



PRÁCTICA COMPORTAMIENTOS – DEFINICIÓN

Grupo 4

JESÚS TÉLLEZ SERRANO – JOSÉ MARÍA SEGADE DE TENA – EVA MARÍA PÉREZ FERNÁNDEZ – SERGIO
SÁNCHEZ-URÁN LÓPEZ – ALBERTO BLANCO BARRIOS



Resumen

Se realizará un juego tipo Survival Horror, en el que los enemigos son diferentes tipos de zombies, y el jugador principal es controlado por el usuario. Su objetivo es sobrevivir al ataque de múltiples tipos de zombis, que tendrán comportamientos diferentes con el jugador y entre ellos, tanto por ser de tipos distintos como por influencia de los elementos del entorno.

Tipos de personajes con comportamientos

Zombie normal

Persiguen al jugador caminando. Al estar cerca lo atacan. Huyen de los zombies fuertes.

Zombie rápido

Persiguen al jugador corriendo. También atacan a los zombies normales, aunque priorizan al jugador.

Zombie fuerte

Persigue al jugador de forma más lenta. Si encuentran objetos que se puedan lanzar, va hacia ellos, los recoge y se los lanza al jugador.

Zombie de élite

Este zombie no ataca al jugador, pero potencia a los zombies que hay a su alrededor e impide que se peleen entre ellos, es decir, los zombies normales no huyen de los fuertes, y los rápidos no atacan a los normales.

Si hay zombies atacando a otros, o huyendo de otros, se acerca a ellos de manera prioritaria para evitarlo con su área de efecto.

Compañero animal

Acompaña al jugador y ataca a los zombies que estén más cerca. Priorizará a los que más daño hayan causado al jugador (si ya le han atacado).

Supervivientes

Otros personajes humanos que se comportarán de diferentes maneras, dependiendo de la cantidad de zombies que haya a su alrededor, la vida que tengan, etc.

Pueden dar objetos al jugador, atacarle, intentar robarle o atacar a los zombies. Todo esto dependerá de su análisis del entorno y de un componente de bondad (establecido por cada superviviente) que condicionará su comportamiento.

Entorno

Además de los personajes también se implementarán interacciones con el entorno. Algunos ejemplos podrían ser los siguientes:

- Armas, comida y munición que el jugador y los supervivientes pueden recoger. Cambiarán el comportamiento de los supervivientes, ya que al aparecer nuevos útiles en escena, tratarán de competir con el jugador por obtenerlos.
- Animales muertos que distraen a algunos tipos de zombies, haciendo que dejen de atacar al protagonista.
- Objetos activos que hagan ruido o emitan luz para distraer o dañar a los zombies.