

Game Document Design - Run or Wake

Halley

SENATI

Grupo 02

Nombre Completo	ID Estudiante
Alex Diego Rosas Quispe	001363405
Wilfredo Choquehuayta Turpo	001368527
Katherin María Estefani Chara Huaycho	001381374
Victor Gabriel Lupinta Flores	001386726
Brandon Abdiel Gonzales Tinta	001378887
Adam Williams Mamani Ccoa	001385674
Jorge Raul Ccoa Cari	001384841

INSTRUCTORA: Zulma Roque Quispe



SENATI, August 4, 2023

Información de Copyright

© Todos los personajes de este juego son ficticios y de propiedad intelectual de Halley Gam Studio.

Número de Versión

Run or Walk - 1.0

Autor

Halley Game Studio

Fecha

21 de junio del 2023

Contents

1 Historia	1
2 Información general del juego	1
2.1 Concepto del juego	1
2.2 Características	1
2.3 Género	1
2.4 Audiencia objetivo	2
2.5 Game flow	2
2.6 Apariencia del juego	2
2.7 Alcance del proyecto	2
3 Gameplay y Mecánicas	2
3.1 Gameplay	2
3.2 Mecánicas	3
3.3 Flujo de pantallas	3
4 Configuraciones y personajes	5
4.1 Mundo del juego	5
5 Niveles	6
5.1 Nivel 1	6
6 Interfaz	6
7 Inteligencia Artificial	6
8 Elementos técnicos	7
8.1 Hardware objetivo	7
8.2 Procedimientos de desarrollo y estándares	7
8.3 Game engine	7
8.4 Network	7
8.5 Lenguaje de scripting	7
9 Arte del juego	7
10 Software secundario	7
11 Manejo	8
11.1 Calendario Detallado	8
11.2 Presupuesto	9
11.3 Análisis de riesgo	9
11.4 Gestión de Riesgos	10
11.5 Planes de localización	10
11.6 Plan de test	11
11.7 Objetivo	11
11.8 Estrategia de Prueba	11
11.9 Requisitos de Prueba	11
11.10Casos de Prueba	11
12 Apéndices	12

1 | Historia

Había una vez un valiente niño llamado Wilfredo que tenía una gran imaginación. Sin embargo, cuando llegaba la hora de dormir, se enfrentaba a un desafío, las pesadillas. No importa cuán cansado estuviera, su mente se llenaba de temores y preocupaciones que se manifestaban en sus sueños.

Una noche, Wilfredo se encontró en un mundo onírico, donde un monstruo feroz lo perseguía sin descanso. El terror se apoderaba de él mientras trataba de escapar de la criatura aterradora. Sus pies pequeños se movían velozmente, su corazón latía con fuerza y su respiración se aceleraba. Era una carrera contra el miedo.

Pero a medida que corría, Wilfredo comenzó a darse cuenta de algo increíble. Su valentía y determinación le daban fuerzas para superar cualquier obstáculo en su camino.

Mientras escapaba del monstruo en su sueño, Wilfredo descubrió que tenía el poder de enfrentar sus miedos y convertirlos en oportunidades para crecer. Su confianza creció y, con cada paso, el miedo comenzó a disiparse.

Finalmente, en lo más profundo de su aventura onírica. Wilfredo encontró la clave para derrotar al monstruo. No era la fuerza ni la violencia, sino el amor y la compasión. Extendió la mano hacia la criatura y, con una sonrisa, le mostró que no había necesidad de temer.

En ese momento el monstruo se transformó en una figura amigable y tierna. Era un reflejo de los miedos internos de Wilfredo, pero ahora era un símbolo de amistad y superación. Juntos, emprendieron un viaje lleno de aventuras y aprendizaje.

Continuará...

2 | Información general del juego

2.1 | Concepto del juego

Run or Wake es un juego runner de corta duración disponible para PC desde los mas bajos recursos de memoria, cpu y gpu. un juego sencillo y entretenido.

2.2 | Características

- 3 niveles
- Diseño 3D & LowPoly
- La historia es de carácter onírico
- Offline (sin conexión a Internet)
- Se juega en PC de escritorio
- Contiene reglas específicas

2.3 | Género

Run or Wake pertenece al genero endless runner. A continuación se da un breve concepto de lo que es este género.

