

# ÚLTIMA TRANSMISIÓN (DEMO)

PROJECTE 1.2 - JOC 3D EN UNITY



Ángel Jurado Herruzo

CFGS 2DAM

02/12/2025

# ÍNDICE

<b>GAME DESIGN</b>	<b>2</b>
<b>PERSONAJES</b>	<b>3</b>
- Jugador (Scene 1)	3
- Jugador (Scene 2 i Scene 3) i NPC (Trader)	4
<b>DISEÑO DE ESCENAS</b>	<b>4</b>
- Terrain	4
- Maze	5
- Menús	5
<b>EXPLICACIÓN DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO</b>	<b>6</b>
- Movimiento del Jugador	6
A. Movimiento del Jugador y Controles:	6
B. Colisiones e Interacciones:	6
- Mecánicas de Interacción y Progresión	6
A. Recolección de Objetos (Monedas)	6
B. Interacción con Elementos Clave	6
C. Killzone Simulada	6
- Mecánicas Secundarias	7
A. Pausa del Juego	7
B. Audio	7
- Efectos Visuales	7
A. Sistema de partículas	7
b. Iluminación	7
<b>OTRAS PANTALLAS DE JUEGO</b>	<b>7</b>
- Menú principal	7
- Menú de opciones	8
- Menú de pausa	8
- Pantalla final de partida (victoria/derrota)	8
<b>ARTE Y DISEÑO</b>	<b>9</b>
- Personajes	9
- Recolectables	10
- Decoracion	10
- Música & Efectos de sonido	13
- Objetos de iluminación & Sistema de partículas	14

## **GAME DESIGN**

*ÚLTIMA TRANSMISIÓN* es un juego de exploración en 3D ambientado en una isla desconocida con estética low poly. La idea central es ofrecer una aventura basada en el movimiento, la destreza y la búsqueda de objetos. Tras una breve introducción en la que controlamos al anciano, el objetivo principal del jugador es reunir cinco monedas de oro escondidas en cofres dispersos por la región, entregárselas al anciano de la tienda para obtener una radio y, finalmente, escalar hasta la torre situada en la cima de la montaña para activar una señal de socorro.

El juego pertenece al género de exploración. No incluye enemigos ni combate, y se basa exclusivamente en la movilidad del jugador, la superación de obstáculos naturales y arquitectónicos, y la interacción con elementos concretos del entorno.

No está dirigido a un público específico por edad; está pensado para cualquier persona que disfrute explorando entornos, descubriendo secretos, superando tramos de plataformas y completando objetivos de forma tranquila e intuitiva.

La partida comienza dentro de la pequeña casa donde vive un anciano. El jugador puede moverse libremente por el interior, explorar curiosidades y leer algunas notas escritas por él, las cuales hablan de su situación en la isla y ayudan a comprender un poco más el lore. Mientras el anciano realiza sus tareas habituales, escucha un fuerte ruido procedente del exterior, cerca de su tienda, y decide dirigirse rápidamente hacia allí para ver qué ha ocurrido.

Al llegar, la perspectiva cambia y el jugador pasa a controlar al verdadero protagonista: un explorador que acaba de sobrevivir a un accidente aéreo y despierta entre los restos del avión en una isla desconocida. A medida que avanza, encuentra la tienda del anciano, quien le explica que al norte de la montaña hay una torre desde la cual puede enviar una señal de socorro, pero para activarla necesita una radio. El anciano acepta venderle una a cambio de cinco monedas de oro, ocultas en cofres repartidos por la isla.

A partir de aquí comienza la aventura: explorar bosques, recorrer un pequeño pueblo abandonado, internarse en estructuras interiores similares a un laberinto y superar zonas de parkour hasta reunir todas las monedas necesarias. Una vez obtenidas, el jugador vuelve a hablar con el anciano, quien le desea suerte y le permite marcharse. Al llegar a la zona militar, el jugador debe subir a la torre e interactuar con la consola. Tras hacerlo, aparecerá un helicóptero en la base militar; si el jugador se acerca a él, la partida finalizará.

El jugador se desplaza con las teclas W, A, S y D, y salta con la barra espaciadora. La cámara se controla libremente con el ratón, mientras que cualquier interacción con cofres o personajes se realiza con la tecla E, y en algunos diálogos se puede salir con Q. La pausa se activa con ESC. Son controles sencillos e intuitivos pensados para centrar la experiencia en el movimiento y la exploración.

Las caídas en zonas de agua o lugares inseguros no provocan derrota; el jugador simplemente es devuelto automáticamente a la orilla más cercana, manteniendo la fluidez del juego y simulando una killzone. No consideré coherente reiniciar la partida por caer al agua después de haber sobrevivido a un accidente aéreo. La partida finaliza con éxito cuando el jugador coloca la radio en la torre de la montaña y envía la señal de socorro. Una vez completada, el juego muestra las estadísticas principales de la partida, como el tiempo total y los objetos recogidos.

