

hypersphere

Game Design Concept :

Estudio/Diseñadores: juan david velasquez

Plataforma : pc windows microsoft

Versión : 1.0

Contenido y Jugabilidad:

es un videojuego en primera persona en 3D de acción de una esfera explosiva controlada por unos robots que construyeron en la fuerza en la Agencia Espacial Federal Rusa que tratan de evitar que destruya el planeta una esfera que al colisionar con cualquier objetivo lo destruirá

objetivo del juego es golpear una pelota que rebota fuertemente destruyendo casi todo lo que se lleve a su paso excepto a kyle el personaje del jugadores que fue diseñado por la agencia espacial federal rusa para capturar la hypersphere pero grupos de programas de robots antiguos antes de kyle

Licencia : Desarrollado en unity por juan david velasquez

Genero : RPG ,accion ,sports

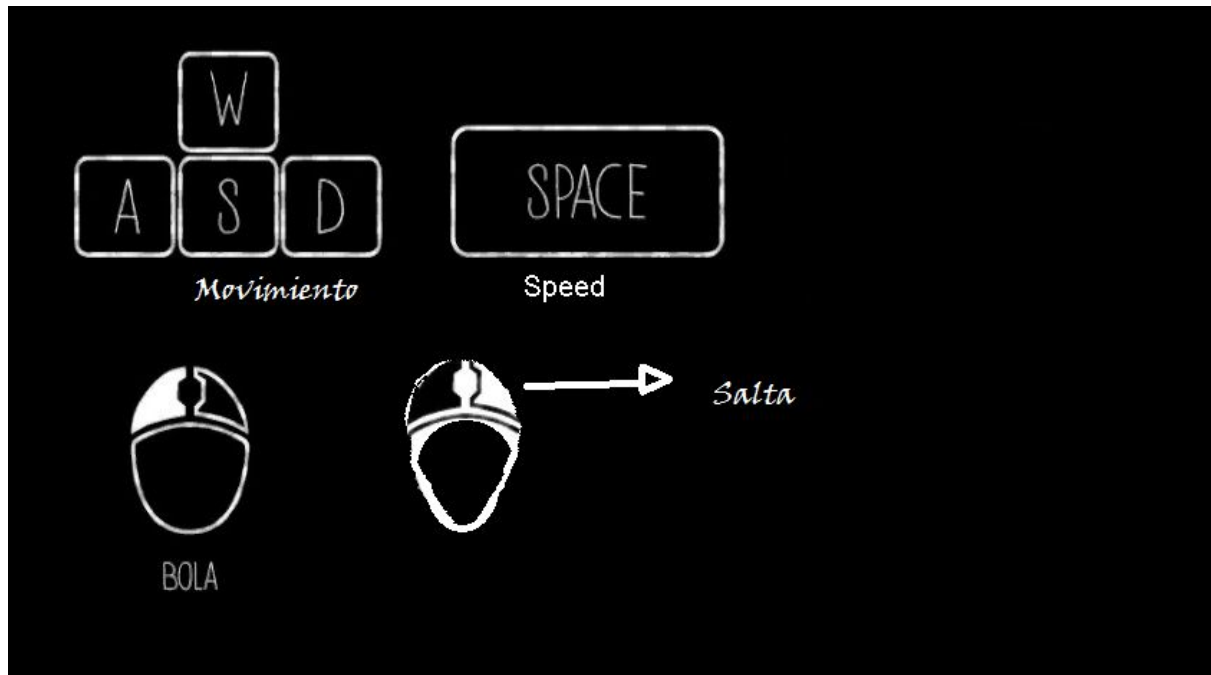
público : el juego está dirigido para jugadores adolescentes pero se puede jugar desde los 5 años de edad en adelante

Mecánica del juego : videojuego en primera persona en 3D de acción un robot (Kyle) debe destruir otros robots con una esfera explosiva para evitar que destruyan el planeta ,haciendo click izquierdo en la esfera al estar cerca de ella o hacer contacto dispara la esfera en la dirección que esté kyle si golpeas a cualquier objetivo, activa el propulsor para adquirir más velocidad pulsando Space y salta presionando el click derecho ,puedes destruir casas y coches y sumar puntaje posible durante 1:40 (100 segundos). debes evitar que la esfera salga del terreno del juego.

