

Universidad de los Andes

Ingeniería Civil y Ciencias Aplicadas

Introducción Desarrollo de Videojuegos

Jaime Echeverría

Entrega 6:

Documento

Postmortem

Integrantes Grupo 4:

José Tomás Anabalón

Andrés Ibáñez

Juan Esteban Rodríguez

ÍNDICE

(a) Información General	3
(b) Elementos Dramáticos	4
(c) Estructura del Juego	6
(d) Mecánicas - Procedimientos	7
(e) Mecánicas - Reglas y Recursos	7
(f) Enemigos e Inteligencia Artificial	7
(g) Trabajo Futuro	8
(h) Reflexión Diseño e Implementación	8
(i) Reflexión Proceso	8
(j) Reflexión de Aprendizaje	8
(k) Apéndices	8

(a) Información General

Nombre del juego

El juego tiene por Nombre "Sneak Nick"

Descripción

Nick es un personaje, cuya misión en la vida es recuperar un "algo" perdido hace mucho tiempo, el cual, se encuentra guardado y protegido por una organización. Para recuperar este elemento, Nick debe hacer frente a varios obstáculos, para poder salir del edificio sin ser atrapado, utilizando astucia y sigilo, por los distintos niveles del edificio.

Genero del juego

Stealth - Maze Este juego es una mezcla de ambos géneros, porque, el jugador está expuesto ante un laberinto, sin embargo, el laberinto tiene la presencia de ciertos enemigos, por lo que nuestro personaje principal, deberá evadir dichos enemigos para no activar las alarmas, donde la destreza al esconderse

Objetivo principal

El objetivo principal del juego, corresponde a rescatar el objeto y luego salir sin ser atrapado. Para esto, es fundamental el manejo dentro de un laberinto(cada nivel y en general) y no ser descubierto. Puede ser catalogado como un juego de Exploración-Persecución-Rescate. Ya que, el jugador va a rescatar su "algo", llegando a él y llevándolo a un lugar seguro, para realizar esto debe explorar sus alrededores y encontrar la solución a distintos problemas que se le entregan en el camino sin que sea atrapado por sus enemigos.

Objetivos Secundarios

Encontrar ítems especiales, y/o pasadizos secretos para avanzar más rápidamente.

Condiciones Victoria/Derrota

Para la victoria, es necesario pasar cada nivel, y de esta manera, al terminar el último nivel, completar satisfactoriamente el juego antes que se termine el tiempo establecido por el juego desde un inicio. Para ser derrotado, el jugador debe ser atrapado, o no alcanzar a salir del edificio en el tiempo total de juego. Esto ocurre cuando un enemigo móvil lo atrapa, osea, que el jugador se encuentre en el rango de visión del enemigo móvil.

Experiencias Objetivo

Se buscan 3 experiencias para el jugador. La primera es la Exploración, el jugador debe explorar un espacio desconocido para él, donde distintas puertas le abrirán la posibilidad de encontrarse con situaciones favorables o desfavorables, como en cualquier expedición de lo desconocido. La segunda experiencia, es la Ansiedad, de la mano de la experiencia anterior, el jugador al aventurarse en las distintas piezas/cuartos del laberinto, se dará cuenta que explorar hasta el último rincón del piso no siempre va a ser la mejor elección, dando al jugador la incertidumbre acerca de las decisiones que puede llegar a tomar. Esto acompañado de la presión del tiempo, ya que este, puede llevar al jugador a tomar decisiones precipitadas o poco sabias. Y, por último, está la gratificación, la sensación de que cada vez queda menos para salir, la sensación de calma al llegar a un punto donde el jugador está fuera de peligro, para luego obtener una gran recompensa “gratificante” al terminar el juego.

Estéticas

En Sneak Nick encontramos las siguientes estéticas de juego, Challenge, Fantasy, y Discovery. En primer lugar, observamos Challenge, esta estética se encuentra presente, ya que, el jugador debe solucionar un laberinto lleno de obstáculos no triviales, para esto debe tomar decisiones que afectan el desarrollo del juego y sus niveles, donde el juego en su totalidad se puede ver como un solo nivel el cual se debe terminar en un tiempo determinado. Fantasy nos es revelada, gracias a la acción del personaje Nick, un sujeto que se infiltra en un edificio fuertemente vigilado, desactivando alarmas y burlando guardias para conseguir un “algo” que le es muypreciado. El jugador puede preguntarse: “¿Qué tan lejos iría por algo que me pertenece?”. Discovery es la estética que se manifiesta en el juego, gracias a la variabilidad ofrecida para resolver los problemas a los que se enfrenta Nick, en la forma de objetos y posiciones de ciertos assets del juego.

