<Game Name Here>



[Resumen General](#_yj5nhqp5cf0j)

[Tema / Localización/ Género](#_5s48wntac2es)

[Gameplay y Mecánicas (resumen)](#_uzq23hfhdv6e)

[Plataforma de lanzamiento](#_kvz0cxkhwt0s)

[Amplitud del Proyecto](#_rdb2xo3rjh0s)

[Influencias](#_155cm8v36jpc)

[Silent Hill](#_c6nxu1rzd2cc)

[System Shock](#_ssiemceczw16)

[Amnesia](#_31bxzkfeuvl6)

[Cry of Fear](#_o4f1wa5aq6q3)

[Elevator Pitch](#_337xnergkz1b)

[Descripción del Proyecto](#_z7oe7x50rpf3)

[¿Que hace único a nuestro juego?](#_s4h84uy3suza)

[Gameplay y Mecánicas (Detallado)](#_a8x4s87df6uk)

[Historia y Gameplay](#_6pmf08ssy6y0)

[Historia](#_ctv1wxi9dpll)

[Gameplay](#_cl69l94amjmx)

[Assets Necesarios](#_6m1256af7s3j)

[- 2D](#_1wb69txjqarm)

[- 3D](#_xdk2cy4n4ovn)

[- Sonido](#_f8xx8iwg5gs9)

[- Código](#_ky1qxs88utre)

[- Animación](#_isk96p5euy3r)

[Objetivos](#_kmt9zaowjejr)

## 

## 

## 

## 

## 

## **Resumen General**

## **Tema / Localización/ Género**

Nuestro juego es un survival-shooter en primera persona para ordenador, con sistema de combate a tiempo real y una sola trama disponible. Es de un solo jugador y el punto fuerte está en saber desenvolverte durante el camino para llegar vivo al destino marcado. A medida que va avanzando el jugador irá encontrándose con peligros más frecuentes y retos más difíciles.

Está ambientado en una época post apocalíptica e influenciada mayoritariamente por la tecnología.

## **Gameplay y Mecánicas (Resumen)**

- Disparar a los enemigos.

- Desplazarse sobre un mapa lineal.

- Regenera energía (HP y Estamina).

- Iluminar el escenario.

## **Plataforma de lanzamiento**

Windows PC.

## 

## 

## 

**Amplitud del Proyecto**

- Escala temporal del proyecto.

- El coste económico es de 0€.

- El tiempo para realizarlo es de entre 7 a 8 meses.

- Tamaño del equipo.

- Equipo base.

- Héctor Bonada Moreno.

- Game Design.

- Character Modeling.

- Coding.

- Laura Cruz Heredia.

- Concept Art.

- 3D Texturing.

- Coding.

- Sound Effects.

- Albert Rodríguez Espada.

- 3D Rigging y 3D Animation.

- Coding.

- Iván González Escario.

- Assets Modeling.

- Coding.

## **Influencias**

## **- Silent Hill**

31-1-1999, PSX.

### **- System Shock**

26-4-1994, DOS/Macintosh.

### **- Amnesia**

08/09/2010, Windows, OS X, Linux, PS4 (2016).

### **- Cry of Fear**

25/04/2013, Windows PC.

## 

## **Elevator Pitch**

First person shooter survival horror repleto de pasillos oscuros y ruidos chirriantes, con unas pocas balas, una maltrecha armadura y unos monstruos robóticos esperando en la oscuridad.

## **Descripción del Proyecto:**

Contexto, escenario y objetivos del juego:

Eres un soldado que se despierta en una habitación con tu armadura dañada. Vuelves a hacer funcionar tu armadura y te saltan varios mensajes que te dejaron tus compañeros; te dieron por muerto en la última misión y quedaste atrás, nadie vino a por ti ya que no respondiste sus llamadas. La IA se reconecta y te anuncia que el dispositivo está demasiado dañado y no puedes comunicarte con la central, pero que aún cuentas con algunas funciones como: un pequeño mapa, tu localización, tu energía vital y la munición en tu arma. A partir de allí la IA trazará el camino más óptimo para que llegues con vida a la central.

