

D-PROYECT

Desarrolladores: Aurora García Jover y Adrián de Lucas Gómez (Doble A).

Género: Arcade-sigilo	Plataforma: Google Chrome
Modos: Arcade(1 jugador)	Nº niveles: 3
Método de entrada: Teclado	Target: 10-15 años

Descripción de un nivel:

El juego está representado por un laberinto, con pasillos y pequeñas salas por los cuales puedes avanzar y paredes que no podrás atravesar. Un punto de aparición inicial, varias zonas de reaparición y un único punto de salida ,la puerta.

Inspiración en Pac-Man
(1980).



Descripción del juego:

D-Proyect es un juego 2D con vista cenital en el cual controlamos a “D” una pequeña criatura fruto de experimentos que tiene una vista distorsionada de la realidad a causa de ello. El objetivo es salir de las instalaciones encontrando las llaves que abren las puertas de las zonas de experimentación que tendrán formas retorcidas y laberínticas. Tendremos un límite de tiempo para completar cada nivel y habrá enemigos que patrullarán estos laberintos por lo que deberemos de evitar ser vistos y escapar de ellos. En el caso de que seamos cazados reaparecemos en el punto de inicio o en donde hayamos obtenido la última llave.

Sistema vidas:

Cada vez que el jugador es detectado pierde una vida y este es devuelto a el último punto de guardado, dejando la puntuación intacta. Además, al ser detectado, aumentará ligeramente la dificultad del nivel

Cada nivel tendrá un máximo de tiempo para ser completado, si se supera ese tiempo el nivel se reinicia y se pierde una vida. Si se pierden todas las vidas, se acaba el juego y vuelves al menú principal. Al llegar a una puerta, se pasa al siguiente nivel.

HUD:

El juego tiene los elementos del HUD repartidos por el margen superior de la pantalla para no obstruir la visión al jugador: el indicador de la puntuación en la parte superior izquierda, el indicador de las vidas en la parte superior derecha y encima de él cuantas llaves tenemos y cuantas hay en el nivel. El indicador de tiempo en la parte superior central mostrando el máximo y el actual.



Cámara:

La cámara del juego estará situada de forma cenital en la escena (Similar a The Legend Of Zelda: a Link to the Past) permitiéndonos ver el nivel desde arriba.



Input (teclado):

- Movimiento: WASD y las flechas de dirección.
- Ataque: Espacio.

Menús del juego:

- **Menú principal:** El menú de inicio, desde allí se puede comenzar el juego, ir al menú de niveles

- **Menú de GameOver:** Aparecerá cuando hayamos perdido todas las vidas. En él se puede ir de vuelta al menú principal y podremos ver la puntuación lograda.
- **Menú de juego completado:** Cuando hayamos completado los tres niveles el juego se acaba, se felicita al jugador y se muestra la puntuación total lograda.

Objetos:

Pócimas: Es el objeto más simple y dará 5 puntos. Estarán colocadas por los suelos de los pasillos de los laberintos. Al chocar con ellas, el objeto se destruye y se aumenta la puntuación del juego.



Bonus: Similares en funcionalidad a las pócimas pero con una puntuación mayor (50) y un aspecto distinto haciéndolos más llamativos. Estarán colocados solo en algunos recovecos de los niveles.



Muro: Es el que conforma las paredes del juego no puede ser atravesado, ni destruido.

Llave: Las llaves se pueden recoger, al chocar contra ellas el objeto, este desaparece y se añaden 15 puntos a la puntuación.



Puerta: La puerta será el único objeto que estará en el perímetro del muro. Al chocar con este objeto, se compara si la variable llaves, es igual a la variable abrir, si es así el método devuelve true y el estado de la puerta pasa a abierto. La puerta tendrá dos estados abierto y cerrado. Se inicializará con estado cerrado. Si el estado es cerrado y se choca con ella, se hace a comparación y si es igual, pasa a abierto. Si el estado es abierto al chocar con ella acaba el nivel.



Baldosa de mago: Baldosa especial que estará colocada en el suelo y a la cual podrá teletransportarse el enemigo mago. En el mapa existirán varias de estas.



Personajes:

Protagonista: El jugador controlará a un pequeño personaje con aspecto similar a un fantasma.

- **Mecánicas:**

- **Movimiento:** con las teclas WASD o con las flechas dando a elegir al jugador.
- **Aturdir enemigos:** con el espacio. Al acercarnos a un enemigo, por el lado que no tenga el rango de visión y presionar la tecla consigue dejarle inmóvil temporalmente pero capaz de detectarnos. Al acercarnos a él nos ponemos en peligro pero puede ser de utilidad.
- **Coger objetos:** Al pasar sobre ellos se obtendrán de forma automática.

Enemigos: Personajes cuyo objetivo es patrullar el laberinto y los cuales detectarán al jugador cuando este entre en su rango de visión. Habrá diferentes tipos para dar variedad al juego:

- **Fantasma:** estará fijo en un punto y rotará sobre sí mismo. No podrán ser aturridos al tratarse de un ente etéreo.
- **Ogros:** dos tipos:
 - **Pasillo:** solo podrá moverse horizontal o verticalmente.
 - **Recorrido:** realizará un recorrido cerrado y rectangular.
- **Invocador:** Se compone de dos partes, el invocador, al que se le puede aturdir y estará fija en una posición tratando de ser no visto por el jugador. El murciélago, será inmune a los ataques y será el que detecte al jugador.

- **Mago:** Enemigo que se teletransporta por el laberinto apareciendo sobre baldosas especiales repartidas en el mapa. Cada x segundos cambiará a otra posición a otra baldosa sin seguir un patrón regular.

Características de las clases		Nivel de dificultad (1-Nulo / 7-Muy alto)						
Enemigo	Características	1	2	3	4	5	6	7
Torreta	Velocidad	X						
	Rango de visión (superficie)				X			
Invocador y murciélago	Velocidad	X						
	Rango de visión (superficie)					X		
Patrulla (Pasillo y recorrido)	Velocidad			X				
	Rango de visión (superficie)			X				
Mago	Velocidad						X	
	Rango de visión (superficie)			X				

Bibliografía:

- **Recursos sonoros:**
 - ❖ <https://patrickdearteaga.com/es/index-es/>
 - ❖ <https://freemusicarchive.org/genre/Chiptune>
 - ❖ <https://www.fesliyanstudios.com/royalty-free-music/downloads-c/8-bit-music/6>
 - ❖ (Aplicación) <https://www.bfxr.net/>

- **Recursos visuales:**

- ❖ <https://opengameart.org/>
- ❖ <https://www.piskelapp.com/>
- ❖ <https://0x72.itch.io/dungeontileset-ii>
- ❖ <https://itch.io/game-assets/free/tag/tilemap>