# 

# 

# 

# 

### INFESTER

“A medida que vas propagando la peste, tendrás que defenderte con lo que tengas al alcance de tus patas.”

Versión 2.0

Jonathan Asprilla y Elizabeth Moncada

**VISIÓN GENERAL DEL JUEGO**

Resumen del juego, en donde se pueda observar el *feeling* del mismo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Concepto** | **Información** |
| Nombre | Infester. |
| Objetivo | Iniciar la *Peste Negra* en China y esparcirla en los alimentos y personas. |
| Motivación del Juego | El juego es sobre uno de los eventos más terribles de la historia de la humanidad planteado desde otro punto de vista. El personaje se caracteriza por presentar lo mejor de ambos mundos (animal y humano), recogiendo características y/o habilidades de cada uno. |
| Historia | La peste negra, peste bubónica o muerte negra fue una pandemia que asoló Aisa y Europa durante el siglo XIV. Era transmitida por las pulgas transportadas por roedores (ratas, gerbilinos, ardillas).  Daxter, la rata, se encargará de propagar la peste negra por Europa.  A medida que vas propagando la peste, irá aumentando tu nivel de amenaza y tendrás que defenderte con lo que tengas al alcance de tus patas. |
| Opciones | **¿Qué podemos cambiar? ¿Qué permitirá el videojuego? Ej: Apagar sonidos o música, subtítulos, tutorial, ayudas, etc.**  Apagar sonido o música. |
| Modos de juego | Single Player. |
| Niveles | **Descripción detallada del o los diferentes niveles del videojuego.**  El juego se desarrolla en un mercado, en donde el nivel comenzará en un callejón desde la perspectiva de una rata que se encuentra dentro de un basurero. A continuación, buscará objetos en la basura (fruta podrida y piedras) para sobrevivir. Saldrá del callejón a un mercado en la plaza y deberá contagiar la enfermedad gracias a las pulgas que lleva en su cuerpo, mientras supera los diferentes obstáculos y enemigos que se encuentran aquí con ayuda de su cauchera, cerbatana, palo y basura encontrada. |
| Personajes | **Descripción detallada de cada uno de los personajes.**  Daxter es una rata de color negro, tiene dos ojos pequeños oscuros y contextura delgada. Anda sin ropa y descalzo. Su personalidad es juguetona, pero llevada al humor negro. Le gusta hacer daño, pero no por venganza sino por diversión. Está trastornado. |
| Objetos | **Descripción detallada de cada uno de los objetos.**  **Popo:** Daxter podrá lanzar su popo, el cual contagia y elimina 20 unidades a la vida del enemigo.  **Pulga:**  Daxter podrá lanzar las pulgas que lleva en su cuerpo, las cuales contagiaran y eliminan 5 unidades a la vida del enemigo al impacto. De manera progresiva causa 2 de daño por segundo, en un periodo de 5 segundos.  **Queso vencido:** Al interactuar con el queso, Daxter recobrará 30 unidades de vida.  **Trampa para ratas:** Ocasiona la muerte instantánea de Daxter.  **Queso envenenado:** Al interactuar con el queso, Daxter perderá 30 unidades de vida.  **Latas:** Al interactuar con las latas, Daxter perderá 15 puntos de vida.  **Cuchillo carnicero:** Ocasiona la muerte instantánea de Daxter. |
| Mecánicas de Juego | **Las reglas del juego.**  **Funciones básicas:** Correr, saltar, caminar, agacharse, lanzar objetos, agarrar objetos y trepar.  **Recorrido:** Esquivar los obstáculos.  **Interacción:** El personaje tiene máximo 3 vidas a lo largo del juego, cada una de 0 a 100 puntos. Podrá recoger objetos, lanzar la basura y piedras encontradas en el recorrido con la cauchera, lanzar las pulgas con la cerbatana, nadar en los pozos de agua o lavaplatos que encuentre y trepar los objetos que no alcance al saltar. Las curaciones restauran la vida faltante sin exceder el máximo de 3 vidas del personaje. Sin embargo, el personaje puede almacenar en su inventario las vidas que no utilice. Si el queso es una trampa tendrá el efecto contrario. Además, las trampas para ratas y caer desde muy alto lo matan de inmediato.  **Mecánica de enemigos:** Los humanos persiguen y lanzan latas a Daxter. También, lo cortan con el cuchillo carnicero si está muy cerca. |
| Tipo de Cámara | 3D con movimiento continuo en tercera persona, según vaya avanzando Daxter. |
| Efectos de Sonido | El personaje hará sonidos al realizar las acciones básicas (Correr, saltar, caminar, agacharse, lanzar objetos, agarrar objetos y trepar), caer, recibir daño, morir, aumentar de salud e infectar a alguien.  Los enemigos (humanos) tendrán sonidos al caminar, arrojar objetos, golpear, morir y recibir daño. |
| Música | El juego maneja un sonido de fondo que va a ser una canción medieval. |
| Hardware | PC. |
| Software | Unity, Photoshop, Audacity, Illustrator y Blender. |