2.3.1 | Endless runner

El género (endless runner) es un tipo de videojuego en el que el personaje principal corre de forma continua a través de un entorno en constante cambio y el objetivo es sobrevivir el mayor tiempo posible mientras se evitan obstáculos y recolectan objetos.

2.4 | Audiencia objetivo

Run or Wake tiene como público objetivo a jugadores de un amplio rango de edades con un tiempo corto que dedicar al ocio electrónico. Por tal motivo apostamos por el público mayor a los 12 años.

2.5 | Game flow

Cada nivel de Run or Wake ofrece la posibilidad de cumplir con un objetivo, siendo la recolección de una cantidad fija de estrellas, mientras esquivas obstáculos con movimientos sencillos siendo perseguido por un monstruo. Para ello nos valdremos de los siguientes elementos.

- **Movilidad:** En Run or Wake controlamos un personaje con los movimientos por defecto de unity las flechas y las teclas A,D.
- **Puntos fuertes y débiles:** En Run or Wake los puntos débiles para el protagonista son los obstáculos que se encontrará en el camino, el punto fuerte sería la velocidad plus que adquiere al tocar objetos que tienen esa capacidad de aumentarle la energía para mas velocidad.
- **Mejoras:** El jugador deberá de recolectar objetos para adquirir distintas mejoras como aumentarle la velocidad o nivel de vida.

2.6 | Apariencia del juego

2.6.1 | Estilo visual

Run or Wake tendrá en estilo sencillo, no demasiado detallista para encajar con su carácter amigable. El estilo visual que más encaja con este concepto es el de LowPoly. Los personajes serán caricaturescos con colores vivos y texturas simples.

2.6.2 | Experiencia del juego

Run or Wake ofrece una Experiencia agradable a la vista sin mucho ruido que pueda distraer de cumplir con sus objetivos apostando por un juego capaz de hacer que el usuario se divierta y entretenga.

2.7 | Alcance del proyecto

- Número de localizaciones: 3 escenarios
- Número de niveles: 3 niveles
- Número de NPCs (Non Player Characters o Personaje No Controlado): 1 Enemigo
- Objetivo: Recolectar 30 almuadas nivel 1, 40 en el nivel 2 y finalmente 60 almuadas para el nivel 3 y final

3 | Gameplay y Mecánicas

3.1 | Gameplay

3.1.1 | Progresión del juego

Run or Wake tiene como mecánica principal el esquivar obstáculos mientras el personaje corre y aumenta la velocidad del juego a medida que pasa el tiempo. Además de la recolección de almuadas hasta alcanzar la cuota establecida en cada nivel para desbloquear el siguiente.

3.1.2 | Misión / estructura del los desafíos

Se basa en que el personaje (protagonista/jugador) pueda recolectar una cantidad de almuadas mostradas en la interfaz y cumplir con la cuota en cada nivel, mientras esquivan obstáculos, escapando de un monstruo (antagonista / Enemigo).

Nivel	Cantidad de almuadas
Nivel 1	30 estrellas
Nivel 2	40 estrellas
Nivel 3	60 estrellas

Table 3.1: Cantidad de almuadas recolectadas como misión

3.1.3 | Objetivos - ¿Cuáles son los objetivos del juego ?

Run or Wake tiene como objetivo el escapar de su pesadilla, recolectar la cantidad de estrellas mencionadas en la tabla 3.1 y por supuesto alcanzar la mejor puntuación. Aportando así a la obtención de un espíritu competitivo.

3.1.4 | Play flow - ¿Cómo es la experiencia del juego para el jugador ?

El juego ofrece al jugador la posibilidad de mejorar sus reflejos, la posibilidad de entretenerse y obtener un momento de demostrar sus habilidades motrices y de coordinación motora entre su sentido de la vista y sus dedos.

En general, la experiencia del jugador con Run or Wake resulta muy gratificante, ya ofrece desafíos retadores en cada nivel del juego además de unos escenarios hermosos que serán gratos de observar.

3.2 | Mecánicas

¿Cuáles serán las reglas del juego?, ambas implícitas y explícitas. Este es el modelo del universo con el cual el juego trabaja. Es como una simulación del mundo. ¿De qué forma interactúan todas las piezas? Este es uno de los apartados más largos e importantes del GDD.