## **PERSONAJES**

### **- Jugador (Scene 1)**

Aventurero de aspecto humano, vestido con ropa de explorador.



#### ↳ **Animaciones:**

- Idle (Reposo)
- Walk (W)
- Run ( W + Shift Izq)
- Jump ( Espacio)
- Interacció (Idle → E)

## - Jugador (Scene 2 i Scene 3) i NPC (Trader)

Comerciante tranquilo que ofrece ayuda al jugador.



### ↳ Animaciones:

- Idle (Reposo)
- Walk (W)
- Run ( W + Shift Izq)
- Jump ( Espacio)
- Interacció (Idle → E)

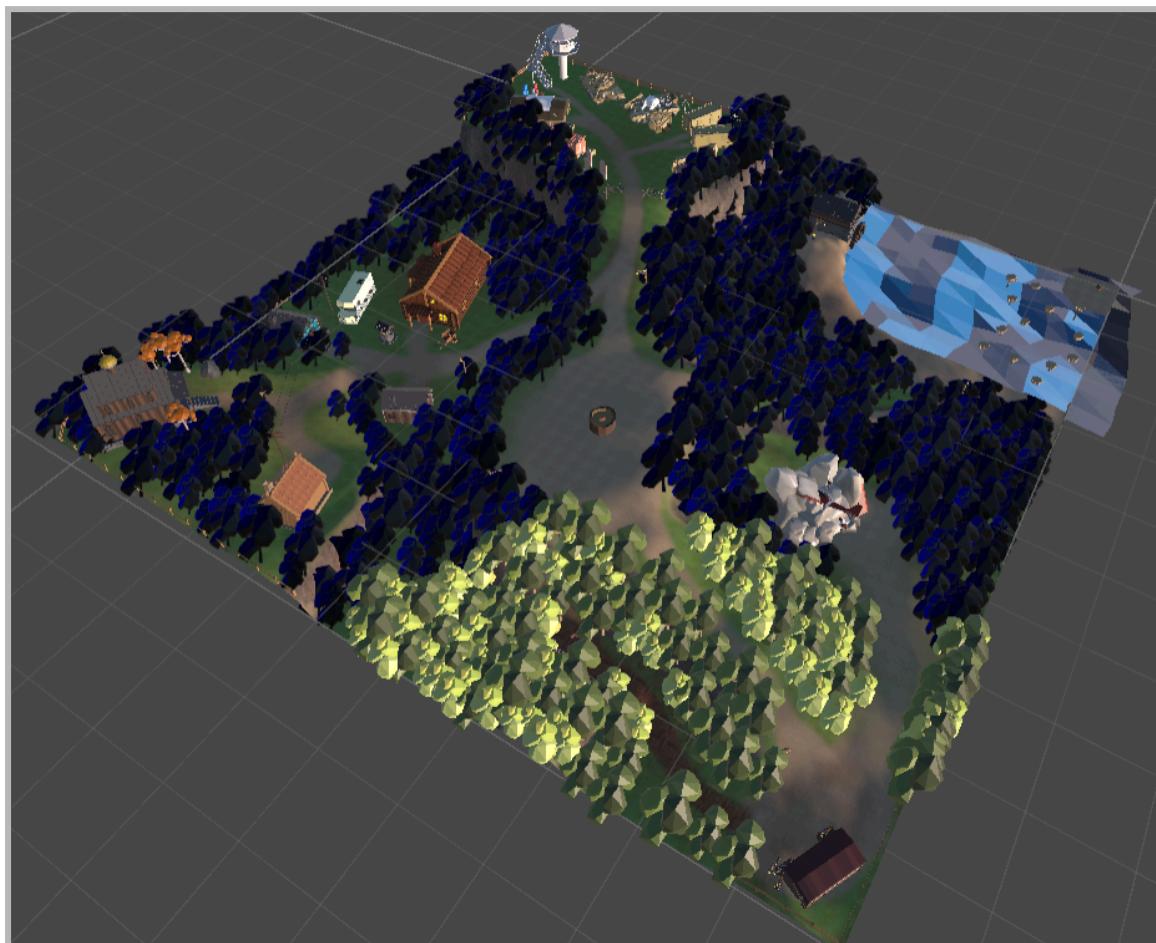
### ↳ NPC:

- Idle (Reposo)

