

# SPRINT 2 – D-KEYS

Natalia Fernández Riego, UO277516

Tania Bajo García, UO277084

José Rodríguez Rico, UO276922

Martín Fernández González, UO277534

Jorge López Peláez, UO276514

Álvaro Aguilar-Galindo Marrodán, UO277955

## HALL PRINCIPAL

Una vez llegado a el lugar de la carta el personaje descubre que se trata de un hospital abandonado. Tras entrar por la puerta principal el juego da su comienzo.

El trascurso principal de la pesadilla tendrá lugar en el hall principal. Se trata de una zona amplia en la que en el centro vemos una mesa de recepción y a los lados una serie de puertas. Tras avanzar unos metros un altavoz se prende y una voz nos comienza a hablar.

- Hola y bienvenido, gracias por aceptar la invitación. Te estarás preguntando de que va todo esto.... Como puedes ver alrededor de la sala hay una serie de puertas, en concreto 6. En cada una de ellas te enfrentarás a una prueba que tiene como recompensa una llave. Una vez consigas todas las utilizarás para abrir la caja que tienes en tu poder. Lo que hay dentro no te lo puedo decir, pero si te daré un consejo. Disfruta de la aventura porque hoy puede ser tu último día de vida. JAJAJAJAJA. ¡Que comience el juego!!!!!!

Como cuenta el narrador en la sala habrá 6 puertas, 3 en el lado izquierdo y 3 en el lado derecho. Cada puerta tendrá un color diferente. Detrás de la mesa de recepción habrá una especie de altar con 6 pilares de colores diferentes que coinciden con los de las puertas. Al pasar una prueba el pilar de dicho color se actualizará con un objeto encima de él. Este sistema le servirá al jugador para ver cuantas pruebas le quedan.

Detrás del altar habrá otra puerta más grande que no se podrá abrir hasta que se completen todas las pruebas. En su interior se encontrará el dinero y la salida.

**Puertas:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/door-free-pack-aferar-148411>

**Paredes y suelo:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/hospital-horror-pack-44045>

**Altar:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/columns-free-pbr-180025>

**mesa recepción:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/table-angular-164855>

**silla mesa:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/colorable-office-chair-104874>

**silla sala espera (decoración):** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/dublin-chair-185929>

**scripts:** Colisión, inventario, actualizar los altares

# ATAQUE DEL OSO – SALA 1

## DESCRIPCIÓN

Al entrar en esta sala, nos encontraremos con un entorno diferente, con mucho musgo, humedad, con pocos muebles, las luces con baja intensidad, ...

Tras entrar, oiremos una voz por la megafonía de la sala:

-Espero que traigas una escopeta, no estás solo en esta habitación.

Nos preguntaremos a nosotros mismos quien está con nosotros en la habitación. Entonces se oirá un rugido y aparecerá de una puerta un oso.

Otra vez desde megafonía:

-Te presento a mi mascota, lleva sin comer un par de días y tiene muy poco humor. Vamos a hacer un trato, si lo derrotas, te daré la llave ¿Qué te parece? Al final de la sala encontrarás un arma tranquilizante, yo creo que con 3 disparos bastará. Pero te advierto que si mi amiguito te pillá... Mejor me despido ya.

En ese momento, el oso comienza a perseguirte por toda la habitación, tienes que cruzarla completamente sin que el oso te coja. Si te pillá, se muestra una cinemática de cómo te mata.

Si llegas al final de la sala, cogerás un arma, podrás dispararla pulsando el botón del espacio. Si le das 3 veces el oso desaparecerá y aparecerá la llave, la puerta se abrirá y podrás irte.

## Asset del oso:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/free-stylized-bear-rpg-forest-animal-228910>

## Asset de la sala y del hospital:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/pbr-hospital-horror-pack-free-80117>

## Asset para añadir la humedad y el musgo:

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/floors/vis-pbr-grass-textures-198071>

## Asset para el arma:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/guns/modern-guns-handgun-129821>

**Asset para la llave:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/rust-key-167590>

**Música:** musicaTension.mp3 y rugido.mp3

## SCRIPTS:

MovementCogerPistola.cs -> Para coger la pistola

Script de disparo del propio asset de la pistola.

