

HURRICANE STUDIOS

Hide your body!

Que no te pillen patalieber!!

Marcos Calleja

Noviembre 2013

Este documento es una especificación no muy estricta sobre el desarrollo del videojuego Hide your body!

1. IDEA PRINCIPAL

Hide your body! es un videojuego basado en el concepto de infiltración. El jugador tiene que llegar desde un punto inicial a otro final sin ser detectado. En caso de ser detectado sonará una alarma y la luz ambiental tornará a un tono rojizo. Se considerará entonces que ha perdido y deberá empezar el nivel de nuevo.

Al empezar el jugador tiene una instantánea de como es el nivel desde una vista aérea. Presionando una tecla esta previsualización desaparece y empieza la partida.

Los medios de detección básicos serán:

- laseres fijos que al interrumpir su flujo por parte del jugador activaran la señal de alarma
- guardias que vigilaran una zona concreta siguiendo una serie de caminos predeterminados y que dispondrán de un haz de luz/ linterna que simulará su campo de visión. En caso de que el jugador entre en ese campo de visión, el guardia centrará su visión en él y se activará la señal de alarma.
- pulsadores que activarán nuevas señales fijas y modificarán por tanto el camino que el jugador tuviera previsto recorrer.

Si el jugador consigue llegar a la posición final sin haber sido detectado y habrá superado el nivel (si el desarrollo lo permite habrá un total de 4 niveles).

El juego no dispondrá de menu. Sólomente en el caso de existir varios niveles se mostrará al principio un sencillo selector de nivel.

2. FASES DE DESARROLLO

2.1. FASE 1: FUNCIONAMIENTO BÁSICO

El objetivo de esta fase es hacer la jugabilidad básica del juego con los elementos de interacción mínimos. La parte gráfica será lo más sencilla posible y se podrá utilizar tiempo en caso de que sobre para realizar concept-arts y diseños de las mejoras visuales para la segunda fase del desarrollo.

2.1.1. NIVEL: ELEMENTOS Y LIMITACIONES

Los niveles se construirán con una serie de elementos básicos definidos previamente. Todas las zonas estarán a la misma altura y no habrá cambios de inclinación sobre el terreno.

El diseño de niveles se hará en dos pasos:

- Se realizará una serie de concept arts hasta que el diseño sea aceptado. En esta fase se deben definir los elementos no jugables que compondrán el diseño del nivel y posicionarlos de forma estratégica. Así mismo se deberá situar los diferentes elementos jugables como las posiciones de inicio y fin, la colocación de los láseres, pulsadores, cámaras fijas, guardias y los caminos predeterminados que estos seguirán.
- Se procederá a representar el concept art con la mayor precisión posible y utilizando los elementos y posiciones definidas.

Dado que en esta fase el nivel desarrollado debe ser lo más simple posible se intentará que disponga de 3-4 guardias y 2-3 láseres fijos.

En cuanto al aspecto gráfico deberá basarse en esta fase en colores simples que identifiquen cada elemento.

2.1.2. LA CÁMARA

Habrán dos cámaras principales, la encargada de mostrar una previsualización de cómo es el nivel al que se va a enfrentar el jugador antes de iniciarlo y la encargada de mostrar el movimiento del propio jugador.

La cámara de previsualización mostrará el nivel entero desde una vista aérea.

La cámara de jugador mostrará la propia acción desde una vista en primera persona o en tercera persona fija. Queda por definir cual de las dos se utilizará.

2.1.3. EL JUGADOR

El jugador está representado por un objeto simple (capsule). Su movimiento será sencillo, no podrá saltar, ni agacharse, ni correr. Simplemente se podrá desplazar en los ejes x,z. Se intentará crear un movimiento suave con aceleración en los primeros instantes del movimiento para darle cierta sensibilidad ante situaciones que lo requieran.

No habrá ninguna interacción aparte del movimiento. En caso de tener que utilizar algún elemento que requiera activación se añadirá un boton para tal efecto siempre que sea forzosamente necesario.

2.1.4. LOS GUARDIAS

Los guardias estarán representados al igual que el jugador por un objeto muy simple. Se moverán siguiendo una serie de caminos predefinidos. Para definir estos caminos los guardias dispondrán de waypoints. Un camino se define como el movimiento de un waypoint a otro. Al llegar al final de cada camino se elige aleatoriamente el punto de camino final siguiente.

Los guardias dispondrán de unos haces de luz que representarán el campo de visión con el que detectan al jugador. El haz deberá tener un angulo aproximado de 60º. Este haz de luz siempre apuntará al final del camino mientras se encuentre recorriendolo. Al llegar al final del camino el guardia hará un barrido de esa zona en unos 270º moviendo su haz de luz.

Cada guardia tendrá 4 waypoints que deberán estar definidos en el concept art de cada nivel.

2.1.5. CÁMARAS DE VIGILANCIA

Las cámaras de vigilancia funcionan de manera similar a los guardias sólo que permanecen fijas y no reaccionan antes estímulos.

