

Zombie Saviour

Índice

1. Introducción

- 1.1. Concepto del juego
- 1.2. Características principales
- 1.3. Género
- 1.4. Propósito y público objetivo
- 1.5. Jugabilidad
- 1.6. Estilo Visual
- 1.7. Alcance

2. Mecánicas de juego

- 2.1. Jugabilidad
- 2.2. Flujo de juego
- 2.3. Personajes
 - 2.3.1. Archie
 - 2.3.2. Zombie
 - 2.3.3. Dr. Cuaticus
- 2.4. Movimientos y Física
 - 2.4.1. Interacción entre elementos
 - 2.4.2. Controles

3. Interfaz

- 3.1. Diagrama de Flujo
- 3.2. Menú principal
- 3.3. Créditos
- 3.4. Opciones de Juego
- 3.5. Tienda
- 3.6. Pausa
- 3.7. Fin de nivel 1
- 3.8. Cementerio de Tierniville
- 3.9. Pueblo de Tierniville
- 3.10. Diario1
- 3.11. Diario2
- 3.12. Diario3
- 3.13. Diario4
- 3.14. Diario5
- 3.15. Fin del Juego
- 3.16. Juego Completado
- 3.17.

4. Arte

- 4.1. Arte 3D
- 4.2. Audio

5. Introducción

Este documento de diseño tiene el objetivo de detallar el juego Zombie Saviour, creado para PC tanto para Windows como para MAC en 3D. El juego fue creado con el objetivo de plasmar los conceptos aprendidos en el diplomado de desarrollo de videojuegos en unity de tal forma que se obtenga un videojuego completo, con una historia y flujo de juego agradables para cualquier jugador.

5.1. Concepto del juego:

Juego de RPG de zombies en 3D que consiste en convertir zombies en personas, recoger monedas y cumplir misiones hasta completar la historia y vencer al jefe final.

5.2. Características principales

Es un juego en 3d que involucra recorrer un pueblo, disparándoles a los zombies una cura para transformarlos en personas. Cuando un zombie es curado, arroja una moneda que se puede usar para comprar elementos en la tienda. Se debe cumplir misiones, interactuando con elementos del mapa para descubrir la historia del juego.

Si el jugador es atacado por un zombie, su vida disminuya en 1, cuando llega a 0 tiene un contador de tiempo para encontrar la cura, de lo contrario se convierte en un zombie y pierde el juego.

Se pueden usar elementos comprados en la tienda para incrementar el contador al buscar la cura, para aumentar la barra de vida o comprar un arma adicional de disparos.

5.3. Género: RPG aventura.

5.4. Propósito y público objetivo:

El objetivo de Zombie Saviour es entretener al jugador cumpliendo misiones del juego para completar la historia del pueblo de Tierniville y la epidemia zombie.

Permitiéndole al jugador tener una experiencia entretenida en donde puede interactuar con elementos del mapa a forma de aventura mientras completa misiones e incorpora dinámicas de disparo. Zombie Saviour dirigido a jugadores sin límite de edad.

5.5. Jugabilidad

- **Descubrir la historia del juego:** El videojuego está creado para ir recogiendo pistas e interactuando con el escenario mientras se descubre la historia detrás del personaje y el pueblo.
- **Completar misiones:** Esto permite al jugador partir por cualquier objetivo en un escenario abierto, dándole la libertad de explorar e ir completando las misiones según su preferencia.
- **Controlar al personaje principal:** El personaje principal incorpora varias mecánicas de juego que permiten recorrer el mapa, equipar diferentes armas e interactuar con el escenario.
- **Usar Tienda y Items:** El juego permite el uso de diferentes items para facilitar la completitud del juego que al mismo tiempo se pueden comprar en diferentes puntos del mapa(tiendas).

5.6. Estilo Visual

El estilo visual de este juego es Zombie Toon, es decir trata de evocar un sentido tétrico pero animado y caricaturesco al mismo tiempo. Esta consistencia se puede ver en los elementos del mapa como Cementerios, Tumbas, Zombies, Menús de juego, uso de colores y elementos gráficos.

5.7. Alcance

El alcance del juego se basa en 2 niveles principales. El primero que es un mapa abierto en donde el jugador tiene que completar las misiones detalladas para completar el nivel y el segundo nivel que consiste en la pelea con un jefe final.

