

Phising VR

Lobster Return

Grupo: Profe no lo hicimos

Raúl Alonso García

Antonio Suárez Crespo

Alba Aparicio Pérez

Pelayo Cifuentes Fernández

Eric Almeda Tomás

Víctor Suárez Sierra

Índice

Índice	2
1. Introducción	3
2. Diseño del juego	3
2.1. Diseño de nivel	3
2.2. Personajes	4
2.3. Mapa	4
2.4. Mecánicas	5
2.5. User interface	5
3. Storyboard	6
4. Planificación de desarrollo	6
5. Sprint 2	8
Diseño del mapa	8
Mecánica de pesca	10
Movimiento de los peces	11
Cinemática inicial	11

1. Introducción

El juego será un juego de pesca en un mundo abierto. Este juego de pescar tendrá una historia, la cual nos ayudará a guiar al jugador por las diferentes fases del juego de una manera genuina y natural. Habrá que pescar diferentes tipos de peces en diferentes puntos del mapa para avanzar por el juego y la trama.

2. Diseño del juego

2.1. Diseño de nivel

Nivel 1 - Prologo

El juego comienza introduciéndonos a los personajes. El protagonista, el jugador, es un padre al que le gusta ir a pescar con su hija. En una de sus excursiones a pescar, el protagonista y su hija son atacados por una langosta, la cual destruye la embarcación en la que iban el padre y la hija, provocando el naufragio de estos.

Nivel 2 - Nivel Principal

El padre es despertado por un gnomo, un personaje que vive en la isla. Este se da cuenta de que su hija ha sido secuestrada, y el gnomo, apiadándose de él, le lleva a su aldea para darle cobijo y comida. Ya en la aldea, el gnomo envía al protagonista con el chamán de su aldea. Este chamán le cuenta que la langosta que los atracó es su dios y que si desea recuperar a su hija deberá hacer unos sacrificios de peces. El chamán le mandará 3 misiones, representando estas a las distintas fases del juego. En estas misiones será donde el jugador, con total libertad por el mapa, pescará los diferentes peces que le indique el chamán.

Nivel 3 - Desenlace

Cuando el protagonista haya acabado con las misiones, se desbloqueará una nueva zona del mapa, la guarida de la langosta. El chamán

hará el sacrificio, invocando a la langosta. La langosta, contenta con el sacrificio realizado, devolverá a la hija del protagonista, terminando aquí el videojuego.

2.2. Personajes

Los personajes son:

- Protagonista (padre)
- Hija
- Langosta
- Aldeanos
- Chamán

2.3. Mapa



El mapa estará formado por un pequeño pueblo rodeado de montañas donde podremos distinguir 5 zonas claras. El molino superior, el lago “oscuro”, el lago del bosque, el poblado y la costa.

2.4. Mecánicas

El jugador tendrá que dirigirse a obtener misiones de pesca, al punto donde estas se distribuyen.

Una vez aceptada la misión, tendrá que dirigirse a los diferentes puntos de pesca, arrojará el anzuelo y los peces presentes en el punto se fijarán en este. Una vez el pez pique el anzuelo el jugador deberá intentar sacarlo, dependiendo del pez, será más o menos complicado.

