

Proyecto UNITY: Tienes Hambre v1.0

Breyner Andres Rincon Moreno

DAM2T

Index

1. Game Design -----	3
2. Descripción de personaje -----	5
3. Diseño de escenas-----	7
4. Mecánicas del juego -----	9
5. Arte y diseño-----	11

1. Game Design:

- Idea y objetivos
 - La idea principal fue hacer una experiencia con una historia corta pero disfrutable junto a una jugabilidad dinámica con el fin de probar mis capacidades en unity 3D
 -
- Tienes Hambre
 - Tienes hambre es una experiencia corta donde el jugador controla a la muerte la cual tiene hambre pero no puede pagar la comida del dia, lo que lo lleva a que con ayuda de su guadaña y cartas de habilidad recolectar almas para pagar su comida.
 - El objetivo principal del juego es recolectar las suficientes almas derrotando enemigos para poder pagar la comida y saciar el hambre.
 - Genero
 - Accion y aventura
 - Público objetivo
 - El juego está diseñado para un público de 12 años en adelante
 -
- Historia
 - En *Tienes hambre*, el jugador controla a la Muerte, quien tiene hambre y decide comprar un perro caliente. Al llegar al puesto, el vendedor le pide 50 almas como pago, pero la Muerte no las tiene.
 - Para conseguirlas, la Muerte se dirige a un plano donde debe derrotar a 50 enemigos recolectando sus almas con ayuda de su guadaña y cartas de habilidad. Solo al completar esta misión podrá volver al puesto de comida y pagar el perro caliente, cumpliendo así su objetivo.
 - Mi experiencia busca ser humor y acción, ofreciendo una experiencia corta pero dinámica, en la que cada combate acerca al jugador a saciar el hambre de la Muerte.
- Controles
 - **Movimiento:** W, A, S, D
 - **Salto:** Barra espaciadora
 - **Dash:** (impulso de la guadaña): Click derecho
 - **Disparo de cartas:** Click izquierdo (los efectos varían según el color de la carta)
 -

- TUTORIAL IN-GAME
 - Dentro del juego hay un pequeño tutorial que te guia sobre los controles y efectos de las cartas



- Condición de inicio y fin de la partida
 - La partida inicia después de la introducción tras recibir la misión de recolectar almas, tras recolectar las almas la partida finaliza y atravesar un portal que te lleva a la escena final

2. Descripción de personajes

Jugador

- Nombre: Muerte
- Habilidades / poderes:
 - Dash: impulso corto que puede eliminar enemigo
 - Cartas: Dependiendo del color varían las habilidades
 - Rojo: La carta roja es una pequeña explosión que le baja la mitad de la vida a todo el que esté en el radio.
 - Amarilla: La carta amarilla contagia de electricidad a un enemigo eliminándolo en el camino, si este enemigo tiene cerca a otros la electricidad se propagará y los eliminará también.
 - Celeste: La carta Celeste paraliza a todo el que esté en el radio por 5 segundos.
 - Verde: La carta verde infecta a un enemigo volviéndolo tu aliado.
- Vida: El jugador inicia con 100 de vida, aunque pudo subirla a 120 con pociones que aparecen en el mapa
- Animaciones principales:
 - Idle
 - Caminar / correr
 - Saltar

Enemigos

- Nombre: Sombras
- Comportamiento: Sigue al jugador buscando tocarlo para bajarle vida
- Vida / daño:
 - Las sombras tienen 100 de vida
 - Realizan 20 de daño al jugador colisiona con el

NPC

- Nombre: Vendedor
- Comportamiento: Atiende un puesto de perros calientes, si el jugador esta junto a el y presiona E inicia la conversación

3. Diseño de escenas

Menu

- Una pequeña escena que muestra un cuarto, con una guadaña y un puesto de perros caliente.
- En esta escena solo hay un menú que consta de:
 - Jugar: Inicia la partida dependiendo de las preferencias del jugador, se divide en 2
 - Jugar: Juega el juego completo desde la introducción
 - Saltar: Te saltas la introducción y pasas directamente a la partida
 - Configuración: Abre un panel de configuración donde puedes desactivar o reactivar la música, este panel también lo encontrarás en las otras escenas.
 - Salir: Cierras el juego.

Intro

- Una escena que consta de un camino hecho con un terrain, al inicio del camino hay un portal y al final del camino hay un puesto de perros calientes con un npc, en esta escena el jugador debe de atravesar el camino hasta llegar con el vendedor para interactuar con el
- El mapa está hecho con un terrain, el puesto de perros calientes es un asset así como el personaje y el movimiento en tercera persona, el jugador puede presionar esc para abrir el menú de pausa donde puede, reiniciar la escena, continuar, salir o interactuar con el panel de configuraciones para activar o silenciar la música
- HUD
 - Objetivos: en la esquina superior izquierda se encuentra el objetivo actual.