3.2.1 | Físicas - ¿Cómo funciona la física?

La física del juego es igual al mundo real con un aproximado de $9.8m/s^2$

3.2.2 | Movimiento

- **Movimiento general:** El movimiento general es hacia adelante automático (running)
- **Otros tipos de movimientos:** Los movimientos del personaje son hacia la izquierda, hacia la derecha y saltar.

3.2.3 | Objetos

- **Obtener objetos:** Puntos
- **Mover objetos:** NO

3.2.4 | Acciones

- **Botones y palancas:** teclas flechas.

3.2.5 | Economía- ¿Cuál es la economía del juego? ¿Cómo funciona esta?

La economía funciona mediante la recolección de almuadas que se encuentran en el camino.

3.3 | Flujo de pantallas

3.3.1 | Descripción de pantallas - ¿Cuál es el propósito de cada pantalla

- **Pantalla del menú del juego**
 - **Jugar:** Esta acción te llevará al escenario del juego

FLUJO DE PANTALLAS

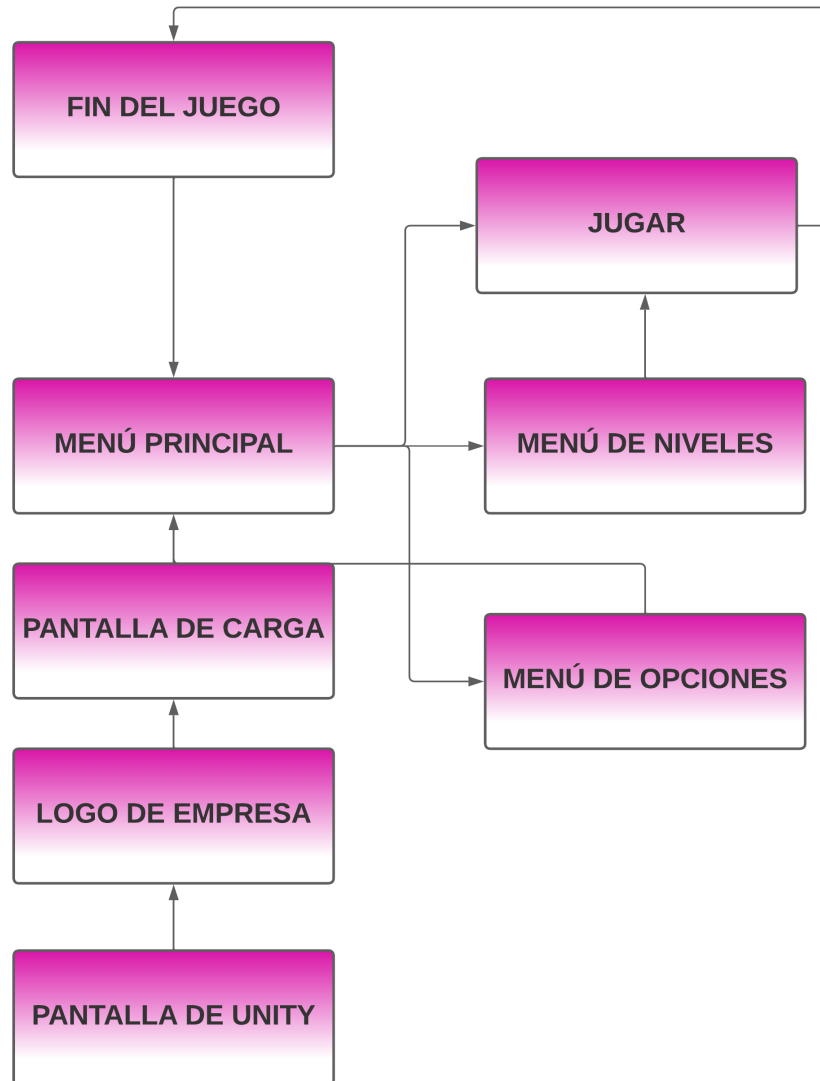


Figure 3.1: Caption goes here

- **Opciones:** Esto te llevará al menú de opciones donde tendrás la posibilidad de ajustar el brillo y volumen del juego.
- **Salir:** Con este botón sales del juego