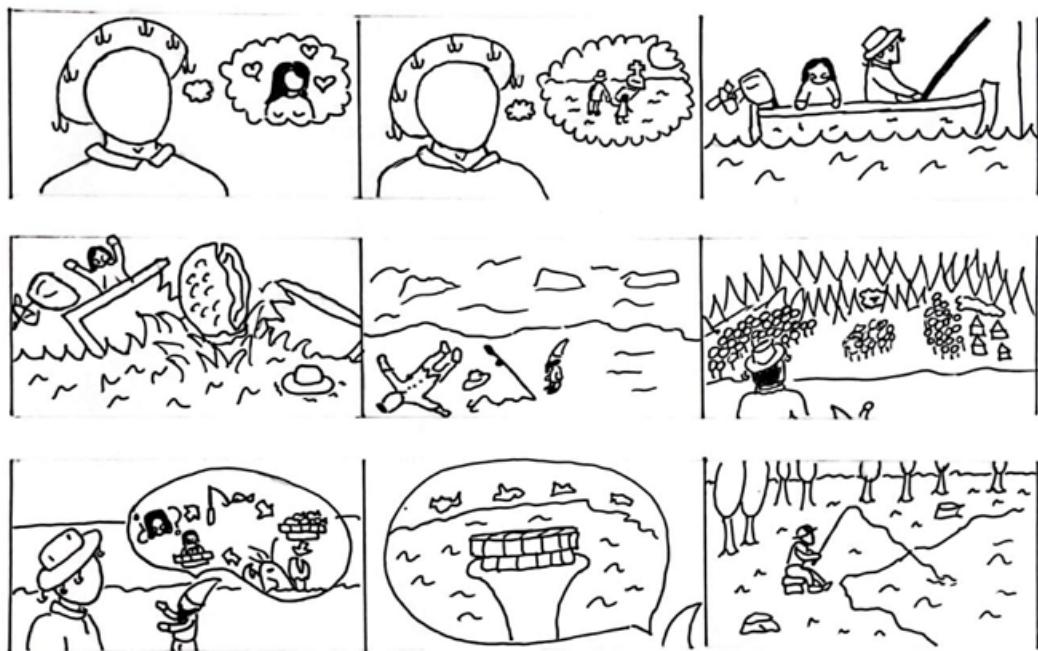
Una vez se complete un encargo, se deberá volver al punto donde se ha de entregar la captura.

2.5. User interface

La vista será en primera persona y los controles serán muy sencillos teniendo un botón para interactuar con los personajes y otro para la pesca.

En pantalla se refleja información acerca de la misión que tenemos en ese momento como por ejemplo los peces que nos quedan por pescar para finalizar la misión.

3. Storyboard



La imagen anterior representa gráficamente en forma de boceto el prólogo juego, donde se inicia la trama del videojuego, y la fase jugable del juego, la fase principal. En esta fase el jugador tendrá que seguir las indicaciones del chamán para avanzar con la trama.

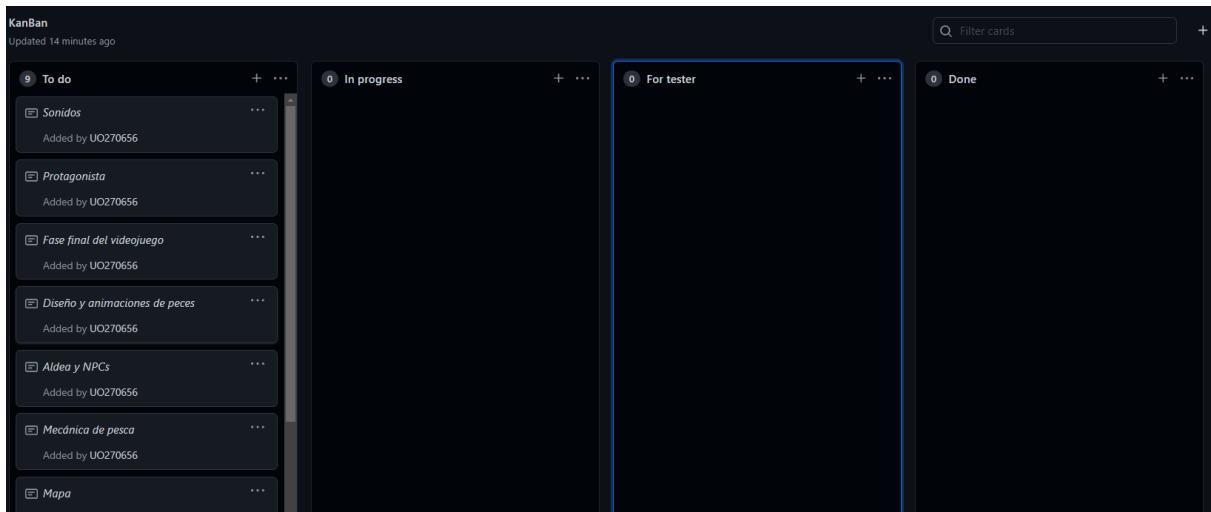
4. Planificación de desarrollo

El proyecto se desarrollará siguiendo una metodología ágil, teniendo de apoyo una tablero Kanban que se encuentra en el apartado de Proyectos del repositorio.

