

**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 el cual encarnamos a un sheriff de una ciudad rural, la cual tiene al sheriff viviendo allí junto a más gente, sin embargo, el sheriff tiene problemas mentales los cuales le hacen ver

**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 delusión 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***:  
  Los enemigos tienen una posibilidad de soltar monedas las cuales son coleccionadas de inmediato para después ser usados para comprar munición y/o ventajas para siguiente nivel.
* ***Munición***:  
  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 usar la pistola como un arma cuerpo a cuerpo.
* ***Contador de enemigos***:  
  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.

**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:
* Nivel 3:
* Nivel 4:
* Nivel 5:

**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.

**Comportamiento**

**Ataques** o patrones de ataque

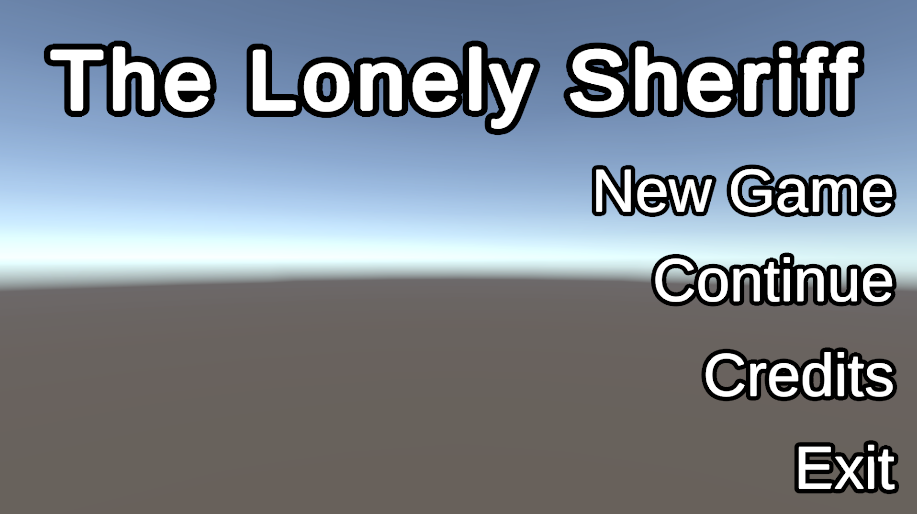
**Funcionamiento** ¿Cuál es el objetivo de tener al enemigo en el nivel?

**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 esta 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**: El jugador dispara usando esta tecla, puede presionar una vez o mantenerlo presionado para disparar constantemente.
* **Tecla Escape**:
* ***(Durante el juego)*** Pausa la partida, haciendo aparecer la pantalla de pausa en el proceso.
* ***(Fuera de juego)*** Sale hacia menú principal, en caso de ya ser el menú principal, cierra el juego.

**Pilares del Desarrollo**

Describir los cuatro 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:
* Narrativa:

**Referencias de Mecánicas**

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

**Referencias de Arte**

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

**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