



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH



CHROMA VIRUS

JORDI CANO
JORDI SIMON
JOAN SURIS
EVELYN RODRIGUEZ

INDICE

PERSONAJE PRINCIPAL PAG. 3
KDT

PERSONAJES SECUNDARIOS PAG. 4
ARACNOBOT
BITEBOT
TANKBOT

POPS PAG. 6
CABLES DE COLORES
GROUP BOX1
DVI
CHIP
USB
CABLE USB
VIDA
CABLE BASE
CABLES INFERIORES
CASCADA

PROXIMOS PROPS PAG. 11
FARARBOLES
VERTICES

MATERIAL GRÁFICO

PERSONAJE PRINCIPAL

KDT

•Animaciones:

Ataque disparo: KDT sitúa el brazo delante de él y aparece un escudo con el cual dispara un rayo.

Posición de reposo: Cuando el personaje este estático dará la sensación de estar respirando, moviendo levemente los hombros.

Posición de reposo 10 segundos: Cuando KDT este más de 10 segundos sin moverse empezara a girar el cuerpo encima de su propio eje.

Recibir Daño: Cuando KDT recibe un impacto hace un pequeño retroceso y los ojos cambian.

Caminar: El personaje mueve las piernas para andar.

Dash: El personaje se desplaza rápidamente hacia un lateral dejando un rastro de electricidad.

Muerte: Cuando KDT muere se descompone en partículas.

•Texturas:

El personaje tiene dos texturas una que será su color principal (blanco) y la otra que ira cambiando según el color activo del escenario.

PERSONAJE SECUNDARIO

ARACNOBOT

•Animaciones:

Ataque: El ataque del Aracnobot es a melee, para ello utiliza las pinzas que tiene en la boca.

Andar: El Aracnobot es en esencia una araña mecánica, su forma de andar ha de ser rápida y rígida.

Muerte: Al morir el Aracnobot estalla en partículas

•Texturas:

El Aracnobot está compuesto por dos texturas, una es su color base (negro) que ayuda a resaltar el efecto de low poly con el que esta modelado gracias a unas líneas blancas en las intersecciones de los polígonos y la otra textura dependerá del color activo del escenario.

BITEBOT

•Animaciones:

Ataque: Dispara lanzando un proyectil con el pico.

Patrullar: Mientras se mueve por el escenario, el Bitebot ira agitando sus alas bruscamente para intentar emular el vuelo de un mosquito.

Muerte: Al morir el Bitebot estalla en partículas.

•Texturas:

El Bitebot está compuesto por dos texturas, una es su color base (negro) que ayuda a resaltar el efecto de low poly con el que esta modelado gracias a unas líneas blancas en las intersecciones de los polígonos y la otra textura dependerá del color activo del escenario

TANKBOT

•Animaciones:

Ataque a distancia: Dispara lanzando un proyectil.

Ataque a melee: El Aracnobot es en esencia una araña mecánica, su forma de andar ha de ser rápida y rígida.

Patrulla: Mientras se mueve por el escenario, el Tankbot moverá sus patas de forma activa.

Romper el escudo: El Tankbot posee un escudo que se desvanece al ser atravesado por un proyectil.

Muerte: Al morir el Tankbot estalla en partículas.

•Texturas:

El Tankbot está compuesto por dos texturas, una es su color base (negro) que ayuda a resaltar el efecto de low poly con el que está modelado gracias a unas líneas blancas en las intersecciones de los polígonos y la otra textura dependerá del color activo del escenario

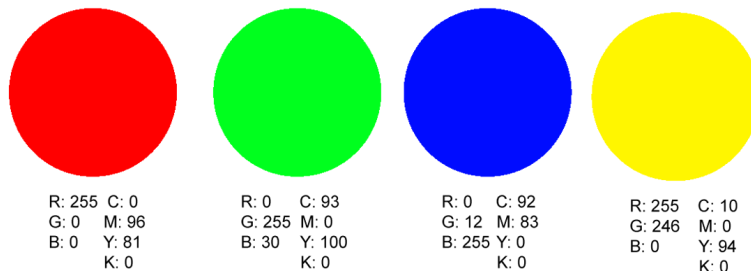
POPS

CABLES DE COLORES

Son unos cables que cruzan por el escenario por los laterales y por debajo y son los que transportan la energía del color activo.

