
**CARNIVAL
SHOOTER**



GDD GRUPO 5

ÍNDICE

Índice	2
Tema y concepto	3
Nombre:	3
Ambientación:	3
Estética:	4
Mecàniques principals	5
Como se juega:	5
Reglas:	5
Tipos de objetivos:	5
Diseño de enemigos:	6
Objetivos normales:	6
Secuaz:	6
Bandido:	7
Fortachón:	7
Objetivos Negativos:	8
Niño:	8
Damisela:	8
Objetivos Especiales:	9
Pato Banquero:	9
Armero:	9
Balance:	10
Patos de penalización	10
Dificultad progresiva	10
Patos de bonificación de tiempo	10
Combo de disparos	10
Multiplicadores de tiempo	10
Patos difíciles	10
Armas:	11
Recarga:	11
Objetivos:	11
Controles	12
Progression	12
Interfície d'usuari (UI)	13
Integración de VR	14
Controles alternativos	15
Recursos	15

TEMA Y CONCEPTO

NOMBRE:

Carnival Shooter

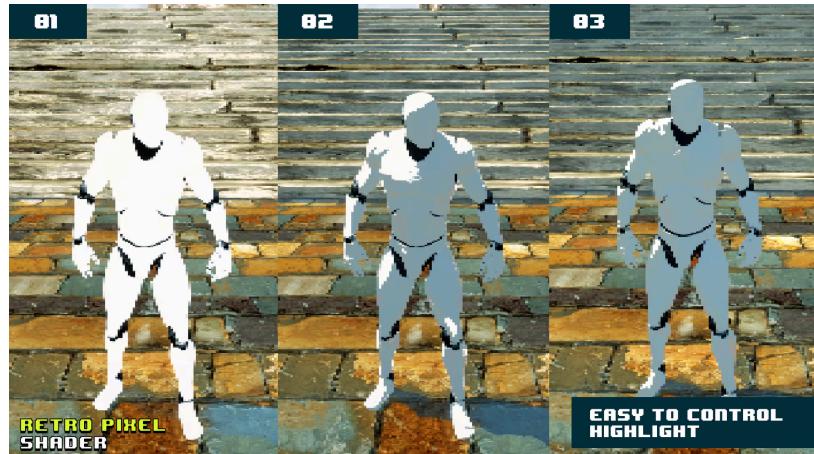
AMBIENTACIÓN:

La ambientación estará basada en la típica carpa de una feria sobre disparar a trozos de cartón con dibujos de patos, dentro de la carpa habrá una maqueta del viejo oeste donde los objetivos serán patos.



ESTÈTICA:

Juego 3D con estética Low Poly pero con un shader que le da un aire retro como de play 1 muy flojo eso en el estilo de fuera de la carpa después dentro en el estilo del viejo oeste se verá como un antiguo pueblo vaquero algo más colorido.



MECÀNIQUES PRINCIPALS

COMO SE JUEGA:

Disparar a los objetivos que aparecen por pantalla, pero con cuidado de no disparar a los objetivos negativos.

REGLAS:

Si disparas a objetivos y consigues una buena racha, ganas tiempo y puntuación.

Si disparas a objetivos negativos, o no consigues disparar a un objetivo a tiempo antes de que se vaya pierdes tiempo.

TIPOS DE OBJETIVOS:

- Objetivos normales:

Objetivos que al disparar simplemente te darán algo de puntuación y tiempo

- Pequeños: Muchos puntos, difíciles de dar.
- Normales: No muchos puntos
- Grandes: Varios disparos para ser derribados, bastantes puntos

- Objetivos negativos:

Objetivos que al disparar te penalizan quitando tiempo

- Negativos pequeños: Restan bastante tiempo
- Negativos normales: Restan muy poco tiempo

- Objetivos especiales:

Objetivos difíciles de dar, pero que bonifican al jugador dándole, tanto beneficios como tiempo extra

