



Piccolo's Trap House

Asistencia sobre aplicaciones específicas - Presentación GDD

Integrantes:

Tomás Krichman, Liam Plenza, Tomás Wardoloff y Marcos Ziadi.



CONTENIDOS



Historia



**Diseño
Lúdico**



Objetivos



Mecánicas



**Interfaz de
Usuario**



Personajes



Niveles



Arte



HISTORIA



Este juego se basa en la historia de 3 amigos que, en una noche de campamento, decidieron salir a buscar una aventura en el bosque que rodeaba su pueblo. Lo que no sabían es que se iban a cruzar con una casa abandonada, la casa del viejo Piccolo.

La casa del viejo Piccolo era un lugar mítico y desconocido dentro del pequeño poblado, este lugar fue conocido generación tras generación como un lugar embrujado y tenebroso donde muchas personas habían desaparecido tratando de averiguar la verdad acerca de este lugar.

Y ahí estaban ellos, explorando la casa con nada más que sus linternas y sus mochilas hasta que escucharon un ruido estruendoso seguido de una voz grave y enojada que les dijo: "Se van a arrepentir haber entrado..."



DISEÑO LÚDICO

El juego va a tener un mínimo de cuatro jugadores entre los cuales formarán dos bandos, el bando de **Piccolo** y los Exploradores. El objetivo de **Piccolo** consiste en atrapar y asesinar a los Exploradores mientras estos se esconden y realizan una serie de tareas para poder escapar del lugar y así ganar. En caso de no lograr las misiones en el tiempo estipulado el **Piccolo** se verá ampliamente beneficiado sobre los Exploradores dificultando aún más la tarea. Si el **Piccolo** logra asesinar a todos los participantes, gana.



OBJETIVOS



Piccolo

Acabar con la vida de los Exploradores antes de que estos concluyan sus misiones para poder escapar



Exploradores

Lograr terminar todas sus misiones sin ser asesinados por Piccolo para salir de la casa



MECÁNICAS - *Exploradores*



W - A - S - D | Movimiento del Personaje
Space Bar | Saltar

Q | Interactúa con el mapa (puertas, armarios, obstáculos, etc). Dependiendo la cantidad de opciones de interacción que puede realizar el personaje es la cantidad de teclas que tiene disponible. Por predeterminado se usa la "Z" si es que solo hay una acción disponible.

E | Pickear objeto

R | Soltar objeto

F | Tirar el objeto agarrado

Ctrl | Una vez = Correr. Si el usuario deja de moverse, deja de correr, o hasta cierto tiempo deja de correr porque el personaje se cansa y entra en cooldown

Shift | Una vez = Agacharse | Mantener Shift = Se acuesta | Apretar shift de nuevo = Se levanta completamente

1 - 2 - 3 - 4 | Elegir el objeto del inventario

Click Izquierdo | Prende linterna | hacer click izquierdo otra vez = Apaga linterna

Click Derecho | Usar objeto de la mano

Mouse | Movimiento de Cámara



MECÁNICAS - *Piccolo*



W - A - S - D | Movimiento del Personaje
Space Bar | Saltar

Q | Interactúa con el mapa (puertas, armarios, obstáculos, etc). Dependiendo la cantidad de opciones de interacción que puede realizar el personaje es la cantidad de teclas que tiene disponible. Por predeterminado se usa la "Z" si es que solo hay una acción disponible.

E | Pickear objeto

R | Soltar objeto

F | Tirar el objeto agarrado

Ctrl | Una vez = Correr. Si el usuario deja de moverse, deja de correr, o hasta cierto tiempo deja de correr porque el personaje se cansa y entra en cooldown

Shift | Una vez = Agacharse | Mantener Shift = Se acuesta | Apretar shift de nuevo = Se levanta completamente

1 - 2 - 3 - 4 | Elegir el objeto del inventario

Click Izquierdo | Pegar con el hacha

Click Derecho | Usar objeto de la mano

Mouse | Movimiento de Cámara





INTERFAZ DE USUARIO

Camara: Primera Persona

Exploradores: Tendrán un inventario con espacio para objetos que puedan encontrar en el mapa, entre ellos y desde el inicio de la partida contarán con una linterna. También tendrán a un costado de la pantalla a sus compañeros los cuales pueden estar en negro (están vivos) o en tachados con una cruz (están muertos).

Piccolo: La interfaz de este personaje va a ser parecida a la de los Exploradores, donde pueden ver a los otros personajes vivos o muertos y también va a poder ver su hacha



PERSONAJES - *inspiración*



Piccolo



Personaje 1



Personaje 2



Niveles ○○○

El juego va a estar compuesto solo por un nivel, pero las misiones a realizar por los Exploradores va a variar en torno a las partidas, no siempre van a tener que hacer lo mismo para poder escapar del lugar y así ganar.

El juego se va a desarrollar en una casa, antigua/abandonada en el bosque.

Referencias:





Dead by Daylight



The forest

Arte



El arte del juego va a estar inclinado hacia el terror/terror psicológico, predominando las tonalidades oscuras y una paleta de colores compuesta por colores madera y verdes oscuros. Tomamos como Inspiración varios juegos como el *Dead by Daylight*, *The Forest* y el *Hello Neighbor*



Hello Neighbor