6. Mecánicas de juego

6.1. Jugabilidad

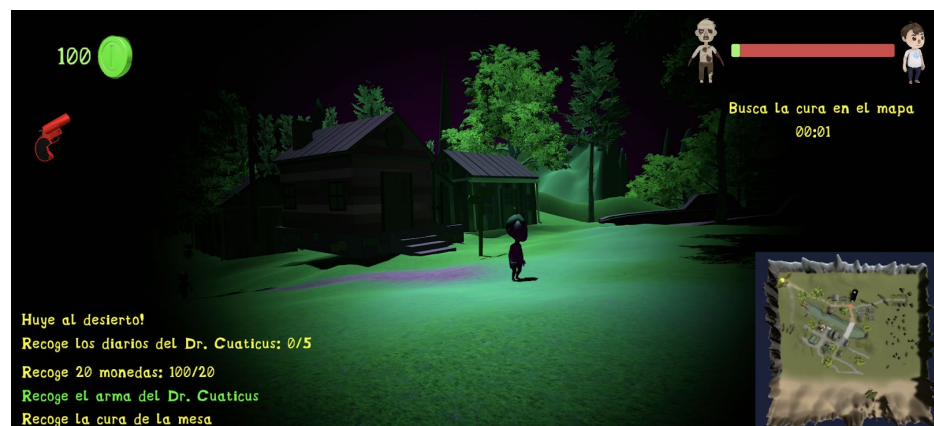
- 6.1.1. **Introducción al juego:** El pueblo de Tierniville se ha convertido en zombie y el descubridor de la cura ha desaparecido dejando la cura para que Archie, el jugador salve a todo el pueblo. El jugador tiene que cumplir las misiones que le muestran en pantalla, de las cuales tiene que recoger diarios los diarios del Dr.Cuaticus para descubrir la historia de los personajes y el pueblo, recoger un número de monedas específicas, encontrar armas y curar al jefe final que resulta ser el Dr.Cuaticus en versión zombie.

6.1.2. Jugando: El jugador tiene que completar las misiones iniciales para encontrar el arma, una vez que encuentra el arma mediante indicaciones que le dan los elementos del mapa, empezarán a aparecer zombies y tratarán de atacar. Al disparar lanzará la cura, el zombie desaparecerá, aparecerá una persona que huirá al final del mapa y arrojará una moneda que servirá para comprar en la tienda.



1. **Recoger la cura de la mesa:** Esta es la primera misión. Al entrar a la casa y recoger la cura de la mesa aparecerá un panel mostrándole el objetivo del juego, que es salvar al pueblo de Tierniville.
2. **Recoger el arma del Dr. Cuaticus:** Para ello el jugador debe interactuar con elementos del mapa como señales y diarios para encontrar la ubicación del arma y poder disparar la cura.
3. **Recoger monedas:** Cada vez que un zombie es curado, arroja una moneda.
4. **Recogiendo los diarios:** En el mapa aparecerán libros azules que al recogerlos desplegarán un libro con diferente contenido:
 - **Diario 1:** Instrucciones del juego
 - **Diario 2:** Perfil del Dr. Cuaticus
 - **Diario 3:** Perfil del Zombie
 - **Diario 4:** Información sobre el Pueblo de Tierniville
 - **Diario 5:** Carta despedida del Dr. Cuaticus

- 6.1.3. Buscando la cura:** Cuando la barra de vida del jugador esté en 0. Aparecerá un efecto de posprocesamiento en el juego, un contador en pantalla y la posición en el minimapa para que el jugador encuentre la cura. Si recoge la cura antes de que el tiempo se agote, su vida se incrementará al máximo y el efecto de posprocesamiento y el contador desaparecerán, de lo contrario si no alcanza a recoger la cura antes de que el contador se agote, perderá el juego al transformarse en zombie y aparecerá una pantalla de juego terminado.



5. **Tienda:** Los elementos de tienda aparecerán en el mapa con una forma de caldero en medio del bosque, cuando el jugador se acerque aparecerá la interfaz para comprar elementos de la tienda.



