

Proyecto Videojuegos



Rubén Prieto García

Indice

1. Visión general.....	3
2. Personajes.....	3
3. Mundo.....	4
4. Flowboard.....	4
5. Interfaz de usuario.....	4
6. Historia y progresión en base a niveles	5
7. Guion del juego	5
8. Efectos visuales / Renderizado.....	5
9. Arquitectura y diseño software	6

1. Visión general

- Nombre del juego: “Basement Shadow”
- Estilo principal del juego: Puzzle
- Propósito del juego: Superar los niveles
- Audiencia a la que va dirigido: Los amantes de los puzzles
- Grupo de edad está dirigido (PEGI): Todos los públicos (PEGI 7)
- Tipo de juego: Casual
- Juego inspirado en: “The talos principle”

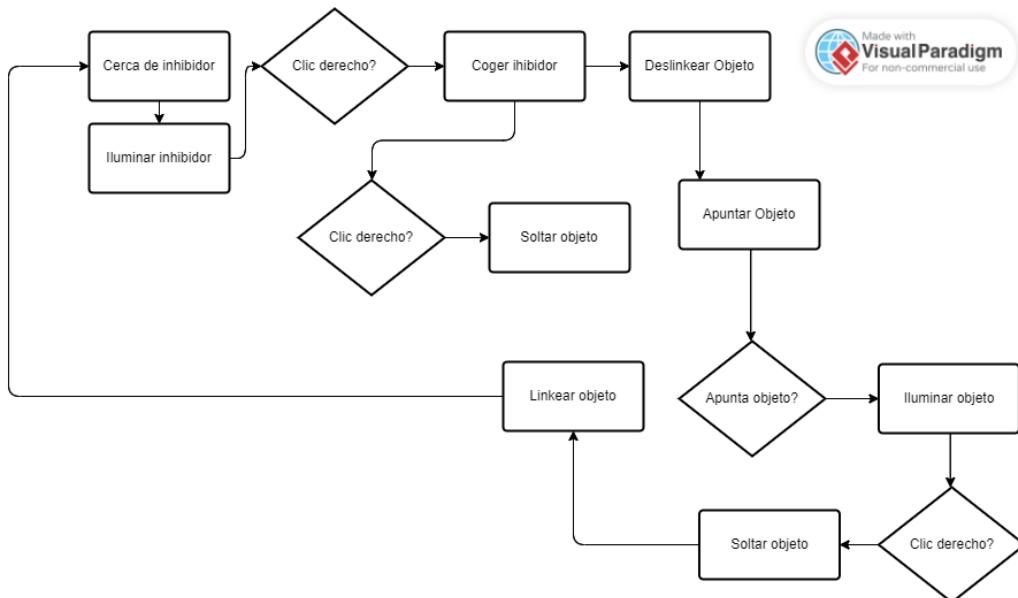
2. Personajes

- Personaje principal:
 - Historia: Aparece misteriosamente en un sótano
 - Objetivos: Escapar del sótano
 - Movimientos: Caminar, correr y saltar
 - Habilidades: Coger inhibidores y colocar
 - Modelo: Primera persona
- Inhibidor:
 - Objetivos: Abrir puertas y congelar drones o torretas
 - Modelo: Torreta eléctrica de assets
- Puerta:
 - Objetivos: Dejar o no pasar al jugador
 - Movimiento: Cambio entre cerrarse o abrirse
 - Habilidades: Abrirse o cerrarse
 - Modelo: Prefab creado por mi
- Dron:
 - Objetivos: Autodestruirse al acercarse el jugador
 - Movimiento: Del punto A al punto B, y viceversa
 - Habilidades: Al acercarse pitará y explotará contra el jugador
 - Modelo: Dron de assets
- Torreta:
 - Objetivos: Disparar al acercarse el jugador
 - Habilidades: Al acercarse pitará y disipará al jugador
 - Modelo: Torreta de assets

3. Mundo

El mundo es un cubo simulando un sótano con 3 niveles, en cada nivel la organización de los obstáculos y los enemigos, será distinta con su respectivo reto, en este cubo se simulará toda la interacción y todo el nivel a superar

