



UNDEAD HUNT

**ÍNDICE**

1. Historial de Versiones	3
2. Introducción	3
3. Mecánicas del Juego	4
4. Estados del Juego	5
5. Interfaz	6
6. Niveles	9
7. Progreso del Juego	9
8. Personajes	10
9. Ítems	10
10. Música y Sonido	10
11. Temporización de Tareas	10
12. Bibliografía	11

## 1. Historial de Versiones

Número de versión	Fecha	Descripción
1.0	28 / 02 / 2024	Redacción y desarrollo inicial del documento y proyecto
2.0	20 / 03 / 2024	Agregación del primer DLC

## 2. Introducción

**Título:** Undead Hunt

**Concepto principal:** Este juego consiste en un shooter survival donde el jugador deberá sobrevivir la máxima cantidad de rondas eliminando zombis. El jugador podrá adquirir tanto armas de pared como armas aleatorias pagando con puntos, los cuales se adquieren mediante eliminaciones y daño. También se podrá utilizar los puntos para abrir nuevas puertas y ampliar así el mapa o comprar ventajas.

**Características principales:** cuáles son y por qué se convierten en sus fortalezas. Podemos hablar de: el planteamiento, táctica, dinamismo...

**Género:** Es un shooter survival en 1ª persona

**Propósito y público objetivo:** la finalidad del juego es hacer que los usuarios se queden en el juego e inviertan tiempo en disfrutarlo. En general va dirigido a jóvenes a los que le guste este tipo de género.

**Jugabilidad:** El objetivo del juego consiste en aguantar el mayor número de rondas posibles. El jugador conseguirá 10 puntos por cada bala que dañe a los zombis. Con estos puntos el jugador podrá quitar obstáculos para poder ampliar la zona jugable, comprar armas las cuales puede encontrar en paredes o en una caja misteriosa la cual dará un arma aleatoria entre todas las disponibles. Durante la partida el jugador podrá mejorar sus armas para poder hacer más daño, obtener más munición, etc... También podrá comprar diferentes ventajas que le dará beneficios al jugador.

**Estilo visual:** El juego tiene un estilo apocalíptico y siniestro

**Alcance:** De salida este juego tendrá dos mapas. Pero en futuras actualizaciones se irán añadiendo diferentes DLCs con nuevos mapas.

**Plataforma:** Principalmente estará disponible para PC, aunque se trabajará en la realización del mismo para consolas tanto de PlayStation como Xbox y para móviles creando así un juego multiplataforma.

**Categoría:** comparar el juego con algunos referentes en el campo y realizar un análisis DAFO.

**Licencia:** Se basa en el Call of Duty: Black Ops II Zombis. Al haber mucha gente a la que le gusta ese modo y no quiere comprar el juego completo para solamente un modo, Undead Hunt nace con la idea de sacar ese modo como si fuera un único juego en el que se pueda centrar la atención para que los usuarios que lo jueguen puedan disfrutar de la mejor experiencia.

### 3. Mecánicas del Juego

- **Mecánicas:**
  - Saltar
  - Correr
  - Apuntar
  - Disparar
- **Cámara: 3D**
- **Controles**
  - **Teclado y Ratón**
    - Saltar -> Espacio
    - Correr -> Shift izq.
    - Apuntar -> Ratón der.
    - Disparar -> Ratón izq.
  - **Mando PlayStation**
    - Saltar -> X
    - Correr -> L3
    - Apuntar -> L2
    - Disparar -> R2
  - **Mando Xbox**
    - Saltar -> A
    - Correr -> L
    - Apuntar -> LT
    - Disparar -> RT
- **Puntuación:**

Por cada impacto de bala el usuario obtendrá 10 puntos. Si mata a un zombi obtendrá 100 puntos.
- **Niveles**

El juego contará con dos mapas de salida. Este número crecerá en las futuras actualizaciones y DLCs que se desarrollarán.

Se ha añadido el primer DLC que consiste en la implementación de un nuevo mapa.

- **Ventajas**

“Cargador Ágil” -> Le dará la ventaja de recargar su arma más rápido

“Vitalidad Reforzada” -> Esta ventaja proporciona 50 puntos extras a la vida del jugador (150->200)

“Daño Letal” -> Esta ventaja aumentará el daño del jugador

#### 4. Estados del Juego

En "Undead Hunt", los jugadores experimentan una variedad de estados que marcan su progreso y situación dentro del juego. Cada estado está diseñado con una interfaz y características específicas que mejoran la inmersión y la experiencia del usuario. A continuación, se detallan los principales estados del juego:

##### **Pantalla del Estudio Desarrollador:**

Antes de sumergirse en la acción, los jugadores son recibidos por la pantalla del estudio desarrollador. Aquí se muestra el logotipo y el nombre sobre el equipo que ha creado el juego.

