



TombStone

Luis Miguel Montell Mira

Índice

- - - - x

- Historia.
- Menú principal.
- Escena del juego.
- Escena final.
- Personaje principal.
- NPC.
- Enemigos.
- Jefe final.
- Objetos y armas.
- Assets.

Historia.

- - - - X

Te despiertas en un lugar desconocido, confuso y asustado. Sin saber cómo has acabado allí te levantas, y observas el lugar.

No sabes como pero sabes que debes escapar de allí, que ese lugar no es seguro. Te armas de valor para avanzar y te adentras en las profundidades, de lo que parece una mazmorra, para buscar una salida, sin saber los peligros que te esperan a lo largo de aquel frío y sombrío lugar.

Menú principal.

- - - - X

El menú principal está compuesto por 3 botones, "New Game", "Options" y "Exit".

Lo más importante de este menú se encuentra en el "New Game", el cual, al seleccionarlo, nos mostrará 2 personajes, entre los cuales podremos elegir cual será nuestro personaje.

Escena del juego.

- - - - X

La escena del juego está compuesta por la mazmorra, que se extiende a lo largo de habitaciones, algunas con puertas cerradas que se tienen que abrir con el uso de llaves. Te puedes encontrar con cofres, que contienen armas o pociones, además de las llaves que te hacen falta para continuar avanzando. En las salas más grandes te encuentras con grupos de enemigos a los que tienes que derrotar para poder salir de las salas, ya que estas se cierran al entrar, y se abren al quedarse sin enemigos.

En el menú de opciones hay también un bestiario, que se va actualizando conforme matas por primera vez a un enemigo (si da tiempo).

En caso de morir, se muestra un texto de **“Game Over”**, junto a un botón de reintentar, que te lleva a la última sala que limpiaste, o un botón de salir, el cual te lleva al menú principal.

Por último, la sala del jefe final es más grande que el resto, y de la cual, para poder salir, tendrás que derrotar al jefe para que se abra la puerta que se encuentra al final de la misma.

Escena final.

- - - - X

La escena muestra un texto con historia posterior al éxito del jugador, y un botón para volver al menú principal. El texto se va rellenando poco a poco.

Personaje principal.

- - - - X

Inputs:

- *Movimiento*: el movimiento del personaje es mediante **“wasd”**, debido a que podrá realizar movimiento horizontal y vertical por los niveles de la dungeon.
- *Dash*: el dash del personaje se realiza con la **“barra espaciadora”**.
- *Hit*: el ataque del personaje se realiza a melee, con el **“click derecho del ratón”**, según su posición.
- *Acción primaria*: las acciones primarias se realizan con la tecla **“e”**.
- *Acción secundaria*: las acciones secundarias se realizan con la tecla **“q”**.

Mecánicas:

- *Ataque*: el personaje realiza ataques a melee, cuyo daño y área varía en función del arma que porte en cada momento, la cual puede cambiar a lo largo de la mazmorra.
 - *Dash*: el dash funciona realizando un desplazamiento en la última dirección de movimiento del personaje, teniendo este, frames de inmortalidad, para esquivar ataques enemigos, y evitar huecos en el suelo o posibles trampas. El dash usa aguante, si te quedas sin aguante suficiente dejarás de poder usarlo.
 - *Coger/usar objetos(si da tiempo, si no pasar por encima)*: a lo largo del lugar habrán objetos, como pociones o armas. En el caso de las pociones, al usar el botón de acción estando sobre ellas las usamos. En cambio las armas al pulsar el botón de acción las recogemos del suelo, intercambiando la anterior por la nueva.
 - *Vida y aguante*: la vida se muestra mediante corazones, los cuales equivalen cada uno a 2 puntos de vida. El aguante, se mostrará como una barra, la cual bajará cada vez que uses un dash.
-

NPC. (si da tiempo)

- - - - X

Hay 3 npc a lo largo del nivel de la mazmorra, 1 soldado, 1 esqueleto y un mago, los cuales te cuentan la historia de aquel lugar, desde sus puntos de vista, según lo vivido cada uno entre aquellas paredes.

Enemigos.

- - - - X

Tótems: (si da tiempo)

Con ayuda de los magos oscuros, estos pequeños tótems cobraron vida y comenzaron a vagar por los pasillos de la mazmorra y sus salas, sin mucho rumbo por su falta de vista, y solo guiándose por sus ondas sonoras. Pueden parecer inofensivos, pero están diseñados para encontrarte estés donde estés con sus ondas, e ir a por tí para hacerte desaparecer.