Este tablero nos ayudará a ver qué tareas está realizando cada desarrollador. Este tablero tendrá cuatro columnas. La primera columna, “*To do*”, será la general, donde estarán las diferentes tareas que se necesita hacer para completar el desarrollo del juego. Al inicio de cada sprint se reunirá el equipo de desarrollo y se elegirá qué actividades se va a realizar en el siguiente sprint, pasando las actividades a la siguiente columna, “*In progress*”, contendrán las actividades que se está realizando para el sprint y que desarrolladores se encargan de ella. Una vez se finalice la tarea, esta pasará a la columna de “*Tester*”, aquí estarán las tareas que se han acabado

Realidad y Accesibilidad Aumentada

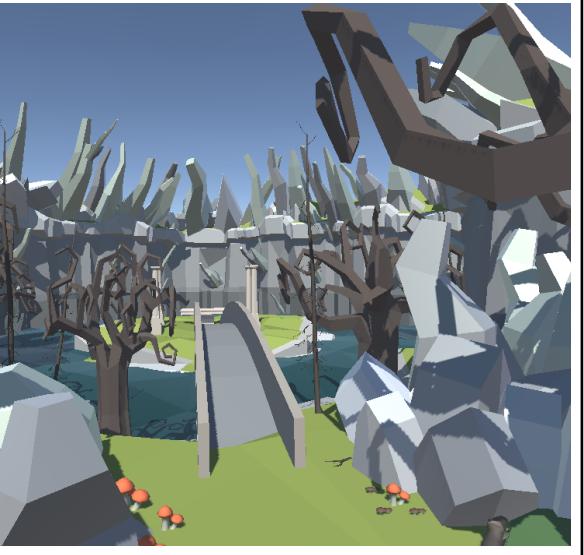
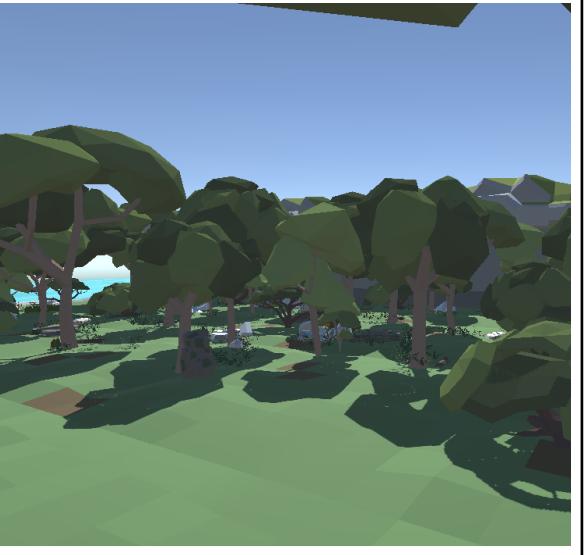
pero no están probadas en conjunto con el resto del desarrollo. Una vez se valide que la tarea funciona correctamente pasará a estado “Done”.