Shot.cs (Script de disparo desarrollado por nosotros, por si el de la pistola no es suficiente)

Die.cs (Script que hace que el oso se mura si recibe 3 disparos)

# EL SIGLO VACÍO – SALA 2

## DESCRIPCIÓN

El psicópata ha contratado a unos asesinos a sueldo pertenecientes a una secta obsesionada con el antiguo Egipto y los misterios que se esconden detrás de los pergaminos encontrados en una tumba. El objetivo de los asesinos es que descifremos los jeroglíficos que pueden contener información acerca de la historia no contada.

La sala tendrá temática de interior de pirámide del antiguo Egipto, con tumbas, antorchas... y en el centro un gran bloque de piedra con los jeroglíficos a descifrar. Alrededor del bloque de piedra estarán los 4 asesinos contratados por el psicópata esperando a que lo descifres.

Al entrar en la sala, se oirá una voz, la del psicópata:

- El siglo vacío, ¿te suena? 100 años de los que nadie sabe nada, solamente queda información en estos bloques de piedra, pero esos jeroglíficos... no sabrás como descifrarlos, ¿verdad? A cambio te daré una de las llaves que estás buscando. Adelante tómate tu tiempo, pero tampoco te pases... tic tac tic tac \*risa de psicópata\*

Desde que entras a la sala tendrás un tiempo límite para pasar la prueba, sino saldrá una cinemática en la que los asesinos te matan. Por el contrario, si resuelves el acertijo correctamente descubrirás información del siglo vacío para dársela al psicópata y que en la parte inferior del bloque pone unas instrucciones para conseguir la llave y salir de la sala.

En la pared saldrán los símbolos que se usan en el jeroglífico a modo de abecedario, Luffy tendrá que adivinar por donde empieza el abecedario para poder descifrar las escrituras antiguas.

## Asset de la sala y del hospital:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/pbr-hospital-horror-pack-free-80117>

## Assets para elementos decorativos:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/tutankhamun-s-mask-227598>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/vase-egypt-free-149689>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/insects/egypt-pack-spider-demo-165807>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/historic/egyptian-tomb-cat-statue-119784>

## Asset para la llave:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/handpainted-keys-42044>

## Música:

<https://www.youtube.com/watch?v=bfW6dzCFy2A>

## EL LABERINTO – SALA 3

### Descripción:

Al entrar en la sala, el personaje se encuentra con un laberinto que deberá recorrer para poder encontrar una de las 7 llaves del juego. Al entrar, el psicópata le explicará que tiene 2 opciones: Perder una vida y que un personaje que estará a la entrada del laberinto le dé la solución a la primera mitad del laberinto o intentar encontrar el camino él mismo.

La primera opción tiene como inconveniente perder una de sus valiosas vidas, la segunda, es que si escoge el camino equivocado se encontrará a un enemigo que lo perseguirá por todo el laberinto hasta matarlo. Para poder salvarse debería encontrar la salida del laberinto y coger la llave antes de que el enemigo lo alcance.

### Elementos a usar:

#### Textura para las paredes del laberinto:

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/floors/hand-painted-stone-texture-73949>

#### Mesa para colocar la llave al final del laberinto:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/patio-table-227263>

#### Llave al superar el nivel:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/handpainted-keys-42044>

### Scripts:

- Chase.cs -> Para que el enemigo te siga si escoges un camino equivocado y te lo encuentras en el laberinto.
- TextDialogue.cs -> Para tener una conversación con el personaje de la entrada del laberinto.
- Script para coger la llave y que te teletransporte a la sala principal con todas las puertas.

# APOCALIPSIS ZOMBIE – SALA 4

## DESCRIPCIÓN:

Entras en la sala y te encuentras una sala de laboratorio apocalíptica, aunque con algunos instrumentos que se podrían usar, y un zombie. Por suerte, está en una habitación separado, pero no es tan fácil como parece. De repente, alguien empieza a hablar por el altavoz:

- Vaya, vaya... ya has llegado hasta aquí. ¿Sabes? No pensé que serías capaz... Bueno. Entiendo que estás buscando la llave para salir de aquí... pues la tiene el amigo que ves ahí en esa esquina. Fue el primer infectado y lo hemos encerrado, pero no sé cuánto más aguantará ahí sin romper las paredes. Necesito que desarrolles el suero para acabar con esta pesadilla lo antes que puedas, y se lo inyectes. Así conseguirás dormirlo durante unos segundos antes de que se despierte y coger la llave que está en la mesa de detrás. Para ello dispones de varios instrumentos, puedes empezar usando la pipeta que está en la primera mesa.

