

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 que despliega brazos para interactuar con objetos
Camera → 1 persona (posibilidad de camera mixta)
Control → Teclado y ratón, Gamepad,

NUBE DE ACCIONES

Caminar

Correr

Saltar

Trepar

Agacharse / sigilo

Coger objetos

Lanzar objetos

Dejar objetos

Meter llave en ranura

Activar interruptor

Destruir objetos

Re ordenar o redistribuir cosas

Gancho / propulsor

Menu pausar?

Inventario para saber que objetos tenemos recogidos

Activar linterna

Desactivar linterna

Salto más potente (doble salto)

Recarga de energía (para el salto)

Dash

Empujar objetos

CLUSTER

Saltar + correr = Modo volador

Gancho + Dash = Mover cosas pesadas

Agacharse + Dash = invisibilidad temporal

Trepar + correr hacia abajo = deslizarse hacia abajo

REGLA DE LOS 5'S

5 segundos → El objetivo a corto plazo es completar los mini puzzles que estarán basados en diferentes mecánicas (completar un flujo, hacer una secuencia de cadena, etc)

5 minutos → El objetivo a medio plazo es completar el puzzle central con los objetos obtenidos en los mini puzzles anteriores

CARTA DE PRESENTACIÓN

Frase descriptiva (2-3 lineas)

Es un minijuego que consiste en completar un puzzle principal a través de mini puzzles, interactuando con el escenario y esquivando los peligros.

¿Qué lo hace atractivo?

Los puzzles tendrán diferentes mecánicas y tendremos que combinar las habilidades del personaje para poder completar los retos y obtener los objetos necesarios para el objetivo principal

¿Qué hace único a nuestro videojuego?

