

Proyecto Multijugador: Pandoo (modo multijugador)



ÍNDICE

1. Documento de diseño...	2-7
2. Indicaciones e instrucciones de juego...	8

1.- Introducción:

Con este proyecto se lleva a cabo la creación de un videojuego multijugador que marca como objetivo el conseguir un determinado número de puntos para, después llegar a la meta, y de esta forma ganar. Esto se va a conseguir mediante el uso de Unity y otras herramientas que permiten integrar programación, gráficos y demás elementos.

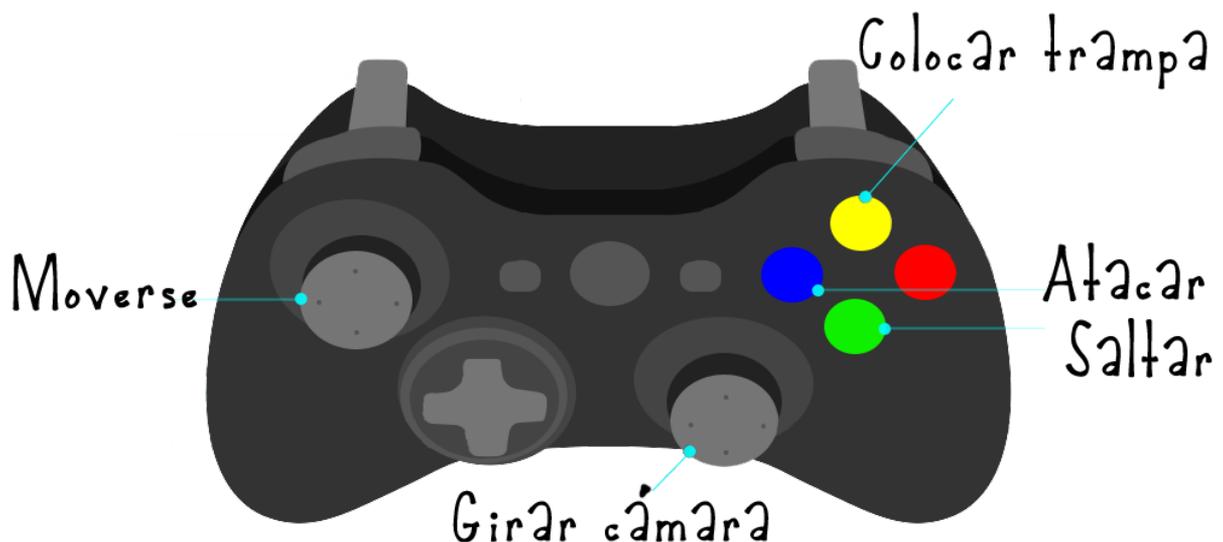
1.1 Concepto.

Pandoo es un videojuego multijugador en el que diferentes pandas deben reunir el mayor número de puntos para llegar a la meta y proclamarse ganadores. Para ello se usa una perspectiva 3D que mezcla realismo y toques cartoon. De esta forma se nos presenta a los diferentes pandas (jugadores) y el mundo que les rodea. El número máximo que se podrá dar en el videojuego es de 3 jugadores.

1.2 Características principales

- Descripción del Control

Los controles a usar en este videojuego son los proporcionados por un mando de Xbox 360 o uno de características similares. Las posibles habilidades que puede ejecutar cada jugador son:



- Mecánicas

Para hacer de Pandoo un juego multijugador realmente atractivo y divertido se emplean multitud de mecánicas, todas ellas diversas y que aportan variedad. Entre ellas están:

- Para ganar puntos se deben recoger bambos. Cada bamboo suma 5 puntos al marcador del jugador. Sin embargo, para obtener estos bambos será necesario romper las diferentes cajas que hay por el escenario.



- Existen tres tipos de items: el duplicador, el impulsor y el escudo.
- El item duplicador permite multiplicar por 2 el número de puntos obtenidos durante un tiempo.



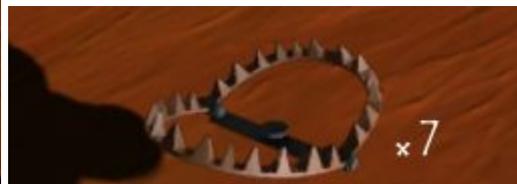
- El impulsor le permite a Pandoo correr y moverse mucho más rápido.



- El escudo protege a Pandoo de cualquier ataque, sea una caída, golpe de sierra, golpe de otro panda, etc.



- Cada jugador puede colocar hasta un máximo de 7 trampas en el escenario. Si otro jugador la pisa quedará inmovilizado y le serán restados 30 puntos de su marcador. Cabe aclarar que si el propio jugador pisa su trampa no se producirá ningún tipo de penalización.



- El jugador puede perder puntos al tocar sierras en movimiento, caerse al vacío, etc. Cada golpe resta 5 puntos y existe, después de ser herido, un período de recuperación durante el cual el panda herido parpadeará y no se le podrá seguir quitando puntos.
- Un jugador puede atacar a otro de forma que al que es herido le son restados 50 puntos de su marcador.
- Para ganar se deben conseguir 400 puntos y llegar hasta la meta, que se encuentra al final del escenario.



