

SCHADENFREUDE

HISTORIA

Gon Freecks, un niño que se crio con su tía, huérfano de madre y según le habían dicho también de padre, se encuentra un Hunter quien le explica que su padre está vivo y le da una pista sobre su paradero. Enterado de esto Gon decide convertirse en cazador para poder encontrar a su padre. Con la licencia de Hunter en mano, Gon necesita recopilar reputación como Hunter para demostrar al alquimista que tiene la suficiente fuerza para viajar a lugares peligrosos en busca de su padre.

OBJETIVO

Reunir reputación, para poder viajar en busca de su padre, realizando las misiones que le otorguen los personajes.

MANUAL DE USUARIO

PROTAGONISTA



Gon se mueve con los siguientes controles:

- **W o flecha arriba:** Arriba
- **A o flecha izquierda:** Izquierda
- **D o flecha derecha:** Derecha
- **S o flecha abajo:** Abajo
- **F:** Interactuar con los NPCS cuando salga un mensaje (HABLAR F) por pantalla.
- **Ratón:** Dispara con click derecho colocando el ratón en dirección al enemigo.

NPCS

ALQUIMISTA



La alquimista, es una Hunter experimentada que está dispuesta a ayudarte a viajar si consigues reunir 80 puntos de reputación que obtienes al realizar las misiones que te otorgan otros NPCS. Se encuentra en la entrada, fuera de la taberna.

PESCADOR



El pescador necesita ayuda. Te dará una misión que aumentará tu reputación. Se encuentra sentado junto a una mesa en la taberna.

TABERNERO



El tabernero también tiene una misión que añadirá más reputación a tu contador. Se encuentra al fondo, en el interior de la taberna.

ENEMIGOS

SLIME



Son IAs de baja inteligencia que persiguen al jugador. Poseen dos vidas por lo que se debe dispararle dos veces para acabar con él. Si el jugador entra en contacto con ellos pierde un corazón.

GOBLIN



Son IAs de inteligencia media que persiguen al jugador conservando una cierta distancia para dispararle, son bastante complicados de matar, sobre todo si te encuentras dentro de su rango de visión. Poseen dos vidas y si entran en contacto con el jugador no pierde ningún corazón, tan solo lo hieren sus disparos.

LUGARES

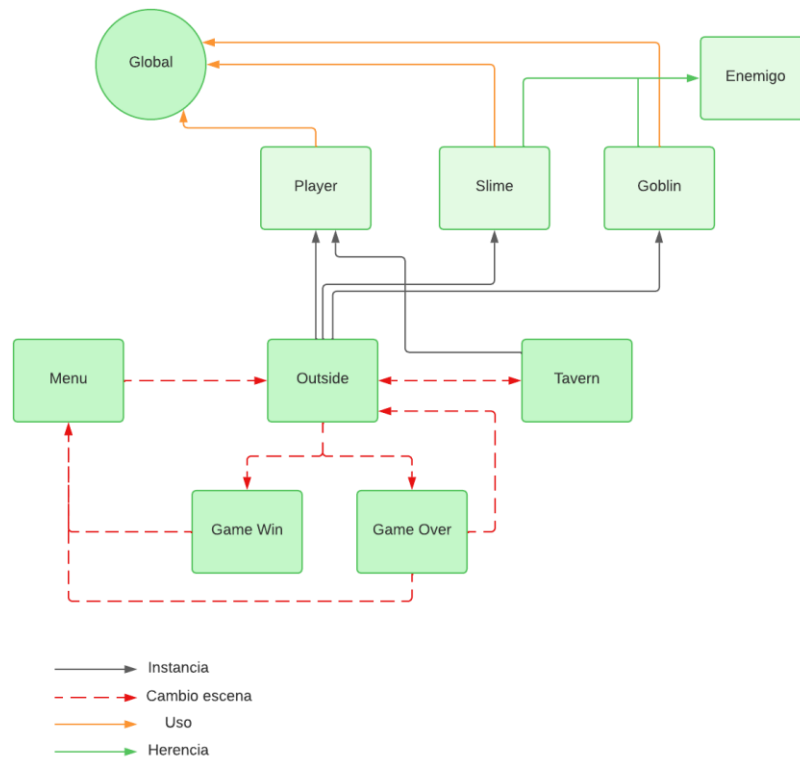
TABERNA



Es un lugar de descanso, si tu vida es escasa, entra para recuperarla automáticamente antes de enfrentarte a los enemigos. Se encuentra en el centro del mapa, para entrar solo tienes que acercarte a la puerta y para salir únicamente deberás regresar por donde entraste.