Partida

- Escena que consta de una plataforma con 4 spawners de enemigos en cada lado, y 2 spawners de pociones en cada esquina, la idea es derrotar a los enemigos necesarios para cambiar de escena.
- El juego es en primera persona, el jugador cuenta con sus habilidades y se puede mover libremente para derrotar a los enemigos, si el jugador cae al vacío muere pues ahí hay una killzone, también cuenta con menú de pausado con las mismas opciones de la escena anterior.
- HUD
 - Almas: en la parte superior de la pantalla aparece cuántas almas llevas reunidas y cuantas necesitas en total
 - Vida: en la izquierda de la pantalla aparece la vida del personaje

- Cartas: en la esquina inferior izquierda parece que carta tienes en la mano, que carta tendrás después de lanzarla y cuantas cartas tienes en el mazo (Por lanzar)

FINAL

- La escena final consta de el mismo camino de la intro, la diferencia es que es de noche.
- El jugador puede presionar esc para abrir el menú de pausa donde puede, reiniciar la escena, continuar, salir o interactuar con el panel de configuraciones para activar o silenciar la música
- HUD
 - Objetivos: en la esquina superior izquierda se encuentra el objetivo actual.

4. Explicación de las mecánicas de juego

Reglas básicas e interacción con el entorno

- El jugador controla a la Muerte en un entorno tridimensional en primera persona, donde puede desplazarse libremente por una plataforma principal. Su objetivo es derrotar enemigos y recolectar almas hasta alcanzar la cantidad necesaria para completar la partida.
- En la escena hay cuatro spawners de enemigos, uno en cada lado de la plataforma, y dos spawners de pociones ubicados en las esquinas, que aparecen de forma periódica para ayudar al jugador a recuperar vida o mejorar sus habilidades.

Movimiento y combate

- El jugador puede moverse con las teclas W, A, S, D y saltar con la barra espaciadora.
Para atacar, cuenta con dos tipos de acciones:
 - Ataque cuerpo a cuerpo: usando la guadaña (click derecho, dash o impulso) pero si el enemigo no está congelado te hará daño también.
 - Ataque a distancia: lanzamiento de cartas (click izquierdo), cuyos efectos varían según el color de la carta.
-
- Cada enemigo derrotado aumenta el contador de almas que el jugador debe completar para progresar.

Sistema de vida y daño

- El jugador cuenta con una barra de **vida** visible en el HUD, ubicada en la parte izquierda de la pantalla.
 - Si recibe daño de los enemigos, la barra disminuye.
 - Si la vida llega a cero, el jugador pierde la partida.
 - Si el jugador cae al vacío muere.
 - Las pociones que aparecen en los spawners pueden restaurar la vida del jugador.
- Los **enemigos** también tienen su propia cantidad de vida y desaparecen al ser derrotados.

Sistema de almas y progresión

- Cada alma recolectada se suma al contador principal, mostrado en la parte superior del HUD.
 - El objetivo es **reunir 50 almas** para completar la misión.

- Una vez alcanzadas, el jugador puede avanzar a la escena final atravesando el portal nuevamente para pagar su comida.

HUD (Interfaz de usuario)

- **Almas:** parte superior de la pantalla; muestra cuántas almas llevas y cuántas faltan.
- **Vida:** parte izquierda; muestra la salud actual del jugador.
- **Cartas:** esquina inferior izquierda; indica qué carta está activa, cuál será la siguiente y cuántas quedan por lanzar.

Sistema de pausa y opciones

- El jugador puede abrir el **menú de pausa** en cualquier momento, con las mismas opciones que en la escena principal (reanudar, reiniciar o salir del juego).

5. Arte y diseño

- Puesto de perros caliente: <https://skfb.ly/osZGy>
- Pisos, pilares, banderas: [Dungeon Asset Pack by styloo](#)
- Enemigos: <https://skfb.ly/6WQrZ>
- Botones: [Fantasy UI Borders by Kenney \(Assets\)](#)
- Guadaña: [modelo 3d Sythe de baja poli gratis - TurboSquid 2416019](#)
- Muerte: <https://skfb.ly/oLUyy>
- Vendedor: [Esqueleto - Download Free 3D model by AidenAspen99 \(@AidenAspen99\) \[956b1d1\]](#)
- Movimiento tercera persona: [Starter Assets - ThirdPerson | Updates in new CharacterController package | Essentials | Unity Asset Store](#)
- Terrain: [Lowpoly Environment - Nature Free - MEDIEVAL FANTASY SERIES | 3D Environments | Unity Asset Store](#)