

**Tipo de trabajo:** Individual

**Integrantes del grupo:** Carlos Sanabria Miranda

**Juego similar:**

La funcionalidad principal estará basada en el juego *The Legend of Zelda*.

El objetivo del juego será matar a todos los enemigos. Cuando lo consigamos aparecerá un triángulo de la trifuerza y al recogerlo se completará el nivel.

Cuando colisionemos con un enemigo o con un disparo de un enemigo perderemos una vida. Si perdemos todas las vidas perderemos la partida.



**Descripción de la funcionalidad del juego en puntos generales:**

- La vista del juego será aérea. Arriba a la derecha se mostrará la vida del personaje (con corazones) y a la izquierda el número de puntos/rupias.
- El usuario controlará al personaje principal, pudiendo moverlo en 4 direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha).
- El jugador tiene 4 formas de atacar:  
Con la espada (cuerpo a cuerpo), con el arco (a distancia, se elimina cuando choca con algo), y con un objeto que rebota (a distancia, va rebotando en todas las paredes hasta que choca con un enemigo o se sale del mapa).
- Hay un único mapa por nivel, con una zona que está restringida por una “puerta” o “muro”. Para poder abrir esa puerta/muro y acceder a la otra zona del mapa, será necesario completar un puzzle.
- El puzzle consiste en mover dos bloques/cajas hasta colocarlos encima de unas baldosas. Hay una caja negra y otra marrón. Hay una baldosa negra y otra marrón. Hay que colocar la caja negra encima de la baldosa negra y la caja marrón encima de la baldosa marrón.
- Los enemigos podrán soltar elementos recolectables.

- Los enemigos se especifican al crear el nivel.
- En el nivel hay dos tipos de enemigos.
- Para superar el nivel debe recogerse un elemento recolectable que aparece en el mapa una vez que hallamos matado a todos los enemigos.
- Si un enemigo o un disparo impacta al jugador, el jugador perderá una vida

**Descripción de los NPC del (enemigos, power-ups, elementos recolectables, etc):**

- Hay 3 tipos de enemigos:
  - Un enemigo que se mueva en una dirección y cada x segundos se mueve en otra dirección distinta. No tiene ningún tipo de ataque.
  - Uno como el anterior pero que además dispara.
- Los enemigos también tienen vida, con lo que para matar a algunos tendremos que darles varios golpes.
- Al matar a un enemigo, este podrá soltar aleatoriamente: un corazón, una rupia, un powerup de inmunidad o nada.
- El corazón servirá para restaurarle una vida a nuestro personaje (siempre que no tengas ya el máximo de vidas)
- Al recoger una rupia se nos sumará un punto.
- El power up de inmunidad servirá para darnos un tiempo de inmunidad, en el cual no nos harán daño los enemigos.
- El triángulo de la trifuerza aparecerá en el mapa cuando hayamos matado todos los enemigos y al cogerlo habremos completado el nivel.

Los power ups / recolectables también podrán estar repartidos previamente por el nivel

**Descripción del modo de control:**

- Teclas A W S D para mover al jugador en las 4 direcciones
- Botón de atacar con la espada
- Botón de atacar con el “arco”
- Botón de atacar con el “elemento que se lanza y rebota”

**Uso de ficheros Tiled para representación de niveles:** Obligatorio

**Uso de framework Chipmunk:** Sí