Puntuación:

cada objetivo que destruyas vale 10 puntos

Controles :



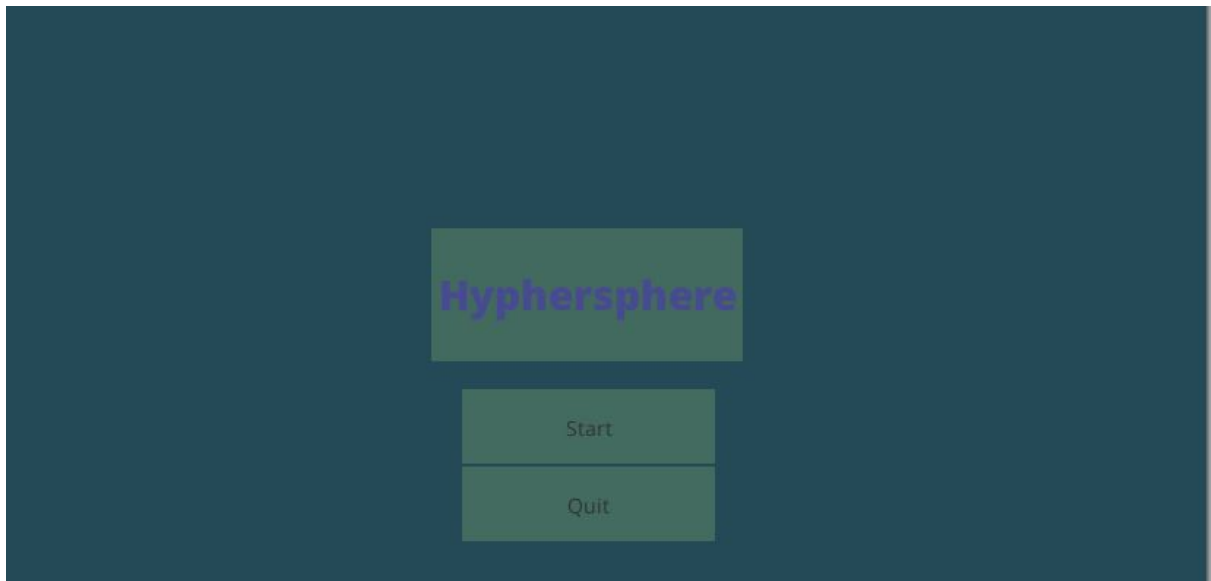
Visión General : el juego es basado en juegos de destrucción de objetivos a través de físicas la visión general a futuro sería llevarlo a ser un juego tipo competitivo y mejorar las físicas y mecánicas o “skills “ dentro del juego ,es un proyecto estudiantil desarrollado en unity que como idea tiene destruir objetivos con una esfera y usando las mecánicas de juego para controlarlo uno de los objetivos generales del juego hacia los jugadores es que sea divertido y fácil de usar

Interface : el menú de interface del juego contiene un texto titular y 3 botones opcionales configurados por la UI (unity interface) para realizar acciones previas como :

Start : para comenzar a jugar de inmediato y entrar a la escena de juego

quit : para salir del juego y del menú principal

credits : los créditos del desarrollo del juego



Personajes : personaje principal robot kyle ,robots enemigos (programa OGK420)

Objetos y Items : carros Explosivos ,esfera (hyperesphere),árboles y casas

Música y referencias : modelos 3D descargados de assets store y free-3Dmodel.com ,musica de fondo producida en fl studio 12 por juan david velasquez y música interface unity assets store(Game Jam Interface song)

Test:

Detalles de producción : fecha de inicio : 12 de marzo del 2018

fecha de finalización 9 de abril del 2018

desarrollado en unity 5.6 por estudiante juan david velasquez (servicio nacional de aprendizaje)