(b) Elementos Dramáticos

Desafíos

Cada nivel es un laberinto distinto al anterior, con lo que uno tendrá que ingeniárselas para poder superar cada uno. Además del laberinto en estos habrán enemigos y obstáculos como por ejemplo, los guardias del edificio que te persiguen o las cámaras de seguridad que revelan tu posición. Asimismo hay tiempo el cual va a ir modificando ciertas zonas del laberinto y dado ayuda entregando información. Pero en estos mismo laberintos hay items. Estos uno los puede utilizar para engañar a los enemigos pero hay que tener cuidado que uno tiene un espacio limitado para guardarlos, igualmente para pasar desapercibidos de cámaras y sensores o hasta para descubrir zonas ocultas. También hay objetos interactuables como computadores los cuales pueden ser hackeados para desactivar sensores, cámaras, etc.

Los ítems van a ser destacados por un borde distintos a los de los objetos ornamentales de los niveles.

Al principio de cada nivel se mostrará a dónde llegar, la salida del laberinto, pero uno no ve dónde están los enemigos, las trampas ni objetos.

Para este videojuego se necesitará ser:

Ingenioso

Cuidadoso

Aventurero

Temática/Premisa

Ambientado en tiempos modernos. Después de siglos de estar en poder de su familia, “algo” ha sido robado de las manos de Nick. Por desgracia el “quién” y el “porque” lo evaden, eso hasta que, años después, es contactado por un misterioso personaje que se hace llamar el Informante, quien le ofrece la oportunidad de recuperar el “algo” de manos de la organización que lo robo siempre y cuando le devuelva el favor implantando cierto programa en los servidores de dicha organización.

Nick, un ciudadano cualquiera, deberá infiltrarse en el edificio de la organización, robar “algo” y poder salir con ello sin que lo atrapen.

Personaje Principal

Nick: Un civil cualquiera a quien le fue robado el invaluable “algo” y que haría cualquier cosa para recuperarlo y que después de años en la incertidumbre es presentado con una oportunidad.

Como en este caso la historia no está muy desarrollada, el personaje principal se convierte poco más que en un vehículo para la jugabilidad, así, si bien uno no empatiza con el personaje, al ser un lienzo en blanco se convierte en un buen medio para auto insertarse, sintiendo la misma ansiedad y curiosidad que Nick, quien repito, no es más que un civil como uno.

Personajes Secundarios

-El Informante: A diferencia de nuestro personaje, el Informante parece saber mucho más de la organización. Contacta a Nick después de enterarse que el también tiene problemas con La Organización y ofrece ayudar a cambio de un favor. El es quien da los planos del edificio, ofrece ayuda técnica y guía en parte de el juego a Nick.

-La Organización: Para bien o para mal el Informante no te ha querido involucrar mucho en todo lo que pasa, solo sabes que el algo está en un edificio de su propiedad.

Historia

Como ya se ha explicado en el punto de Temática/Premisa, la historia del juego comienza cuando Nick se infiltra al complejo de la organización.

“Algo”, a diferencia de lo que se puede creer, se consigue relativamente pronto desde cuyo punto el juego comienza de verdad. El Informante contacta a Nick para avisarle que el edificio ha entrado en estado de “lockdown” y que por lo tanto la puerta por la que entro ha sido cerrada y la única otra opción para salir es en helicóptero desde la azotea pero la oportunidad de evacuación se perderá después de una hora y media.

Luego, después de subir algunos pisos (5 o 6) Nick llega a la sala de servidores, donde el Informante le pide que introduzca un programa en el servidor que le ayudará a monitorear a La Organización más efectivamente. El jugador tendrá la elección de aceptar o negarse. En caso de aceptar, Nick perderá un par de minutos para el tiempo de huida, pero si se niega, el Informante lo dejara a su suerte, inutilizando el celular y bloqueando la acción de hackear. Ya que ahora no cuenta con la evacuación por helicóptero el temporizador ya no es causal de pérdida, solo una medida de cómo cambian los niveles y para escapar Nick tendrá que buscar una llave maestra en el último piso y abrir la puerta que fue bloqueada por el lockdown.

Finalmente, dependiendo de la elección del jugador, el juego termina cuando llega a cierto punto en el último piso o escapa por donde entró.