DISEÑO DE ENEMIGOS:

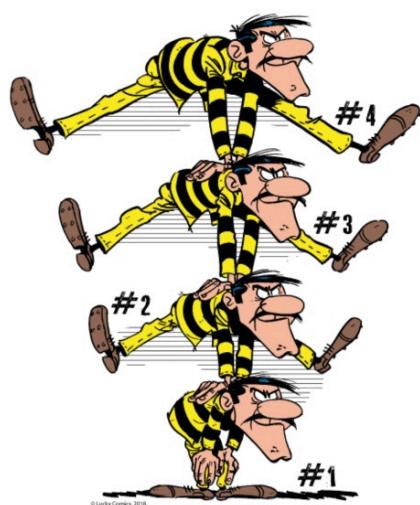
Tanto los enemigos como las estructuras, tendrán el siguiente diseño:
Se verán como imágenes pegadas en recortes de cartón además de que los enemigos siempre serán patos (con diferentes apariencias).



OBJETIVOS NORMALES:

SECUAZ:

Un elemento rastbrero y despreciable de tipo pequeño, su apariencia será de un pato con vestimentas de ladrón.



BANDIDO:

Criminales en toda regla de tipo Normales, su apariencia será de un pato vestido de vaquero pero con la boca tapada por un pañuelo y los ojos vendados.

**FORTACHÓN:**

Grandullones con poco cerebro pero con ganas de pelea de tipo grande, su apariencia será de un pato bastante grande y gordo, con un traje de tirantes y los ojos vendados.



OBJETIVOS NEGATIVOS:

NIÑO:

Molesto y se cuelan por todos lados del tipo pequeño no les dispare por accidente!! Su apariencia es de un pato pequeño y joven, vestido como un crío de la época.



DAMISELA:

Bella damisela usada como distracción por los malhechores (de tipo normal), su apariencia será de un pato con la estereotipada vestimenta de damisela en el viejo oeste:



OBJETIVOS ESPECIALES:

PATO BANQUERO:

Banquero con un reloj (de tipo especial) al derribarlo aumentará el tiempo restante de la partida dependiendo de la dificultad del juego, de 3 a 8 segundos extras al jugador.

Tiene la apariencia de un pato con la vestimenta de banquero de la época.



ARMERO:

Amigo del alma que al derribarlo nos recargara el arma instantáneamente sin necesidad de llevar el arma abajo para recargar (de tipo especial), tiene la apariencia de un vaquero que porta cajas de munición.



BALANCE:

PATOS DE PENALIZACIÓN

Cada pato negativo puede restar entre 5 y 10 segundos del cronómetro, dependiendo de la dificultad.

DIFICULTAD PROGRESIVA

A medida que el jugador avanza en el juego, aumentará el número de patos negativos o la cantidad de tiempo a la que aparecen, haciendo que evitar estos patos sea cada vez más importante.

PATOS DE BONIFICACIÓN DE TIEMPO

Al ser derribados algunos patos especiales, se agrega tiempo al cronómetro, entre 3 y 8 segundos dependiendo del nivel de dificultad. Estos patos se moverán más rápido de lo normal para hacerlo todo más difícil.

COMBO DE DISPAROS

Si el jugador derriba una secuencia de patos sin fallar (por ejemplo, 5 seguidos), obtendrá un pequeño aumento de tiempo, como +3 segundos de bonificación por combo perfecto.

MULTIPLICADORES DE TIEMPO

Después de un número de disparos exitosos, el jugador activará un “modo acelerado” o “frenesi” que incrementa el tiempo cada vez que derriba un pato durante un breve período, como 1 segundo adicional por pato abatido durante 10 segundos.

PATOS DIFÍCILES

Los patos que requieran 2 o 3 disparos darán una bonificación mayor de tiempo, como 5 - 10 segundos adicionales.

ARMAS:

PISTOLA/REVÓLVER:

Dispara medianamente rápido, y tiene bastante precisión. Tiene 6 balas y ocupa una mano.



