**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 conseguir todas las llaves para desbloquear la salida del unico 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
* Enfocado hacia decisiones rápidas

Etapas

Se dividira el proyecto en dos fases, cada una a su vez dividida en subfases o versiones. En cada version se tendra una caracteristica del producto final en un estado entregable (no estrictamente finalizado, podran surgir cambios).

La primera fase tendra como meta tener una base de caracteristicas fundamentales sobre la cual se podran añadir los aspectos mas especificos del juego.

Base – fecha de entrega: 1 de Septiembre

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

Producto mínimo viable

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