

Runaway Thief

1. Resumen

1.1 Descripción

Runaway Thief es un juego de plataformas y acción en 2D con estética caricaturesca inspirado en títulos tipo *Jetpack Joyride*, donde el jugador controla a un personaje que debe atravesar niveles repletos de enemigos, obstáculos y trampas, recolectar diamantes y sobrevivir a un contador regresivo. El protagonista dispone de diversas armas y gadgets (escopeta, arma explosiva, rifle de largo alcance, jetpack, paracaídas, escudo), además de habilidades de movimiento avanzadas (doble salto, deslizamiento).



1.2 Género

- Arcade
- Plataformas
- Acción / Shoot 'em up ligero

1.3 Setting

Un mundo subterráneo laberíntico, repleto de enemigos y obstáculos tematizados (pinchos, lluvia de bolas de pinchos, saltos imposibles, enemigos terrestres y voladores inteligentes).

1.4 Características principales

- **Control total del personaje:** esquiva, dispara y utiliza gadgets en tiempo real.
- **Variedad de armas y gadgets:** escopeta, rifle de largo alcance, arma explosiva, jetpack, paracaídas, escudo.
- **Enemigos adaptativos:** terrestres, cuerpo a cuerpo, voladores con IA de evasión y comportamientos especiales.
- **Nivel final con boss:** enfrentamiento contra un super enemigo que spawna drones, dispara proyectiles masivos y provoca lluvia de bolas de pinchos.
- **Recogibles y progresión:** diamantes que desbloquean siguientes niveles, 3 niveles principales + boss, sistema de vidas y checkpoints.
- **Contador regresivo:** límite de tiempo por nivel añade tensión.
- **Estilo 2D dinámico:** fondos con parallax y animaciones fluidas.



2. Gameplay

2.1 Objetivo del juego

- **Meta primaria:** completar cada nivel matando a todos los enemigos y recogiendo todos los diamantes antes de que el contador llegue a cero.
- **Condición de derrota:** quedarse sin vida o agotar el contador.
- **Progresión:** cada nivel desbloquea el siguiente sólo tras cumplir objetivos (matar todos los enemigos y recolectar los diamantes del nivel anterior); al final del nivel 3, se encuentra la batalla con el boss final.



2.2 Core Loops

1. **Inicio de nivel:** aparece el jugador en el punto de inicio con el contador activo y 5 vidas globales.
2. **Exploración y combate:** moverse por plataformas, eliminar enemigos, activar mecanismos de movimiento, derribar barreras rocosas, esquivar obstáculos estáticos y en movimiento .
3. **Recolectar diamantes:** necesarios para desbloquear los siguientes niveles.
4. **Gestión del tiempo y vidas:** decidir cuándo usar salto, doble salto, deslizamiento, jetpack, paracaídas o escudo para ahorrar tiempo y evitar pérdidas de vida.
5. **Checkpoints:** tras llegar a uno, se guarda posición, pero las vidas restantes siguen contando.
6. **Fin de nivel:** alcanzar la salida tras recoger todos los diamantes y matar a todos los enemigos.



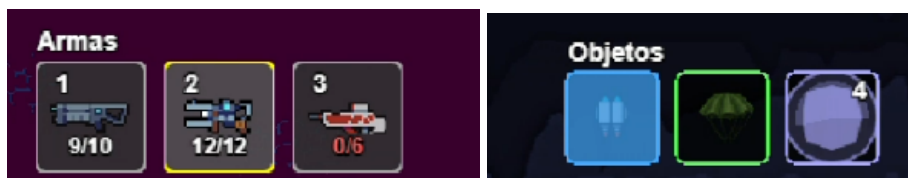
3. Mecánicas

3.1 Movimiento

- **Horizontal:** A/D o flechas ← →.
- **Salto simple:** Espacio una vez.
- **Doble salto:** Espacio dos veces. Permitir alcanzar plataformas elevadas.
- **Deslizamiento:** S en movimiento para esquivar pinchos bajo plataforma.
- **Agacharse:** S.
- **Jetpack:** W sostenido; consume energía reutilizable.
- **Paracaídas:** S sostenido en el aire; ralentiza caída.
- **Retroceso:** A (permite reposicionarse frente a enemigos).