Los elementos que se pueden comprar son los siguientes:

- **Poción verde:** Incrementa al tope la barra de vida del jugador, se puede usar siempre y cuando el jugador esté herido y el contador de tiempo para recoger la cura no esté activado, el costo es 5 monedas.
- **Poción amarilla:** Incrementa en 35 segundos el contador cuando el jugador está buscando la cura, el costo es 5 monedas.
- **Escopeta:** Realizar 3 disparos simultáneos, el costo es 15 monedas.
- Se debe recoger los 5 diarios para cumplir la misión.

6.1.4. Fin de partida: Cuando el jugador haya terminado todas las misiones, le aparecerá un mensaje final para huir al desierto, en ese momento aparecerá un punto en el minimapa para localizar el desierto, cuando el jugador llega al final del mapa(desierto), aparecerá una pantalla de fin de la partida.

6.1.5. Segundo Nivel: El segundo nivel consiste en esquivar los ataques del zombie jefe y sus minions que aparecen por cada 2 golpes que se le da al jefe. Cuando al personaje principal se le termina la vida, aparecen 2 opciones de cura en el mapa con un contador. Si el jugador no consigue recoger la cura antes de que el contador se termine, se acaba la partida.

6.2. Flujo de juego

Cuando el juego empieza, el jugador podrá ver el menú principal, desde el cual podrá configurar el volumen de la música del juego y los efectos de sonido.

Podrá ver la pantalla de créditos, la tienda y el botón para jugar o salir del juego.

Cuando el juego comienza el jugador ve las misiones en la esquina inferior izquierda. Al recoger la cura dentro de la casa, se completará la primera misión y se mostrará un panel indicando el objetivo del nivel que es curar a los zombies del pueblo.

Después el personaje recorrerá el nivel hasta encontrar pistas, como señales en el escenario, para identificar que el arma se encuentra en el cementerio. Una vez que el arma sea recogida, aparecerá un zombie en la entrada del cementerio para que el jugador empiece a usar el disparo. Al matar al zombie aparecerá una moneda y una persona curada que correrá hasta el final del mapa.

A partir de este momento el jugador tiene que recorrer el mapa para encontrar el resto de diarios del Dr. Cuaticus y así completar la siguiente misión mientras va recolectando monedas al curar a los zombies que aparezcan.

En el mapa se pueden encontrar 2 tiendas, en donde el jugador puede ir a comprar ítems una vez que tenga suficientes monedas.

Una vez cumplidas todas las misiones, aparecerá en rojo un mensaje para correr hacia el desierto y un punto en el mapa que le indica la ubicación al personaje.

Al llegar al punto indicado, aparecerá un mensaje de fin del nivel 1.

Al empezar el nivel 2 aparecerá el menú principal x

6.3. Personajes

6.3.1. Archie: Es el personaje principal del juego.



Vida: 3

Contador inicial para buscar cura: 45s primer nivel, 30s segundo nivel

Armas equipables: Pistola y Escopeta

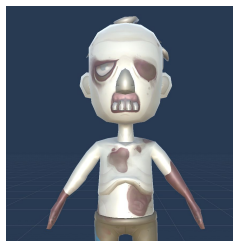
Velocidad: 5

6.3.2. Zombie: Antagonista principal del juego.

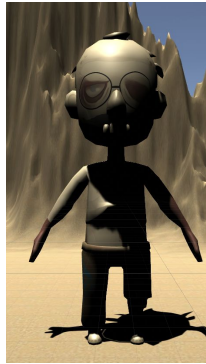
Vida: 1

Ataque: 1

Velocidad: 2



6.3.3. **Zombie Dr. Cuaticus:** Boss final del nivel 2



Vida: 20

Ataque: 2

Velocidad: 2

6.4. **Movimientos y Física**

6.4.1. Interacción entre elementos

Zombie Saviour se desarrolla sobre un terrain y tanto los zombies como el personaje pueden desplazarse por el. El escenario representa un pueblo y tiene elementos del mapa que no pueden ser atravesados por el personaje principal. El personaje recibe daño cuando colisiona con los zombies y el jefe zombie. Para matar a los zombies, instancia balas que al colisionar con el objeto zombie, hace que este se destruya.

Se usan otras colisiones para interactuar con elementos del mapa, como recoger diarios y monedas y leer las señales a modo de paneles para obtener más información.