5. Sprint 2

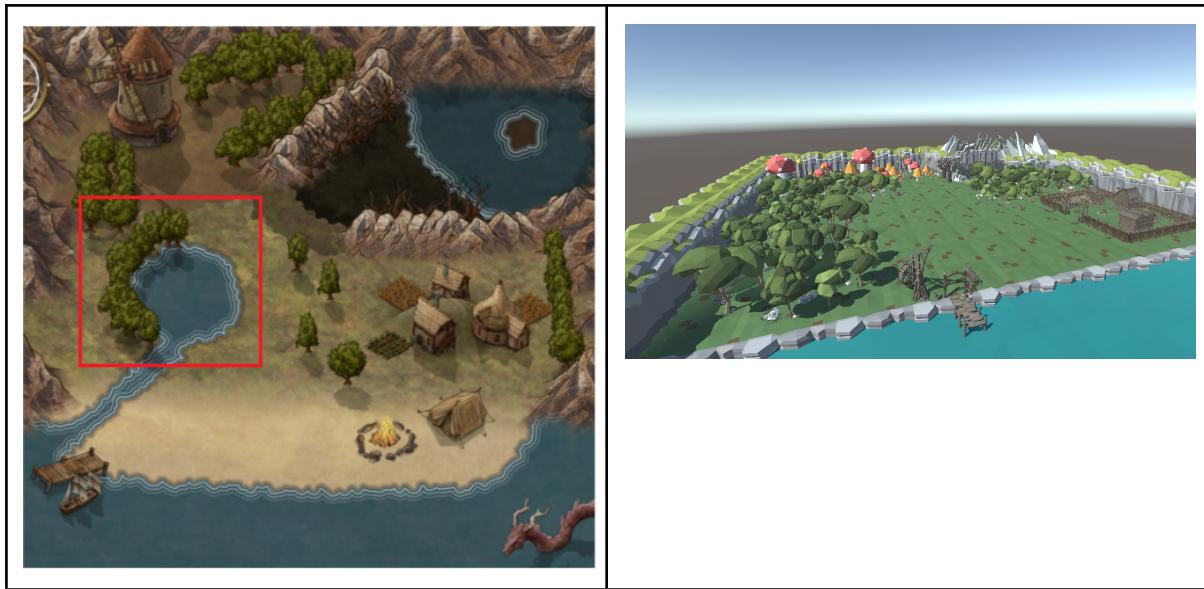
Diseño del mapa

Hemos creado el 80% del mapa a partir del diseño inicial en 2D.

Diseño inicial	Diseño final
	
	

Realidad y Accesibilidad Aumentada



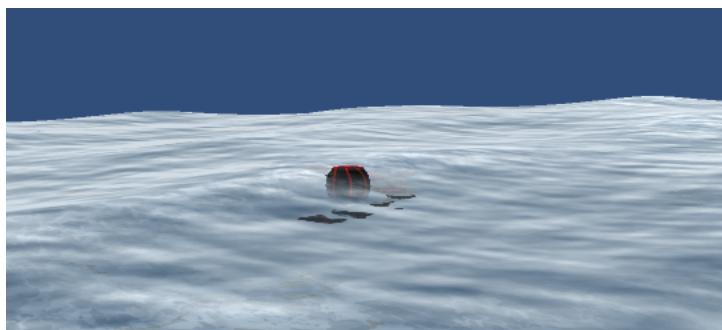
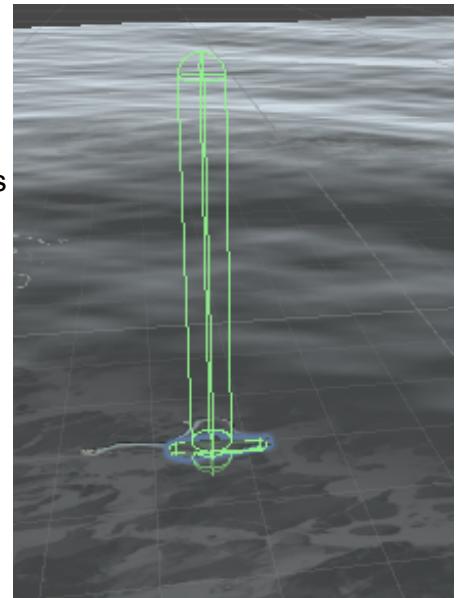