En resumen, se suelta a la víctima en una sala de laboratorio con varios instrumentos y debe desarrollar la cura. Para ello, como se le indica, primero debe dirigirse a la pipeta. A partir de ahí, se le irán dando instrucciones “a él mismo” (su voz interior) de que debe ir cogiendo y haciendo, y cuando acabé lo último que cogerá será la jeringuilla. Desde que lo haga, debe dirigirse a la otra habitación con ella, al tocar al zombie este se dormirá y podrá coger la llave en la mesa de detrás del zombie. Si tocara al zombie sin haber cogido esa jeringuilla y sin haber seguido los pasos en el orden indicado, este le morderá y se mostrará una cinemática del zombie atacándole, perdiendo.

**Asset del zombie encarcelado:** [Zombie | 3D Humanoids | Unity Asset Store](#)

**Asset del laboratorio:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/technical-laboratory-designer-v1-room-93699>

**Asset de los instrumentos de laboratorio.**

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/tools/free-laboratory-pack-123782>

**Asset de la llave:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/handpainted-keys-42044>

**Asset de mesas para colocar los instrumentos:**

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/wooden-pbr-table-112005>

**Música:**

<https://www.youtube.com/watch?v=hFRxWBkz-fQ>

**Scripts:**

- Script para ir cogiendo cosas y que se compruebe al llegar al goal -> **MovementWithConversation.cs**
- Script para las conversaciones -> **TextDialogue.cs**
- Script para que se mueva el zombie en la habitación -> **WayPointCharacter.cs**

## LAVA – SALA 5

El siguiente juego se ambientará en una sala totalmente modificada por el psicópata para hacernos sufrir. La primera impresión será la de una sala sin fin, pero al avanzar unos metros empezaremos a sentir calor y cada más y más....

En este momento el narrador empezará a explicar la prueba:

-Llegó el momento de poner a prueba tus habilidades y ya que estamos ¡TU SUERTE!

Al seguir avanzando veremos que el suelo se acaba y encontraremos un gran vacío ante nosotros cubierto de lava. Por encima de esta únicamente una serie de plataformas que conducen hasta la llave y el final de la sala.

-La única forma de avanzar es ir saltando entre plataformas. Y yo que tú no me caería.... Al entrar en la primera plataforma se iniciará una cuenta atrás de (x) min. Si no completas el circuito en este tiempo las plataformas se abrirán y no quedará nada de ti. Buena suerte. JAJAJAJAJAJAJAJ

Según cuenta el narrador deberás de saltar a la primera plataforma y de ahí seguir hasta el final. Seguramente el jugador tenga una serie de vidas (3 intentos) para llegar hasta el final. Pero el tiempo no se reseteará.

Al llegar al final se cogerá la llave y se tocará una puerta para volver al hall principal y seleccionar otra prueba.

### Assets:

#### Materiales para ambientar

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/world-materials-free-150182>

#### Paredes del hospital

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/hospital-horror-pack-44045>

#### Llave

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/handpainted-keys-42044>

#### Lava

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/stylized-lava-materials-180943>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/nature/stylized-lava-texture-153161>

#### Música

<https://www.youtube.com/watch?v=DBki-K2N2yk>

## COLOR HORROR – SALA 6

El psicópata sueña con ver sufrir al resto. Colores... los culpables de que su infancia fuese tan dura. ¿Verde? ¿Rojo? ¿Azul? Su daltonismo no le permite distinguir cual es cual. ¿Y tú? ¿Lograrás repetir la secuencia de colores sin equivocarte? Pulsar un botón erróneo te costará la vida.

La sala tendrá botones con diferentes colores. Habrá tres series que deberán ser realizadas por el jugador sin cometer ningún fallo. Habrá una voz que diga los colores a pulsar. Además, también habrá luces de colores que se encenderán, indicando también el color.

La última serie será distinta, ya que la voz dirá el color correcto, pero la luz puede que se corresponda con el color correcto o no.

Si se realizan las 3 series correctamente el jugador obtendrá la llave de esa sala.

### **Assets:**

#### **Sala**

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/pbr-hospital-horror-pack-free-80117>

#### **Botones**

Los botones serán diseñados en Blender siguiendo el siguiente tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=3klDtDwSL7s>

#### **Llave**

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/handpainted-keys-42044>

### **Música:**

<https://www.youtube.com/watch?v=4DOMNDEE-ao>