

**The Lonely Sheriff**

Shooter 3D

**Canned Potato Dev**

Pau Peña

**Descripción del juego**

**Descripción general**

20 líneas min, describir su juego, y ambientación del juego, estilo y progresión

* El juego es un Shooter 3D con ciertos elementos de horror en este, en el cual encarnamos a un sheriff de una ciudad rural, la cual tiene al sheriff viviendo allí junto a más gente inocente y aldeanos, sin embargo, el sheriff tiene problemas mentales los cuales le hacen ver cosas que, en verdad, no están allí, sufriendo de alucinaciones y distracciones constantes.   
  Pese a eso, el sheriff aun así hace el esfuerzo para proteger la aldea, sin importar que, el sheriff se mantendrá a pie hasta su último aliento, aunque vea horripilantes y tétricas alucinaciones, aparte de distracciones visuales como pérdida de color, oscurecimiento de la iluminación y obscurecimiento de la UI.   
  El jugador solo se quedará en su lugar, no se podrá mover, pero si podrá mover la cámara, permitiendo mirar sus alrededores y apuntar hacia los enemigos que se aproximen a la distancia, y el juego progresará una vez que el jugador haya eliminado una cantidad especifica de enemigos, reflejada en una barra de porcentaje que el jugador puede ver en la UI.  
  El juego solo posee 4 niveles, uno de tutorial y uno de jefe, siendo lineal y uno siguiendo tras el otro, con una tienda entremedio de los niveles, permitiendo al jugador comprar objetos que le permitan sobrevivir más fácilmente a través de los niveles o tener objetos que le permitan salirse de apuros, como kits de medicina y balas para no acabar sin balas en el peor momento.

**Mecánica principal**

Que mecánica destaca en su juego por sobre todas, explicar a manera general y de manera detallada, como le preguntaran a ChatGPT (Importante para que sus compañeros vean, como se puede buscar y realizar la misma interacción de ser posible).

* ***Barra de cordura***:  
  Esta barra se puede interpretar como la barra de vida del sheriff, el cual, cada vez que recibe “daño” de los enemigos, esta barra se reduce, empezando a aumentar la insanidad de a poco y haciendo que sea más difícil ver a los enemigos de manera clara, aparte de empezar a alucinar cosas variadas dependiendo de cuanta sanidad le queda al jugador, hasta que llega a cero, el cual hace que el sheriff acabe con su psique completamente rota y acaba el juego.

**Describir cómo se utilizó el tutorial para el movimiento 3D**

Incluir Links y luego la descripción

* No hay tutorial para el movimiento 3D debido a que este **recicla scripts usados en previos juegos trabajados**, y el tutorial también no existe porque **el profesor fue quién codificó el script de movimiento**.

**Describir 3 extensiones de la mecánica principal y los tutoriales utilizados, para crear el Shooter 3D y como los modificaron**

Incluir Links y luego la descripción, si escogen otro estilo de juego 3 extensiones a estos estilos dependiendo de la dificultad del juego

* ***Monedas***:  
  *(Enlace no disponible, hecho por mí mismo)*  
  Los enemigos tienen una posibilidad de soltar monedas las cuales son coleccionadas de inmediato para después ser usados para comprar munición y/o objetos curativos, como primeros auxilios para el siguiente nivel, estos se pueden ver en un contador de la UI.
* ***Munición***:  
  *(Enlace no disponible, hecho por mí mismo)*  
  El jugador solo posee una cantidad limitada de munición a su disposición, el cual se puede recuperar comprando este entre niveles, una vez que el jugador se queda sin munición, se verá obligado a recargar, y en caso de no tener munición extra, el jugador no podrá hacer nada, ya que los enemigos a distancia acabaran dando un fin del juego al jugador.
* ***Contador de enemigos***:  
  *(Enlace no disponible, hecho por mí mismo)*El jugador podrá seguir de cerca la cantidad de enemigos a los cuales ha eliminado y los que faltan por eliminar, sirviendo, así como una especie de “barra” de progreso dentro del juego, y permite al jugador avanzar al siguiente nivel. Este se ve reflejado en un porcentaje presente en la UI.

**Descripción general por nivel y sus elementos**

Incluir imagen por nivel y su descripción, representen donde parte y donde termina cada nivel o su representación