(c) Estructura del Juego

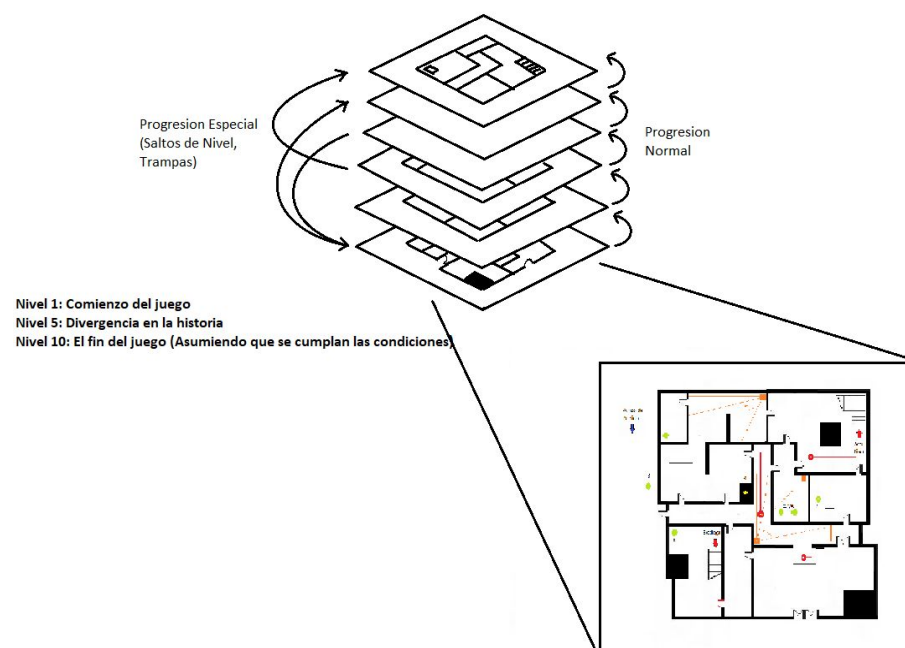
Niveles

10 niveles sin contar el tutorial y aproximadamente 10 minutos por nivel (menos al principio y más al final).

Ya que hay un criterio de pérdida con temporizador creímos que alargar mucho el juego podría hacer muy difícil calcular bien el tiempo dado, más aún dado que estamos en los primeros pasos del desarrollo. Por lo tanto con 10 niveles se puede balancear más fácilmente ese ámbito.

En cuanto al largo del nivel en si, este viene dado por la mecánica de dificultad creciente a medida que pasa el tiempo.

Mundo



(d) Mecánicas - Procedimientos

- Un listado de todos los procedimientos implementados que puede realizar el jugador, con una explicación de cómo fueron implementados en Unity.

(e) Mecánicas - Reglas y Recursos

- Un listado de todas las reglas, recursos, hazards, elementos, e interacciones con el ambiente, con una explicación de cómo fueron implementados en Unity.

(f) Enemigos e Inteligencia Artificial

- Un listado de todos los enemigos, explicando en detalle su comportamiento, y los algoritmos usados para implementar su inteligencia artificial. Explicar qué técnicas vistas en clases se usaron, y cómo.
- Si usaron inteligencia artificial en otros elementos además de enemigos (party, NPCs, etc), explicarlos también.

(g) Trabajo Futuro

- Un listado de las funcionalidades que no alcanzaron a incorporar en su juego, o que quedaron a medias, y una estimación de cuánto tiempo más sería necesario para completarlas.
- Explicar el contenido que no incluyeron en su juego (qué enemigos, niveles, misiones, etc), y una estimación de cuánto tiempo más sería necesario para completarlo.

(h) Reflexión Diseño e Implementación

- Una explicación de los problemas principales de diseño o implementación que encontraron durante todo el desarrollo del juego y cómo los resolvieron.
- Una descripción de la evolución de su juego desde la idea original a la versión finalizada, detallando los cambios mayores (explicar qué cambios se hicieron al diseño original y por qué).

(i) Reflexión Proceso

- Explicación de la distribución de trabajo entre los distintos miembros del equipo (qué hizo cada uno) durante todo el proyecto. Si definieron (explícita o implícitamente) roles, describirlos. Incluir también una estimación de total de tiempo utilizado para el proyecto.
- Una explicación de los problemas principales que encontraron en cuanto al proceso de desarrollo (trabajo en equipo, uso de herramientas, organización, distribución de trabajo, etc.) durante todo el desarrollo del juego y cómo los resolvieron.

(j) Reflexión de Aprendizaje

- Una descripción de los temas, técnicas, proceso, etc., que aprendieron durante el curso y que pudieron aplicar en su juego. ¿Cuáles fueron los más útiles, y por qué?
- Si hiciesen este proyecto de nuevo, ¿qué harían distinto? Tomar en cuenta los puntos de vista de diseño, implementación, y proceso de desarrollo.

(k) Apéndices

- Link a video trailer en Youtube (ver detalles abajo).
- Explicación de uso de cheats (ver detalles más abajo)