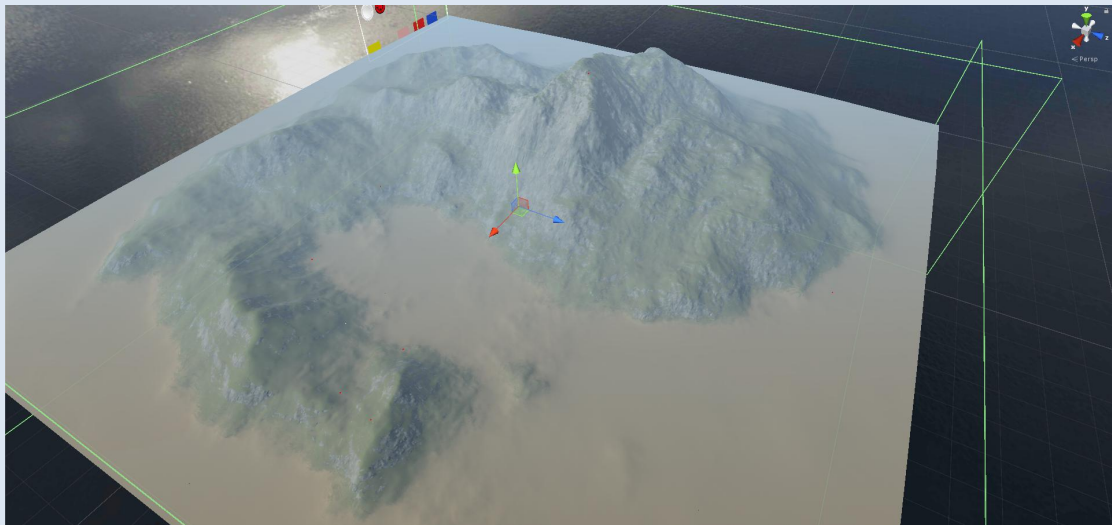
-Ataque : Es el estado en que estará si el enemigo esta a la suficiente distancia

-Ataque a dos manos : este estado se produce después del de ataque

Puntos de spawn

Hay 10 puntos de spawn se elige entre esos 10 dependiendo a la distancia que estén del jugador, siempre se van generar los enemigos cada 15 segundos en el punto más lejano del jugador

Diseño de Escenario



El escenario consiste en una isla den en donde hay 10 puntos de spawn de los cuales en uno solo se generaran zombies en los demás no, después desperdigados por la isla habrá también zombies

Audio

Ocean Sound Effect:

Es un sonido de fondo que se ejecuta durante el juego

Enlace :

<https://www.youtube.com/watch?v=N2p-5LPnsJM>

melodyloops-preview-the-true-survivor-2m30s;

Es un sonido de fondo que se ejecuta durante el juego

Enlace:

<https://es.melodyloops.com/music-for/games/>

Disparo Ak47;

Es un sonido que se ejecuta al disparar el arma

Enlace :

<http://www.findsounds.com/ISAPI/search.dll?keywords=ak-47+ak47>

arma de fuego, pistola calibre __.38, calibre 38, 2 disparos:

Es un sonido que se al disparar la pistola

Enlace:

<http://sonidosmp3gratis.com/pistola>

Carga-pistola:

Sonido que se produce al cargar la pistola

Enlace:

<http://www.sonidosmp3gratis.com/download.php?id=2279&sonido=carga%20pistola%201>

Disparo:

Sonido que se ejecuta al disparar con la pistola

Enlace:

<http://sonidosmp3gratis.com/pistola>

AK_RELOAD

Sonido que se ejecuta al recargar el arma

Enlace:

https://freesound.org/people/einzdrei/downloaded_sounds/

-Munición

Enlace:

<https://sketchfab.com>

-Recoger arma

<https://freesound.org/people/Slave2theLight/sounds/157087/>

-Curarse

<https://freesound.org/people/KeshaFilm/sounds/471834/>

-AKReload

<https://freesound.org/people/GFL7/sounds/276958/>

-M16Reload

<https://freesound.org/people/GFL7/sounds/276964/>

Enlaces

-Los zombies son sacados de mixamo

Enlace:

<https://www.mixamo.com/#/>

-Box Stylized

Enlace :

<https://sketchfab.com/3d-models/box-stylized-0f71f7bfd3214358a79f31d9d8736fd0>

-First aid

Enlace:

<https://sketchfab.com/3d-models/first-aid-24ceded4bbe64dedbfdefeca8ce73141>

-Skull_Salazar

Enlace:

<https://sketchfab.com/3d-models/skull-salazar-downloadable-eeed09437afb4e1ea8a6ff3b0e9964ad>

-Árbol 1

Enlace:

<https://sketchfab.com/3d-models/first-tree-b4c2faef9be64fa490e028ecbfa9b868>

-Roca

Enlace:

<https://sketchfab.com/3d-models/3rdrock-ad5c92a9416a4fcbb028090629cdc9aac>

-Roca 2

Enlace:

<https://sketchfab.com/3d-models/dark-rock-with-lava-08d098edded54243905af0eca3c42807>

-Roca 3

Enlace:

<https://sketchfab.com/3d-models/fantasy-rock-fb5316387cd94c189e7ecd5542b35202>

-Roca 4

Enlace:

<https://sketchfab.com/3d-models/dark-rock-with-lava-08d098edded54243905af0eca3c42807>

