

# **Programación de Videojuegos 3**

## **Actividad nº5**

### **Documento de Diseño de Juego**

**Profesor: Emanuel Segretín**

**Alumno: Patricio Vercesi**

# **Alien Lies**

## **Descripción**

Alien Lies es un singleplayer de sigilo de vista superior dinámico en el cual manejas un alien cuyo objetivo es matar a toda la tripulación de una nave espacial antes que lleguen a destino sin ser descubierto. Mientras tanto la IA que controla la tripulación intentará sobrevivir hasta llegar a su planeta natal o eliminarte.

Por defecto tu personaje se ve igual que otro miembro de la tripulación y pasa por uno de ellos, pero al realizar ciertas acciones develas su verdadera identidad como alien con intenciones de comerlos a todos los demás.

## **Mecánicas**

**Asesinato:** Si te acercas a cualquier enemigo lo podés matar cuerpo a cuerpo, pero si ya saben que sos el impostor (están en modo alerta) sólo lo podés hacer desde detrás de ellos, sino te dispararán. Este ataque tiene un enfriamiento junto a casi todas las demás habilidades y además te deja manchado de sangre, la cual deberás lavar en el baño o la cocina.

**Escondidas:** En ciertos puntos de la nave donde hay rejillas podés meterte en los conductos de aire, moverte entre las paredes y luego salir por otra rejilla.

**Sabotaje:** Manualmente podés: averiar el motor que reduce la velocidad de la nave y te da más tiempo, disminuir la energía eléctrica que reduce la visión de la inteligencia artificial, y aumentar la gravedad realentizando a la tripulación. Esto fuerza a ésta a ir a arreglarlas a diversos dispositivos, lo que muchas veces los obliga a separarse.

**Alerta:** Luego de matar a alguien y antes de que un tripulante encuentre el cuerpo y lo reporte lo podés hacer vos tocando el botón en la sala de reuniones. Esto interrumpe las tareas de los demás, reuniéndose todos en la sala, y le dará más tiempo a tus enfriamientos para recargar.

**Comportamiento de la IA:** se distribuirán las tareas y según las hagan harán volver a la normalidad la luz, el combustible y la gravedad; y luego volverán al centro si no tienen nada más para hacer. Si ven un cuerpo llaman al botón, se reúnen allí y si no llegás en 10 segundos se pondrán en modo alerta/ agresivo hacia ti hasta el final del juego. Actuarán casi de igual manera en este estado, salvo que si te ven te dispararán (instakill si te dan) y perseguirán un poco. Lo mismo pasará si alguno te ve ensangrentado o realizando alguna de tus habilidades. Y aunque escapes tocarán el botón y pondrán en alerta a los demás también.

## **Estética**

Artísticamente va a ser simple, claro y cartoony. Los colores de los dispositivos, HUD y personajes van a resaltar entre grises y colores más oscuros de la nave.

El alien tendrá forma de pulpo cuando entre en la acción y los viajeros serán astronautas de cabeza grande, sin casco y con un cuerpo enano hasta el punto de parecer personas aplanadas y extremidades grandes.

La música y los sonidos van a ser tensos y electrónicos.