■ Pantalla de Opciones

- **Volumen:** Para poder ajustar el volumen del juego
- **Intensidad de brillo:** Para ajustar el brillo

4 | Configuraciones y personajes

4.1 | Mundo del juego

4.1.1 | Apariencia general del mundo

El mundo del juego se divide en 3 escenarios, uno en un desierto, el otro esta ubicado en la calle de una ciudad, para finalmente el ultimo lugar esta ubicado en un bosque a las afueras de la ciudad. En general el ambiente es oscuro en la noche a la luz de la luna

■ Área 1

- ☐ Descripción general: El desierto esta con parencencia de vegetación local.
- ☐ Conexiones hacia otras áreas: Conexión al Área 2.

■ Área 2

- ☐ Descripción general: Una calle oscura a la luz de la luna.
- ☐ Características físicas: Tachos de basura, hidrantes, postes de luz, basura, cilindros, pavimento pintado.
- ☐ Conexiones que aparecen en dicha área: El protagonista aparece en el nivel 2
- ☐ Conexiones hacia otras áreas: Conexión al Área 3.

■ Área 3

- ☐ Descripción general: Un bosque frondoso, con el sonido de la fauna que habita en ella.
- ☐ Características físicas: Árboles, arbustos, vegetación, búhos, ramas caídas, hojas caídas.
- ☐ Niveles que aparecen en dicha área: Aparece el el nivel 3.
- ☐ Conexiones hacia otras áreas: Conexión al Área 1

4.1.2 | Personajes

■ Personaje 1 (protagonista)

- ☐ Trasfondo: Un niño que viaja a través de sus pesadillas
- ☐ Personalidad: Es un niño miedoso, asustadizo, temeroso.
- ☐ Vista:
 - Características físicas:
 - Cabello negro
 - Trigueño
 - Rasgos caricaturescos
 - Viste una shorts y playera.
 - Animaciones
 - Saltar
 - Correr
 - Desplazamiento derecho - izquierda
 - Susto
 - Muerte
- ☐ Habilidades especiales
 - La velocidad aumenta con el tiempo
- ☐ Relevancia con la historia del juego
 - Escapando de sus pesadillas
- ☐ Relación con otros juegos
 - Usamos como referencia Subway Surfers

■ Personaje 2 (Enemigo - pesadilla - monstruo)

- Trasfondo: Un monstruo que intenta atrapar a un niño en sus pesadillas
- Personalidad: Malvado, frío, impulsivo.
- Vista
 - Características físicas
 - Humanizando
 - Caricaturesco
 - Animaciones
 - Saltar
 - Correr
 - Desplazamiento derecho - izquierda
 - Atrapar a niño o agarrar

5 | Niveles

5.1 | Nivel 1

5.1.1 | Sinopsis

- Material introductorio (¿corte de escena? ¿instrucciones de la misión?): Correrá en línea recta hasta donde pueda.
- Objetivos: El mapa debe ser interesante y muy vistoso, además que tendrá que ser un reto para el jugador.
- Descripción física: Será 3 niveles es decir 3 escenarios.
- Mapa: Constará de Escenarios: Un desierto, La calle que estará rodeado de basura, hidrantes, postes de luz y demás cosas, por último estará el bosque. este tendrá árboles, arbustos, ramas caídas, hojas, búhos y sonidos de animales.
- Camino principal: Tendrá que ir en línea recta hasta donde el jugador pueda llegar.
- Encuentros: No habrá encuentros, pero el enemigo estará persiguiendo constantemente al protagonista.
- Walkthrough del nivel: El nivel acabara cuando el personaje pierda.

6 | Interfaz

- - Menús: Sistema de inicio de juego (Iniciar/ Opciones/ Salir)
 - Sistema de Rendering: Pausa (Opciones/ Volumen/ Menú)
 - Cámara: Cámara tercera persona
 - Modelos de luz: Iluminación variada entre poca luz a oscuridad.
- Sistema de control - ¿Cómo el jugador controla el juego? ¿Cuáles son los controles específicos?
- Audio: Música ambiental de bosque nocturno
- Música: Música de suspenso
- Efectos de sonido: Efectos de sonido de pisadas en un suelo de madera, pavimento y tierra.