•Textura:

Representan los colores RGB que tiene un ordenador con el amarillo añadido.



•Animación:

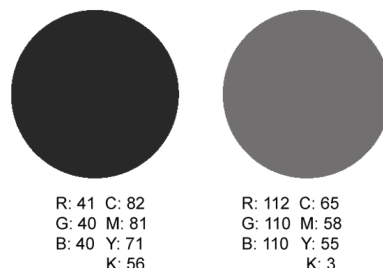
No tendrá ningún tipo de animación.

GROUP BOX1

Son los cubos que están alrededor del nivel de manera decorativa.

•Textura:

Color negro y gris con los bordes de los vértices pintados en blanco



•Animación:

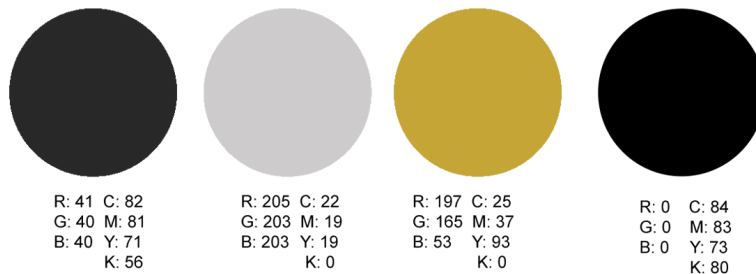
No tendrá ningún tipo de animación.

DNI

Es el cable que conecta el ordenador con la pantalla.

•Textura:

Su principal es negra como originalmente es, además constara de la parte metálica de color gris, el cable de color gris oscuro y sus pestañas macho de color ocre.



•Animación:

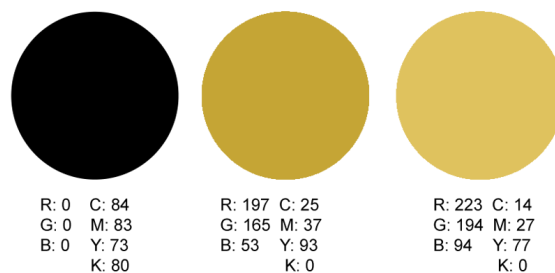
No tendrá ningún tipo de animación pero sí una barra de vida que los enemigo atacarán y que KDT tendrá que defender. Para cada golpe recibido ocurrirá un error en el juego.

CHIP

Este prop da más credibilidad y realismo a que estamos dentro de un ordenador.

•Textura:

Está formada por tres colores, el negro que es la base del nivel y unos colores ocre para crear las pestañas de conexión.



•Animación:

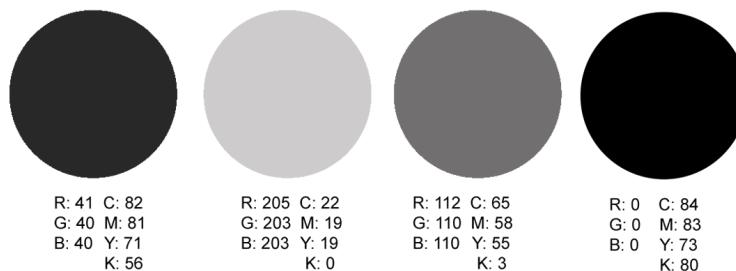
No tendrá ningún tipo de animación.

USB

Conecta una plataforma con otra.

•Textura:

Tiene el símbolo y colores propios de un USB que son, el negro y el gris metalizado.



