

# Game Concept & Moving the Player

Jose Ortiz Ripoll  
Pablo Romero Recatalá  
Carlos Mestre González

# Índice

<b>Concepto</b>	<b>1</b>
<b>Jugador y mecánicas</b>	<b>1</b>
<b>Entorno</b>	<b>1</b>
<b>Interacción con enemigos</b>	<b>1</b>
<b>HUB y aspecto externo</b>	<b>2</b>
<b>Assets</b>	<b>2</b>
<b>Actividades</b>	<b>2</b>

## Concepto

La idea principal de nuestro juego se basa en el juego de nintendo switch [The Legend of Zelda: Link's Awakening](#), un dungeon con temática cartoon en el que el personaje principal recorre un mapa en el que se irá encontrando con distintos enemigos.

El objetivo principal de nuestro personaje para superar el nivel el cual estamos desarrollando es encontrar dos llaves que podemos obtener, al derrotar a dos enemigos, nos ofrecerían una llave por cada uno, esta llave la podemos conseguir, al abrir/destruir el cofre que nos encontraremos cerca(el cofre no se puede abrir si no has derrotado al enemigo). Para dar por finalizado el nivel, tendríamos que llegar a un lugar, que para entrar necesitamos las dos llaves, cuando entremos tenemos que recorrer un pequeño puzzle/rompecabezas para poder avanzar y derrotar al jefe final(que es como llamamos al enemigo más fuerte de este nivel) así dando por concluido el nivel.

## Jugador y mecánicas

El personaje principal es un perro humanoide que está equipado con una armadura, un escudo y una espada.

En cuanto a las mecánicas, el personaje puede correr o andar en todas direcciones además de poder saltar los diferentes objetos que encontrará por el mapa. También puede atacar para defenderse, estos ataques serán realizados con la articulación superior derecha que es donde sostiene la espada.

## Entorno

El entorno de nuestro videojuego está inspirado en una temática medieval, debido a que tanto armas como cabañas son de tal fecha histórica. Bajo la teoría nos gustaría implementar algún bioma más, para poder diferenciar entre niveles, así dando un efecto de desplazamiento dentro de nuestro mundo.

## Interacción con enemigos

La interacción con los enemigos está basada en que los enemigos persiguen al personaje principal siempre que se encuentre en su radio de detección y una vez lo alcancen lo atacarán disminuyendo su vida.

El personaje principal también podrá atacar a los enemigos con el uso de la espada que equipa en su mano derecha.

## HUB y aspecto externo

En cuanto al HUB tenemos pensado un número de corazones, que se disminuyen en uno cada vez que un personaje enemigo nos aseste un golpe, así como el mismo sistema para los enemigos de distintos corazones dependiendo si es más o menos fuerte.

## Assets

Entorno(mapa) → [rpg poly pack](#)

Personaje principal → [dog knight](#)

Mascota que acompaña al personaje principal → [Spider 1 - Casual Fantasy](#)

Primer enemigo(no implementado) → [Mini Legion Polyart](#)

Segundo enemigo → [Skeleton Outlaw](#)

Jefe final(enemigo más fuerte(no implementado)) → [Mini Legion Grunt PBR Plyart](#)

Cofre donde podremos recoger las llaves → [Stylized Fantasy Chest](#)

NPC → [Chicken Mega Toon Series](#)

## Actividades

	Horas dedicadas	Actividad Realizada
Jose Ortiz Ripoll	4 horas	Movimiento del compañero(araña) para que siga al carácter principal.
Carlos Mestre Gonzalez	7 horas	Mejora del movimiento del personaje principal, así como programación de la transición ataque-movimiento
Pablo Romero Recatala	5 horas	Primera idea de código sobre el movimiento del personaje, implementación de la transición de los animators, modificación del mapa, programación del Cinemachine para que la cámara siga al jugador. Implementación del primer enemigo, así como su IA para seguir al personaje principal