

# Pato: The Awäken



RUBEN LLANES, GABRIEL MENDEZ ALONSO,  
ANELIA SANCHEZ ORTIZ, IÑAKI DE HARO  
PATIÑO, ELIAS GONZÁLEZ ORTIZ



# Pato: The Awäke

Es un juego 2D tipo plataformas inspirado en Temple Run y Super Mario Bros, en el que tienes que ir avanzando en una misma dirección para llegar a la meta y poder pasar de nivel.

Tendrá obstáculos y enemigos que le dificulten al jugador llegar a la meta, y habrá un enemigo que estará persiguiéndole durante todo el recorrido y si alcanza al jugador lo mata y se reinicia el nivel.

Sus características son:

- Niveles con distintas mecánicas como carriles, plataformas, obstáculos, etc.
- A mitad de nivel tendremos una zona segura con checkpoints y una tienda con objetos que ayudaran al jugador a progresar más fácilmente.

El publico objetivo al que queremos alcanzar es a partir de 7 años, ya que tendrá imágenes que pueden llegar a ser sensibles para algunas audiencias.

Plataformas: PC y en un futuro para IOS y Android.

# Mecánicas

- El jugador podrá comprar objetos en la tienda que le proporcionaran mejoras para facilitarle el nivel.
- El jugador debe esquivar los obstáculos y los enemigos para poder avanzar.
- El jugador puede recoger patitos perdidos por los niveles que podrá usar más adelante para abrir salas secretas o poder intercambiarlos por monedas al final del nivel.

# Dinámicas

- El jugador debe llegar a la meta sin morir.
- Debe conseguir la mayor cantidad de patitos.
- Explorar los niveles para encontrar las salas secretas.
- Desbloquear los diferentes accesorios que habrán en la tienda.

# Estados

- Menú
- Pausa
- Tienda
- Niveles

# Interfaz

- Barra que indica el progreso del jugador en el.
- Las vidas que tiene el jugador.
- El dinero que tienes.
- El número de patos que conseguiste a lo largo del nivel.
- botón para acceder al menú.
- Botón de pausa con ajustes de volumen.
- Indicador de nivel.

# Niveles

Cada nivel se generará aleatoriamente.

