**Simple juego de sigilo, en Unity**

*Pedro Luis González López*

[WIP]

Lo que se quiere crear en este proyecto es un videojuego simple, creado en el motor de videojuegos Unity, cuyo tema sea conseguir coger todas las llaves para desbloquear la salida del nivel, mientras que se debe intentar 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
* Con personajes enemigos que…
  + Patrullen o guarden 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 en el mapa que tenga efectos en el comportamiento de los enemigos
* Enfocado hacia decisiones rápidas

Etapas

Base – fecha de entrega: 1º de Septiembre

* Mapa de pruebas
* Entidades temporales
  + Personaje jugador
  + Personajes no jugador (enemigos)
* Comportamientos básicos de la cámara
  + Seguimiento del personaje jugador
* Controles básicos
  + Dirección de movimiento
  + Velocidad de movimiento horizontal
  + Salto
  + Apuntar la cámara con el ratón
* Condición de victoria
  + Llaves para la salida
* Iluminación de pruebas

Producto mínimo viable – fecha de entrega: 22º de Septiembre

* Interfaz de información
  + Mapa
  + Niveles
    - De vida
    - De alerta
    - De visibilidad
    - De ruido
* Mapa final
  + Entradas y salidas
  + Espacios exteriores
  + Espacios interiores
  + Posiciones de los objetos y entidades
* Comportamientos finales de los objetos ambientales
  + De escondite
  + De distracción
  + De knockouts
  + De iluminación
* Comportamientos finales de los enemigos
  + Rutas de patrulla
  + Pathfinding
  + Niveles de alerta
* Iluminación final
  + Mecanismo de visibilidad
* Comportamiento final de la cámara
  + Efectos de overlay
* Objetos de inventario
* Habilidades del jugador
  + Movimiento especial
  + Knockouts
  + Distracción