

PROYECTO FINAL JAIME SÁNCHEZ GONZÁLEZ

¡Oh No, Zombies!



Idea principal

Se trata de un Shooter en primera persona que consiste en sobrevivir a oleadas de zombis infinitas en un mapa con espacio limitado.

Mecánicas

1. Juego

- Existen rondas que se irán incrementando de uno en uno hasta el infinito

- El objetivo es que el jugador sobreviva el mayor número de rondas posible
- El juego empieza en la ronda 1 cada vez que se empieza una partida.
- La ronda termina cuando el jugador ha eliminado a todos los zombis de dicha ronda
- Existen objetos con un valor que el jugador puede comprar
- Los spawns de los enemigos son dinámicos, si una zona no ha sido abierta los spawn no se activan, y si solo se activan en función de la distancia con el jugador.

2. Enemigos

- En cada ronda aparecen un número de zombis proporcional al número de ronda en la que el jugador se encuentre, en el nivel como máximo solo puede haber 24 zombis a la vez, si deben aparecer más irán apareciendo conforme el jugador elimine a uno.
- La vida de los zombis también es proporcional al número de ronda en la que se encuentre el jugador.
- El daño recibido es variable en función del sitio donde se reciba, es decir, no recibe el mismo daño si se recibe en un brazo, piernas, cabeza o pecho.
- Los enemigos siempre van a perseguir al jugador, solo hay dos situaciones excepcionales en las que los zombis no persiguen al jugador, que son las siguientes:
 - El jugador ha perdido toda la vida, pero tiene un Perk que le permite volver a jugar (Más adelante se explica esto)
 - El jugador está en la zona de mejora de armas (Más adelante se explica esto)
- Los enemigos al morir tienen una probabilidad de soltar "Power Ups", estos son potenciadores que benefician al jugador.

3. Jugador

- El jugador empieza en una zona del mapa con un arma inicial
- El jugador puede soportar tres golpes de los zombis
- El jugador puede interactuar con algunos objetos del mapa
- El jugador tiene un sistema de puntos con el que puede comprar objetos

4. Controles

- Mirar → Ratón
- Movimiento → W,A,S,D
- Disparar → Clic izquierdo del ratón
- Apuntar → Clic derecho del ratón (Mantener)

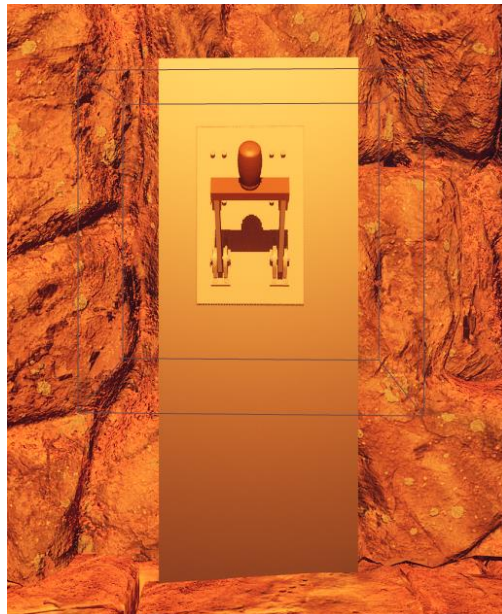
- Correr → Shift Izquierdo (Mantener)
- Interactuar → F (Mantener)
- Saltar → Barra espaciadora
- Pausa → P

5. Objetos que se pueden comprar o interactuar

- **Puertas:** Las puertas son objetos que delimitan las zonas del mapa, éstas tienen un costo que el jugador puede pagar para poder abrirla.



- **Luz:** La Luz es un objeto con el que el jugador puede interactuar sin coste, éste objeto permite que el jugador pueda comprar otros objetos.



- **Pulsadores:** Existen pulsadores que se activan cuando el jugador se encuentra encima durante un determinado tiempo.



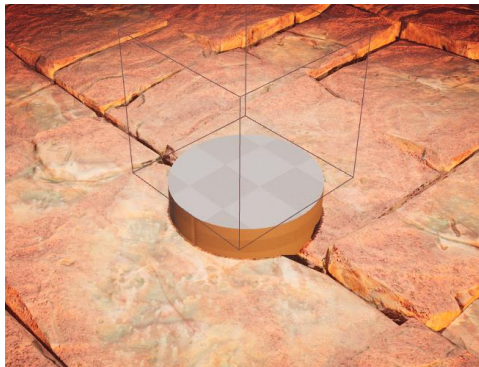
- **Tobogán de agua:** Es un tobogán que permite al jugador sin coste escapar rápidamente de los zombis llevándolo a otra zona del mapa. Para poder usarlo hay que abrir la puerta de la zona a donde conduce el tobogán.



- **Vagón:** Es un medio de transporte que permite al jugador sin coste escapar rápidamente de los zombis llevándolo a otra zona del mapa.