5.1 Mecánica de pesca

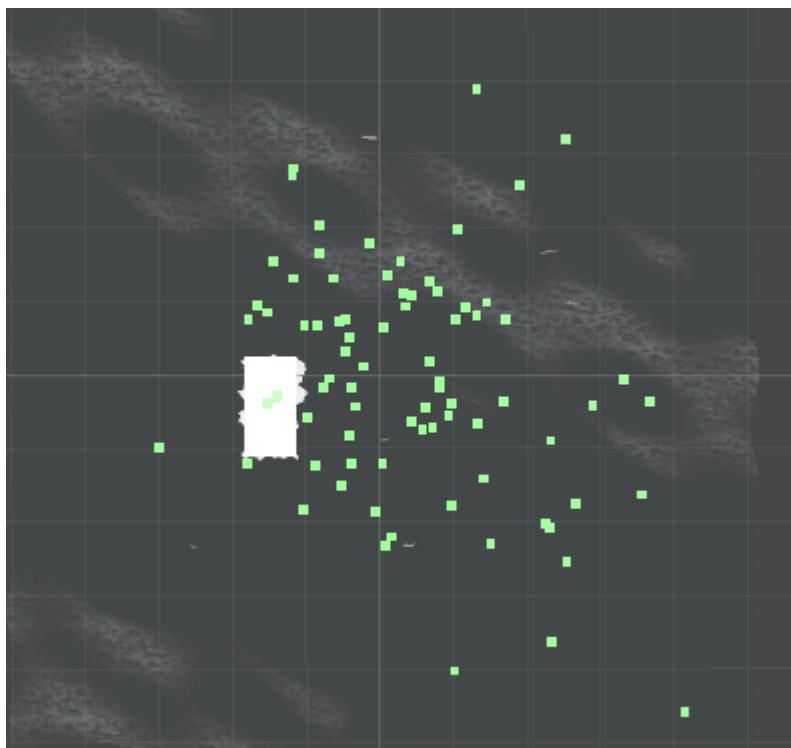
Los peces tienen un collider muy alto de forma que sobrepasa el nivel del mar para que cuando tiremos el anzuelo colisione con el pez para poder empezar la pesca, este collider debe ser trigger para que no choque con el agua y el collider sobresalga de manera que detecta colisiones, pero atraviesa los colliders.

Una vez colisionan el anzuelo y el pez se verá reflejado en el movimiento de la boyas mediante unos pequeños saltos hacia arriba, cuando pulsemos el botón se pescará el pez y se recogerá el anzuelo.

El anzuelo se apoya sobre un box collider a nivel del agua que hace que este tenga el aspecto de estar flotando y es con este collider con el que se produce la pesca.



5.2 Movimiento de los peces



Para el movimiento de los peces establecimos un script que diferencia los distintos waypoints por etiqueta, de manera que cada pez tiene una serie de waypoints con una etiqueta única para él, de modo que aunque choque con un Way Point de otro recorrido, este no modifique su rumbo y continúe con su recorrido sin meterse en el del resto de peces.

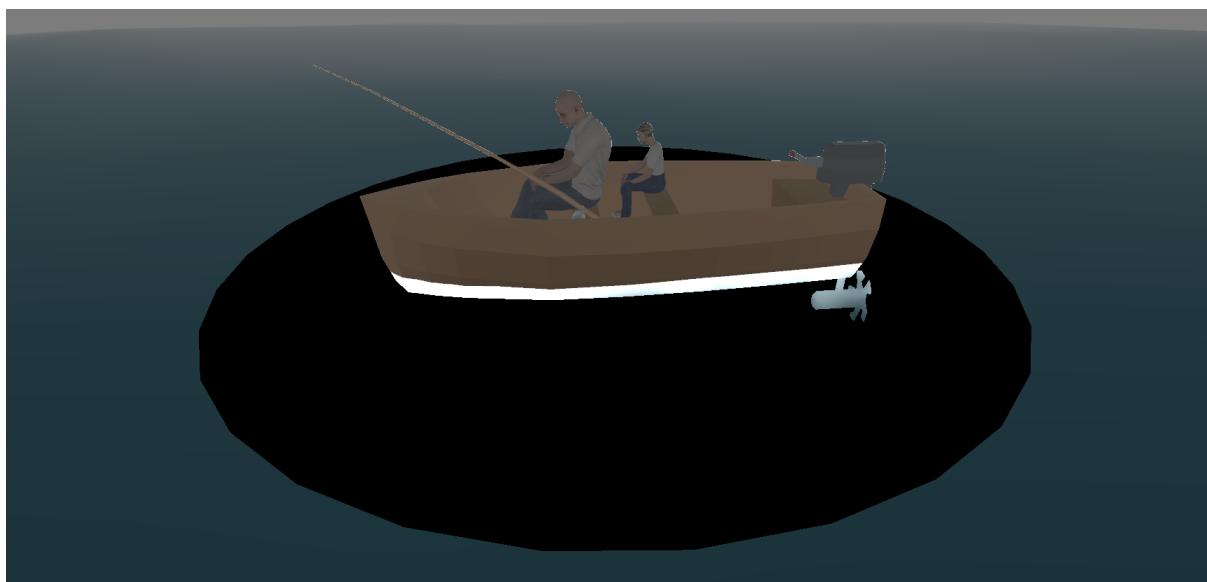
5.3 Cinemática inicial

Como inicio de juego se muestra un pequeño clip que da introducción a la historia que se desarrollará.