Durante el camino te encontrarás con varios de los enemigos que derrotaron a tu equipo, y que intentarán matarte a ti, así que tienes que ser cauteloso y pensar bien en si pasar por el camino infestado pero con recompensas o, el seguro pero vacío.

Comentario del gameplay basado en el AGE framework:

La emoción principal que sentirá el jugador es el miedo, que despierta un instinto de supervivencia para que mate o huya. El jugador puede llegar a sentirse tentado para explorar, pero cuanto más explore más peligros puede encontrar pero también más recompensas podría obtener.

Tipos de decisiones:

Elecciones: el jugador tiene total libertad para decidir por dónde moverse, aunque la IA le “insistirá” a que siga el camino que le ha marcado. Pero nada afectará a la trama principal, que es salir de las instalaciones. Decisiones sociales: ninguna.

Intercambio de recursos: Ninguno.

Riesgo vs recompensa: el jugador puede encontrarse con caminos paralelos, por ejemplo, donde uno haya monstruos y energía, y en el otro no haya nada. La decisión se dará en si necesita más esa energía arriesgándose a perderlo todo (si los monstruos le matan) o si puede pasar por un camino vacío aunque se quede más escaso de recursos.

Tipo de luchador: a distancia.

**¿Que hace único a nuestro juego?**

- Ambientación futurista y oscura.

- Enemigos medio orgánicos medio robots.

- Acción y miedo por iguales.

- HUD integrado en el mundo.

## **Core Gameplay Mechanics (Detallado)**

### El objetivo principal del juego es llegar de un punto A a un punto B sin morir en el proceso. Para eso es necesario que el jugador pueda manejar los recursos que tiene mientras lucha para sobrevivir.

Todos los recursos se centran en la energía de la armadura y la munición.

La energía funciona como batería y como barra de vida. Utilizar la linterna integrada en la armadura consume energía. Recibir golpes de los enemigos consume energía. Si la energía cae a 0, el jugador morirá al recibir el siguiente golpe y no podrá utilizar las funciones de la armadura (Linterna, HUD del casco, IA…)

La energía se puede regenerar mediante paquetes de energía situados en el mapa.

Disparar con el arma consume munición. Si se agota la munición el jugador no podrá disparar. La munición se puede regenerar con paquetes de munición situados por el mapa.

Castigos y retroalimentaciones:

* Castigo: Cuando un monstruo te ataca y te da, ves una reacción inmediata en tu HUD. Si se te acaba la energía y recibes un golpe mueres y se te devuelve a la pantalla de título.
* Retroalimentaciones: Estar a salvo del enemigo al haberlo matado, o al haber llegado a una zona segura. Obtener energía o munición al avanzar por zonas de riesgo.

## **Enemigos**

Enemigo Estándar:

Enemigo estándar del juego, ni muy rápido ni muy lento, con ataques cuerpo a cuerpo, con lo posibilidad de agarrar al protagonista. No muero de un golpe, pero tampoco es muy resistente. Detecta al jugador por la vista.

Enemigo a Distancia:

Enemigo a distancia del juego. Utiliza su ojo para disparar una especie de rayo. Pequeño y con patas de araña/cangrejo, corre cuando siente peligro en busca de ayuda. Es poco resistente, así que es fácil matarlo. Detecta la luz, por lo que es buena idea intentar matarlo con la linterna apagada.

Enemigo Perro:

Enemigo ágil del juego. Sale corriendo hacia el enemigo en cuando lo detecta. Ataca a sus enemigos saltandoles encima y mordiendoles. Sus rápidos movimientos le hacen un blanco difícil de acertar, pero al ser poco resistente muere de pocos golpes. Detecta al jugador por el sonido, por lo que es recomendable acercarse a él en sigilo.

