PROYECTO RATA

**1. FOMRA**

IDEA GENERAL Y OBJETIVO

Eres una rata, que tiene que salir de la alcantarilla para conseguir comida y volver

TIPO Y MODO DE JUEGO

Plataformas 2.5D cuya dificultad radica en completar el juego usando powerups y mejoras y superando enemigos

**2. MECANICAS**

**JUGADOR**

Como dijimos anteriormente, tomas el control de una **RATA**, la cual tendrás que maniobrar por las alcantarillas para poder llegar al final del nivel.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TIPO** | **VIDA**  **(En puntos)** | **DAÑO** | **ATAQUE** | **MOVIMIENTO** | **TAMAÑO** |
| Jugador | 6 | 2 | Zarpazo  o  Salto | movimiento horizontal(Normal y Rápido) y vertical (Salto), estos movimientos se podrán amplificar con los POWERUPS |  |

El jugador también contará con una serie de mejoras (powerups) que estarán esparcidos por el juego, y que le ayudarán a superar los niveles con más soltura.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TIPO** | **EXPLICACIÓN** | **DURACIÓN** |
| **Doble Salto** | Obtienes la capacidad de saltar en el aire | ***30s*** |
| **Velocidad** | Obtienes la capacidad de correr mas rápido durante un periodo de tiempo | ***10s*** |
| **Invisible** | Consigues pasar zonas sin ser detectado, aunque si necesitas usar una acción, o atacas sin querer, se desactiva de inmediato | ***30s o Cuando se incumpla las condiciones*** |
| **Daño** | Obtienes un daño adicional de 1,5 | ***10s*** |

**ENEMIGOS**

Dentro del espacio 2.5D vas a tener que superar la verticalidad del juego, además de saltando usando los powerups para llegar a la superficie, pero no va a ser fácil, ya que vas a tener que enfrentarte contra una serie de enemigos:

-Enemigos a los que puedes hacer daño.

Estos enemigos son más pequeños que el propio jugador (la rata) y te vas a poder enfrentar a ellos mediante ataque

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE** | **VIDA** | **DAÑO** | **ATAQUES** | **MOVIMIENTOS** | **TAMAÑO** |
| **CUCARACHA** | **4** | **2** | Ataca en la dirección en la que se mueve | Horizontal (derecha a izquierda) | aprox cucaracha.jpg |
| **MOSQUITO** | **2** | **1** | Ataca por proximidad | Parábola |  |
| **CARACOL** | **8** | **2** | Ataca en la dirección en la que se mueve | Horizontal (derecha a izquierda) | aprox caracol.jpg |
| **ARAÑA** | **6** | **4** | Ataca por proximidad, además de tirar gotas de acido al suelo, creando un charco que debes saltar | Vertical (arriba, abajo) |  |

-Enemigos de los que tienes que escapar.

Enemigos grandes que no te van a dar más opción que escapar, estos enemigos serán el GATO ESPIRITU (que te perseguirá cuando lleves un tiempo inactivo), el COCODRILO (que se encuentra en las zonas acuáticas de la alcantarilla y tendrás que saltar sobre él para pasar) y el GATO DOMESTICO, que será el último enemigo con el que te enfrentes.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE** | **DAÑO** | **ATAQUES** | **MOVIMIENTOS** | **TAMAÑO** |
| **GATO ESPIRITU** | **6** | Te sigue cuando estás parado durante un tiempo y te ataca con un arañazo (ataque por proximidad) | Sigue al jugador desde el punto de inicio del nivel |  |
| **GATO DOMESTICO** | **6** | te sigue en el nivel y si te ataca, te mata (ataque por proximidad | Persigue el jugador por el nivel |  |
| **COCODRILO** | **6** | Ataca por proximidad en un intervalo de 20 segundos (cuando abre y cierra la boca) | Estático, solo se mueve la boca (abriéndose y cerrándose) | C:\Users\Vik\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\aprox cocodrilo.jpg |

**3. ARTE**

La ambientación del juego, sugiere un apartado artístico basado en juegos plataformas clásicos dentro de un entorno más mundano con un estilo cartoon, donde el realismo se queda en un segundo plano.

La iluminación también será un apartado importante en el juego, ya que será lo que más realismo aporte

|  |  |
| --- | --- |
| Concepto de nivel |  |

**4. TARGET**

El target del juego principalmente es para todos los públicos, pero debido a su dificultad y su estilo, estaría recomendado para mayores de 7 años.