



**Escuela Técnica Superior
de Ingeniería Informática**

COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES

Ignacio Molina Casaus, C. Mariano García Sanz, Javier Vico Gallego

Idea inicial

En este documento se detalla el primer concepto del videojuego a estructurar, pasando por una breve descripción del mismo y unas referencias de comportamiento de personajes de otros juegos con estilos similares.

Universidad Rey Juan Carlos

ÍNDICE

ÍNDICE..... 1

1. Descripción del videojuego 2

2. Referencias de comportamiento..... 2

1. Descripción del videojuego

Juego de sigilo en el que protagonizas ...

Los enemigos estarán tranquilamente patrullando que todo vaya bien sin mucho interés en los posibles escondites. Si ven al personaje comienzan a perseguirlo y a dispararlo. El personaje puede perderlos la vista pero los enemigos se quedaran alerta durante un gran tiempo moviéndose más rápido y mirando bastante mejor en los posibles escondites.

Entre los posibles escondites se pueden encontrar pequeños lugares estáticos en los que simplemente los enemigos no te ven, rutas alternativas (conductos de ventilación o conductos subterráneos) en los que puedes moverte a la par que estar escondido y zonas más altas por las que los enemigos no pueden pasar.

A su vez habrá obstáculos que pueden provocar ruido y crear un estado de alerta en algunos enemigos como objetos que puedes pisar u objetos que no están en el lugar que deberían (un jarrón roto en el suelo podría crear alarma en los enemigos aun sin haberte detectado)

El objetivo es llegar a un punto del mapa y salir por donde entraste, por lo que debes cuidar el llegar a dicho punto con cuidado para que los enemigos no estén demasiado alerta a la vuelta.

2. Referencias de comportamiento



Ilustración 1: Metal Gear Solid

Metal Gear Solid sigue a Solid Snake, un soldado que se infiltra en una instalación de armas nucleares para neutralizar la amenaza terrorista de FOXHOUND, una unidad genéticamente mejorada de fuerzas especiales.

En un mundo hostil y post-pandémico, las circunstancias desesperadas acaban juntando a Ellie y a Joel, que deben confiar el uno en el otro para sobrevivir en un viaje brutal por lo que queda de Estados Unidos.



Ilustración 2: The Last Of Us



Ilustración 3: Batman Arkham saga

Un año después de los sucesos de Arkham Asylum se crea una prisión llamada Arkham City, que fue creada para ser destruida después junto a sus prisioneros, todo esto plan de Ra's Al Ghul, pero el principal problema es que tanto Batman como el Joker se están muriendo, todo originado por

la droga Titán que tuvo un efecto secundario en el Joker, una progresiva degeneración, sabiendo que el único que podía obtener una cura era Batman este lo termina contagiando con su enfermedad para conseguirla.

Estados Unidos tiene presencia militar en dos de cada tres países del mundo, y algunos de ellos han decidido que ya es está bien. Una organización terrorista que se hace llamar Los Ingenieros ha lanzado un ultimátum aterrador llamado la Lista Negra: una cuenta atrás letal de ataques cada vez más cruentos contra los intereses estadounidenses.



Ilustración 4: Splinter Cell