# Personajes

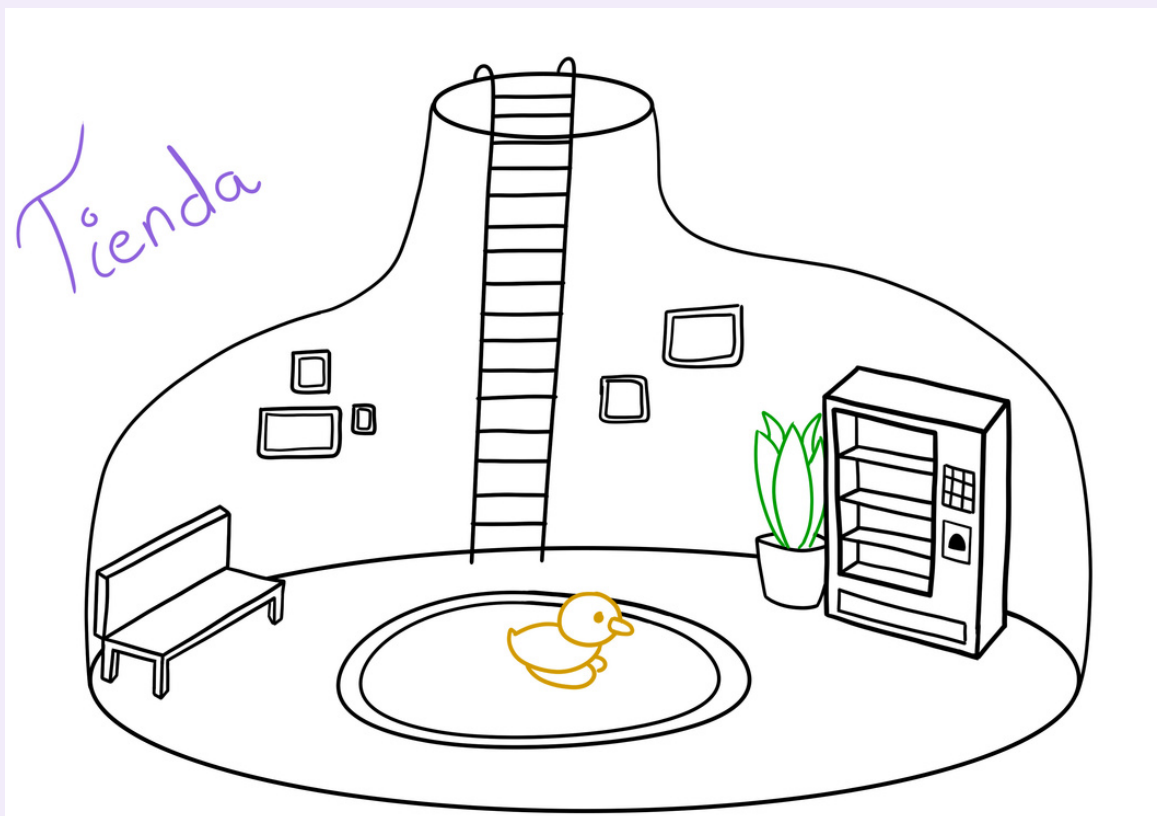
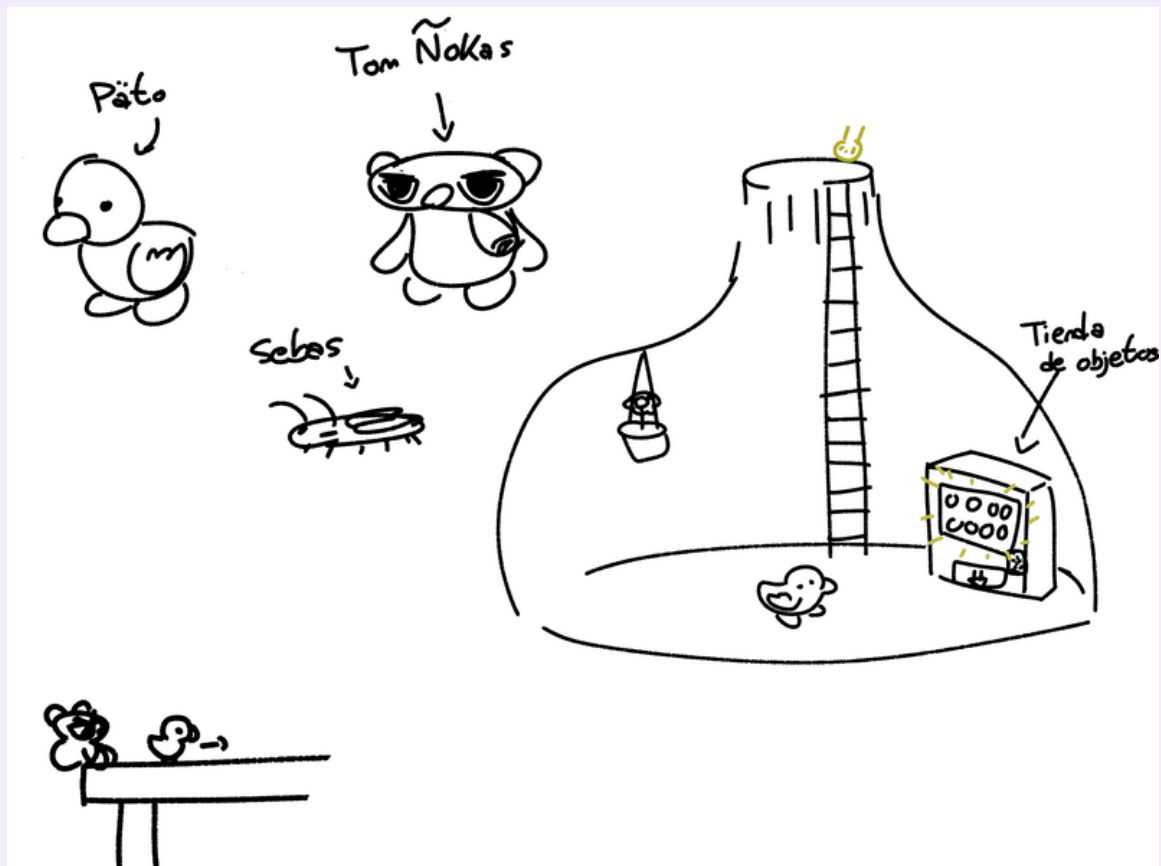
- El pato (Jugador)
- Tom Ñokas (El enemigo que persigue)
- Sebastián (Enemigo base)