Información expandida en el documento de enemigos:

[Documento de enemigos.](https://docs.google.com/document/d/1UlsmXGzFWKOcGgeYYRYro0Xs0q_ppwCj9QpvCTgWMjQ/edit)

## **Assets Necesarios**

## **2D**

* Concept Art de Enemigos.
* Concept Art de Boss.
* Concept Art de Assets y environment.
* Mock Up.
* Interfaz.
* Concept Art Arma.
* Texturas de los Modelados.

**3D**

* Modelado de Enemigo Estándar.
* Modelado de Enemigo Perro.
* Modelado de Enemigo Distancia.
* Modelado Arma.
* Modelado Boss.
* Modelado Armadura.
* Modelado Assets.
* Modelado Environment.

**Sonido**

## - Lista de Sonidos Ambiente:

- Lista de Sonidos Jugador:

- Movimiento del Jugador:

- Pasos del jugador.

- Sonidos de colisión.

- Colisión con muros.

- Colisión con puertas.

- Sonidos del Jugador dañado / muerto.

- Sonido de recibir daño.

- Sonido de armadura rompiéndose.

- Sonido de Muerte.

- Lista de Sonidos de Enemigo Estándar:

- Pasos.

- Ataque.

- Muerte.

- Lista de Sonidos de Enemigo Perro.

- Pasos.

- Ataque.

- Muerte.

- Ladrido.

- Lista de Sonidos de Enemigo Distancia.

- Pasos.

- Ataque.

- Muerte.

- Cargar ataque.

- Lista de Sonidos del Boss:

## 

## **Código**

* Lógica Jugador.
* Lógica Enemigo Estándar.
* Lógica Enemigo Distancia.
* Lógica Enemigo Perro.
* Lógica cámara.
* Lógica del Boss.
* Lógica del Arma.

**Animación**

* Animaciones del escenario.
* Puertas.
* Animaciones Jugador:
* Disparar.
* Enemigo Estándar:
  + Walk: Anda como un robot humanoide, a una velocidad más lenta que la de un humano común. <https://www.youtube.com/watch?v=c-bgLsvw848>
  + Attack: Realiza un golpe con sus garras alzando el brazo derecho y bajandolo en un movimiento en diagonal, como un zarpazo. <https://youtu.be/2w4Jzf2lrR4?t=2m24s>
  + Idle: Se mantiene estático con las piernas ligeramente flexionadas, balanceando ligeramente los hombros.
  + Grab (Pendiente de Game Design): Se abalanza sobre otro personaje y le agarra por la cabeza y la sacude.
* Enemigo a Distancia:
  + Walk: Anda como una araña o un cangrejo, moviendo todas sus patas a la vez. <https://youtu.be/tDkcHhUuENQ?t=41s>
  + Attack: Desplaza su parte superior del cuerpo ligeramente para cargar el disparo. Una vez cargado, inclina su cuerpo rápidamente hacia delante soltando el disparo. <https://youtu.be/4Cxevs-gkh0?t=17m19s>
  + Run: Walk pero más rápido, inclina su cabeza hacia atrás por la velocidad.
  + Idle: Gira ligeramente su cabeza de un lado a otro y mueve ligeramente alguna pierna.
* Enemigo Perro:
  + Walk: Se mueve como un perro, siendo su movimiento de espalda algo limitado al ser un robot. <https://www.youtube.com/watch?v=xygRJxMuJhg>
  + Run: Una versión más ágil y acelerada del walk. <https://youtu.be/QB0tSva4WTU?t=15s>
  + Jump: Se apoya sobre sus patas traseras y se contrae para coger impulso. Tras impulsarse, estira todo su cuerpo y aterriza sobre sus patas delanteras. <https://www.youtube.com/watch?v=ebMzy8Y1pFU>
  + Attack: Durante el jump, se apoya sobre su enemigo y le muerde en la cabeza / cuello.
* Boss:

## 

## **Objetivos (Fechas de Entregas)**

### 