

## Nombre Grupo: UJI Studios

**Participantes: El Mehdi Gassa Malki, Javier Mollón Cubell y Miguel Ruiz Tena**

### Game Concept:

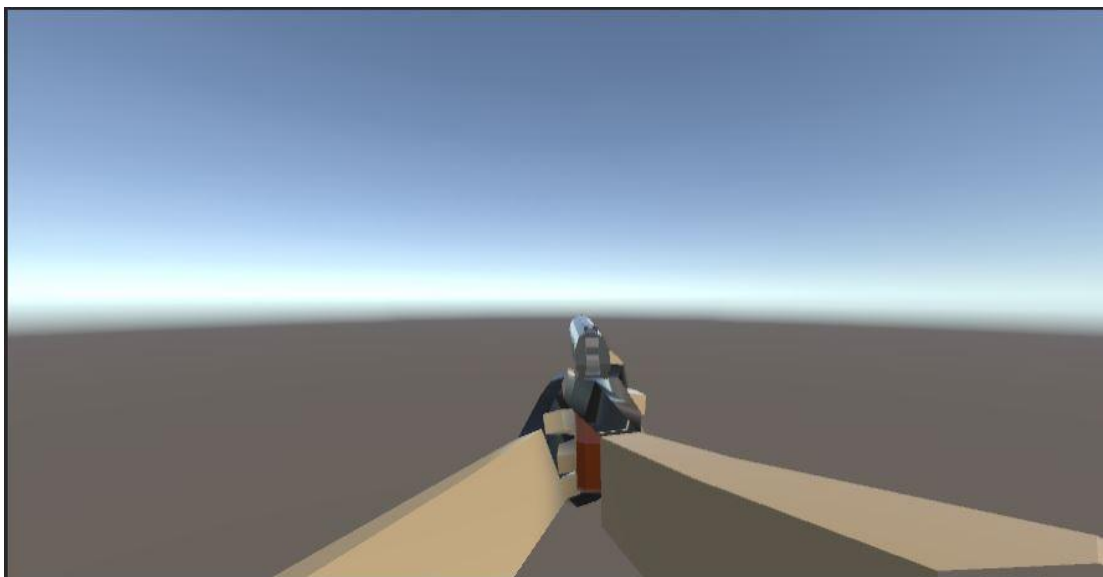
#### 1. Concept:

Juego singleplayer en primera persona de supervivencia de zombies. El objetivo del juego será aguantar 15 rondas sin morir. A medida que avancen las rondas, se irán generando una cantidad mayor de zombies. Si el jugador muere, tendrá que volver a empezar desde cero.

#### 2. Moving The Player:

El personaje será un ex-miembro de las fuerzas armadas con destreza para el manejo de armas. Portará tres armas desde el principio: un rifle de asalto (AK), una pistola y una escopeta. Cada arma contará con sus respectivos sonidos de disparo y recarga y, cada una inflige daño distinto. El personaje podrá:

- En cuanto al movimiento: Caminar (Movimientos básicos: W hacia adelante, S hacia atrás, L hacia la izquierda, D hacia la derecha). Esprintar (Manteniendo la tecla LSHIFT).
- En cuanto al arma: Disparar (Mediante click izquierdo), Recargar (Mediante tecla R), Apuntar (Mediante click derecho).



### 3. Making the Environment:

El escenario es una ciudad (tipo low poly) con temática nocturna/oscura para que dé una sensación apocalíptica. Además, contará con melodía de la misma temática para que se dé una sensación más inmersiva. Éste será único, es decir, cada vez que una ronda termine, el escenario no cambia, es el mismo para todas las rondas. Se cargarán los valores correspondientes para cada ronda (número de zombies a eliminar, etc).



### 4. Enemies:

Los enemigos serán zombies los cuales están configurados para perseguir al jugador e intentar matarlo a base de golpes. Cada golpe que reciba el jugador le quitará un 10% de la vida. Los zombies tienen diferente resistencia dependiendo del arma con la que se les dispare. Por ejemplo: hacen falta 5 balas de pistola para matarlos, pero solo 3 de un rifle de asalto.

### 5. IA / HUD:

El juego se ve en primera persona. Tendrá un HUD donde se mostrarán en la esquina inferior derecha las balas que hay en el cargador del arma que el jugador tenga en la mano, además del número de balas totales de las cuales dispone. En la esquina inferior izquierda se mostrará la vida del personaje. En la esquina superior izquierda se mostrará el número de ronda por la que vas. Además, el juego contiene un menú principal donde se puede elegir entre empezar un nuevo juego, cargar una partida anterior, o ir al menú de opciones donde podrás modificar el volumen del juego y la música.

### 6. Sistema Guardado:

El juego contiene un sistema de guardado para poder volver a jugar sin tener que empezar de cero cada vez. Este sistema de guardado se basa en un autoguardado cada 300 segundos (5 min) y cada vez que el jugador sale del

juego. Para cargar la escena se guardan los valores necesarios como por ejemplo la ronda por la cual ibas, o la munición restante, entre otras cosas.

## **7. Juego a imitar:** Zombies del Call of Duty con gráficos tipo low poly.

### **LINKS ASSET STORE:**

#### **Zombie:**

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/fantasy/character-pack-zombie-sample-131604>

#### **Sonido Zombie:**

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/zombie-sound-pack-free-version-124430>

#### **Ciudad:**

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/toony-tiny-city-demo-176087>

#### **Carreteras:**

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/low-poly-street-pack-67475>

#### **Armas:**

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/weapons/glassofcoins-low-poly-fps-pack-196540>

#### **Sonido Armas:**

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/weapons/post-apocalypse-guns-demo-33515>

#### **Sonido Ambiente:**

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/horror-post-apocalypse-sound-free-230400>