**Simple juego de sigilo, en Unity**

*Pedro Luis González López*

En este proyecto se creara un videojuego simple, creado en el motor de videojuegos Unity™, cuyo tema sea conseguir todas las llaves para desbloquear la salida del único nivel. Esto mientras que se intenta evadir a personajes enemigos, los cuales amenazan con terminar el nivel en pérdida.

Nos enfocaremos en programar las posibles interacciones entre jugador, mapa, y enemigos. Uno de los obstáculos previstos es el correcto funcionamiento de estas interacciones en los posibles estados en el que el juego podrá estar.

Especificaciones

* Un jugador
* Perspectiva de tercera persona
* Controlado por ratón y teclado
* Un nivel a completar
  + Con dos entradas y cuatro salidas
  + Con llaves a recoger para completar el nivel
  + Con entornos exteriores e interiores
* Un tipo de personaje enemigo que…
  + Puede patrullar o guardar áreas
  + Reaccionen al jugador
* Objetos dispersos en el mapa que ofrezcan efectos útiles para el jugador
  + Estáticos en el mapa
  + Recogibles para el inventario del jugador
* Iluminación que cause efectos en el comportamiento de los enemigos
* Enfoque hacia decisiones rápidas

Etapas

Se dividirá el proyecto en dos fases, cada una a su vez dividida en sub-fases o versiones. En cada versión se tendrá una característica del producto final en un estado entregable (no estrictamente finalizado, podrán surgir cambios).

La primera fase tendrá como meta tener una base de características fundamentales sobre la cual se podrán añadir los aspectos más específicos del juego.

Base

* + **Versión 0.0** – Mapa de pruebas
  + **Versión 0.1** – Entidades temporales
    - Personaje jugador
    - Personajes no jugador
  + **Versión 0.2** – Comportamientos básicos de la cámara
    - Seguimiento del personaje jugador
  + **Versión 0.3** – Controles básicos
    - Dirección de movimiento
    - Velocidad de movimiento horizontal
    - Salto vertical
    - Apuntar la cámara con el ratón
  + **Versión 0.4** – Condición de victoria
    - Llaves para la salida
  + **Versión 0.5** – Iluminación de pruebas

Producto mínimo viable

* + **Versión 1.0** – Mapa final
    - Entradas y salidas
    - Espacios exteriores
    - Espacios interiores
    - Posiciones de los objetos y entidades
  + **Versión 1.1** – Comportamientos finales de los enemigos
    - Rutas de patrulla
    - Pathfinding
    - Niveles de alerta
  + **Versión 1.2** – Objetos de inventario
  + **Versión 1.3** – Comportamientos finales de los objetos ambientales
    - De escondite
    - De distracción
    - De knockouts
    - De iluminación
  + **Versión 1.4** – Iluminación final
    - Mecanismo de visibilidad
  + **Versión 1.5** – Habilidades del jugador
    - Movimiento especial
    - Knockouts
    - Distracción
  + **Versión 1.6** – Interfaz de información
    - Mini mapa
    - Gráficos de nivel de…
      * De vida
      * De alerta
      * De visibilidad
      * De ruido
  + **Versión 1.7** – Comportamiento final de la cámara
    - Efectos de sobrepuesto
    - Offset dinámico