## DISEÑO DE ESCENAS

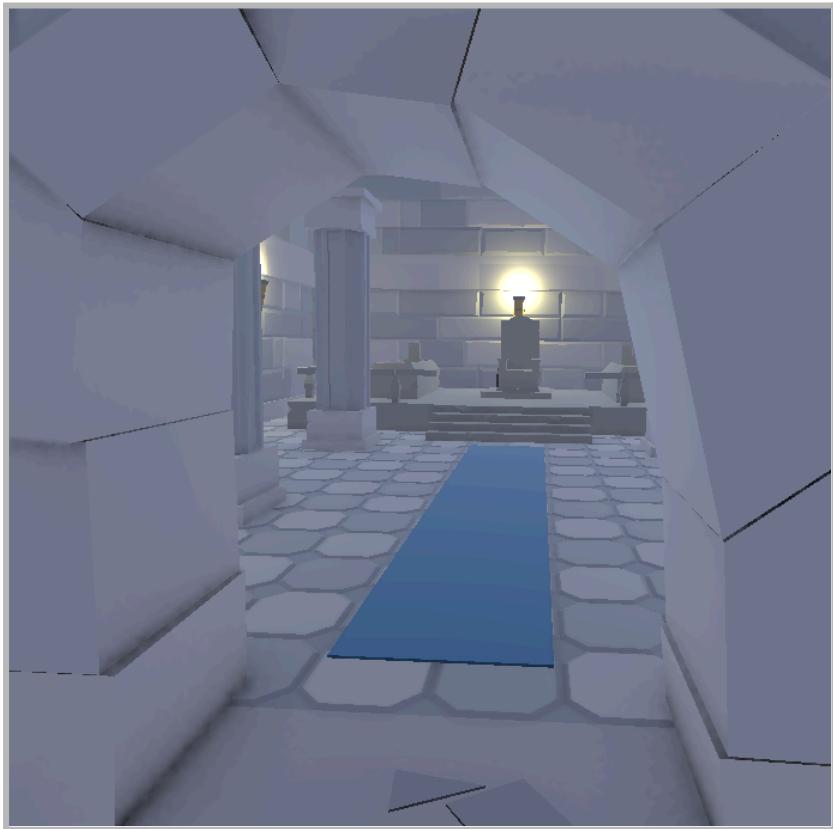
### - Terrain

Un terreno 100x100, con diferentes cambios de nivel.



## - Maze

Mazmorra pequeña.



## - Menús

Dos menús principales, uno de Inicio y un segundo menú de Opciones.



# EXPLICACIÓN DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO

## - Movimiento del Jugador

### A. Movimiento del Jugador y Controles:

El personaje puede caminar, correr y saltar en un entorno 3D.

- ↳ **Movimiento** → W, A, S, D
- ↳ **Salto** → Espacio
- ↳ **Correr** → Shift Izquierdo
- ↳ **Rotación de cámara** → Ratón

El personaje emite un sonido ligero al caminar y un sonido más rápido al correr.

### B. Colisiones e Interacciones:

El jugador no puede atravesar paredes, árboles, piedras u otros objetos estáticos. La interacción se limita a objetos clave: cofres, NPC, puerta de la casa y mesa de la torre.

## - Mecánicas de Interacción y Progresión

### A. Recolección de Objetos (Monedas)

Solo se pueden recoger monedas de los cofres. Al recoger una moneda:

- ↳ Se reproduce un efecto de sonido.
- ↳ Se suma +1 al contador de puntuación.
- ↳ El objeto se desactiva con SetActive(false) para evitar recolección múltiple.

El HUD muestra el número de monedas y se registra internamente junto con el tiempo de juego.

### B. Interacción con Elementos Clave

Pulsando "E", el jugador activa acciones o diálogos correspondientes y se sale o pulsando la "E" de nuevo o pulsando la "Q". Al acercarse a cualquiera de esos objetos interactuables, aparece el indicador "E".

### C. Killzone Simulada

Zona de peligro en el lago ("Lake" prefab). En lugar de morir, el jugador se reubica en la orilla obligándole a repetir la sección de parkour. Cuando se abre el cofre del final del parkour la ubicación cambia, y si caes al agua vuelves a la islita, para que el jugador se tenga que volver a pasar el parkour de vuelta.

## - Mecánicas Secundarias

### A. Pausa del Juego

Pulsando ESC, el juego entra en pausa deteniendo el tiempo con Time.timeScale = 0. Este menú permite salir de la partida, volver al menú principal o reanudar la partida.

### B. Audio

- ↳ Música de pájaros (opción de desactivación en el menú).
- ↳ Efectos de sonido para el agua y efecto de salpicar (al caer).
- ↳ Todas las fuentes de fuego.
- ↳ Sonido al abrir cofres.
- ↳ Efecto de aspas de helicóptero.
- ↳ Sonido de papel al interactuar con una nota.
- ↳ Sonido del accidente de avión.