Colisiones:

- Personaje - Zombie
- Personaje - Jefe Zombie
- Personaje - Objetos (Monedas, Diarios, Armas, Cura, Señales)

6.4.2. **Controles**

Movimientos: Teclas WASD

Saludo: V

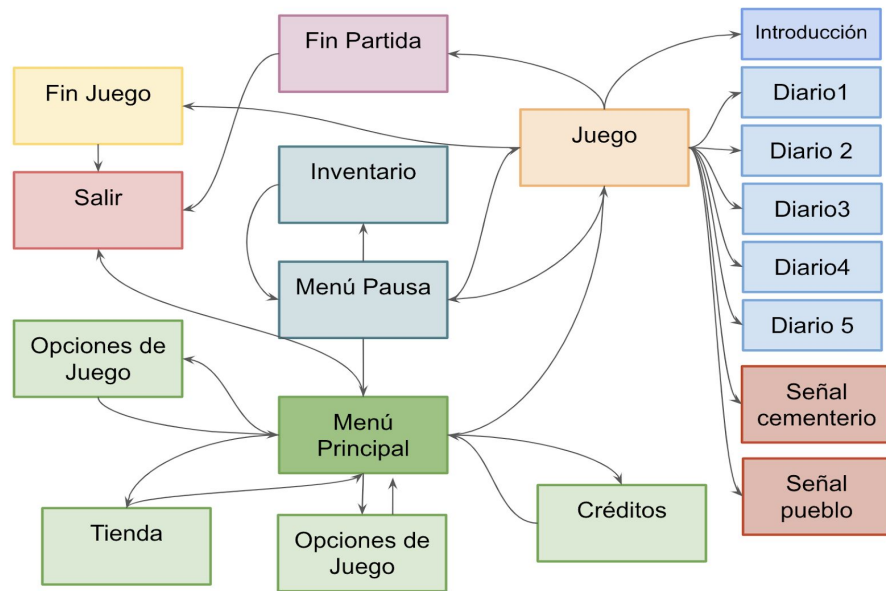
Pausa: P

Disparo: Click

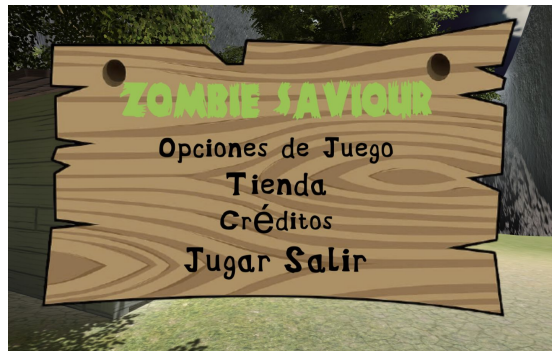
Rotación de Cámara: Mouse

7. **Interfaz**

7.1. Diagrama de Flujo



7.2. Menú principal



7.3. Créditos



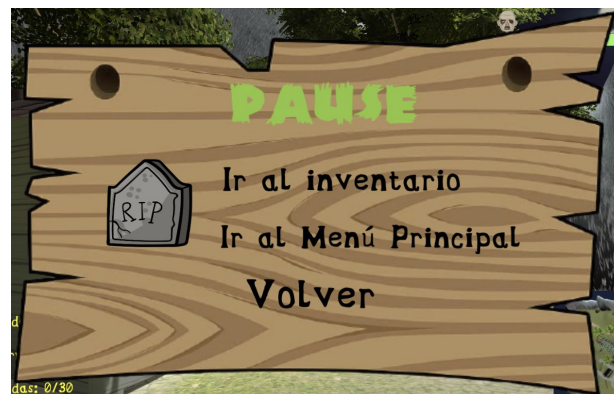
7.4. Opciones de Juego



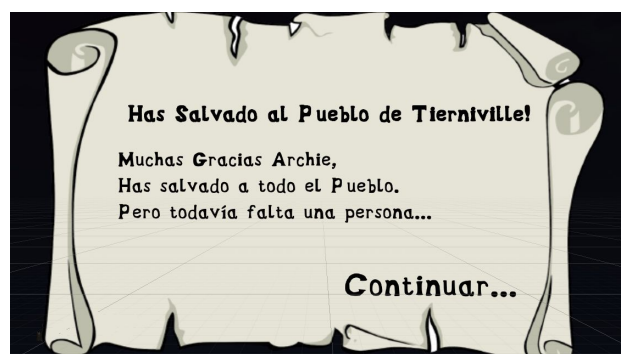
7.5. Tienda



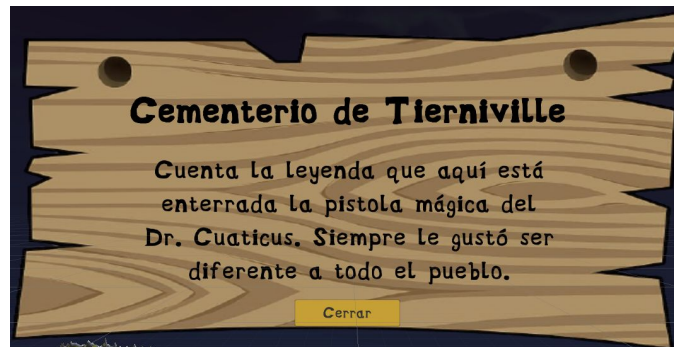
7.6. Pausa



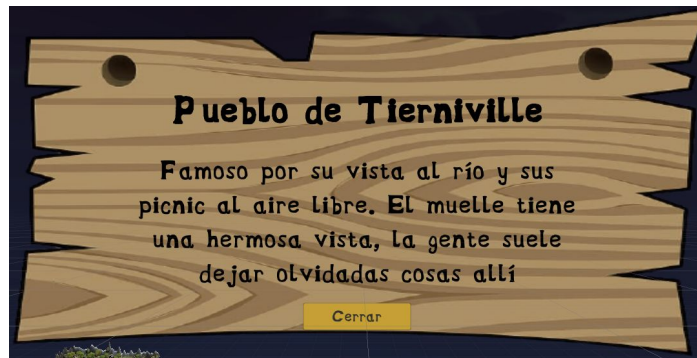
7.7. Fin de nivel 1