# Música

- Música menú; Música estilo Lo-fi .  
Ejemplo: [https://youtu.be/aQZHAI\\_eV1c](https://youtu.be/aQZHAI_eV1c)
- Música Nivel Tutorial; Música estilo happy and upbeat, que de sensación de comenzar una aventura.  
Ejemplo: <https://youtu.be/C5YNxvk0qyM>  
<https://youtu.be/YE1ChAS4rn4>
- Música nivel Escape 1: Música con mas BPM pero todavía con un estilo happy and upbeat y mas arcade.  
Ejemplo: <https://youtu.be/MSM1M2roCjY>  
<https://youtu.be/gMlf-QOd5GU>
- Música nivel Escape 2: Música graciosa y tonta pero también con mas BPM.  
Ejemplos: <https://youtu.be/VMKwCwtCkMA>  
<https://youtu.be/LL70vTa0E2g>  
<https://youtu.be/z2Kq8bmJ2vc> (solo ritmo)
- Música nivel Escape 3: Música  
Ejemplo: [https://youtu.be/M\\_NOGrgryeY](https://youtu.be/M_NOGrgryeY),  
<https://youtu.be/UqIUuofMY3w> (modernizar y actualizar)
- Música nivel escape 4:  
Ejemplo: <https://youtu.be/NZRSLmhFXMM>  
<https://youtu.be/rNnA57joL6M>(cambiar estilo intro)
- Música Tienda: Música instrumental tranquila y constante.  
Ejemplo: <https://youtu.be/qRn1Z6KT91Y>

# Sonidos (SFX):

- Power up invencibilidad: Sonidos o música constante y alocada.  
Ejemplo: <https://youtu.be/IHkcMrVLc8w>
- Sonido Game Over: Sonido triste o música triste y decaída.  
Ejemplo: <https://youtu.be/Hxs3Snfhzx4>
- Sonido salto: Sonido de saltar  
Ejemplo: [https://youtu.be/\\_YEHU4wrp5c](https://youtu.be/_YEHU4wrp5c)
- Moneda: Sonido al conseguir una moneda.  
Ejemplo: <https://youtu.be/fmZbgpqWqKE>
- Quack: Sonido del pato al hablar o recibir daño.  
Ejemplo: <https://youtu.be/WC8f0w9g4rU>
- Sonido conseguir pato: Sonido de recoger un objeto.  
Ejemplo: <https://youtu.be/5OcmmlVf4ls>
- Sonido caer al suelo: Sonido de algo cayendo al suelo.  
Ejemplo: [https://youtu.be/tFQc\\_NfYyyc](https://youtu.be/tFQc_NfYyyc)
- Sonido aplastar enemigo: Sonido aplastar enemigo.  
Ejemplo: <https://youtu.be/p3OsT80Ijjg>
- Planeando: Sonido algo planeando o sonido de viento.  
Ejemplo: <https://youtu.be/Kv9hGTPH3q8>
- Sonido pasar de nivel: Sonido ascendente y alegre.  
Ejemplo: [https://youtu.be/c9Yb\\_a4R7ts](https://youtu.be/c9Yb_a4R7ts)
- Sonido Pulsar Botón: Sonido agudo de pulsación de botón.  
Ejemplo: <https://youtu.be/mFkNDvEoGO4>
- Sonido maquina expendedora: Sonido de una maquina expendedora.  
Ejemplo: <https://youtu.be/DcTWLV8uZII>
- Pato andando: Sonido de andar gracioso.  
Ejemplo: <https://youtu.be/ZI3UULanU5I>



# Miembros del equipo

## Programación

- Rubén Llanes Rioja
- Gabriel Méndez Alonso

## Diseño y Arte

- Anelia Sánchez Ortiz
- Iñaki de Haro Patiño
- Elias González Ortiz