4. Flowboard



5. Interfaz de usuario

- Organización de la pantalla:
 - Puntero: Con este se apunta a los diferentes objetivos
 - Nivel: Nivel actual en el que se encuentra el jugador
 - Tiempo: Tiempo transcurrido durante el cumplimiento del nivel
 - Texto victoria: Texto de victoria al ganar el nivel
 - Texto derrota: Texto de derrota al perder el nivel
 - Botón victoria: Botón al ganar para pasar al siguiente nivel
 - Botón derrota: Botón al perder para reiniciar el nivel
 - Texto dialogo: Texto en el que ocurre el dialogo consigo mismo
- Comportamiento de la cámara:
 - Activa: Esta permanece activa cuando el usuario se mueve por el nivel
 - Congelada: Esta se congela al ganar o perder, para poder clicar el botón
- Dispositivos entrada:
 - Teclado: Este se usa para moverse WASD para moverse, ESPACIO para saltar, y mantener SHIFT para correr
 - Ratón: Controla el movimiento de la cámara, y pulsa los botones de victoria y derrota
- Sonidos en función de la interacción:
 - Pasos: Al caminar y correr
 - Aviso de peligro: Al acercarse a un dron o torreta
 - Explosión: Al acercarse demasiado tiempo a un dron
 - Disparos: Al acercarse demasiado tiempo a una torreta

6. Historia y progresión en base a niveles

La historia se desarrolla al comienzo de cada nivel, apareciendo el personaje desconcertado en el sótano sin saber qué hace allí, respondiéndole una voz de su interior, durante el progreso de cada nivel el personaje se hace mas preguntas y la voz poco a poco le irá dando respuestas.

7. Guion del juego

➤ Nivel 1:

- - ¿Dónde estoy? ¿Cómo llegué aquí?
- - Este es el comienzo de tu prueba, una búsqueda no solo de salida, sino de propósito.

➤ Nivel 2:

- - ¿Estoy soñando? ¿Es esto una prisión?
- - Cada paso te lleva más cerca de la verdad. No temas a las respuestas que buscas.

➤ Nivel 3:

- - Todo lo que creo... ¿Es real o sólo una ilusión?
- - Lo que percibes es tan real como tu voluntad de creer. La fe en uno mismo es la clave.

➤ Nivel 4:

- - Este silencio... es paz o es olvido
- - Has llegado al final de tu viaje. Aquí, entre la luz, encontrarás tus respuestas.

8. Efectos visuales / Renderizado

➤ Partículas:

- Puerta abierta: Estas son partículas pegadas a los dos marcos de la puerta simulando que esta está abierta
- Puerta cerrada: Esta partícula cubre todo el interior entre los dos marcos de la puerta indicando

➤ Cambios de material:

- Material iluminado: Cuando se señala un objeto para marcarlo o para cogerlo este se cambia la textura a brillante
- Material congelado: Cuando se pulsa sobre un dron o una torreta iluminado teniendo un inhibidor cogido este se congelará aplicándose la textura de congelado

9. Arquitectura y diseño software

- GraphicInterface: Este script controla la interfaz gráfica, y el avance o reinicio en los niveles
- DialogManager: Este script maneja los diálogos de cada nivel
- ManipulateObject: Este script controla la interacción del usuario con el inhibidor cogiéndolo cuando este está cerca y deslinkearlo del objeto al que este conectado, y soltándolo bien cuando apunta a un objetivo linkeandolo, o bien, cuando lo suelta sin apuntar a ningún sitio. También tiene en cuenta cuando se apunta a un objetivo con el inhibidor marcándolo como señal.
- InhibitorLink: Este script controla la conexión de un inhibidor con un objetivo, y cuantos inhibidores hay conectados a este
- LinkType: Este script es un enum que identifica a que tipo de objeto se está linkeando, llamando a sus respectivas funciones
- Player: Este script controla cuando el jugador accede a las zonas de peligro de la torreta y el dron
- Inhibitor: Este script controla la interacción con el inhibidor
- Drone: Este script controla el movimiento y actuación del dron
- Turret: Este script controla la actuación de la torreta
- Door: Este script controla la acción de las puertas
- InitPosition: Este script sitúa la posición actual
- FinalPosition: Este script sitúa la posición final