Es una animación dónde se puede ver como el padre y su hija están en una barca pescando un poco alejados de la orilla. Por el sonido y la lluvia se ve que están en una tormenta y va oscureciendo el ambiente.

Al final del clip vemos que aparece una sombra bajo su barca y todo se vuelve oscuro y escuchamos gritos. Ahí sería cuando aparece la langosta para llevarse a la hija del pescador y el pescador se despertará más tarde en la isla donde comenzaría el juego.

Realidad y Accesibilidad Aumentada



6- Sprint 3

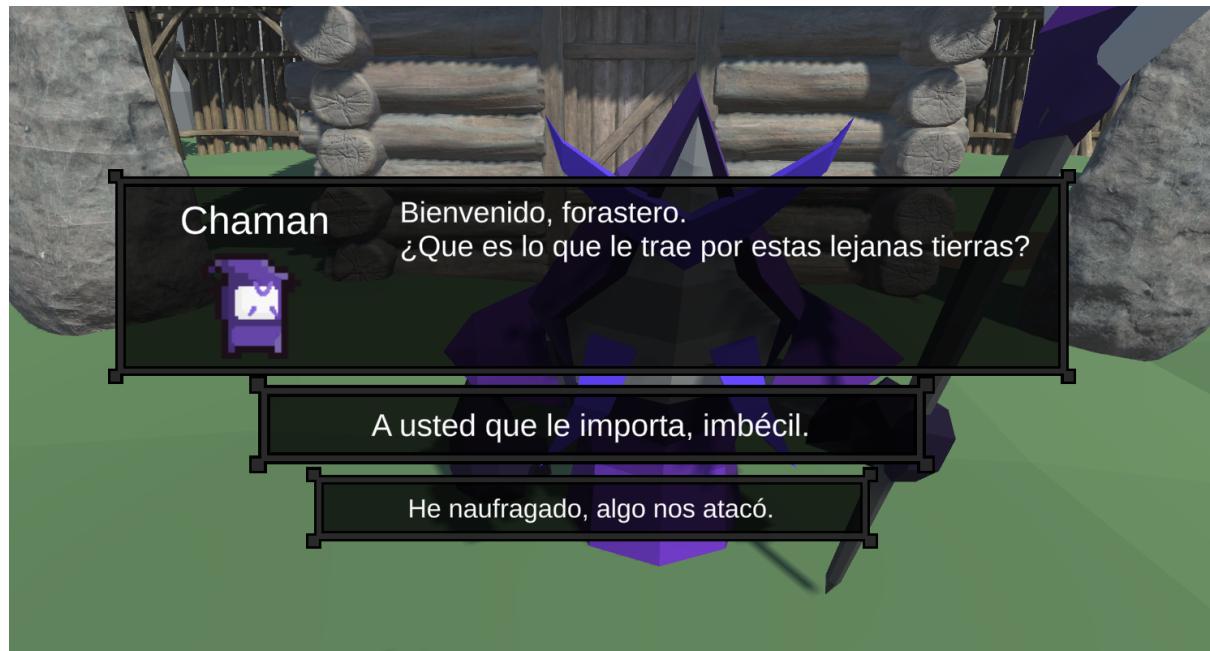
Mapa terminado

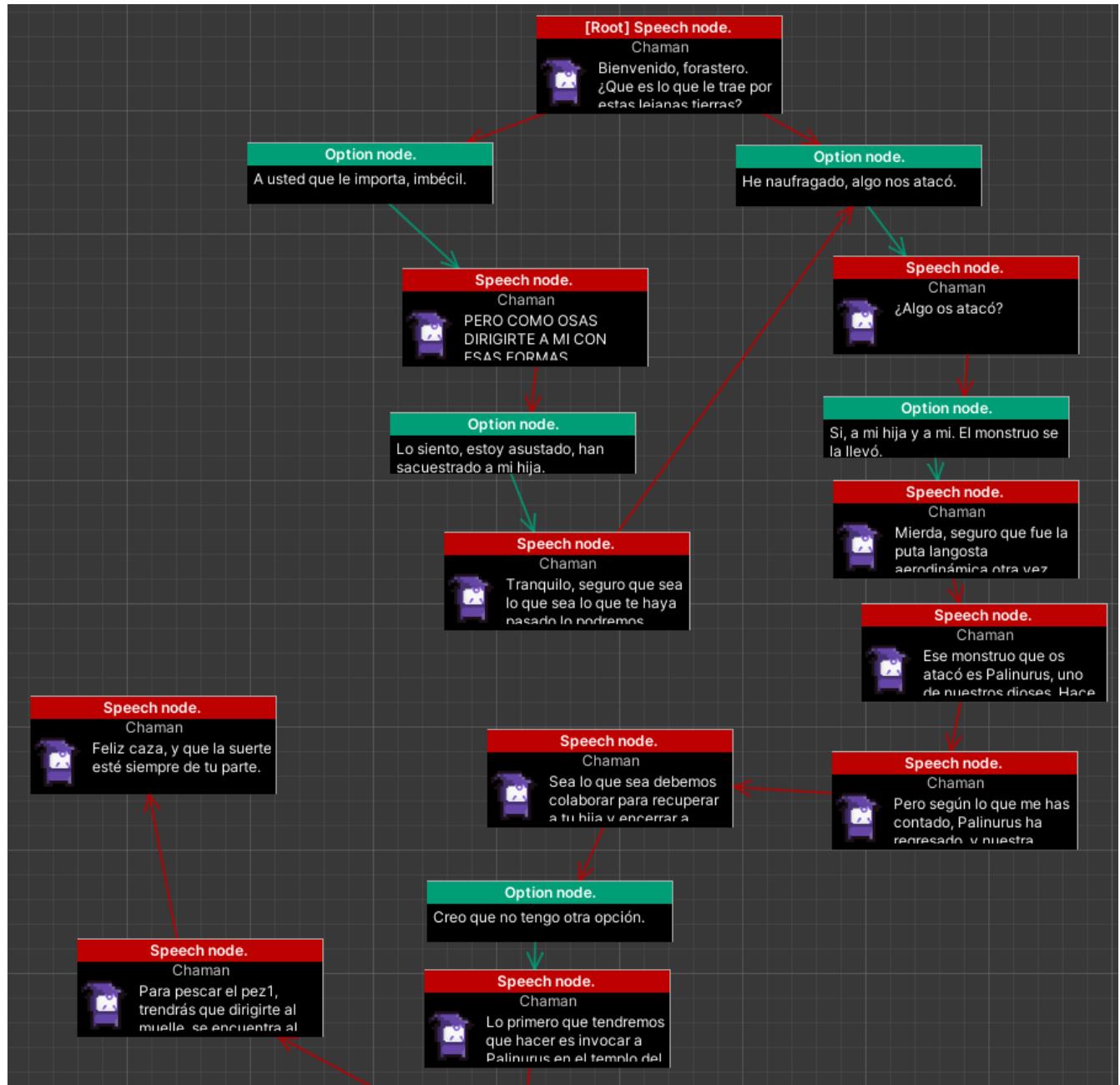
El mapa ya está terminado al 100%



Sistema de diálogos

Podemos distinguir dos tipos de diálogos, los diálogos de misión y los diálogos de pasatiempo. Los diálogos para la misión los tendremos con el chamán.





Aquí podemos ver el árbol de diálogos que se junta con el sistema de misiones y en función de como de avanzados estemos en la misión tendremos unas opciones u otras. Contamos con 6 árboles diferentes.

Además de los diálogos con el chamán tenemos diálogos con los demás npcs que son diálogos planos con los que podremos descubrir cosas de la historia o tener alguna conversación graciosa.



Sistema de misiones

El sistema de misiones utiliza el sistema de diálogos para funcionar. Las misiones son dadas por un NPC diferente, el chamán.