3.2 Combate y armas

- **Escopeta:** Tecla 1. Corto alcance, alto daño en área cercana; disparo con click izquierdo.
- **Arma explosiva:** Tecla 3. Click izquierdo dispara proyectil que explota al impacto o en la posición del click; útil para grupos.
- **Rifle de largo alcance:** Tecla 2. Dispara balas rápidas y precisas sin límite de distancia; bajo cadencia.
- **Escudo:** Tecla 4 (Consume recurso de escudo); bloquea balas enemigas pero desactiva disparo.



3.3 Obstáculos ambientales

- **Pinchos y Lluvia de bolas de pinchos:** daño instantáneo; esquivar con salto o deslizamiento.
- **Escaleras:** acceso a zonas superiores o final del nivel.

3.4 Enemigos

- **Terrestres cuerpo a cuerpo:** persiguen al jugador en línea recta.
- **Terrestres a distancia:** disparan proyectiles lentos.
- **Drones normales:** disparan y vuelan "aleatoriamente".
- **Drones kamikaze:** se inmolan al contacto.
- **Drones evasivos:** disparan y evaden balas del jugador

- **Boss final:** super enemigo terrestre que:
 - Spawnea drones.
 - Dispara superproyectiles en patrón radial.
 - Lluvia de bolas de pinchos desde arriba.



3.5 Ítems y power-ups

- **Diamantes:** coleccionables obligatorios para pasar de nivel; cada nivel tiene un número fijo.
- **Barriles de checkpoints:** puntos de guardado.
- **Barriles de armas y objetos:** desbloquea nuevas armas y objetos que se necesitarán más adelante. (Se comienza con la escopeta como arma más simple)

3.6 Física

- **Gravedad estándar:** ajustable por situación(p.ej., más baja con paracaídas).
- **Impulso por proyectiles:** algunos proyectiles provocan "desplazamiento" por impacto.
- **Daño de caída:** daño gradual de caída dependiendo de la altura.

4. Interfaz de Usuario (UI)

4.1 Controles

1. **Esquema teclado :**
 - Movimiento: A/D
 - Agacharse: S en el suelo
 - Salto: Espacio
 - Jetpack: W
 - Paracaídas: S en el aire
 - Cambiar de arma/objeto: (1,2,3,4)

4.2 Cámara

- Sigue al jugador, centrada ligeramente a la derecha para anticipar obstáculos.
- Efecto parallax en 2 capas de fondo.

4.3 HUD

- **Contador regresivo:** esquina superior derecha.
- **Vidas restantes:** iconos en esquina superior izquierda.
- **Barra de jetpack / escudo:** abajo derecha.
- **Barra de arma seleccionada:** abajo izquierda.

4.4 Menús y navegaciones

- **Menú principal:**
 - Iniciar juego
 - Guía de controles



- **Selección de nivel:** muestra niveles desbloqueados disponibles para jugar.



- **Pantalla de muerte**



5. Niveles y Progresión

- **Nivel 1:** Se desbloquea la escopeta, jetpack y paracaídas. Los enemigos a los que se enfrenta el jugador son únicamente contra los de cuerpo a cuerpo. Al tener simplemente la escopeta como arma, se le obliga a estar a corta distancia de estos enemigos para poder matarles.
- **Nivel 2:** Se desbloquea arma de largo alcance y escudo. El jugador se encuentra con más enemigos. Estos dispararán desde mayor distancia y necesitará usar el nuevo fusil y el escudo para poder derrotarles.
- **Nivel 3:** Se desbloquea arma explosiva. Será necesaria ya que aparecerán un mayor número de enemigos concentrados en diferentes puntos. Con el arma explosiva, se podrá hacer daño en área y matar así a varios de los enemigos simultáneamente.
- **Boss Final:** Obliga al jugador a aplicar todas las habilidades aprendidas durante los 3 niveles para poder derrotar al boss y completar el juego.
Una mezcla de puntería, agilidad de movimiento, uso de objetos especiales (escudo/jetpack/paracaídas) y pericia a la hora de saber que arma es la mejor en determinadas situaciones de la batalla.

6. Arte y Sonido

- **Estilo visual:** sprites 2D con contornos normales.
- **Animaciones:** semi-fluidas, 10 fps por sprite.
- **SFX:** efectos de disparos, explosiones, efectos para el daño, para los diferentes objetos, etc.