La estética, la evolución y complejidad de los puzzles

INFORMACIÓN EN PANTALLA

La vida se ve en HUD, se va rompiendo y una figura de la nave

Ver el estado físico del drone

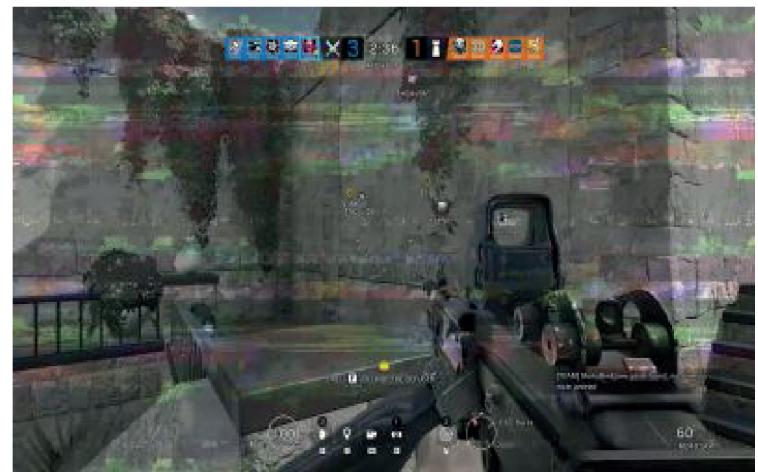
Barra o baterias de energía

Punto de mira

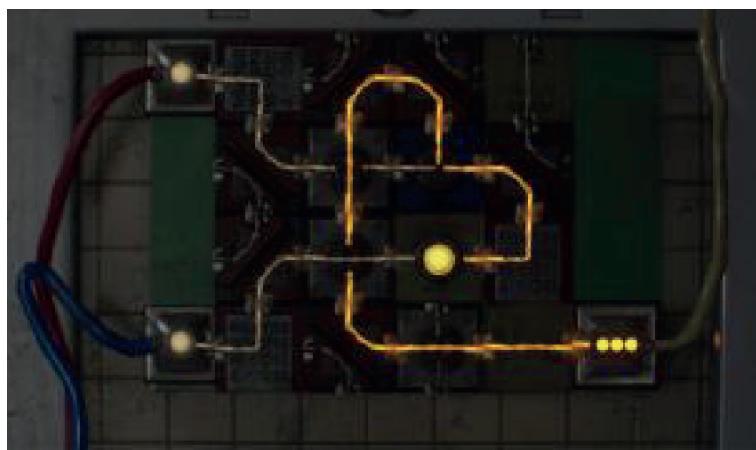
Barras de CD de acciones

Indicador de amenaza

Inventario visible



Al recibir daño, la UI del jugador se dañara como las imágenes de arriba



Al hacer algún
puzzle de flujos
seria algo como la
imagen de arriba

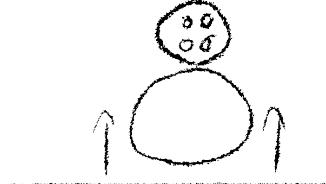
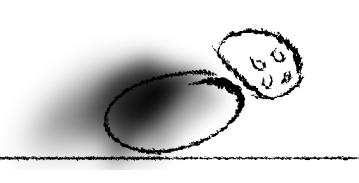
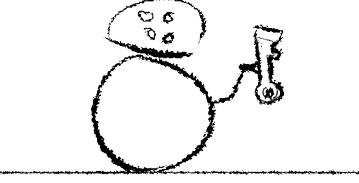
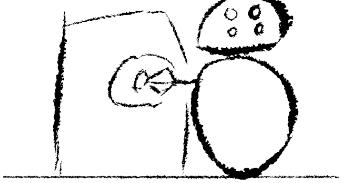
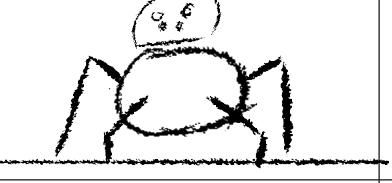
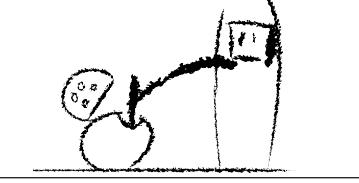
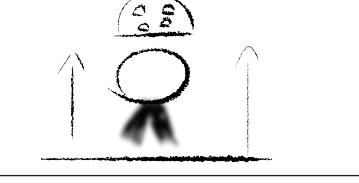


El drone tiene el modo terrestre en bola y modo trepar

TOCKENS

SALA PRINCIPAL	DRONE	ESTACIÓN DE RECARGA	PIEZA PREMIO SALA 2	MANDO PREMIO SALA 3	PREMIO FINAL			
DRONE	X	RECUPERACIÓN	COLOCAR	INTERRACIÓN FLUJO	RECOLECTAR			
ESTACIÓN DE RECARGA	RECUPERACIÓN	X	X	X	X			
PIEZA PREMIO SALA 2	COLOCAR	X	X	INTERRACIÓN FLUJO	X			
MANDO PREMIO SALA 3	INTERRACIÓN FLUJO	X	INTERRACIÓN FLUJO	X	X			
PREMIO FINAL	RECOLECTAR	X	X	X	X			
PUNZLE 1	DRONE	CUBOS	PARED PARA TREPAR	INTERRUPTOR / CONSOLA	PLATAFORMA	RAYOS LASER	PARED QUE APLASTA	ABISMO
DRONE	X	MOVIMIENTO	TREPAR	ACTIVAR/PULSAR	SALTAR/MOVERTE/ETC	DAÑO	DAÑO	MUERTE
CUBOS	MOVIMIENTO	NADA	NADA	X	X	X	X	MUERTE
PARED PARA TREPAR	TREPAR	NADA	X	X	X	NADA	X	X
INTERRUPTOR / CONSOLA	ACTIVAR/PULSAR	X	X	X	X	X	X	X
PLATAFORMA	SALTAR/MOVERTE/ETC	X	X	X	X	NADA	X	X
RAYOS LASER	DAÑO	X	NADA	X	NADA	X	NADA	X
PARED QUE APLASTA	DAÑO	X	X	X	X	NADA	X	X
ABISMO	MUERTE	MUERTE	X	X	X	X	X	X
PUNZLE 2	DRONE	FOCO DE LUZ	OBJETOS CLAVE	PEM	RECIPiente OBJETOS CLAVE	PIEZA (PREMIO)		
DRONE	X	ACTIVAR TEMPORIZADOR	GUARDAR	DAÑO	DESCARGAR OBJETOS	RECOLECTAR		
FOCO DE LUZ	ACTIVAR TEMPORIZADOR	X	NADA	NADA	NADA	NADA		
OBJETOS CLAVE	GUARDAR	NADA	NADA	NADA	COLOCAR/ACTIVAR	NADA		
PEM	DAÑO	NADA	NADA	X	NADA	NADA		
RECIPiente OBJETOS CLAVE	DESCARGAR OBJETOS CLAVE	NADA	COLOCAR/ACTIVAR	NADA	X	X		
PIEZA (PREMIO)	RECOLECTAR	NADA	NADA	NADA	NADA	X		
PUNZLE 3	DRONE	TECLAS PRINCIPALES	PILAR DE RAYOS	PALANCA DE CAMBIO	PREMIO			
DRONE	X	ACTIVAR SECUENCIA	MOVER/ROTAR	GIRAR PUZZLE	RECOLECTAR			
TECLAS PRINCIPALES	ACTIVAR SECUENCIA	X	X	X	X			
PILAR DE RAYOS	MOVER/ROTAR	X	X	X	X			
PALANCA DE CAMBIO	GIRAR PUZZLE	X	X	X	X			
PREMIO	RECOLECTAR	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
Dash		Shift + WASD (botón B)	Recorrer una distancia de forma rápida y evasiva
Trepar		Mantener Alt + WASD (LB mantenido + joystick izquierdo)	Poder escalar una pared y moverte por ella
Interactuar con llaves		Tecla E del teclado (Botón Y)	Guardarlas en el inventario
Activar interruptores		Tecla E del teclado (Botón Y)	Activar botones e interruptores
Arrastrar Objetos móviles		Mantener la tecla E (mantener botón Y)	Arrastrar objetos por la sala
Modo Desplegado		Tecla G (botón X)	Cambiar entre el modorodar rápido y andar lento para arrastrar
Recarga		Tecla R del teclado (mantener Botón Y)	Recargar batería y vida
Doble Salto		2x Spacebar (botón A x2)	Poder saltar de forma más alta y más lejos

