

GUIÓN PROYECTO FINAL

Nuestro proyecto consiste en un juego de plataformas dividido en 3 niveles.

El juego narra la historia de nuestro personaje, un hombre que inicia una noche loca en la discoteca y transcurre hasta llegar a casa.

Contiene todos los mínimos marcados en la entrega:

-*Uso de PlayerPrefs* → Ajuste del volumen de la música.

-*Uso de partículas* → En el impacto de proyectiles y uso de la mecánica “S” al colisionar con el suelo.

-*Uso de Sonido* → Diferentes sonidos tanto en la jugabilidad, como en la música de fondo en cada nivel y menús.

-*Uso de Animaciones* → Tanto en el player como en algunos enemigos, además muchos de los obstáculos están también animados.

-*Uso de Cinemachine* → Hemos utilizado una cámara llamada dolly track para que siga el recorrido del jugador en todo momento.

-*Uso de UI* → Tanto en los menús como en el propio juego se ha utilizado UI.

-*Uso de Postprocesado* → Hemos utilizado varios, pero los más destacables el *Bloom* y el *Color aberration*

UI

-Nuestro menú principal contiene diferentes alternativas:

En primer lugar observaremos que tenemos un botón de “START” el cual nos llevará al inicio de nuestra travesía.

En segundo lugar un botón llamado niveles, en el cual podremos observar los niveles disponibles y elegir a cual queremos jugar.

En tercer lugar un botón llamado “CONTROLES” el cual nos llevará a una pestaña en la cual observaremos los controles más básicos.

-Además nuestro juego contiene como es evidente una escena de game over, la cual aparecerá cuando nuestro jugador haya muerto. El cual contiene:

Un botón de restart. el cual siempre nos llevará al inicio del primer nivel, ya que nuestro juego está pensado de tal forma en el cual podamos pasar los tres niveles seguidos.

Pero para los menos experimentados y menos pacientes hemos hecho un botón en el cual podrás volver al menú de niveles pudiendo empezar en el nivel en el que estabas o pasar al siguiente.

También tenemos un menú de win que nos aparecerá en caso de victoria.

Mecánicas

-Nuestro juego goza de diferentes mecánicas:

Nuestra mecánica principal y más compleja, es el uso de la barra de vida de nuestro jugador. La cual simula el grado de embriaguez de nuestro personaje, es decir si cogemos un recolectable la embriaguez subirá, así mismo si lanzamos un proyectil nuestra embriaguez bajará, y por último como en la vida misma nuestro grado de embriaguez bajará a medida que pasa el tiempo.

1) La barra está dividida en tres segmentos:

El primero de todos el cual representa el grado de sobriedad: en el cual mientras estemos en ese segmento de la barra nuestra velocidad se verá afectada, además si la embriaguez llega a 0 nuestro jugador morirá. Y algunas zonas debido a la reducción de velocidad se harán inaccesibles.

El segundo segmento, representa el grado de felicidad pura(entre la sobriedad y la embriaguez) en la cual todo será normal.

El tercer segmento representa la embriaguez, en la cual cuando lleguemos a este punto de la barra cuando más se llene aparecerán diferentes distorsiones en la visión de nuestro player. Además si la vida llega al tope nuestro personaje llegará al coma etílico, por tanto morirá.

Así que como podemos deducir lo mejor en nuestro juego es mantenerse en el segmento central.

2) Recolectables:

En el mapa podremos encontrar diferentes recolectables, que como he mencionado anteriormente nuestra barra se ve afectada dependiendo de los recolectables y el tiempo, ya que simulan alcohol, entre otras cosas...

La mecánica de nuestros recolectables está enlazada a la de los proyectiles, ya que cuando cogemos un recolectable nos lo guardamos y podemos lanzarlo posteriormente para acabar con los enemigos (Los recolectables se pueden acumular para lanzarlos para

cuando sea necesario). Cuando lanzamos un recolectable, nos baja la vida ya que nos hemos desecho del alcohol.

-También hemos implementado algunas mecánicas en los controles para que nuestro juego sea un poco más original y no tan tradicional.

- 1) La tecla "S", la cual nos permite una vez haber realizado un salto poder bajar rápidamente hasta el suelo, como un pequeño impulso hacia abajo. Esto también nos permitirá acabar con los enemigos.
- 2) El doble salto, como el nombre bien indica podemos realizar un doble salto clicando dos veces la tecla del espacio.

MAPAS

-Como hemos mencionado anteriormente cada mapa representa una escena de la noche:

1er Mapa) Discoteca, en el cual encontraremos entre otras cosas enemigos y diferentes rutas a tomar en algunas zonas. (Algunas más fáciles que otras).

2do Mapa) La calle, en el cual encontraremos entre otras cosas una gran variedad de enemigos (Coches, enemigos, pinchos, bolas de pinchos etc).

3er Mapa) La casa, el cual es el último mapa, donde encontraremos diferentes plataformas movibles y un boss final.

Final Boss

-El boss representa una madre cabreada con su hijo por el camino el cual está siguiendo. Pero aparte de eso nuestro boss consta de algunas mecánicas que lo hacen diferente:

- 1) nuestra madre no nos atacará hasta que nosotros no le hayamos golpeado primero.
- 2) El boss contiene una barra similar al de nuestro personaje, la cual representa el grado de furia del Boss.
- 3) La barra se divide también en tres segmentos:

El primero representa el grado de menos furia en el cual solo disparará un proyectil de forma aleatoria mediante un game object vacío que sube y baja.

El segundo empezará a lanzar tres proyectiles más los proyectiles lanzados por el primer segmento

El tercer y último además de seguir lanzando los anteriores ataques se añadirá otro extra el cual empezaran a caer obstáculos del cielo.

-Una vez bajado la barra por completo habremos vencido a nuestra madre.

Tanto los assets como partículas utilizados han sido hechos por los participantes del grupo (menos enemigos)