ESCOPETA:

Tiene bastante dispersión, pero dispara muy lento. Tiene 4 balas y ocupa las dos manos.



FUSIL:

Tiene mucha precisión, pero mucho retroceso y disparo lento. Tiene 10 balas y ocupa las dos manos.



RECARGA:

Siempre que el arma se quede sin balas el jugador tendrá que bajar el arma sonará un sonido de recarga y entonces podrá seguir disparando una vez la suba.

OBJETIVOS:

Disparar a los diferentes objetivos que nos aparecen en el escenario.
Conseguir la mayor puntuación posible antes de que termine el tiempo.

CONTROLES



PROGRESSION

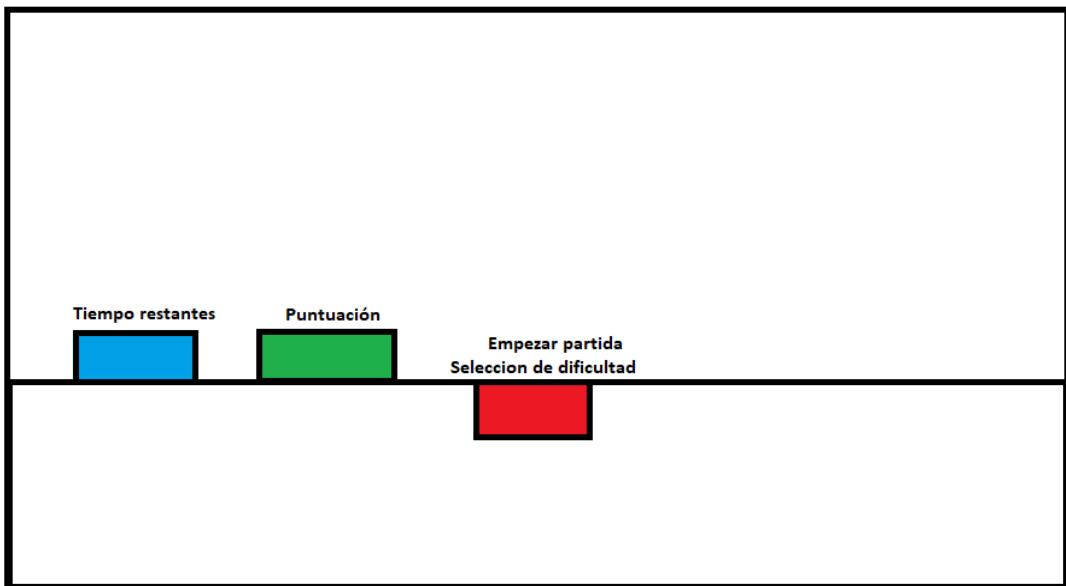
El juego progresará a medida que el jugador aguante más tiempo en la partida. Cuanto más tiempo aguante, el juego hará aparecer más objetivos a los que disparar y a la vez también, hará aparecer muchos más objetivos negativos volviéndose todo más complicado.

Ejemplo

- Durante los **2 primeros** minutos el juego es “fácil”. A partir de los **2 minutos** empezarán a aparecer unos pocos de objetivos negativos (hasta ahora no salían), y la velocidad de los objetivos aumentará.
 - A partir de los **5 minutos** aparecerán más objetivos negativos y aumenta la velocidad de los objetivos normales y empiezan a aparecer patos difíciles.
 - A los **8 minutos** aparecerá una secuencia especial de patos (no podrán aparecer objetivos negativos en esta secuencia) que irán muy rápido y saldrán muy seguidos que durara medio minuto, después vuelven a salir los patos y objetivos negativos igual que antes.
 - A los **10 minutos** aumenta la velocidad de todos los patos (aunque serán más lentos que la secuencia del minuto 8) y saldrán patos más difíciles.
 - A los **15 minutos** aumenta la velocidad de los patos al máximo y empiezan a salir más objetivos negativos y salen menos patos especiales.
-

INTERFÍCIE D'USUARI (UI)

La UI será toda íntegra en el escenario. Tendremos un sitio en el escenario donde poder ver nuestra puntuación en el juego y otro sitio donde poder ver el tiempo restante que le queda a la partida.



