



Documentación D-Keys

Grupo Tekila

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

Contenido

Storyboard	2
Escenas y componentes del juego	2
HALL PRINCIPAL.....	2
ATAQUE DEL OSO – SALA 1.....	3
EL SIGLO VACÍO – SALA 2.....	4
EL LABERINTO – SALA 3.....	6
APOCALIPSIS ZOMBIE – SALA 4.....	6
LAVA - SALA 5.....	8
COLOR HORROR - SALA 6	9
Guía del juego.....	10
Vídeo final.....	11
Créditos	11
José Rodríguez Rico.....	11
Jorge López Peláez.....	11
Natalia Fernández Riego.....	11
Álvaro Aguilar-Galindo Marrodán.....	12
Tania Bajo García	12
Martín Fernández González	12

Storyboard

[Storyboard-DKeys \(Grupo Tekila\).mp4](#)

Escenas y componentes del juego

HALL PRINCIPAL

Descripción:

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 vestíbulo 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 seis. 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. - risas-. ¡Qué comience el juego!

Como cuenta el narrador, en la sala habrá 6 puertas: dos delante de ti, dos detrás y una a cada lado derecho e izquierdo. Cada puerta será diferente. Detrás de la mesa de recepción habrá una especie de altar. Al pasar cada prueba, habrá un canvas que se hará actualizando, poniendo una imagen referente a la escena por cada una de estas que pases. Este sistema le servirá al jugador para ver cuantas pruebas le quedan.

Al finalizar (pasarse los 6 niveles), saldrá un mensaje indicando que has ganado y te has pasado el juego.

Assets:

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 el canvas.

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 pilla... Mejor me despedido 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 pilla, 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.

Assets:

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

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.

Assets:

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.

Assets:

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.

Assets:

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

Descripción:

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.
JAJAJAJAJAJJAAJ

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=3kIDtDwSL7s>

Llave

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

Música:

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

Guía del juego

Una vez iniciada la aplicación, el jugador se encuentra en una sala rodeado de puertas, la llamaremos Hall Principal. Esta sala será el lugar de seguridad del jugador en el que podrá comprobar el número de llaves que ha conseguido por el momento.

Desde el hall el jugador deberá ir seleccionando cada puerta una a una a través de la mirada. Al hacerlo comenzará una prueba en la que se jugará la vida o la muerte.

El objetivo es superar las pruebas y conseguir todas las llaves para completar la historia y alcanzar el premio y la escapatoria. Al completar cada una de ellas se conservará la llave obtenida para toda la partida, evitando tener que repetir otra vez las pruebas superadas en caso de muerte en un nivel concreto.

Cada una de las pruebas es diferente a la anterior, teniendo unas mecánicas y objetivos propios que se van a explicar a continuación.

Ataque del Oso:

El jugador deberá recorrer la sala hasta el final para alcanzar un arma de fuego con la que acabar con el Oso asesino. Tras eliminarlo mediante 3 disparos se desbloqueará la llave superando la prueba. Si se pierden las 3 vidas se vuelve a el hall principal.

Laberinto:

Para superar esta prueba es necesario alcanzar la llave que se encuentra dentro del laberinto con vida. Para facilitar la búsqueda, puedes intercambiar una de tus vidas por información a través de un NPC en la entrada. Dentro del laberinto existen una serie de monstruos que si interacciones con ellos perderás una vida. Si se pierden todas las vidas se vuelve a el hall principal.

Lava:

En este nivel el jugador deberá superar una serie de plataformas para llegar hasta el final del recorrido y obtener la llave. Para ello dispondrá de 3 vidas, y 40 segundos por vida para llegar hasta el final de la sala. Si se pierden todas las vidas o se consume el tiempo se vuelve al hall principal.

Apocalipsis zombie:

Se trata de una sala puzzle en la que el jugador debe seguir una serie de pistas para alcanzar la llave. La primera pista comienza en la pipeta de la mesa y a partir de ahí el juego avanza mediante diálogos. El jugador debe interaccionar con el entorno para conseguir todos los elementos necesarios y fabricar la cura. Una vez conseguido debe aplicársela al zombie y coger la llave. Si se interacciona con el zombie sin conseguir la cura se vuelve a el hall principal.

Siglo vacío:

El jugador se enfrenta a un enigma que debe de resolver. En la sala aparece un código con jeroglíficos y una imagen con la letra que corresponde a cada

símbolo. Asignando la letra que corresponde a cada uno se construye un mensaje con la localización de la llave escondida por la sala. Tras hacer foco en la llave por 4 segundos se consigue pasar el nivel.

Color Horror:

El objetivo de la sala es completar las secuencias de colores que se indican. Para ello deberás de escuchar con atención los colores que se recitan por el altavoz y observar la luz que se enciende. El jugador debe pulsar los botones en el orden correcto en un total de 3 ocasiones. Si no se hace de forma correcta en cualquier ocasión se volverá a el hall principal.

Vídeo final

<https://youtu.be/IIElIndoOO4>

Créditos

La aplicación ha sido desarrollada por los alumnos de Ingeniería Informática del Software del grupo Tekila de la asignatura de Realidad y Accesibilidad Aumentada del curso 2022/23.

El grupo Tekila está formado por:

- 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

A continuación, se explica las aportaciones de cada uno de los miembros a el resultado final:

José Rodríguez Rico

Por lo general tuve mucha aportación en el sprint 1 proponiendo la idea principal del juego y el guion del storyboard desarrollado.

Por otro lado, desarrollé el nivel denominado Lava con todo lo que este conlleva: Vidas (El script de vidas lo desarrolló Martín) y tiempo límite.

También protagonizo la voz del psicópata en todas las escenas.

Jorge López Peláez

Hice la escena principal de "menú" donde se ven todas las puertas y el enlace a cada nivel. Y la escena del siglo vacío ambientada en Egipto.

Natalia Fernández Riego

Hice la escena del apocalipsis zombie, con los scripts para ir recogiendo los objetos en el orden indicado y para comprobar que se hayan cogido todos antes de tocar al zombie. También he realizado la presentación para el sprint 3.

Álvaro Aguilar-Galindo Marrodán.

Elaboré la escena del ataque del oso además del sistema de obtención de llaves en el hall principal.

También desarrollé la documentación del sprint 2 llevando el peso de este a la hora de comenzar a trabajar.

Grabé y narré el vídeo de la aplicación.

Tania Bajo García

Realice la escena Color Horror, los scripts de esa escena, incluyendo la mecánica y el funcionamiento de cada botón al pulsarlo, y los botones de la escena en Blender. Además, participe en el sprint 1 realizando los dibujos del storyboard y presentando dicho sprint.

Martín Fernández González

Hice la escena del laberinto, algunos scripts de vidas para otras escenas y corregí errores de acceso a niveles problemas con los saltos del personaje al final del desarrollo