



MINER EXIT CAVE

Diseñado por:

JONATAN STIVEN DIAZ jsdiaz19.jd@gmail.com
JUAN SEBASTIAN LOZANO juanseblozano@gmail.com

Para PC

GENERO

Escape the Room: Es un subgénero de la aventura en el cual se requiere que el jugador escape del aprisionamiento explotando y aprovechando los recursos que encuentre en su entorno.

Algunos objetos que se encuentran en estos juegos son puertas con candado, objetos para ser manipulados y pistas escondidas

Modificaciones:

- Se tendrá dos npc que intentarán evitar que el jugador escape
- La camara tendra oscura todas las zonas del mapa excepto donde esté parado el jugador

OBJETIVO GENERAL

El objetivo del juego es encontrar los planos del tesoro que abren la puerta para salir de la cueva en ruinas mientras se evaden las trampas y ataques que realiza el contrincante. Para poder abrir la puerta debe tener en ese momento posesión de la llave, si la pierde debe volver a recuperarla

ESTRUCTURA

El videojuego presenta las siguiente estructura:

- Historia: Es un minero llamado I que pertenece a una obra de construcción en una cueva subterránea donde es víctima de un derrumbe tiempo después de encontrarse los planos de un tesoro escondido, dejando como únicos 3 sobrevivientes a I, Rob y Bob que protagonizarán una lucha en las ruinas de la cueva para apoderarse de los planos del tesoro

- Niveles: El juego consistirá de un único nivel en una cueva en ruinas donde I tendrá que sobrevivir y escapar de los ataques de Bob y Rob. Para esto deberá recolectar la mayor cantidad de armas y escapar lo más pronto posible ya que a pasar el tiempo los ataques de Bob y Rob será cada vez más fuertes
- Controles: Los movimientos del personaje se realizarán a través de las teclas WASD, que en dado orden indicarán movimiento hacia el norte, oeste, sur y Este. Dependiendo del estado de salud del personaje, este podrá correr o no pulsando el botón Shift. Además de esto, si el personaje posee algún objeto, éste podrá realizar una acción sobre otro objeto y/o algún NPC, dependiendo del objeto que tenga en su poder, esta interacción será realizada con la tecla “G” cuando esté disponible.

PERSONAJES

I: Personaje controlado por el usuario que podrá moverse para todos los lados disponibles y agarrar objetos del laberinto que sean interactivos y sirvan como defensa en contra los npc`s

NPC

Bob: Npc cuyo comportamiento se basa en perseguir un objetivo (I), intentando acercarse a él de forma directa y atacando con el propósito de impedir su salida del laberinto. Este personaje podrá usar armas como bombas y piedras que producirá un daño considerable a su adversario

Rob: Npc cuyo comportamiento se basa en construir estructuras con el fin de impedir la escapatoria de I, estas estructuras serán destruidas si reciben cierta cantidad de golpes que será determinado por el tiempo actual de la partida

COMPORTAMIENTO

Control de daños:

El personaje puede sufrir daños de salud por varias razones:

- Lesiones causadas por ataques de rocas, pueden afectar en un 5, 10, 20 y 30% de la salud actual del personaje
- Lesiones causadas por bombas causara un daño del 30% de su salud actual

Recompensas:

El personaje tendrá tres cosas a tener en cuenta:

- Salud (0 a 100 puntos)
- Bebida (0 a 30 puntos)
- Comida (0 a 50 puntos)

REGLAS:

- Para sobrevivir, toca mantener el estado de salud por encima de 0 puntos, el alimentación baja con el tiempo y toca recoger elementos para subirla. La salud baja cuando se tiene hambre, si uno es atacado o se está enfermo.
- En el juego, se pierde en el momento en que la salud llegue a 0, ya sea por falta de alimentación o por ser atacado.
- El jugador no puede salirse de los límites del mapa.
- Solo se tiene conocimiento del entorno actualmente visitado del mapa, lo demás será territorio desconocido hasta ser recorrido

CAMARA

Será del estilo de pacman donde se observa el laberinto desde arriba, todo el mapa estará fuera de la vista del usuario excepto por donde esté pasando el personaje que controla

MUNDO

Será un laberinto con diferentes terrenos y trampas, además de una llave que abrirá la puerta para poder escapar

- Laguna: En esta sección tiene que hundir un boton para nadar
- Matorrales: En esta sección al usuario se le oscurece la vista por un momento
- Arena: En esta sección el personaje se vuelve más lento