- **Saltadores:** Son objetos que el jugador puede usar para obtener un gran impulso y aparecer en otra parte del mapa, sin coste. El jugador debe permanecer encima por un determinado período de tiempo.



- **Armas de pared:** El jugador puede comprar un arma o munición a cambio de puntos



- **Caja misteriosa:** Este objeto otorga un arma aleatoria a cambio de 950 puntos



- **Meteoritos:** Este objeto forma parte de algo especial



6. Perks

Los Perks son máquinas que se encuentran distribuidas por el mapa. El jugador puede comprar una Perk a cambio de puntos, cada máquina tiene un precio distinto. Los Perks que el jugador compra tienen distintos efectos beneficiosos para el jugador, cuando el jugador muere pierde todos los Perks, pero puede volver a comprarlos. Hay cuatro tipos de Perks:

- **Quick Revive:** Este Perk permite da al jugador una segunda oportunidad cuando los zombis le tumban.



- **Juggernaut:** Este Perk le otorga al jugador la ventaja de aguantar 5 golpes.



- **Speed Cola:** Este Perk aumenta reduce a la mitad el tiempo de recarga de las armas.



- **Stamin Up:** Este Perk permite al jugador aumentar la velocidad cuando corre.



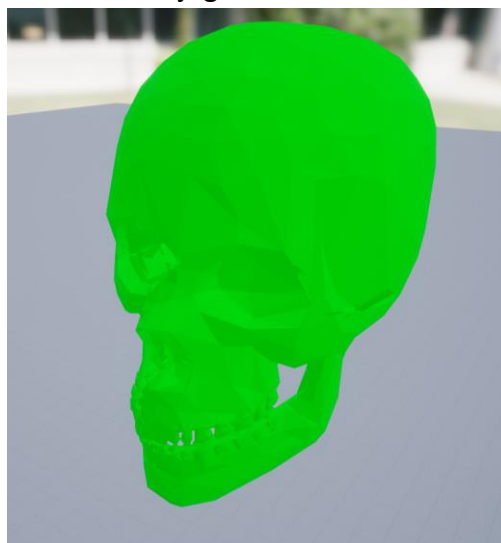
- **Pack-a-Punch:** Esta máquina permite al jugador mejorar el arma actual a cambio de 5000 puntos



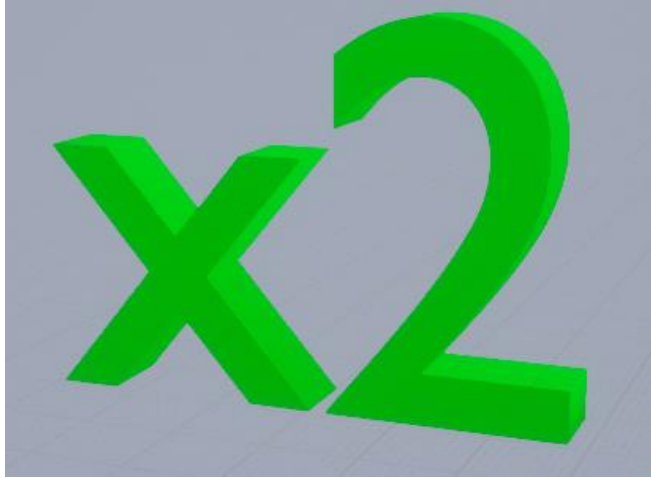
7. Power Ups

Los Power Ups son objetos que pueden soltar los zombis y son beneficiosos para el jugador.

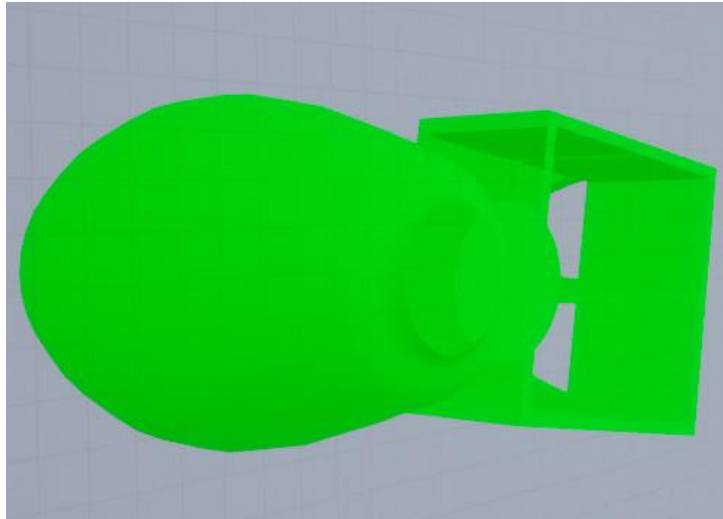
- **InstaKill:** Durante un periodo de tiempo los zombis tienen vida 1 y mueren de un disparo, independientemente de la ronda en la que se encuentre el jugador



- **DoublePoints:** Durante un periodo de tiempo los puntos que obtiene el jugador valen el doble.