DOCUMENTO TÉCNICO

DIAGRAMA DE ESCENAS



DESCRIPCIÓN DE CADA ESCENA

ARROW

REPRESENTACIÓN: Proyectil del jugador, flecha con la que ataca a los enemigos.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Player.scn.

BARTENDER

REPRESENTACIÓN: NPC tabernero, proporciona la misión de matar slimes.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Tavern.scn.

DIALOGBOX

REPRESENTACIÓN: Caja que contiene los diálogos en pantalla.

DEPENDENCIAS: DialogBox.scn.

INSTANCIAS: Cada vez que se inicia un diálogo.

DIALOGSYSTEM

REPRESENTACIÓN: Ajusta el funcionamiento de la caja de diálogos, DialogBox.scn.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Cada vez que se inicia un diálogo.

DIALOGTRIGGER

REPRESENTACIÓN: Activa los diálogos y las misiones.

DEPENDENCIAS: DialogBox.scn, HUDInteractuar.scn y HUDMisiones.scn.

INSTANCIAS: Cada vez que se inicia un diálogo.

DORTAVERN

REPRESENTACIÓN: Puerta que te teletransporta del exterior (Outside.scn) a la taberna (Tavern.scn).

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Outside.scn y Tavern.scn.

ENEMYGOBLIN

REPRESENTACIÓN: Enemigo ranger (de lejos).

DEPENDENCIAS: Path.scn.

INSTANCIAS: Outside.scn.

FISHERMAN

REPRESENTACIÓN: NPC pescador que aporta una misión de derrotar goblins.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Tavern.scn.

GAMEOVER

REPRESENTACIÓN: Menú que aparece cuando el jugador muere.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Ninguna.

GAMEWIN

REPRESENTACIÓN: Menú que aparece cuando el jugador gana.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Ninguna.

HEALTH

REPRESENTACIÓN: HUD que contiene la vida del jugador, el cuadro de misiones y la reputación.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Outside.scn y Tavern.scn.

HUDINTERACTUAR

REPRESENTACIÓN: Contiene el texto para hablar que aparece al acercarte a un NPC.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Cada vez que alguien entra en el DialogTriger.scn.

HUDMISIONES

REPRESENTACIÓN: Posee la información de las misiones pendientes y completadas.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Siempre está instanciado, se actualiza a lo largo del juego.

HUNTERALCHEMIST

REPRESENTACIÓN: NPC Hunter alquimista que entrega el objetivo principal de obtener reputación y viajar en busca de su padre.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Outside.scn.

MENU

REPRESENTACIÓN: Menú de inicio de juego.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Al regresar de ganar o perder la partida.

OUTSIDE

REPRESENTACIÓN: Mapa exterior donde luchas con los enemigos para completar las misiones.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Cuando sales de la taberna y al empezar el juego.

PATH

REPRESENTACIÓN: Camino que realiza el enemigo Goblin cuando no persigue al jugador.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Outside.scn.

PLAYER

REPRESENTACIÓN: Personaje que controla el jugador.

DEPENDENCIAS: Arrow.scn.

INSTANCIAS: Outside.scn y Tavern.scn.

PROJECTILEENEMY

REPRESENTACIÓN: Proyectil que lanza el enemigo Goblin.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: EnemyGoblin.scn.

SLIME

REPRESENTACIÓN: Enemigo mele (cuerpo a cuerpo).

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Outside.scn.

TAVERN

REPRESENTACIÓN: Mapa donde obtienes las misiones y recuperas vida.

DEPENDENCIAS: Ninguna

INSTANCIAS: Cuando entras a la taberna desde Outside.scn.

TAVERNOUTSIDE

REPRESENTACIÓN: Sprite con colisión de la taberna.

DEPENDENCIAS: Ninguna.

INSTANCIAS: Outside.scn.

MIEMBROS Y SU TRABAJO

JAUME CANÉ MOLINA

Ha realizado toda la escena del player (incluyendo su ataque, arrow y la vida), todo el enemigo slime y parte del goblin, todo el sistema de diálogos y misiones junto sus respectivos HUDs, el cambio de escenas entre la taberna y el exterior y todos los sonidos.

SARAY NOVO SALOMÓN

Ha realizado ambos tileMaps, parte del enemigo Goblin junto su ataque y camino, el HUD de la vida, los NPCs y los menús del juego.