•Animación:

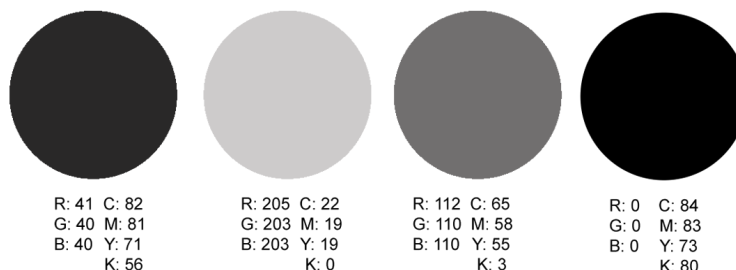
Tendrá un animación de partículas eléctricas que aparcarán cuando KDT se desplace de una plataforma a otra

CABLE USB

Conecta los dos USB situados en el escenario

•Textura:

Su color principal es gris oscuro y claro para hacer el efecto de brillo.



•Animación:

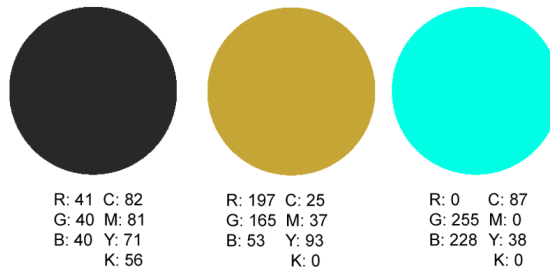
Tendrá un animación de partículas eléctricas que aparcarán cuando KDT se desplace de una plataforma a otra

VIDA

Es una tarjeta micro SD que recupera la salud del personaje.

•Textura:

Gris oscuro con la textura propia de una tarjeta SD además de ocre para la parte posterior que simula el chip y un corazón azul para identificarla como vida.



•Animación:

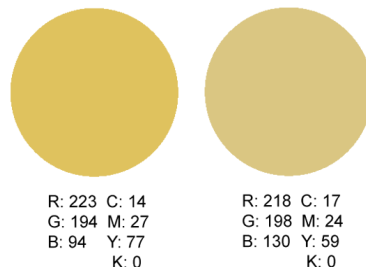
Estará rotando lentamente hasta que el KDT la recoge.

CABLE BASE

Cables de adorno que cruzan el nivel

•Textura:

Color ocre y su desaturación para crear el brillo y dar el efecto de plástico



•Animación:

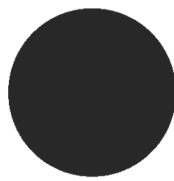
No tendrá ningún tipo de animación.

CABLES INFERIORES

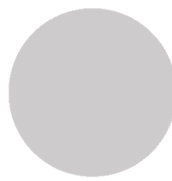
Cables de adorno que están por la parte inferior del nivel

•Textura:

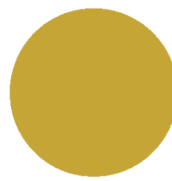
Color ocre para los filamentos que sobresalen del tubo, gris para el tubo principal y negro para simular la profundidad.



R: 41 C: 82
G: 40 M: 81
B: 40 Y: 71
K: 56



R: 205 C: 22
G: 203 M: 19
B: 203 Y: 19
K: 0



R: 197 C: 25
G: 165 M: 37
B: 53 Y: 93
K: 0

•Animación:

De vez en cuando saltaran algunas chispas de los filamentos

CASCADA

Cascada de código.

•Textura:

Un Alfa con textura de 0 y 1 en blanco.

•Animación:

La textura estará animada para crear el efecto de caída.

PROXIMOS PROPS

FARARBOLES

Forman parte de la decoración del entorno del nivel su función es iluminar.

- Textura:**

Tendrán una base negra y las ojas que en este caso serán voxels serán de color blanco junto a los cilindros que forman parte de su base.

- Animación:**

Se desprenderán pequeñas partículas de luz.

VORTICES

Son los spawn donde saldrán los enemigos.

- Textura:**

Tendrá una textura metálica que rodeará la animación del vórtice, además los colores de este serán diferentes al color activo para no confundir al jugador

- Animación:**

La textura estará animada para dar un efecto de profundidad y además cree la sensación de estar conectado a otra dimensión