##### **Cinemática Inicial (Tráiler):**

Una vez que los jugadores han sido introducidos al estudio desarrollador, son recibidos por una cinemática inicial a modo de tráiler del juego. Esta cinemática establece el tono y la atmósfera del mundo apocalíptico de "Undead Hunt", mostrando escenas de acción, peligros inminentes y la lucha desesperada por la supervivencia contra las hordas de zombies.

##### **Pantalla de Inicio:**

Al arrancar el juego, los jugadores se encuentran con la pantalla de inicio. Aquí, tienen acceso a opciones para comenzar una nueva partida y ajustar la configuración del juego.

##### **Pantalla de Elección de Mapa:**

Antes de embarcarse en la acción, los jugadores tienen la oportunidad de seleccionar el mapa al que deseen jugar. Desde paisajes urbanos devastados hasta entornos rurales infestados, cada mapa ofrece un desafío único y emocionante.

##### **Pantalla de Opciones:**

En esta pantalla podrás configurar detalles como gráficos, sonido o controles para que todo esté al gusto del jugador.

##### **Pantalla de Carga:**

Mientras el mapa carga, verás esta pantalla donde podrás ver información del mapa y el progreso de carga.

##### **Pantalla de Juego:**

En esta pantalla el juego empieza y da comienzo a la partida.

**Pantalla de Pausa:**

Desde esta pantalla podrás pausar el juego sin problemas y sin perder tu progreso. Podrás reanudarlo, reiniciar la partida o salir al inicio.

**Pantalla de Game Over:**

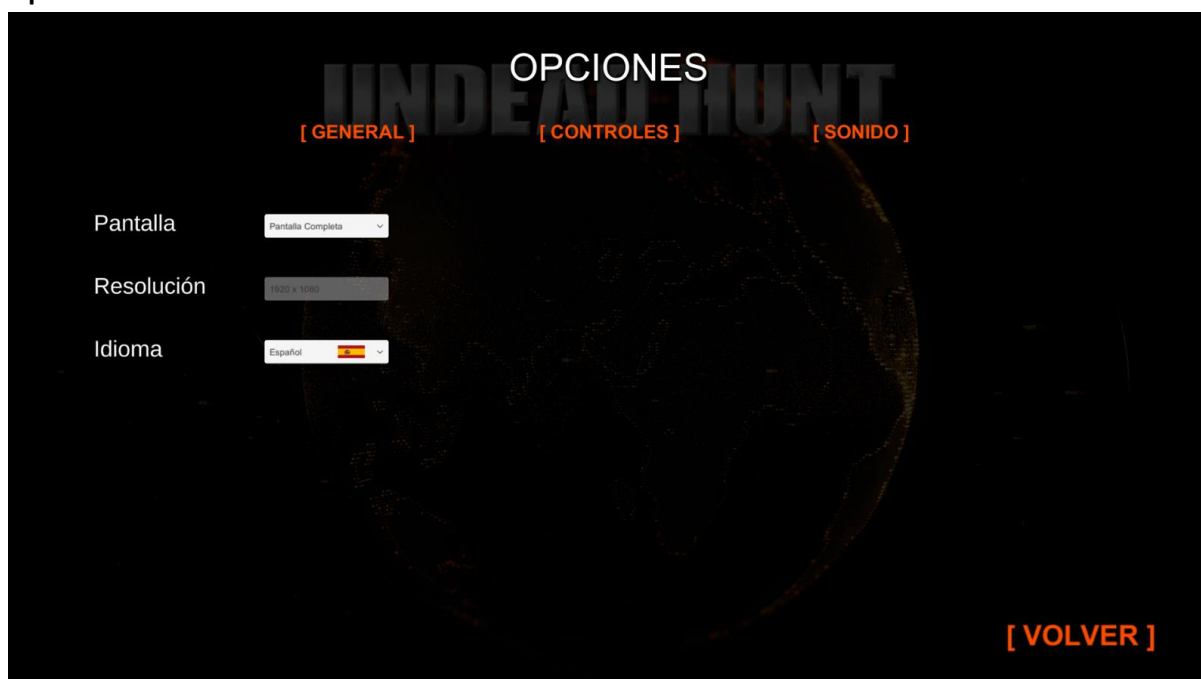
Cuando el jugador muere, es recibido por una emotiva cinemática de Game Over. Esta secuencia muestra el desenlace de la partida y las consecuencias de la derrota, proporcionando un cierre dramático a la experiencia de juego.