* ***Nivel 1 (Tutorial):***  
  El primer nivel es algo fácil, sirviendo como un tutorial.   
  Empieza de manera lenta para después acelerar un poco el ritmo, pero no mucho para ser demasiado para un primer nivel, aparte de presentar las mecánicas y los tipos de enemigos que se van a presentar durante la partida.
* ***Nivel 2:***  
  Este es más desafiante que el anterior, con la introducción de un nuevo enemigo, el Asaltador, atacando cuerpo a cuerpo, a diferencia del Bandido, el cual es de rango.  
  La introducción de este enemigo sirve para bloquear disparos dirigidos hacia los Bandidos, sin embargo, esto es equilibrado a través de la baja vida que tiene el Asaltador en general, cayendo en pocos disparos.
* ***Nivel 3:***  
  El nivel se vuelve más frenético comparado con los niveles anteriores, apareciendo más enemigos, tanto Bandidos como Asaltadores, apareciendo más rápidamente y en mayores cantidades, siendo muchísimo más difícil debido a estos cambios, sin embargo, debido a esto mismo, el nivel es más corto para compensar el incremento de la dificultad.
* ***Nivel 4 (Jefe):***  
  Siendo el final del juego, el jugador tendrá que derrotar una cierta cantidad de enemigos algo pequeña antes de que el Alguacil Rival aparezca y sirva como el jefe de este nivel, sirviendo como final del juego, el nivel termina tras la derrota del jefe, sin importar si quedan enemigos vivos aún.

**Enemigos**

Mínimo 3 + 1 NPC, **incluir imágenes o representaciones al describir**. Utilicen o modifiquen la estructura de esta sección como crean que se les haga más fácil describir a los enemigos.

## **Bandido *(Bandit)***

**Comportamiento**

A

**Ataques** o patrones de ataque

A

**Funcionamiento** ¿Cuál es el objetivo de tener al enemigo en el nivel?

A



## **Asaltador *(Assaulter)***

**Comportamiento**

**Ataques** o patrones de ataque

**Funcionamiento** ¿Cuál es el objetivo de tener al enemigo en el nivel?



## **Tendero *(Shopkeeper)***

**Comportamiento**

**Funcionamiento** ¿Cuál es el objetivo de tener al enemigo en el nivel?



## **Alguacil Rival *(Rival Sheriff / Jefe)***

**Comportamiento**

**Ataques** o patrones de ataque

**Funcionamiento** ¿Cuál es el objetivo de tener al enemigo en el nivel?

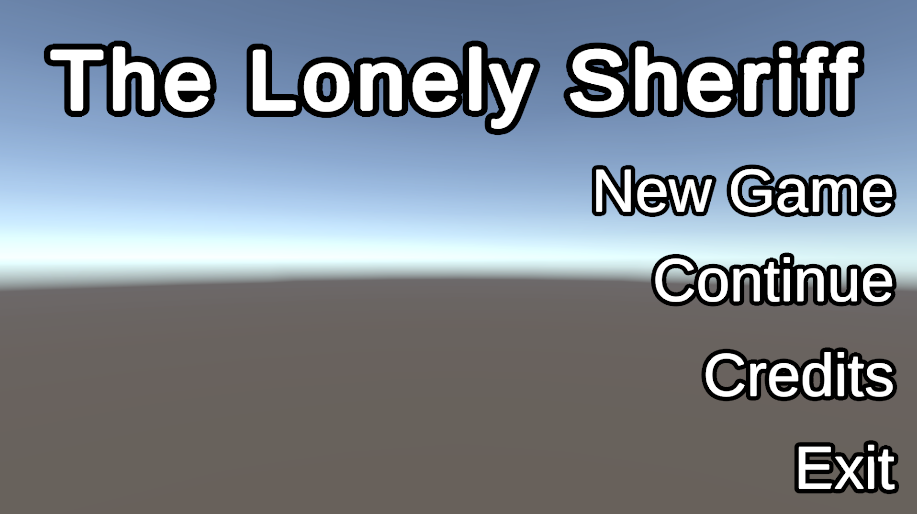


**Interfaces**

Presentar las interfaces con imágenes o representaciones (mapas de flujo), incluir la descripción de transiciones al presionar botones, en caso de ser necesario, ejemplo: “Menú principal”, presiono Start y carga el “Nivel 1”

**Menú Principal**

* Posee cuatro botones: el de “***New Game***”, “***Continue***”, “***Credits***” y finalmente, “***Exit***”.  
  “***New Game***” inicia una nueva partida desde el principio del juego, “***Continue***” permite continuar desde el jugador lo dejo, “***Credits***” lleva al jugador a una pantalla aparte para mostrar los créditos de ciertos assets usados en el proyecto, y “***Exit***” simplemente permite salir del juego.



**Menú Pausa**

* Este menú solo se puede ver durante las partidas, y posee solo tres opciones: “***Continue***”, “***Restart***” y “***Exit***”, la opción de “***Continue***” solo quita la pantalla de pausa y continua el juego, la de “***Restart***” reinicia el nivel en él que el jugador está en el momento desde cero y “***Exit***” lleva al jugador al menú principal.

**Menú de “Game Over”**

* Este solo se puede ver si el jugador acaba perdiendo toda su vida, siéndole ofrecida dos opciones: “***Retry***” y “***Surrender***”. “***Retry***” permite al jugador regresar al nivel en el cual perdió, empezando desde cero y “***Surrender***” solo lleva al jugador al menú principal.