1.4 Propósito y Público objetivo

El rango de edad a abarcar es muy amplio, ya que se trata de un género multijugador 3D a base de recolección de items con una temática divertida y no exclusivamente adulta. Si bien, el público principal oscilaría entre unos 17-35 años.

1.5 - Interfaz

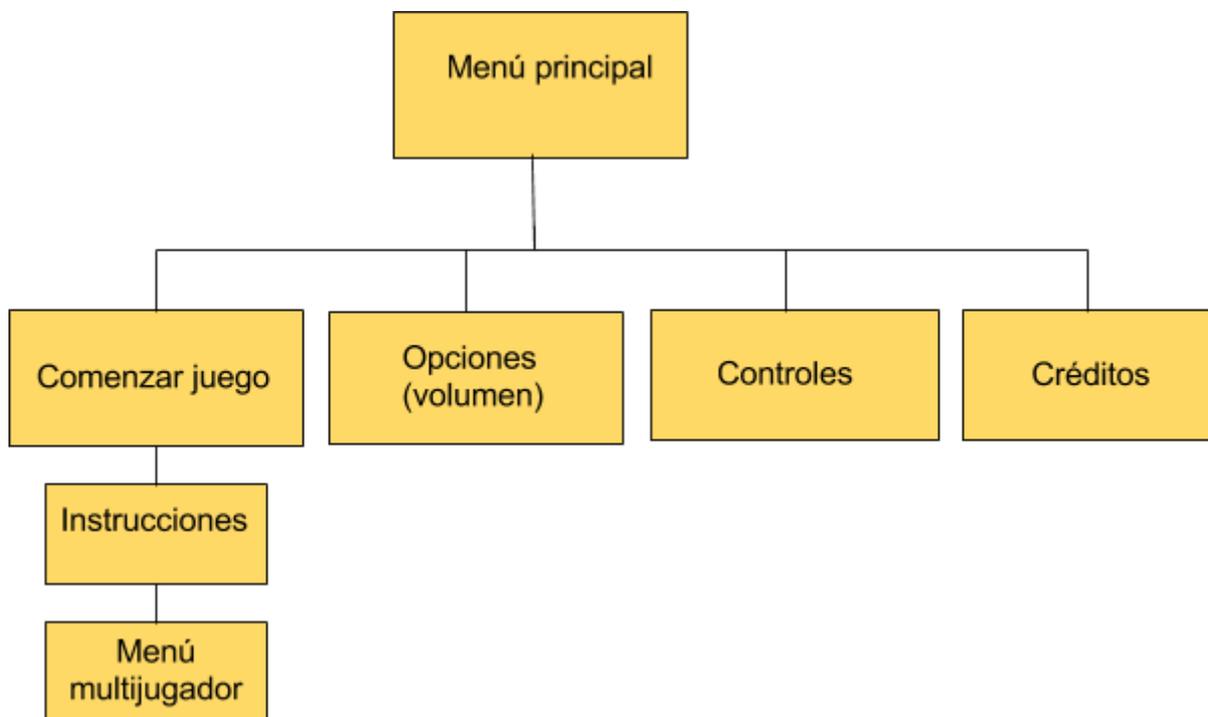


La interfaz consta de:

1. Contador de trampas (máximo 7), que representa el número de trampas que le quedan al jugador por poder colocar. Al llegar a 0 no puede colocar más trampas.
2. Puntuaciones de los tres jugadores, que se van actualizando a medida que se restan o suman puntos y permite a cada usuario ver quien va ganando o perdiendo.
3. Items, al conseguir un ítem aparecerá un ícono suyo en pantalla. Al desaparecer indicará que su efecto ha finalizado.
4. Identificación de jugador 1, 2 o 3. Esto se muestra encima de la cabeza de cada jugador para que cada uno pueda saber a qué jugador hace frente.

1.6 Estructura de escenas.

Diseño de menús



Aspecto final de cada una de las pantallas o menús



Menú con fondo animado (escenario de Pandoo)

1.7- Recursos y herramientas:

Para la creación de este videojuego se han empleado diferentes herramientas y recursos.

Herramientas

- Unity, para la integración de programación, gráficos y sonido.
- Cinema4D para el modelado, rig, animación y texturizado de escenario y personajes.
- ZBrush para el modelado de personajes.

Recursos

- Algunos de los materiales usados para el escenario han sido tomados de librerías gratuitas de la Asset Store.
- Con respecto al apartado sonoro, se ha tomado como música de fondo y efectos sonoros una serie de recursos pertenecientes a librerías gratuitas existentes en Youtube y webs similares.

Indicaciones e instrucciones sobre Pandoo

Antes de jugar a Pandoo se deben aclarar una serie de elementos:

- Los controles son los indicados en el documento de diseño y en la propia opción controles del menú principal de Pandoo.
- El número máximo de jugadores es de 3, por lo que, si se trata de conectar a más jugadores, Pandoo no responderá y las puntuaciones y marcadores no sumarán a otro personaje al videojuego.
- Si uno de los jugadores sale de la partida antes de que esta termine se debe volver a comenzar la misma. Es decir, si un jugador se desconecta y vuelve a entrar se debe reiniciar la partida por parte de todos los jugadores.