**5. Interfaz**

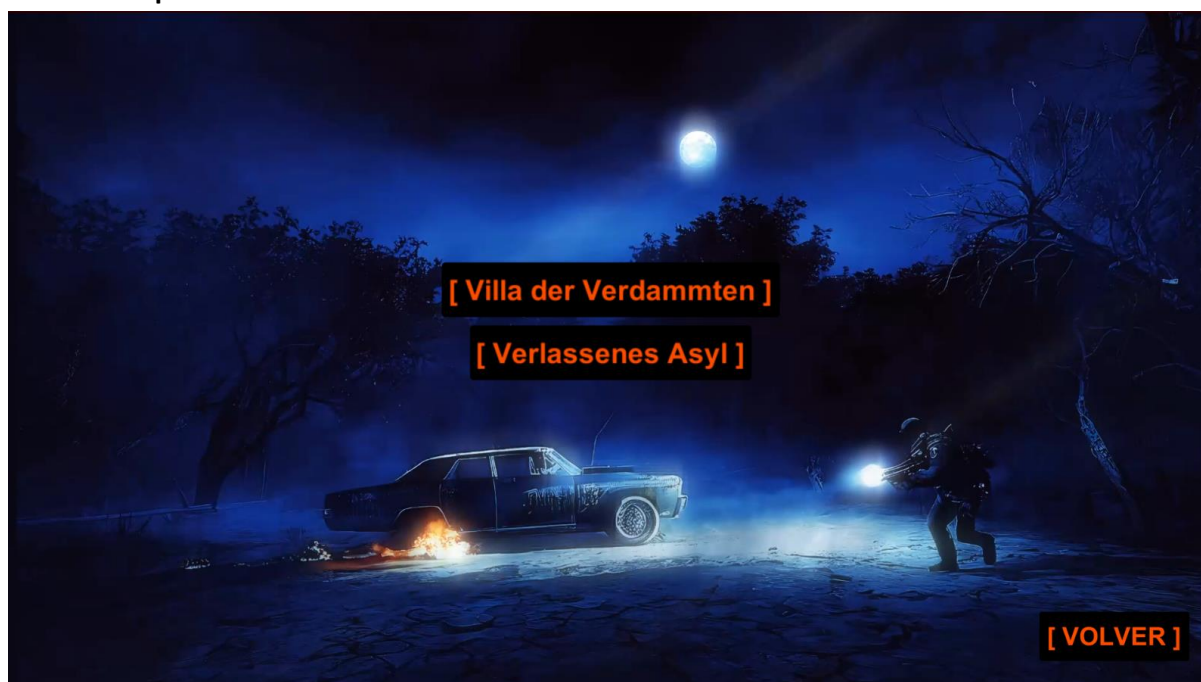
La interfaz del juego será lo más sencilla posible para que el jugador pueda navegar por ella de forma sencilla. Unos ejemplos de la interfaz son los siguientes.

