

MINIJUEGO

GRUPO 3

Joel Piñol

Ariadna Rofin

Siddhartha Miranda

ÍNDICE

3 c's → Página 1

Nube de acciones → Página 1

Cluster → Página 1

Regla de los 5's → Página 2

Carta de presentación → Página 2

Información en pantalla → Página 2

Tokens → Página 4

Casos de uso → Página 5

3 C'S

Character → Drone esférico
Camera → 3^a persona
Control → Teclado y ratón, Gamepad,

NUBE DE ACCIONES

Rodar
Correr
Saltar
Trepar
Coger objetos
Lanzar objetos
Dejar objetos
Meter llave en ranura
Activar interruptor
Destruir objetos
Gancho / propulsor
Menu pausa
Activar linterna
Desactivar linterna
Salto más potente (doble salto)
Recarga de energía
Dash
Empujar objetos

CLUSTER

Saltar + correr = Salto potenciado

REGLA DE LOS 5'S

5 segundos → El objetivo a corto plazo es avanzar por el escenario haciendo uso de las mecánicas de movimiento para recolectar la energía

5 minutos → El objetivo a medio plazo es llenar el núcleo de energía mientras evade a los vigías para escapar de la cueva y recuperar el dron

CARTA DE PRESENTACIÓN

Frase descriptiva (2-3 lineas)

Es un minijuego que consiste en moverse por una cueva esquivando los peligros del entorno y los enemigos para recolectar energía de ciertos puntos y llevarlos al núcleo

¿Qué lo hace atractivo?

La gestión de la energía y la supervivencia frente a los peligros de la cueva

¿Qué hace único a nuestro videojuego?

La estética y complejidad del plataformeo

INFORMACIÓN EN PANTALLA

Porcentaje de batería

Efecto glitch al recibir daño y ser detectado



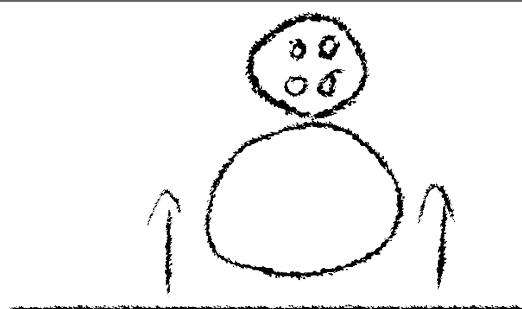
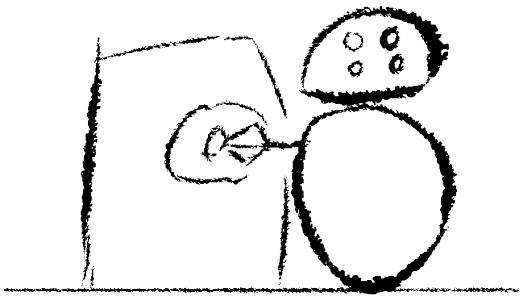
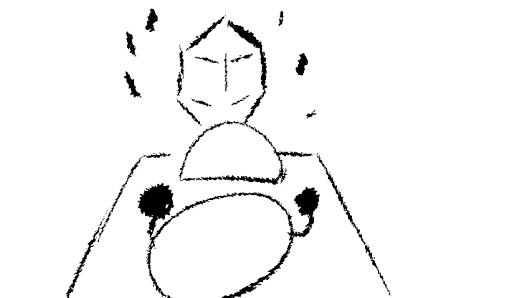
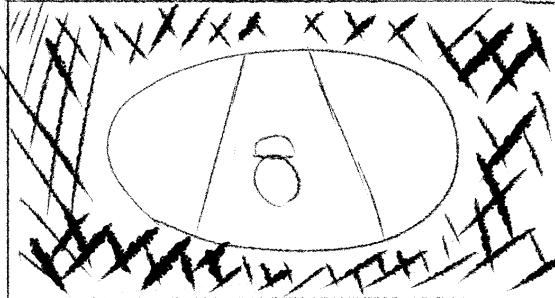
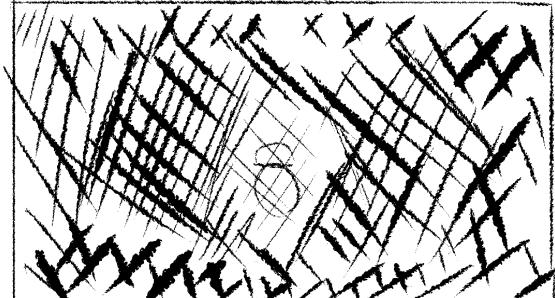
Al recibir agua o ser detectado, aparece el efecto glitch en pantalla



TOKENS

	Drone	Cascada	Estalactitas	Vigía	Puntos de recolección	Plataforma suelo	Plataforma trampa	Núcleo	Abismo
Drone	X	Glitch y movimiento errático	Consumo de energía (knock back)	Glitch y alerta vigilante	Recolectar energía / batería	Nada	Activar estalactitas	Depositar energía	Muerte
Cascada	Glitch y movimiento errático	X	X	Nada	X	X	X	X	X
Estalactitas	Consumo de energía (knock back)	X	X	X	X	Nada	Se rompe	X	X
Vigía	Glitch y alerta vigilante	Nada	X	Nada	Nada	Nada	Nada	Nada	X
Puntos de recolección	Recolectar energía / batería	X	X	Nada	X	X	X	X	X
Plataforma suelo	Nada	X	Nada	Nada	X	X	X	X	X
Plataforma trampa	Activar estalactitas	X	Se rompen	Nada	X	X	X	X	X
Núcleo	Depositar energía	X	X	Nada	X	X	X	X	X
Abismo	Muerte	X	X	X	X	X	X	X	X

CASOS DE USO

Rodar		WASD (joystick izquierdo)	Principal método para avanzar
Saltar		Spacebar (botón A)	Poder saltar diferentes obstáculos de relativa altura
Recolectar energía		Tecla E (Botón Y)	Recolectar la energía de las celdas de batería
Depositar energía		Tecla E (Botón Y)	Depositar la energía en el núcleo
Encender linterna		Tecla F (Botón X)	Activar un foco de luz que nos ilumina el camino
Apagar linterna		Tecla F (Botón X)	Desactivar el foco de luz que nos ilumina el camino