

REUNIÓN CON EQUIPO TÉCNICO

03-10-2025

| *Integrantes:* [4] | *Asistencias:* [3] |

Se ha reunido para dar comienzo al reto. Exponiendo las ideas obtenidas en la reunión previa con el equipo artístico, al equipo técnico. Para decidir que estética, mecánicas, tipo de mapa... se utilizarán.

Idea General:

La duración del reto serán **1 evaluación**. El final del reto será la **semana del 3 a 9 de Noviembre**.

Se ha aprobado el que el juego sea un juego de plataformas 2D con el objetivo de ir de punto "A" a punto "B".

La idea de las diferentes capas también ha gustado.

La idea de que la temática sea escapar o salir de algún sitio con el factor de huida también ha gustado mucho. Que tenga cuatro mapas o niveles es demasiado para el poco tiempo que hay así que será reducido como mucho a tres niveles. Probablemente solo dos niveles.

Juegos como referencia sugeridos:

- Vector (Juego de Móvil): Propuesto por los fondos.

Jugador:

Ninguna idea descartada. A espera de posibles ideas y/o referencias.

Impedimentos:

- Persecución:

No se ha descartado ninguna de las dos opciones. **Se prefiere** por facilidad que el **enemigo sea grande** que abarque lo alto entero de la pantalla por facilidad. La idea de **que empiece** siendo algo **pequeño inteligente** y que **termine** como algo **grande** es una idea que se considera interesante.

Mecánicas:

Con el temario dado en clase se han tomado notas de las siguientes posibilidades.

- **Colisiones:**

Bloquear objetos para que no se muevan (*block*).

Sobreponer objetos y lanzar eventos (*Overlaap*).

- Hitboxes (*colliders*):

- *Box collider*: Forma cúbica.
- *Sphere collider*: Forma esférica.
- *Capsule collider*: Forma cilíndrica/capsular.
- *Terrain collider*: Para terrenos.

- *Gestion de las colisiones:*

- *OnCollisionEnter / OnTriggerEnter:*

Cuando un objeto con un Rigidbody colisiona físicamente con otro objeto. Ej.: El jugador empieza a empujar una caja.

- *OnCollisionStay / OnTriggerStay:*

Mientras dos objetos permanecen en colisión. Ej.: El jugador está empujando una caja.

- *OnCollisionExit / OnTriggerExit:*

Cuando los objetos dejan de colisionar. Ej.: El jugador ha dejado de empujar una caja.

- **Rigidbody:**

Permite que los objetos se vean afectados por las leyes de la física, como la gravedad y las fuerzas. Sin un *Rigidbody*, los objetos con *colliders* solo detectarán colisiones, pero no se moverán físicamente.

- **Is Trigger:**

No colisiona físicamente. Se utiliza para generar eventos. Ej.: Al pasar por una zona salta un *jumpscare*, se activa una trampa invisible...

Estéticas:

- Mapas:

- **Montaña:**

Puede ser el inicio para entrar a la cueva.

- **Bosque:**

Temporalmente descartado, puede ser como entrada a la cueva o salida.

- **Cueva:**

Salir de una cueva en la que se ha quedado encerrado.

- Al entrar se cierra el camino por donde ha entrado y hay que buscar una salida alternativa.
- Se comienza desde dentro y hay que salir. Ej.: El jugador comienza desde un punto de inicio en el que se ha despertado y tiene que salir.
- A la hora de intentar salir se cierra el camino y ahí es donde comienza el jugador. Desde dentro de la cueva, teniendo que buscar una alternativa.
- **Edificio:**

Se está encerrado en un edificio y hay que buscar la salida pasando por los diferentes pisos los cuales serían el equivalente de los niveles. Puede ser un edificio de cuatro plantas. O solo pasar por cuatro plantas del edificio.

 - Se quiere salir llegando a la azotea desde una planta más baja. Las plantas bajas pueden estar destruidas o aquello que persiga puede haber entrado por ahí.
 - Se quiere salir por la planta baja porque aquello que persigue a aterrizado o a comenzado desde las plantas más altas.
- Visual:
 - *Vaquero:*

Puede ser minero también.

 - **Enemigo:**
 - Que sea un derrumbamiento o rocas cayendo lo que “persigue”.
 - **Niveles:**
 - Pueden ser zonas de la mina/cueva.
 - La entrada puede ser otro tipo de mapa/estética.
 - *Asiático:*

Probablemente descartado. Tal vez podría aplicarse como decoraciones dentro de la cueva.
 - *Edificio:*
 - **Enemigo:**
 - Se ha propuesto que sea perseguido por el jefe.
 - **Niveles:**
 - Cada nivel pueden ser dos plantas, añadiendo el uso de las escaleras. Ej.: Nivel 1 son la 1ª y 2ª planta.
 - *Fauna:*

Descartado, puede aplicarse como decoración.