## - Efectos Visuales

### A. Sistema de partículas

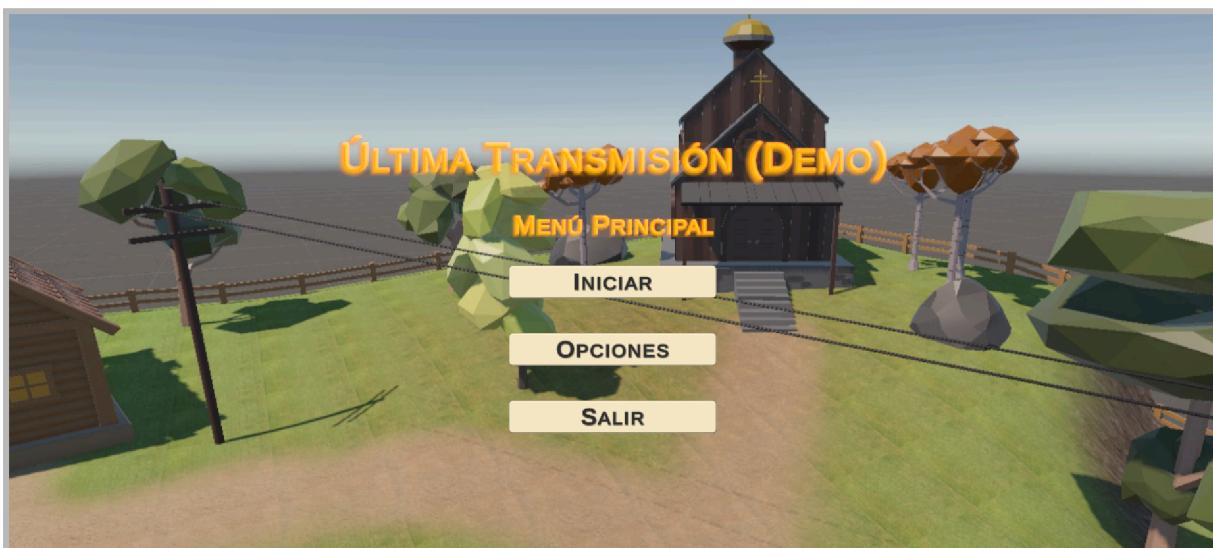
Hay partículas presentes en cada zona en donde hay fuego. Y niebla constante (aunque muy mínima) en todas las escenas exteriores.

### b. Iluminación

- **Directional Light (Realtime)**: Luz del sol (que se mueve a tiempo real).
- **Point Light (Baked)**: Farolas

## OTRAS PANTALLAS DE JUEGO

### - Menú principal



- Menú de opciones



- Menú de pausa



- Pantalla final de partida (victoria/derrota)



# ARTE Y DISEÑO

## - Personajes

[Survival Character - Low Poly](#)



[Magician - Low Poly](#)



- **Recolectables**

[Chests - PolyPack](#)



- **Decoracion**

[Planes & Choppers - PolyPack](#)



Low Poly Village



Militar



Radio



Piedras



Casa 1



Casa 2



Mercado



Maze



## - Música & Efectos de sonido

Ambient:

[https://cdn.pixabay.com/download/audio/2022/01/26/audio\\_9e37e2b3d2.mp3?filename=sound-ambience-sonido-ambiente-63-15688.mp3](https://cdn.pixabay.com/download/audio/2022/01/26/audio_9e37e2b3d2.mp3?filename=sound-ambience-sonido-ambiente-63-15688.mp3)

Chest:

[https://cdn.pixabay.com/download/audio/2024/01/02/audio\\_aa7a669756.mp3?filename=wooden-trunk-latch-3-183946.mp3](https://cdn.pixabay.com/download/audio/2024/01/02/audio_aa7a669756.mp3?filename=wooden-trunk-latch-3-183946.mp3)

Salpicar: [https://www.sonidosmp3gratis.com/sounds/001065404\\_prev.mp3](https://www.sonidosmp3gratis.com/sounds/001065404_prev.mp3)

Agua:

[https://cdn.pixabay.com/download/audio/2022/03/09/audio\\_bc0cc9a0f4.mp3?filename=lake-wavelet-27909.mp3](https://cdn.pixabay.com/download/audio/2022/03/09/audio_bc0cc9a0f4.mp3?filename=lake-wavelet-27909.mp3)

Helicoptero:

[https://cdn.pixabay.com/download/audio/2025/06/02/audio\\_c96ad2cc03.mp3?filename=helicopter-ambience-353004.mp3](https://cdn.pixabay.com/download/audio/2025/06/02/audio_c96ad2cc03.mp3?filename=helicopter-ambience-353004.mp3)

- Objetos de iluminación & Sistema de partículas

Fuego



Farolas (Dentro de Mercado)