**Inicio:**

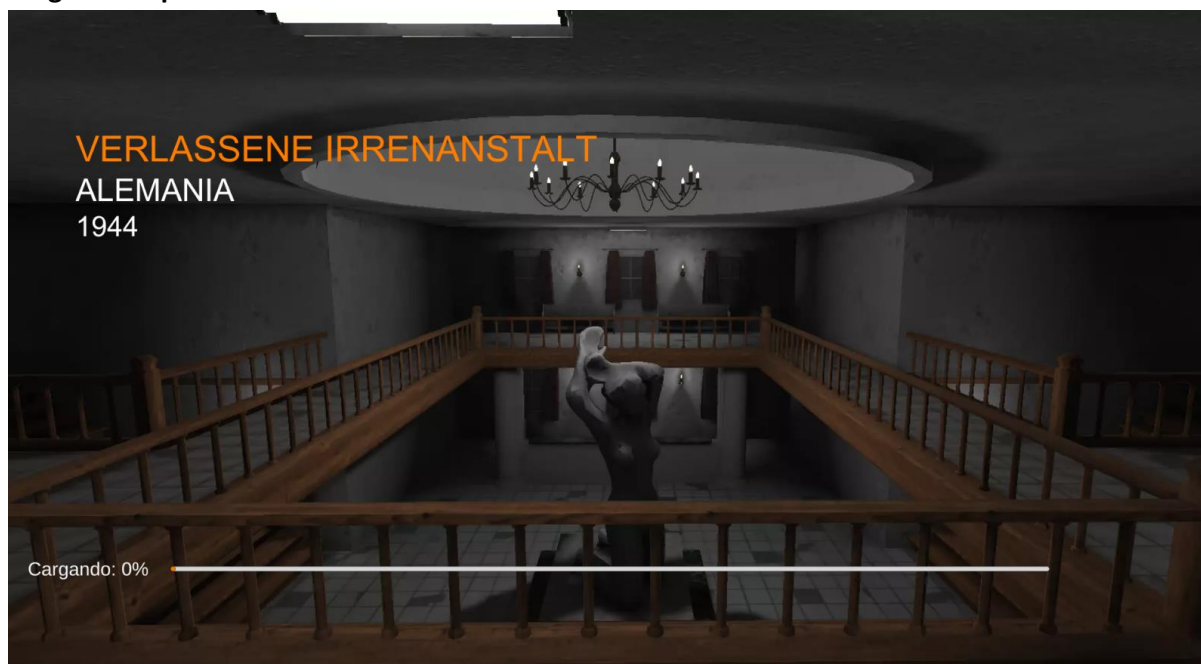
## Opciones:



## Elección Mapa:



Carga de Mapa:

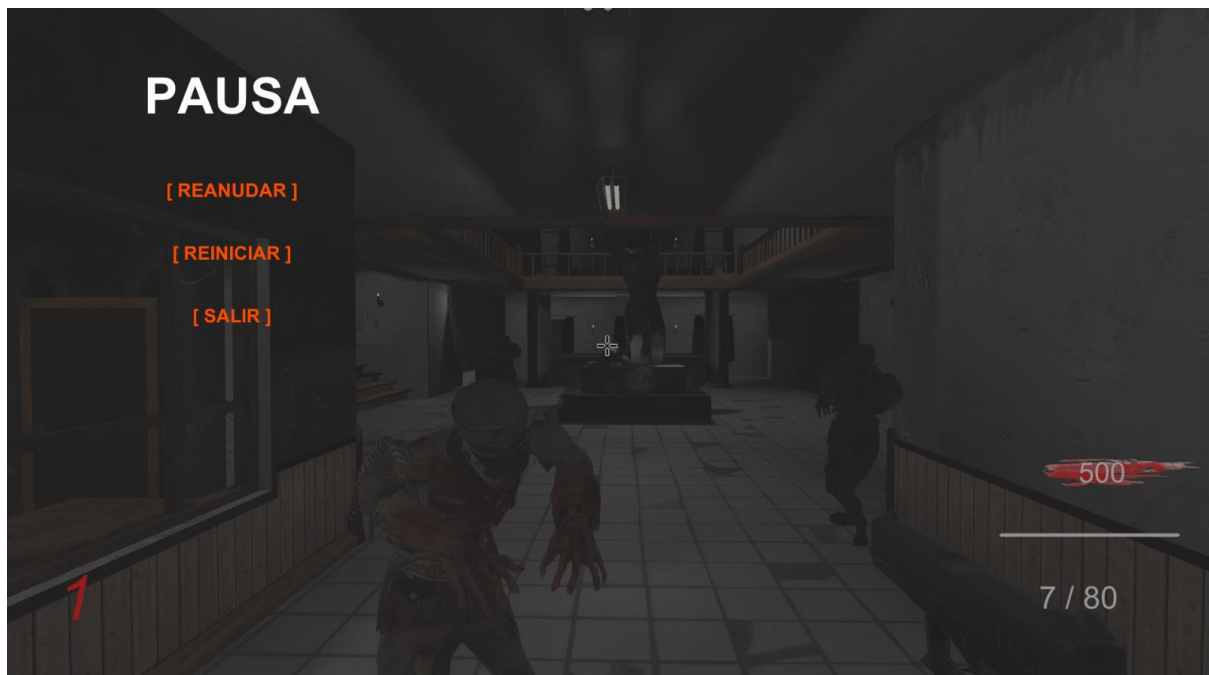


Mapa:





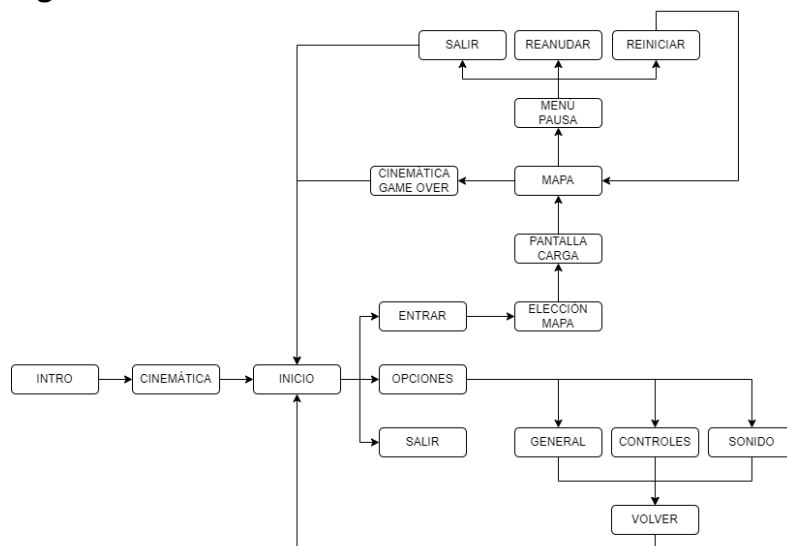
## Menú Pausa:



## 6. Niveles

El juego consta de dos niveles y uno nuevo adicional (DLC), no habrá diferencia en la dificultad entre ellos ya que ambos empiezan con el mismo nivel y se irá incrementando a medida que avance.

## 7. Progreso del Juego



## 8. Personajes

En el juego solamente habrá dos personajes:

**Personaje principal:** Este será manejado por el usuario.

**Enemigos:** Estos personajes serán los zombis que te atacarán.

## 9. Ítems

El personaje podrá interactuar con dos objetos en el mapa. Una será el arsenal donde podrá comprar nuevas armas y la máquina de ventas donde podrá adquirir diferentes ventajas.

La manera en la que el jugador podrá interactuar con estos objetos será mediante los puntos obtenidos.

## 10. Música y Sonido

Se ha seleccionado la música y efectos de sonido para proporcionar al juego una atmósfera cargada de suspense y horror. Cada clip de audio ha sido elegido para meter al jugador en el ambiente del juego y así poder hacer que este disfrute más.

## 11. Temporización de Tareas

<u>TAREA</u>	<u>FECHA INICIO</u>	<u>FECHA FIN</u>	<u>ESTADO</u>
Redacción del GDD	20/01/2024	24/01/2024	Terminada
Preparación del proyecto	25/01/2024	25/01/2024	Terminada
Planificación de la estructura	26/01/2024	26/01/2024	Terminada
Desarrollo general del juego	27/01/2024	10/03/2024	Terminada
Perfilación de detalles	11/03/2024	14/03/2024	Terminada
Añadir animación de muerte al zombi	15/03/2024	18/03/2024	Terminada
Añadir botón para saltar cinemática de muerte	15/03/2024	18/03/2024	Terminada
Arreglos en el disparo de las armas	15/03/2024	18/03/2024	Terminada
Agregación de nuevo mapa (DLC)	18/03/2024	20/03/2024	Terminada

## 12. Bibliografía

### Mixamo

#### Personajes

**Zombie:** <https://www.mixamo.com/#/?page=1&query=zombie&type=Character>

**Swat:** <https://www.mixamo.com/#/?page=1&query=swat&type=Character>

#### Animaciones

**Zombie:** <https://www.mixamo.com/#/?page=1&query=zombie&type=Motion%2CMotionPack>

**Swat:** <https://www.mixamo.com/#/?page=1&query=&type=Motion%2CMotionPack>

### Asset Store

**Particles:** <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/shaders/lite-particle-shader-226611>

#### Power Ups

**Doble Puntuación:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/pirate-coin-207743>

**Munición Máxima:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/boxes-pack-32717>

**Bomba Nuclear:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/weapons/free-missile-72692>

**Baja Instantánea:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/bull-skull-5846>

#### Objetos interactuables

**Perks:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/electronics/modern-vending-machine-pbr-127874>

**Caja Misteriosa:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/weapons/ammo-crate-wood-ammunition-box-90071>

#### Mapas

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/flooded-grounds-48529>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/abandoned-asylum-49137>

#### Armas

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/guns/guns-pack-low-poly-guns-collection-192553>