- **Kaboom:** Mata instantáneamente a todos los zombies en el mapa.



- **Puntos Extra:** Otorga 500 puntos extra al jugador

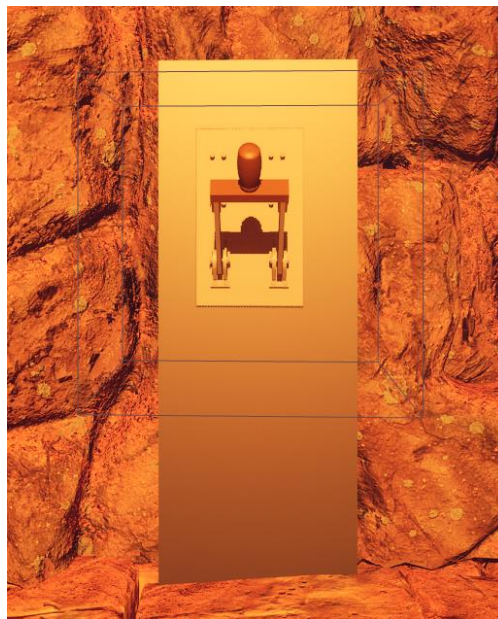


8. Easter Eggs

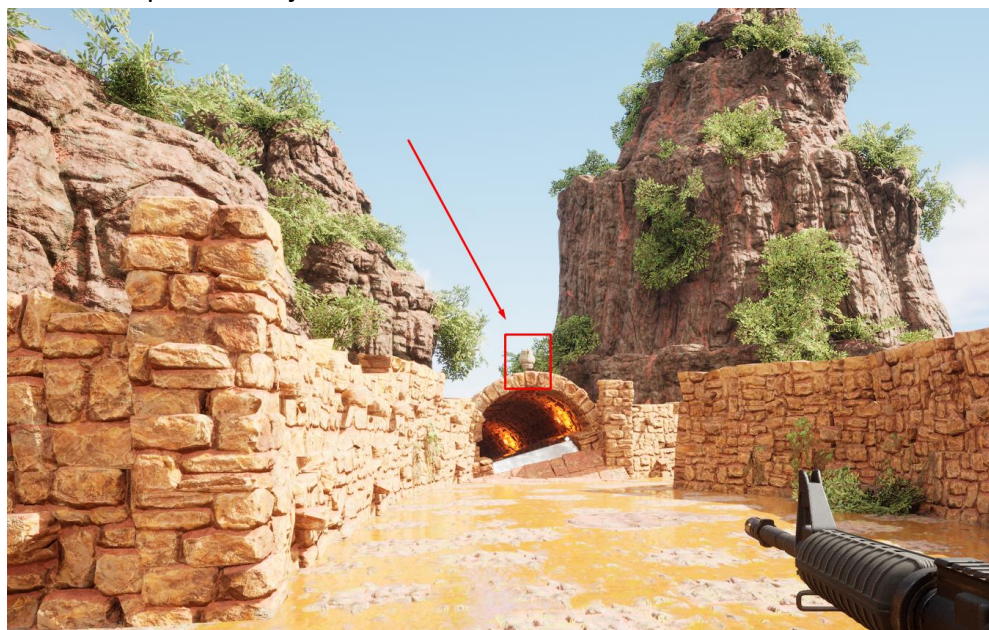
Un Easter Egg son cosas ocultas por parte de los programadores que no están a simple vista para el jugador, pueden ser mensajes, canciones, o pasos para descubrir parte de la historia.

En este mapa existen dos EE.

- **Canción oculta:** Existen tres meteoritos distribuidos por el mapa, el jugador debe interactuar con cada uno de ellos para poder escuchar la canción oculta.
- **EE principal:** Esto consiste en unos pasos que el jugador debe cumplir para completar la misión principal. Los pasos son los siguientes:
 - Paso 1: Encender la luz.



- Paso 2: Disparar a los jarrones





- Paso 3: Coger la barra de poder



- Paso 4: Devolver la barra de poder



9. Historia

Un científico alemán llamado Edwar Richtofen está obsesionado con la resurrección de zombis. Un día le llegan reportes de una construcción antigua en una zona remota de la jungla donde todo aquel que entra nunca más regresa.

Una vez llega se encuentra con que todos los exploradores que habían llegado no regresaban porque se habían convertido en zombis.

Investigando descubre que esto se debe a que hace muchos años alguien consiguió robar la Barra Sagrada de la ciudad y la ocultó en algún lugar de la ciudad protegida con magia oscura encerrada en tres jarrones.

Tras recuperar la Barra Sagrada Richtofen descubre que mientras el se encontraba dentro de la ciudad el tiempo se había detenido exceptuando el de la ciudad, y una vez colocada la Barra Sagrada el tiempo se restablecería y volvería el ciclo del día y la noche.