
Game Design Document

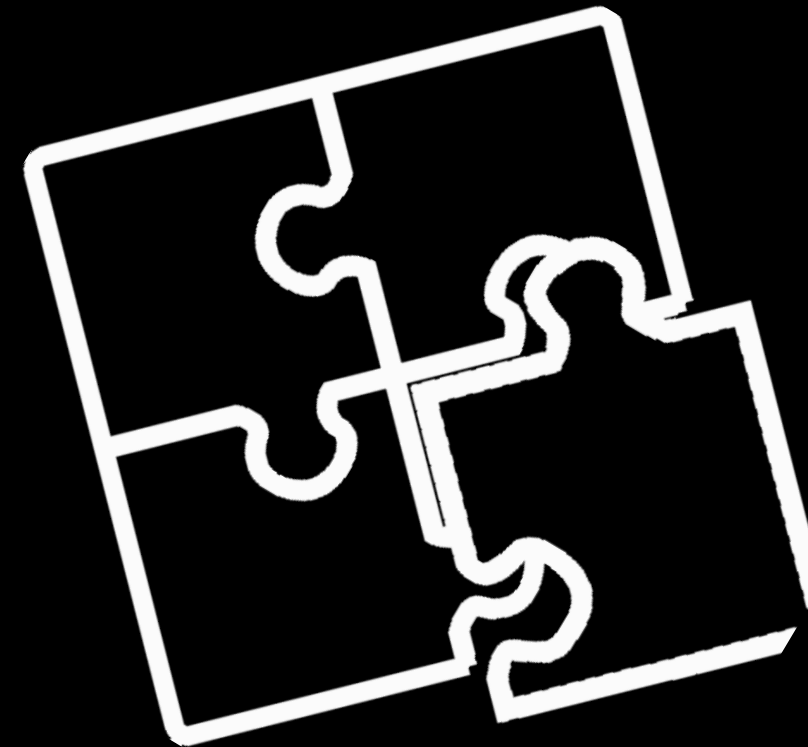
Midnight Tales: El Silbón

David Gil
Diego Gil

Descripción y objetivos

Midnight Tales: El Silbón, es un videojuego de género puzzles con temática de terror en donde el jugador tiene como objetivo el resolver distintos acertijos y puzzles antes de que El Silbón salga a una cierta hora y ataque al jugador.

El jugador debe adentrarse a una mansión en donde deberá resolver distintos puzzles que le abrirán el paso a diversas zonas de esta, con la finalidad de poder salir de dicha mansión



Mecánicas

Manipulación del tiempo: el jugador puede manipular desde el reloj principal de la mansión, con la finalidad de atrasar la aparición de El Silbón, y así continuar realizando los puzzles.

Interacción con objetos del mundo: el jugador puede tomar, mover o guardar elementos que encuentre en la mansión con la finalidad de utilizarlos para resolver distintos acertijos y puzzles.

Movimiento en primera persona: el jugador se mueve a través del mundo con una cámara de primera persona.

Escenas y Pantallas

Assets/Scenes/Gameplay.unity

Corresponde a la escena principal del juego, es donde el gameplay ocurre.

- **Hierarchy/Canvas/Menu:** es el panel padre que contiene los botones de salir del juego, opciones y renaudar el juego
- **Hierarchy/Canvas/Settings:** pertenece al panel que controla las opciones del juego, tales como el volumen y la sensibilidad.

Assets/Scenes/Main Menu.unity

Corresponde a la escena del menú principal del juego, es donde se inicia el juego.

- **Hierarchy/Canvas/Menu:** es el panel padre que contiene los botones de iniciar el juego, opciones, créditos y salir del juego
- **Hierarchy/Canvas/Settings:** pertenece al panel que controla las opciones del juego, tales como el volumen y la sensibilidad.
- **Hierarchy/Canvas/Credits:** pertenece al panel que muestra los colaboradores y desarrolladores del proyecto.

Personajes

Jugador principal

Personaje en forma de capsula que puede caminar, tomar objetos e interactuar con el mundo.

El Silbón

Personaje enemigo con forma de ente con características humanoides, que persigue al jugador y al colisionar con este, el jugador muere.

Recursos Utilizados

Modelos 3D Propios/Estructuras - Assets/Art/Models

- Baranda_1.fbx
- Base_Pilar.fbx
- Boxi.fbx
- Escaleras_1.fbx
- Foto_Puzzle.fbx
- Mapa.fbx
- Murito.fbx
- Muro_1.fbx
- Pared_01.fbx
- Pared_02.fbx
- Pared_04.fbx
- Pared_05.fbx
- Pared_07.fbx
- Pared_08.fbx
- Pilar_2.fbx
- Pilar_Lobby.fbx
- Pilar_Lobby_2.fbx
- Pilar_Lobby_3.fbx
- Piso.fbx
- Puerta.fbx
- Puzzle.fbx
- Techo.fbx

Modelos 3D Externos - Assets/Art/External Art

- Archteria 3D
(Assets de cuartos y
props)
- Old Windowdoor
(Ventanas)
- Clock
- Chitinous soldier

Audios - Assets/Audio

- Abrir_Estante.wav
- Abrir_Gabeta.wav
- Abrir_Puerta.wav
- Cerrar_Estante.wav
- Cerrar_Gabeta.wav
- Cerrar_Puerta.wav
- Grillo 1.wav
- Main_Menu.wav
- Pasos_1.wav
- Puerta_Trancada.wav
- Silbido_El_Silbon.wav
- Sonido_Ambiente.wav

Recursos Utilizados

VFX - Assets/Art/VFX

- Cloud01_8x8
- FlipbookTexture.mat
- Spark_Glow (2)
- Spark_Glow.mat

Materiales - Assets/Art/Materials

- | | |
|-----------------|---------------|
| • Agarre.mat | • Pared_6.mat |
| • Alfrombra.mat | • Pared_7.mat |
| • Caja.mat | • Pared_8.mat |
| • Dorado.mat | • Pared_9.mat |
| • Engranaje.mat | • Piso.mat |
| • Foto.mat | • Piso 1.mat |
| • Grillo.mat | • Piso_2.mat |
| • Madera_1.mat | • Piso_3.mat |
| • Madera_2.mat | • Piso_4.mat |
| • Madera_3.mat | • Piso_5.mat |
| • Madera_4.mat | • Piso_6.mat |
| • Madera_5.mat | • Piso_7.mat |
| • Pared.mat | • Piso_8.mat |
| • Pared_2.mat | • Puzzle.mat |
| • Pared_3.mat | • Rug_1.mat |
| • Pared_4.mat | • Ventana.mat |
| • Pared_5.mat | |

Scripts- Assets/Scripts

- EnemyAi.cs - Script del enemigo
- GameManager.cs - Script del Manager de juego
- InteractionManager.cs - Script del manager de interacciones
- InventoryItemController.cs - Script que controla las funciones de cada item
- Item.cs - Script de Interactable Objects
- ItemPickUp.cs - Script que permite añadir objeto al inventario
- Machine.cs - Script que controla el Puzzle
- MainMenu.cs - Script que controla el menú
- PickUp.cs - Script que controla la interaccion de objetos
- PlayerController.cs - Script del jugador
- PuzzleManager.cs - Script que controla los puzzles
- Settings.cs - Script que controla las opciones de juego

Referencias



Visage (2018)



Outlast (2013)



Amnesia (2010)