2.1.6. LÁSERES FIJOS

Los laseres fijos delimitaran zonas a las que no se puede acceder de forma directa. Se basarán en un laser de color rojo que se activará al ser interceptado.

Se deberá tener especialmente en cuenta su posición para obligar al jugador a pensar el camino que debe seguir para evitarlos.

2.1.7. PULSADORES POR PRESIÓN

Los pulsadores de presión son placas o zonas del suelo que deben diferir sensiblemente del resto del suelo para poder ser detectadas si el jugador presta la suficiente atención. Estos pulsadores activarán láseres que hasta entonces habían estado desactivados.

Una vez pulsados se quedarán activos hasta que termine el nivel o el jugador sea detectado.

Los pulsadores añaden un componente de sorpresa al juego.

2.1.8. EL SONIDO

El juego contará con una musiquilla de fondo que procurará no ser estridente ni molesta.

Los elementos dispondrán de los siguientes sonidos:

- los guardias producirán sonidos al desplazarse, al girar su haz de luz y al cambiar de waypoint (un pi simple).
- los láseres fijos producirán un sonido muy bajito típico de láser.
- los pulsadores producirán un sonido al ser activados.
- la posición de final de nivel producirá una breve musiquilla de victoria.

2.2. FASE 2: MEJORAS VISUALES Y JUGABLES

2.2.1. DISEÑO DE NUEVOS NIVELES

Se diseñará un nuevo nivel por cada uno de los integrantes del equipo, dando un total de 3. Como mínimo han de realizar el concept art pudiendo dejar la tarea de integrarlo a otro miembro.

Se intentarán añadir texturas y efectos visuales a estos niveles.

2.2.2. DISEÑO DE PERSONAJES

Se crearán modelos y texturas para los guardias y el jugador. Dado el escaso tiempo de desarrollo deberán ser simples y acorde al diseño de los niveles.

Los diseños de personajes al igual que el diseño de niveles se basarán en concept arts previamente realizados y aprobados.

2.2.3. MECÁNICA DE DESPISTAR GUARDIAS

Se añadirá una mecánica jugable que permitirá lanzar uno o dos señuelos por nivel. Estos señuelos interrumpirán el camino de los guardias que estén dentro del radio de influencia del señuelo al colisionar.

Los guardias afectados se pararán en seco y girarán su haz de luz hacia la zona donde impactó el señuelo. Durante unos instantes vigilarán esa zona moviendo sensiblemente el haz de luz.

Transcurrido un tiempo, los guardias moverán el haz de luz a la posición que tenía antes del evento y continuarán el camino que estaban realizando como si nada hubiese pasado.

2.2.4. MECÁNICA DE USO DE LLAVES ESPECIALES

Se añadirán puertas infranqueables que sólo se abrirán con una llave especial. El jugador deberá situarse en la posición de la llave para obtenerla y acercarse a la puerta para abrirla.

2.2.5. MÉCANICA DE MOVER OBJETOS PARA PERMANECER OCULTO

Se permitirá que el jugador agarre ciertos objetos de pequeño tamaño para interrumpir el funcionamiento de los lasers fijos y para ocultarse momentáneamente de los guardias.

En caso de que un guardia detecte que un objeto se mueve se activará la alarma como si hubiese detectado al jugador.

2.2.6. MÉCANICA DE PUERTAS GIRATORIAS LENTAS

Se añadirán puertas giratorias lentas con forma de aspa que harán que el jugador evalúe el tiempo necesario para utilizarlas sin ser detectado.

2.2.7. MEJORAS EN EL APARTADO SONORO

Se modificarán los sonidos del juego dependiendo de la distancia que haya entre un guardia y el jugador, de forma que al acercarse la velocidad de la canción aumentará progresivamente. Ocurrirá lo mismo al acercarse a la zona de final de nivel.

Esto creará un efecto en el jugador que le pondrá en alerta ante estas dos situaciones.

3. CONSIDERACIONES BÁSICAS PARA EL DESARROLLO

Se seguirán las tareas asignadas en el scrum del proyecto. Siempre antes de empezar una tarea se deberá marcar como doing y como done al terminarla. En caso de querer modificar alguna tarea para solventar un problema desde un punto de vista diferente se deberá comunicar con el miembro al cargo del proyecto. En caso de no hacerlo las mejoras realizadas serán rechazadas.

Se respetará el código de los demás de forma que en caso de cambiar algo del código de otro miembro será necesario comunicárselo previamente.

Siempre que una parte del código vaya a ser utilizada por otros miembros se deberá tener un especial cuidado en la elección de los nombres de clases, variables y métodos y del propio código que se utiliza, comentándolo si es necesario con los miembros implicados.

Se utilizarán **nombres en inglés** para todo, ya sean variables, clases, metodos, prefabs, etc. Sin embargo se permite utilizar el español en los comentarios.