7 | Inteligencia Artificial

- IA de oponente - el oponente activo que está en contra del jugador y sus estrategias logramos que el enemigo persiga al protagonista, utilizando el NavMesh que es una IA de movimientos inteligentes por un área determinada, siendo que esta esta presente en Unity.

8 | Elementos técnicos

8.1 | Hardware objetivo

Run or Wake tiene como objetivo a un público que disponga de un PC. experiencia de juego recomendamos las siguientes características:

- Procesador: Se requiere un procesador de gama baja core i3 a 1.6GHz
- Memoria RAM: Se recomienda una memoria de 2GB de RAM, ya que es importante para almacenar los datos y procesos que están en funcionamiento.
- Almacenamiento: El almacenamiento se recomienda 1GB, ya que se va a almacenar los datos del juego y el proceso en forma local.
- Conectividad: Asegurarse de tener una conexión necesaria de Internet para ingresar al juego.

8.2 | Procedimientos de desarrollo y estándares

Para el desarrollo del videojuego contamos con 8 miembros quienes al usar Jira y GitHub tendremos objetivos definidos por fechas.

8.3 | Game engine

El motor de desarrollo como base es Unity ya que a diferencia de Unreal Engine no tiene tanto peso al momento de desarrollar, siendo que el juego no necesita de una gráfica ultra realistas, y más que nuestro juego es estilo LowPoly.

8.4 | Network

Si requiere conexión a Internet para la descarga del mismo como para ingresar a un registro mediante un login, pero el juego es sin conexión.

8.5 | Lenguaje de scripting

El Lenguaje de programación que se usará para desarrollar el proyecto es C#.

9 | Arte del juego

Esto será tratado de forma breve, siendo más detallado en la biblia de arte.

- Concept art: Estilo caricaturesco
- Guías de estilo: Utilizamos el estilo LowPoly que se aplica al escenario y objetos del juego
- Diseño de personajes: Nos enfocamos en la simplicidad pero con caracter de colores vivos.
- Escenarios: Contamos con paisajes naturales y de urbe, es decir una ciudad y un bosque, todo esto manteniendo la estética LowPoly.

10 | Software secundario

- Editor: Visual Studio (Microsoft), Jira Software, Unity, GitHub, Adobe Photoshop, Blender, Zbrush, Neovim.
- Instalador: Unity.exe - Unity.deb
- Update Software: Versión 2022.3.3

11 | Manejo

11.1 | Calendario Detallado

Semana 1: (20 de junio - 26 de junio):

- Definir el concepto y la mecánica básica del juego.
- Crear un documento de diseño inicial.
- Realizar bocetos y prototipos de los niveles del juego.
- Investigar y seleccionar las herramientas de desarrollo adecuadas.

Semana 2: (27 de junio - 3 de julio):

- Comenzar la creación de los modelos 3D para los personajes y objetos del juego.
- Diseñar los primeros niveles y establecer su estructura básica.
- Investigar y seleccionar los recursos visuales y de audio necesarios para el juego.

Semana 3: (4 de julio - 10 de julio):

- Continuar con la creación de los modelos 3D y texturas.
- Implementar la lógica básica del juego.
- Crear los primeros prototipos de los controles y la interfaz de usuario.

Semana 4: (11 de julio - 17 de julio):

- Refinar los modelos 3D y texturas existentes.
- Desarrollar los niveles con mayor detalle y agregar elementos interactivos.
- Implementar las mecánicas de juego adicionales, como la detección de colisiones y la física básica.

Semana 5: (18 de julio - 24 de julio):

- Añadir efectos visuales y de sonido al juego.
- Realizar pruebas de juego y corregir errores.
- Optimizar el rendimiento del juego.

Semana 6: (25 de julio - 31 de julio):

- Crear una pantalla de inicio y una pantalla de "game over".
- Implementar el sistema de puntuación y progreso del jugador.
- Ajustar el equilibrio del juego y mejorar la jugabilidad según las pruebas realizadas.

Semana 7: (1 de agosto - 7 de agosto):

- Realizar pruebas finales y solucionar cualquier problema pendiente.
- Pulir los detalles visuales y de sonido.
- Preparar el juego para su lanzamiento final.