A blue sky and white text

Description automatically generated

**Menú Final**

* Tras finalizar el juego, el jugador tendrá una cinemática la cual nos muestra el final del juego, dándole un cierre a este último con un *ending* el cual da por finalizada la historia también, la única “opción” que tiene el jugador acá es regresar al menú principal, la cual aparece después de los créditos.

**Input**

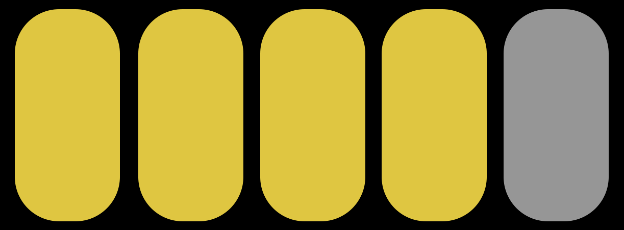
Controles e input, Requiere imagen

* **Mouse Izquierdo**:
* ***(Durante el juego)*** El jugador dispara usando esta tecla, puede presionar una vez o mantenerlo presionado para disparar constantemente.
* ***(Fuera de juego / Menús)*** Permite interactuar con botones y UI.
* **Tecla Escape**:
* ***(Durante el juego)*** Pausa la partida, haciendo aparecer la pantalla de pausa en el proceso, en caso de ser presionado de nuevo mientras se está en esta pantalla, el menú de pausa es desactivado y se reanuda el juego.
* ***(Fuera de juego)*** Sale hacia menú principal, en caso de ya ser el menú principal, cierra el juego.

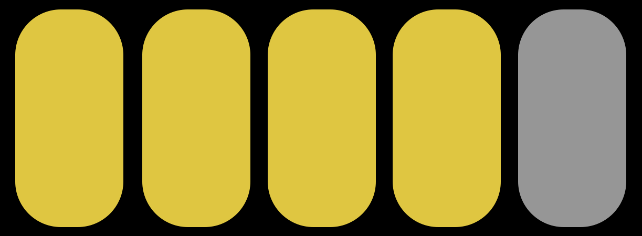
**Pilares del Desarrollo**

Describir los dos pilares del desarrollo que afectan sus juegos y qué valoración tienen dentro de su proyecto. Esto será reconocido dentro de la presentación por sus compañeros.

* Mecánica:



* Esta vez decidí optar a experimentar más por las mecánicas, viendo con que más podría experimentar y que otras cosas podría modificar de manera dinámica, dando lugar a mecánicas más creativas, únicas y con efectos más variados. Comparando los scripts y las mecánicas usadas en mis primeros proyectos, he tenido un enorme salto de calidad y de producción, aparte de creatividad y efectividad.
* Tecnología:



* Usando la tecnología a mi disposición, decidí empezar a probar y empujar los limites de Unity que pueden ser usados en el PC, ahora intentando más métodos costosos para el procesamiento, obviamente no yendo al extremo, pero ahora si empezando a probar cosas más arriesgadas respecto a rendimiento, sintiéndome más libre de intentar cosas más creativas y únicas para aplicar en el juego.

**Referencias de Mecánicas**

Referencias para crear el juego, Requiere imagen, es de apoyo para ustedes y es necesario mencionarlo dentro de la presentación.

* **Yandere Simulator**:
  + Mecánicas relacionadas a la cordura, y los efectos que tiene este, como la viñeta, la desaturación, etc.  
    A cartoon of a child walking on a patio

    Description automatically generated
* **DOOM**:
  + Mecánica de mirar alrededor y apuntar, aparte de los sprites que miran fijo a la cámara, junto con las animaciones de daño y muerte.
* **Source Engine *(Half Life 1&2, Portal 1&2, Garry’s Mod, etc.)***:
  + Mecánica de munición con recarga y balas físicas en 3D.

**Referencias de Arte**

Referencias para crear el juego, Requiere imagen, es de apoyo para ustedes y es necesario mencionarlo dentro de la presentación.

* Yume Nikki (El diario de los sueños) / .flow / Yume 2kki:
  + El arte píxel, la inspiración de los ojos, estilo general de semi horror.
* DOOM:
  + Arte píxel, objetos pixelados.
* Pizza Tower:
  + Expresividad en los sprites de los personajes.

**Créditos**

De donde se sacaron las imágenes, sonidos u otros Assets, de que página en específico o de si fueron creados por usted.

**Extras**

Explicar las dificultades más grandes del desarrollo hasta el momento de la entrega del GDD

Consejos para construir las mecánicas de su juego, como si estuvieran comentando a sus compañeros **Estos se tendrá que comentar en la presentación**

Recordar

Entrega

* Entrega se hará en formato PDF
* Nombre del documento NombredelJuego.pdf
* Portada como se señala en este documento

Cosas que considerar

* Se pueden incluir imágenes y bocetos para ejemplificar o explicar en cualquier sección de este documento
* Intentar organizar sus ideas por sección
* Revisar ortografía con el corrector automático