



## Instituto Politécnico Superior Gral. San Martín

### Departamento de Informática

Asistencia sobre aplicaciones específicas- Sexto año

Grupo 3 - Tomás Krichman, Liam Plenza, Tomás Wardoloff y Marcos Ziadi

Ciclo Lectivo 2021

# **Piccolo's wood trap house**

## **Historia**

Este juego se basa en la historia de 4 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 la casa más famosa del mismo, la casa del viejo Piccolo.

La casa del viejo Piccolo era un lugar mítico y desconocido dentro del pequeño poblado, este fue conocido generación tras generación como un lugar embrujado y tenebroso donde muchos exploradores, en su mayoría niños, 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 que les dijo: "Han cometido un gran error, sólo los valerosos logran escaparse y todavía no conocí ninguno... ¿Serán los primeros? No lo creo. Bienvenidos al juego"

## **Interfaz de usuario**

Camara: Primera Persona

Dam: 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).



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

## Mecánicas

### Dam:

W - A - S - D = Movimiento del Personaje

Barra espaciadora = 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” = Suelta el objeto

“F” = Tirar el objeto agarrado (lanzarlo)

“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

### Hunter:

W - A - S - D = Movimiento del Personaje

Barra espaciadora = Saltar

“Q” = Interactúa con el mapa (puertas, armarios, obstáculos, etc).

“E” = Guarda en el inventario lo que se tenga en la mano

“R” = Suelta el objeto

“F” = Tirar el objeto agarrado (lanzarlo)

“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 - 5” = Elegir el objeto del inventario

“Click Izquierdo” = Pegar con el hacha

“Click Derecho” = Usar objeto de la mano

Mouse = Movimiento de Cámara

## | Diseño lúdico

El juego va a tener un mínimo de cuatro jugadores entre los cuales formarán dos bandos, el bando del Hunter y los Dams. El objetivo del Hunter consiste atrapar y asesinar a los Dams 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 Hunter se verá ampliamente beneficiado sobre los Dams dificultando aún más la tarea. Si el hunter logra asesinar a todos los participantes, gana.

### **Hunter:**

El jugador que controla al Hunter tiene como objetivo encontrar y asesinar a todos los otros participantes, es decir, a los Dams. Para lograr su objetivo el Hunter cuenta con un hacha la cual puede utilizar tanto para destruir escondites (placares, mesas, etc) como para asesinar o dañar a sus presas.

#### **Ventajas:**

- Capacidad de visión mayor que la de los Dams
- Cuenta con un hacha para destruir escondites y dañar/asesinar a los Dams
- Durante el transcurso de la partida, se verá beneficiado por diversos potenciadores, como la furia, el cual le brinda mayor velocidad de movimiento y tiñe la pantalla de rojo

#### **Desventajas:**

- Al comienzo del juego, cuenta con una velocidad de movimiento mucho menor que los Dams

### **Dam:**

Los otros jugadores formarán el equipo de los Dams, los cuales tendrán que escapar y esconderse del Hunter mientras tienen que resolver una serie de misiones para poder escapar del lugar y así ganar

#### **Ventajas:**

- Cuentan con una mayor velocidad de movimiento que el Hunter
- Pueden esconderse en diferentes lugares, tales como armarios, debajo de las mesas, etc
- Tienen la habilidad de colocar trampas para perjudicar al Hunter
- Poseen una linterna para alumbrar su camino
- Tienen la capacidad de esprintar