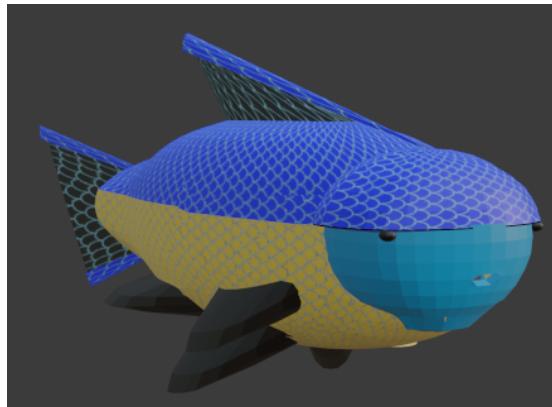
Este NPC nos contará al principio parte de la trama del juego y el porqué de las misiones.

El jugador tiene un atributo "estado", y dependiendo en qué momento del juego se esté, el chamán nos dará la misión correspondiente. La primera vez que hablamos con él nos da la primera misión, esta consistirá en ir al muelle a pescar un determinado pez. Una vez nos de esta misión, el NPC quedará en "modo espera", esto quiere decir que hasta que no completemos la misión, el NPC repetirá un mismo mensaje, "¿No tienes prisa por recuperar a tu hermana? . Una vez la completemos, el estado del jugador cambiará al correspondiente a la misión y el chamán nos dirá que tenemos que hacer para completarla.

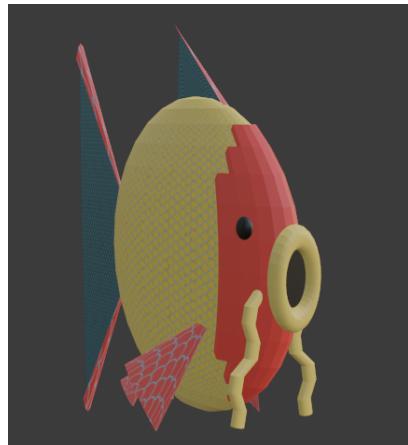
El chamán en sus diferentes diálogos, tendrá varios caminos por el que puede ir la conversación, pero siempre tendrá la misma repercusión, el chamán nos dirá que hacer y se actualizará el estado del jugador.

Diseño de peces

Estos peces se verán en el lago, aunque de lejos no se podrá apreciar al 100% su diseño, una vez los pesquemos podremos verlos (aunque aún no está implementado en este sprint).



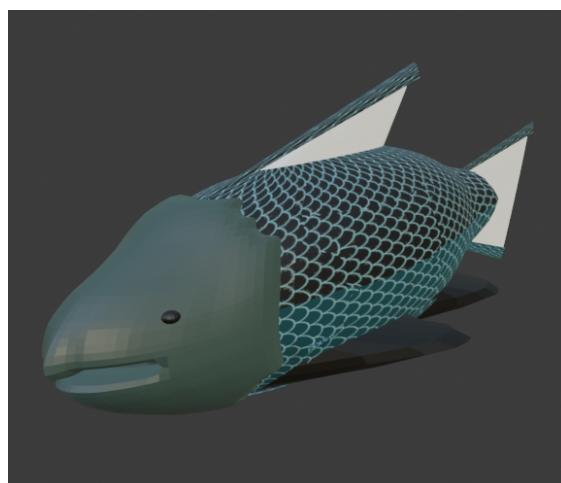
El nano



Carpa mágica



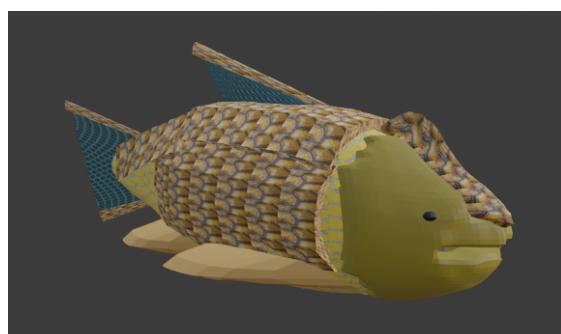
Espinás



Salmón



Sepia



Acorazado

Pesca

La mecánica de pesca que hemos implementado es la siguiente. Al hacer clic izquierdo se lanza el anzuelo en la dirección que se mira. Cuando este toca un pez, el anzuelo realiza el pez resulta capturado durante 3 segundos, si vuelve a clicar retira el anzuelo, y el pez resulta pescado, mostrándose (todavía no implementado).

Si pescamos el pez objetivo para la misión avanzaremos en esta.