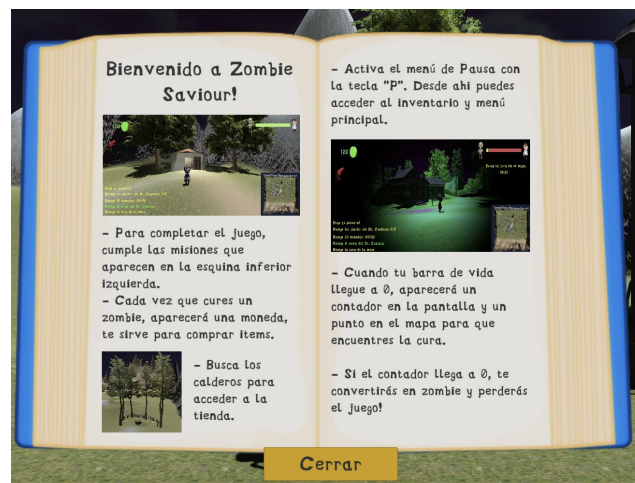
7.8. Cementerio de Tierniville



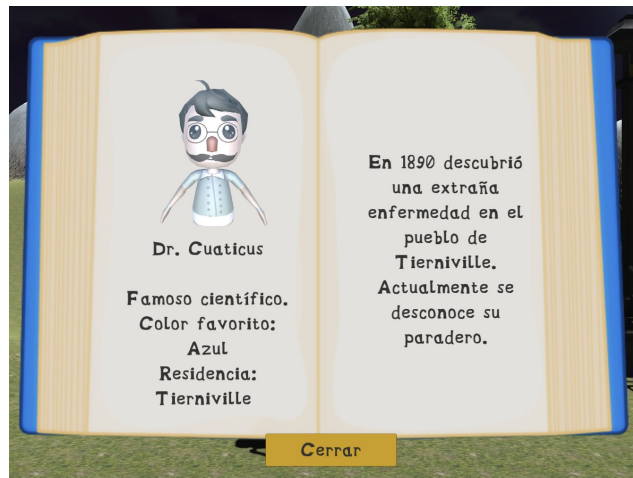
7.9. Pueblo de Tierniville



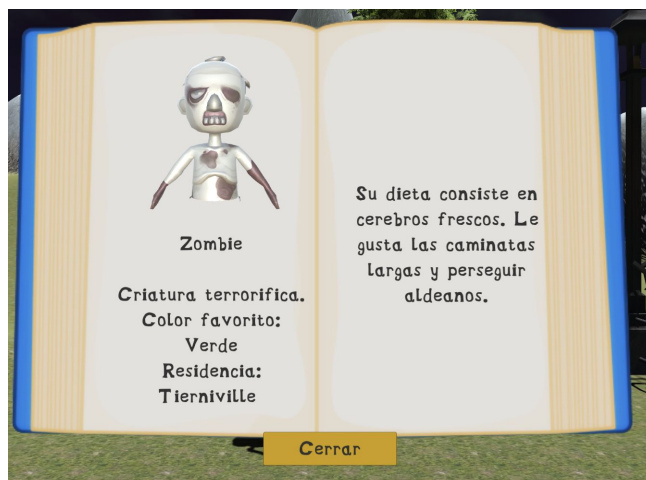
7.10. Diario1



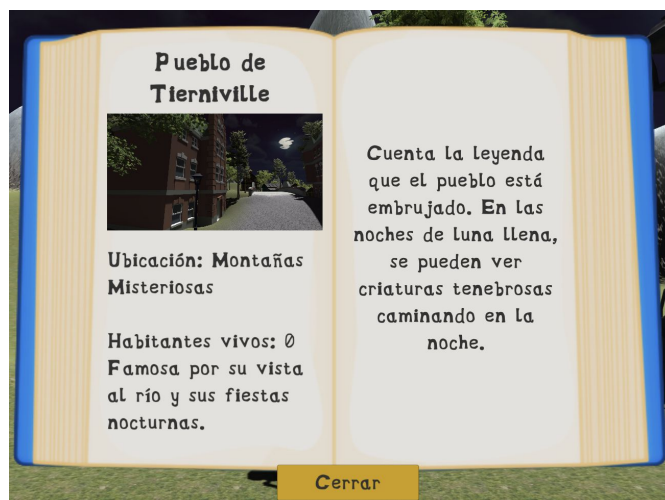
7.11. Diario2



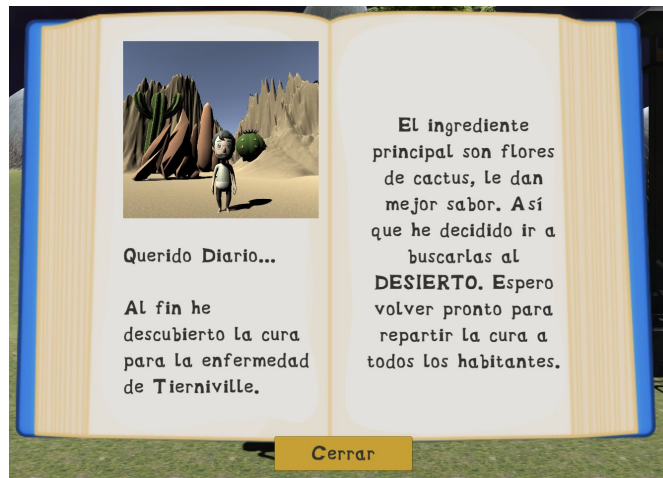
7.12. Diario3



7.13. Diario4



7.14. Diario5



7.15. Fin del Juego



8. Arte

8.1. Arte 3D

Todos los personajes y elementos 3D son obtenidos de assets externos:

- **Personaje principal:** Supercyan.
- **Zombie:** Supercyan.
- **Casas pueblo:** Lowpoly
- **Casas pueblo:** Lowpoly
- **Plano principal:** Terrain
- Puerta, Sillas, Mesas, Cama
- Pistola, Escopeta
- Medicina, Pastillas
- **Moneda:** Asset propio
- Libros
- **Cementerio:** Free cartoon Halloween Pack

8.2. Audio

Todos los audios se encuentran en formato .wav y en Streaming.

- **Música Principal:** Tétrica animada
- **Música Nivel 2:** Desierto Escenario de pelea
- **Victoria:** Aparece cuando finaliza el nivel 1 y nivel 2

Efectos:

- Recoger Moneda
- Recoger Arma
- Recoger Diarios
- Recoger Medicina
- Moneda cae al suelo
- Personaje es herido
- Disparo
- Zombie Ataca
- Pasos de Zombie
- Zombie Muere
- Jefe zombie ataca
- Jefe zombie es herido
- Jefe zombie muere
- Compra de ítem
- Compra de Arma
- Usar poción
- Equipar Arma
- Error arma ya equipada