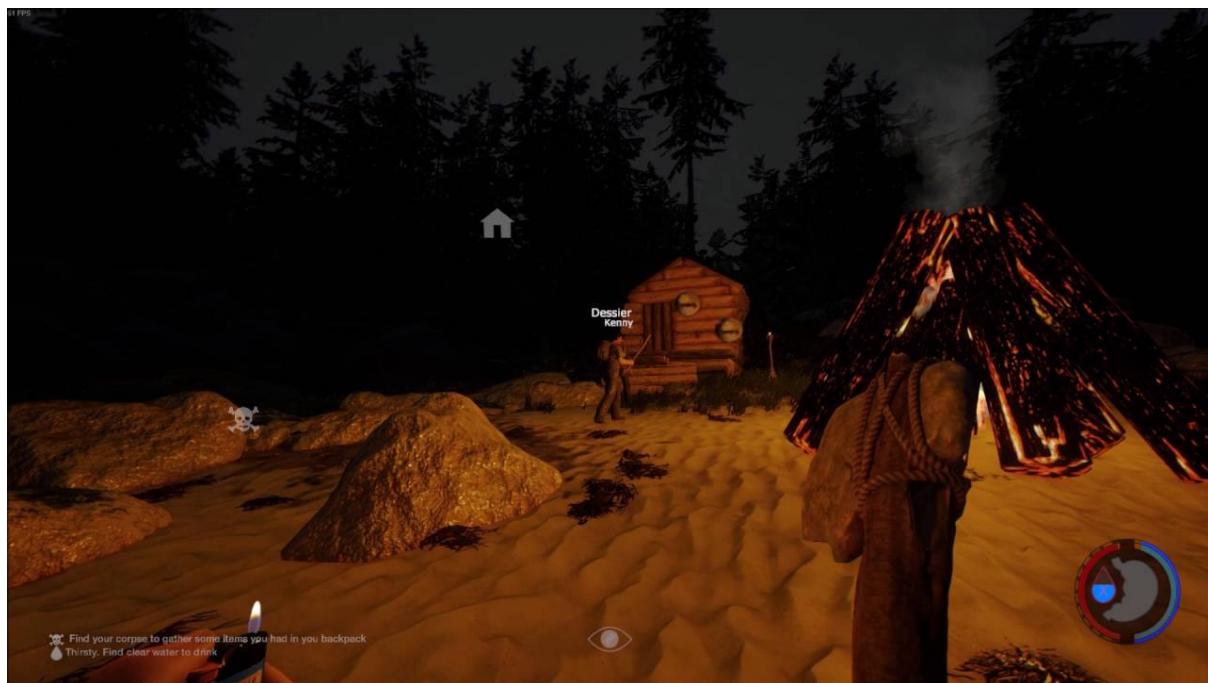
#### **Desventajas:**

- Cuentan con una capacidad de visión reducida
- Se van a ver afectados por el cansancio luego de esprintar por mucho tiempo

**Misiones:** El/Los jugadores van a tener que buscar ciertos objetos alrededor del mapa y van a tener que “combinarlos” en un punto de encuentro (son predeterminados y van a haber varios en diferentes lugares del mapa). Una vez que se obtienen los suficientes objetos necesarios para terminar la formación del objeto final, se forma, y cada jugador puede agarrar ese objeto y después utilizarlo para escapar o para ayudarlos en la siguiente misión.

## | Arte

El arte del juego va a estar inclinado al terror, predominando las tonalidades oscuras. Inspirado en el juego *Dead by Daylight* y *The Forest*:  
Ejemplo:



## | Niveles

El juego va estar compuesto solo por un nivel, pero las misiones a realizar por los Dams 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.

Referencia:



Referencia Interior de la casa:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=899179201&searchtext>

## **Personajes**

Los roles de los jugadores van a ser seleccionados al azar, pero la dinámica siempre va ser un Hunter contra los otros 3 Dams.

Los personajes de los Dams va a ser asignados al azar y no va a haber diferencia entre ellos a parte de la apariencia, mientras que el personaje del Hunter va ser solo uno posible.

## **Objetivos y metas comunicacional**

Nuestro juego es un juego de temática terror/terror psicológico el cual va a estar dirigido a un público de adolescentes o pre adolescentes con edades mayores a 15 años, debido a los contenidos que se van a enseñar en el juego.