INTEGRACIÓN DE VR

La partida empezará con el jugador en el puesto árcade de tiro, desde aquí podrá elegir la dificultad dando más o menos dinero al encargado del puesto (Si le damos más el encargado nos hará la partida más fácil).

Una vez seleccionada la dificultad, nos aparecerán las armas, podremos elegir una de las 3 que tenemos, es decir, pistola, escopeta o rifle.

Una vez elegida el arma comenzará la partida y el jugador deberá de disparar a los patos para poder conseguir la mayor puntuación posible.

Cuando el tiempo termine, aparecerá la tabla de puntuación de todos los jugadores y dejará guardar la suya. Una vez vea el score y guarde la puntuación en caso de que quiera, el jugador podrá repetir el proceso para empezar la partida, seleccionar dificultad, etc.

ELEGIR DIFICULTAD

Antes de empezar deberás elegir qué dificultad inicial deseas (todas las partidas se complicaran cuanto más tiempo aguantes pero esto es para las personas que quieran comenzar directamente por lo difícil).

Para elegir la dificultad deberás darle una de 3 monedas al tendero dependiendo de cuanto menos le des de moneda más difícil será.

MONEDA DE 1 EURO

Modo Normal, experiencia progresiva y equilibrada

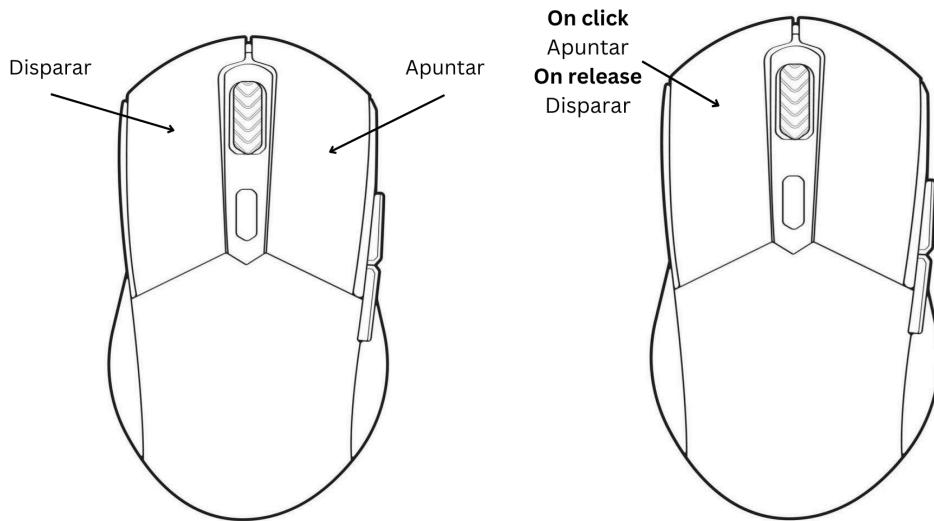
MONEDA DE 50 CÉNTIMOS

Modo Difícil, más cantidad de objetivos a la vez de más velocidad.

MONEDA DE 10 CÉNTIMOS

Modo Pesadilla, más cantidad de objetivos negativos, velocidad estrepitosa.

CONTROLES ALTERNATIVOS



RECURSOS

▶ Julius Fucik - Circus Theme/Entry of The Gladiators (8-Bit Remix)

https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/historic/polygon-western-frontier-low-poly-3d-art-by-synty-130564?srsltid=AfmBOopVLR7BfooWdU_pHP-2Ka3BvtCIWMZombXPDXd9_yCXqS--iwb