Semana 8: (8 de agosto):

- Lanzamiento del juego.
- Realizar una campaña de promoción para dar a conocer el juego.

11.2 | Presupuesto

1. Desarrollador principal (x1): \$40 por hora x 400 horas estimadas de trabajo = \$16,000
2. Diseñador de juegos (x1): \$35 por hora x 300 horas estimadas de trabajo = \$10,500
3. Artista 3D (x2): \$30 por hora x 250 horas estimadas de trabajo (por artista) = \$15,000
4. Programador (x2): \$35 por hora x 250 horas estimadas de trabajo (por programador) = \$17,500
5. Diseñador de sonido (x1): \$30 por hora x 200 horas estimadas de trabajo = \$6,000
6. Testers/QA (x1): \$25 por hora x 200 horas estimadas de trabajo = \$5,000

2. Software y licencias:

- Unity (versión gratuita): sin costo.
- Software libre y herramientas gratuitas: sin costo.
- Plugins y assets gratuitos de la Asset Store de Unity: sin costo o costo mínimo, dependiendo de los recursos utilizados.

3. Hardware y equipo de trabajo:

- Computadoras: ya en posesión del equipo.
- Licencias de desarrollo y consolas de juego (si aplica): verificar los requisitos específicos y los costos asociados.

4. Recursos externos:

- Música y efectos de sonido: presupuesto variable según los acuerdos y el alcance del proyecto. Por ejemplo, \$2,000.

5. Gastos generales:

- Espacio de trabajo, electricidad, Internet, etc. Por ejemplo, \$1,000.

6. Contingencia:

- 15% del costo total estimado del proyecto (suma de los salarios del equipo + recursos externos + gastos generales). Por ejemplo, si el costo total estimado es de \$60,000, la contingencia sería de \$9,000.

El costo total estimado del proyecto sería la suma de los salarios del equipo, los recursos externos, los gastos generales y la contingencia:

Costo total estimado del proyecto:

$$\$16,000 + \$10,500 + \$15,000 + \$17,500 + \$6,000 + \$5,000 + \$2,000 + \$1,000 + \$9,000 = \$82,000$$

11.3 | Análisis de riesgo

1. Problemas Técnicos

- El juego tiene muchos bugs y errores.

2. Problemas de Diseño

- La calidad del diseño no es la mejor y no es agradable a la vista, lo que genera molestias.

3. Problemas de Producción

- Conflictos con el uso de la herramienta git y github.

4. Problemas de Marketing

- No hay presupuesto para hacer publicidad en plataformas oficiales.

5. Problemas de Tiempo de desarrollo

- El proyecto no se logra terminar en el tiempo establecido.

6. Clasificación de los Riesgos

- Riesgo Bajo: Problemas de tiempo de desarrollo, problemas de marketing.
- Riesgo Medio: Problemas de Producción, Problemas de diseño.
- Riesgo Alto: Problemas Técnicos por su impacto y alta probabilidad, debido a la falta de experiencia en el desarrollo.

7. Evaluación de Riesgos

- Riesgo Bajo: El riesgo bajo tiene una tasa de probabilidad del 10
- Riesgo Medio: El riesgo medio tiene una tasa de probabilidad del 30
- Riesgo Alto: El riesgo alto tiene una probabilidad del 45

11.4 | Gestión de Riesgos

- Riesgo Bajo: Utilizamos la aplicación de Jira para poder organizarnos y tener un control del tiempo de desarrollo. Utilizamos pequeños objetivos y administramos roles y deberes o encargos.
- Riesgo Medio: Haremos uso de assets desarrollados por otros que nos dan de manera gratuita, con la condición de mencionarlos en los créditos del juego.
- Riesgo Alto Haremos uso de la Documentación de Unity y los foros de desarrolladores como StackOverflow, comunidad de desarrollo y en caso de no poder solucionar, pediremos ayuda a nuestro instructor de curso.



Figure 11.1: Porcentajes de riesgos

11.5 | Planes de localización

11.5.1 | Indentificación de los idiomas y culturas

El juego está destinado a la comunidad Latinoamericana Hispanohablantes, por lo cual el idioma es el español.

11.5.2 | Selección de equipos de localización

Somos 8 Desarrolladores nacidos en Latinoamérica Hispanohablantes de lengua materna.

