**Activos necesarios**

2D 3D Sonido Código Animación **Calendario**

<Objeto # 1> <Objeto # 2> <Objeto # 3> <Objeto # 4> **Resultados**

Investigación. Resultados. Conclusiones. **Glosario. Referencias.**

VISIÓN GENERAL

➢ **Tema / Escenario / Género**

o Tema: Juego de aventura. o Escenario: Ciudad en caos o Género: Top Down 3D Shooting.

➢ **Resumen de la mecánica principal del juego**

* Equipo con 4 personajes.
* Empiezas solo y vas encontrando a los NPC.
* Es posible cambiar al líder del equipo (con la limitación de 1 segundo de retraso al sufrir un golpe).
* Habrán zombies que perseguirán al líder del equipo.
* Si matan al líder del equipo pierdes.
* Rounds con cada vez más zombies y cuya velocidad va aumentando.
* Para ganar, es necesario recolectar todos los antídotos.
* Botiquines los cuales al recolectarlos recupera un porcentaje de la vida.
* NPCs (quien sabe si habrá texto, probablemente no).
* 2 armas (Escopeta, pistola y si hay tiempo, una metralleta).
* Antídotos para encontrar la cura del virus.
* Buffs para mejorar el gameplay (Disparo más rápido, Velocidad de movimiento, invencibilidad de 5-10 segundos, disparas más fuerte, quien sabe)

➢ **Plataforma dirigida.**

Consola XBOX ONE

➢ **Modelo de monetización.**

o Micro transacciones, para buffs temporales

➢ **Alcance del proyecto.**

<Escala de tiempo del juego>

▪ Costo: El costo por hora de cada miembro del equipo equivale a $200 pesos (mexicanos) al día. Cada miembro trabaja 5 horas diario durante un periodo de 10 días.

▪ Tiempo de realización del proyecto: 10 días.

<Tamaño del equipo>

▪ <Equipo Central>

▪ <José Alberto Trejo Serrano>

o ¿Rol dentro del equipo?: Programador. o Costo: $200 mx. diarios.

▪ <María Fernanda Barraza >

o ¿Rol dentro del equipo?: Programador. o Costo: $200 mx. diarios.

▪ <Ana Lucia Blanco>

o ¿Rol dentro del equipo?: Diseñado de niveles. o Costo: $200 mx. diarios.

▪ <Cesar Roberto Gómez>

o ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de elementos. o Costo: $200 mx. diarios.

▪ <Luz Arce Contreras>

o ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de elementos. o Costo: $200 mx. diarios.

▪ <Ana Lourdes Cota>

o ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de personajes. o Costo: $200 mx. diarios.

▪ <Javier Eliud Lizarraga>

o ¿Rol dentro del equipo?: Diseño de entorno. o Costo: $200 mx. diarios.

▪ <Gabriel Armando Pereda>

o ¿Rol dentro del equipo?: Musicalización. o Costo: $200 mx. diarios.

▪ < Licencias / *Hardware* / Otros costos>

o No se invertirá capital en licencias. o No se invertirá capital en hardware.

▪ < Costo total desglosado>

o Cada hora por miembro es equivalente a $200 mx.

o Cada miembro de trabajo trabaja 10 horas: $2000 mx

o El día de trabajo equivale a: $12,800 mx.

o La duración del proyecto equivale a: $230,400 mx.

➢ **Influencias (Breve)**

o Videojuego Boxhead: Nos inspiramos en las mecánicas de este juego, ya que trata de vencer hordas de zombies y puedes encontrar armas tiradas para ayudarte en tu supervivencia.

➢ **Discurso de venta**

o Un juego plataforma 3D donde el objetivo principal es atravesar una ciudad en busca de una cura, esquivando y derrotando zombies. Se trata de jugar estratégicamente con los personajes del equipo que se va formando a lo largo de la partida, para terminar y lograr el objetivo, con vida.

➢ **Descripción del proyecto (Breve)**

o Durante una pandemia zombie que se apodera de Lazy Town, un biólogo con la esperanza de encontrar sobrevivientes buscará preparar una cura a través de la ciudad, creando así un antídoto que salvará a la humanidad.

➢ **Descripción del proyecto (Detallada)**

o El juego pertenece al género de aventuras, en este, el jugador será capaz de controlar al personaje principal, el cual inicia desde su hogar. El objetivo del personaje principal es alcanzar el final, a través de un campo lleno de trampas (visibles / invisibles), agujeros en el suelo, lava y enemigos presentes en el nivel, los cuales te restan vida al tener contacto con cada objeto mencionado con anterioridad. En la mitad del nivel el jugador tendrá la oportunidad de alcanzar un *check point* en forma de una pequeña bandera, esto con el fin de al morir no iniciar desde el punto de partida sino, del lugar donde fue capturada la

banderita, antes de finalizar cada escenario un corazón aparecerá, si es alcanzado, se otorgará una vida de bonificación, es decir, una oportunidad más de juego. Al final del nivel una bandera diferente al check point servirá como portal para continuar la aventura en un siguiente nivel.

Cada tres niveles un *boss o jefe final* dará la cara, la única forma de vencerlo es a través de un diamante que se encuentra al otro lado del boss. La trampa aquí, es el movimiento del diamante el cual es controlado por el enemigo final.