11.5.3 | Adaptación del contenido del juego

Debemos de adaptar todo el contenido del juego, idiomas y culturas. Esto incluye traducir el texto y los diálogos, adaptar gráficos, elementos visuales y asegurarnos de que el juego cumpla con las normas regulaciones de cada país objetivo.

11.5.4 | Pruebas y revisión

Una vez finalizada la adaptación del juego, es necesario realizar pruebas exhaustivas para asegurarse de que todo funciona correctamente de esta manera nuestro juego es atractivo para el Público objetivo, también debemos revisar el juego para detectar y corregir cualquier error o problema que pueda haber.

11.5.5 | Lanzamiento del juego

Para finalizar, una vez que el juego ha sido adaptado y probado, está listo para ser lanzado al mercado

11.6 | Plan de test

11.7 | Objetivo

Nuestro objetivo principal es el correcto funcionamiento de nuestro juego con el fin de entretener a nuestro público general y recibir opiniones positivas en la plataforma donde se va a descargar o subir.

11.8 | Estrategia de Prueba

Se llevarán a cabo pruebas de caja blanca y pruebas de caja negra. También se realizarán pruebas de rendimiento y carga para evaluar el rendimiento del juego.

11.9 | Requisitos de Prueba

- El juego será probado en una variedad de dispositivos móviles de diferentes gamas, capacidades y estructuras.
- El juego debe ejecutarse sin problemas en PC.
- Se deben realizar pruebas de rendimiento.

11.10 | Casos de Prueba

1. Prueba 1: Inicio y cierre del juego en PC

Escenario: El jugador inicia y cierra en un PC.

Pasos:

- [a] Inicie el juego en un PC.
- [b] Cierre el juego.

Resultado esperado: El juego inicia y cierra sin problemas.

2. Prueba 2: Uso del menú principal en dispositivos de escritorio

Escenario: El jugador navega por el menú principal del juego en un PC.

Pasos:

- [a] Inicie el juego en un dispositivo de escritorio.
- [b] Navegue por el menú principal del juego.

Resultado esperado: El menú principal se muestra correctamente y se puede navegar sin problemas.

3. Prueba 3: Uso del menú de opciones en dispositivos de escritorio

Escenario: El jugador navega por el menú de opciones del juego en un PC.

Pasos:

- [a] Inicie el juego en un PC.
- [b] Navegue por el menú principal del juego.
- [c] Navegue por el menú de opciones del juego.

Resultado esperado: El menú de opciones se muestra correctamente y se puede navegar sin problemas.

4. Prueba 4: Uso del menú de perfil en dispositivos de escritorio

Escenario: El jugador navega por el menú de perfil del juego en un PC.

Pasos:

- [a] Inicie el juego en un PC.
- [b] Navegue por el menú principal del juego.
- [c] Navegue por el menú de perfil del juego.

Resultado esperado: El menú de perfil se muestra correctamente y se puede navegar sin problemas.

5. Prueba 5: Uso del juego en dispositivos de escritorio

Escenario: El jugador navega por el menú principal, accede al juego y procede a jugar en un PC.

Pasos:

- [a] Inicie el juego en un PC.
- [b] Navegue por el menú principal del juego.
- [c] Presione "Jugar".

Resultado esperado: El jugador accede sin problemas al juego y no encuentra fallas en el juego.

12 | Apéndices

Arte

1. Modelado y lista de texturas
2. Lista de animaciones
3. Lista de efectos
4. Lista de arte de la interfaz
5. Lista de cortes de escenas

Sonido

1. Sonidos ambientales
2. Sonidos de interfaz
3. Sonidos de eventos

Música

1. Ambiente
2. Acción
3. Victoria
4. Muerte o pérdida

.. > CARPETA DE TRABAJOS > Run or Wake > MATERIALES 		
 Nombre 	Modificado 	
 AUDIO	El jueves a las 9:36 AM	
 INTERFACE	El miércoles a las 2:49 ...	
 MODELOS 3D	El miércoles a las 2:49 ...	
  REFERENCIAS	Ayer a las 3:10 PM	

Figure 12.1: Recursos de Apendice

Todos los recursos mencionados anteriormente los tenemos en OneDrive