¿QUÉ DISTINGUE ESTE PROYECTO?

o Dificultad. o Mecánica. o Animación. o Arte

➢ **Mecánica principal del juego.**

o Al inicio del juego, aparece un tutorial, el cual informará al jugador los

controles con el cual controla al personaje principal. o Desplazamiento a los lados para trasladarse por el mundo. o Saltar para esquivar obstáculos. o Recuperación de vida al alcanzar corazones que se encuentra dentro

de la pantalla. o Los enemigos causan la muerte al tocarlos. o Las trampas te quitan vida o asesinan. o Los ríos de lava acaban con tu vida. o Al tocar la banderita (check point) se guarda los avances del juego. o Durante el último nivel de juego, un jefe final únicamente será vencido

al tocar un diamante que se encuentra tras el boss.

¿HISTORIA Y JUGABILIDAD?

➢ **Historia (Breve)**

<Resumen>   
Durante una pandemia zombie que se apodera de Lazy Town, un biólogo con la esperanza de encontrar sobrevivientes buscará preparar una cura a través de la ciudad, creando así un antídoto que salvará a la humanidad.

➢ **Historia (Detallada)**

o <Detalles Necesarios>

Eario es un joven leñador, proveniente del bosque mágico de Ecualia. Un día, la oscuridad desato toda su ira sobre el bosque, secuestrando a la hechicera del bosque, LaFer. Eario se percata del problema, decidido se lanza a una aventura para salvar al bosque y descubrir, ¿Quién es el ente maligno que se encuentra tras todo esto y como detenerlo?

Eario al salir de su pequeña casa, se percata que todo cambio, los habitantes del bosque son malos, el agua es lava, del suelo salen picos similares a las estalagmitas. Para Eario será una tarea difícil, pero puede seguir adelante, ya que con su destreza será posible esquivar todos los problemas.

Al concluir, nuestro personaje llegará a una zona oscura dentro del bosque, lleno de trampas, donde un enemigo en jefe lo estará esperando para tener una batalla, de la cual dependerá el destino del bosque de Ecualia.

o <Resumen sin detalle>

Eario, se aventura dentro del bosque, con el fin de rescatar a LaFer de la oscuridad que afecta a Ecualia.

➢ **Storyboard de niveles.** Borradores de los niveles.

<Tutorial>

<Nivel 1>

➢ **Jugabilidad (Breve)**

o <Resumen>

El personaje iniciará su aventura en medio de una ciudad consumida por el caos, únicamente acompañado de una pequeña pistola, deberá de recorrer la ciudad para encontrar nuevas armas que logran hacer más daño, formar un equipo con los npc que se encuentran en la ciudad, matar a las hordas de zombies, encontrar las diferentes partes de la inyección para salvar la ciudad y ganar el juego.

➢ **Jugabilidad (Detallada)**

o Desplazamiento hacia izquierda y derecha.

o Desde el inicio como en el transcurso del juego, letreros informativos

aparecerán para ayudar al jugador.

o Existirá un doble salto para ayudar a alcanzar objetos o seguir avanzando

en el nivel.

o Recupera vida al recolectar corazones escondidos.

o Enemigos en forma de sombra intentarán matarte.

o Picos en el suelo también afectan la barra de salud.

o Los ríos de lava al contacto con Eario causara su muerte.

o Cada check point guardará avance de juego.

o Tendrás que esquivar al jefe final para lograr culminar el juego.

ACTIVOS NECESARIOS

➢ **3D**

*Modelos 3D*

* Un zombie repetido hasta el infinito
* 4 personajes controlables
* 2 armas, máximo 3
* Antídotos
* Botiquínes
* Orbes de colores para los buffs
* Entorno: Edificios, cajas, barriles, hidrante, barreras de cemento, botes de basura, carros (1 civil, 1 de policía)

➢ **Sonido**

<Lista de sonidos (ambientales) >

Menú:

• Sonido de selección.

• Canción de fondo.

Nivel :

• Música ambiental

* Sonidos de disparo para cada arma
* Gruñidos de zombies
* Ruido al recolectar items

.

**➢ Código**

<Scripts Personaje (Controlador) >

o Player.cs

<Scripts Ambientales >

o SoundManager.cs o GameManager.cs

<Scripts Enemigos >

o GroundsEnemy.cs o AirEnemy.cs

➢ **Animación**

<Animación del personaje >

Movimiento de correr. Movimiento de descanso. Movimiento de muerte.

<Animación del enemigo>

Movimiento de correr. Movimiento de descanso. Movimiento de muerte.

OBJETOS

**<Objeto 1: Diseño de elementos & personaje>**

Diseño de personajes

Diseño de zombie

Diseño Elementos ambientales.

**<Objeto 2: Escenario>**   
 Diseño de niveles.

**<Objeto3: Programacion >**

o

**<Objeto 4: Incorporación de funciones >**

o Programación del funcionamiento. o Programación de animaciones. o Programación de UI. o Programación de sonido y música.

GLOSARIO

➢ **Check point.** Es un punto de guardado en el progreso del mismo, la traducción literal al español latino es de Punto de revisión.

➢ **Hardware.** Es la parte física de un ordenador o sistema informático. Está formado por los componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos, tales como circuitos de cables y luz, placas, memorias, discos duros, dispositivos periféricos y cualquier otro material en estado físico que sea necesario para hacer que el equipo funcione.

➢ **UI (Interfaz de usuario)** La interfaz de usuario o UI es el conjunto de elementos de la pantalla, la cual permite al usuario interactuar con un sitio y/o página.