- *Movimiento:* los tótems son enemigos muy rápidos, que solo se moverán en caso de detectar al personaje con sus ondas.
 - *Ondas:* los tótems generan ondas cada cierto tiempo que detectan al personaje en movimiento. Quedarse quieto cuando se vea el haz de luz anterior a la onda evitará que este te detecte.
 - *Ataque:* los tótems desaparecen al entrar en contacto contigo, causando daño medio.
 - *Vida:* los tótems tienen poca vida.
-

Diablillos:

Estos pequeños incansables no tienen ninguna otra afición más que divertirse persiguiéndote hasta alcanzarte. Aunque son débiles por sí solos, suelen moverse en grupos numerosos y son rápidos, lo que les hará unos enemigos temibles si te encuentras con varios a la vez.

- *Movimiento:* los diablillos se mueven hacia el personaje cuando este entra dentro de su rango de visión. Mientras el personaje no está en su rango de visión se mueven en una zona. Su movimiento es rápido.
- *Ataque:* los diablillos golpean por contacto y causan daño bajo.
- *Vida:* los diablillos tienen muy poca vida.

Magos oscuros:

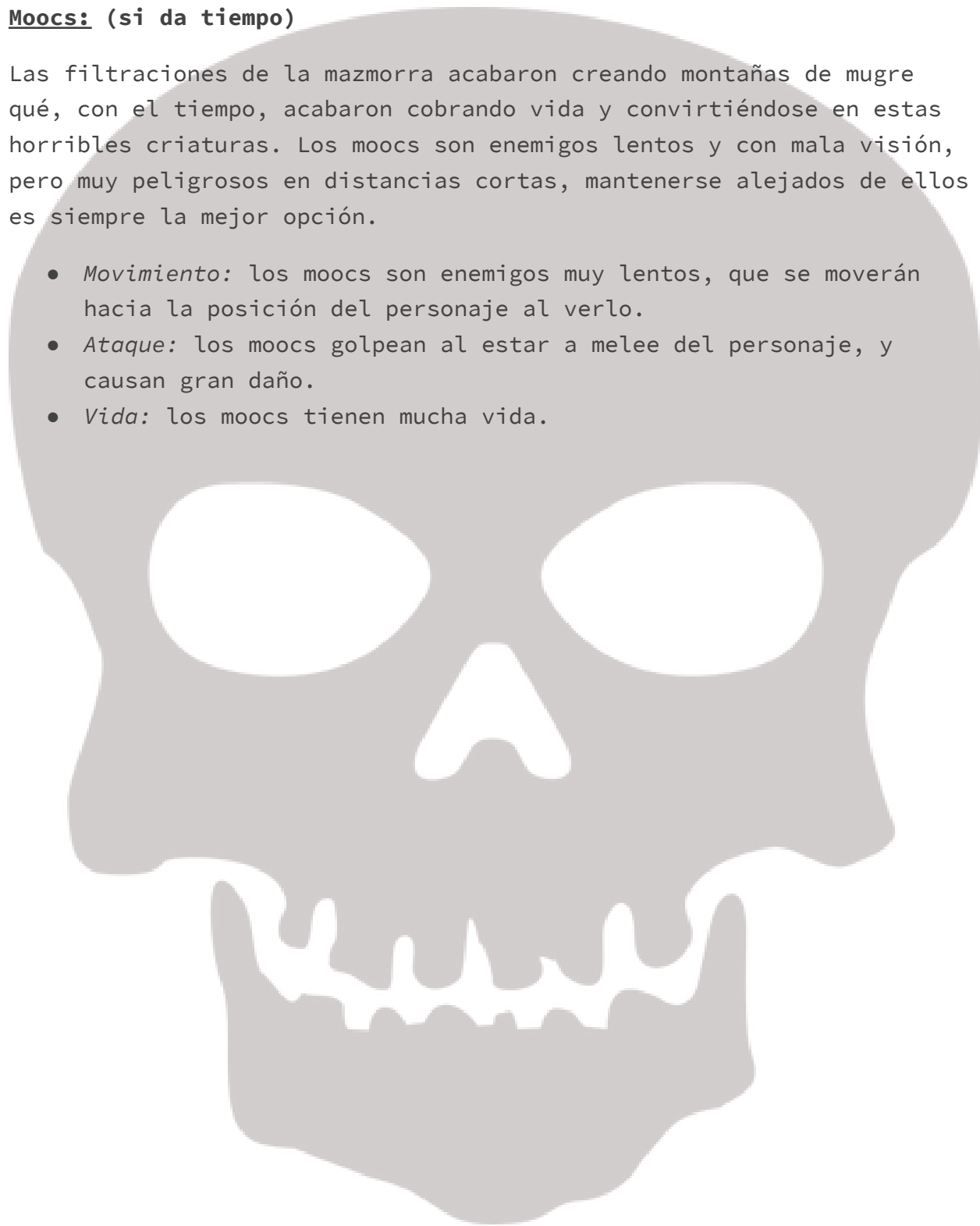
Tras tanto tiempo en la mazmorra los magos acabaron sucumbiendo a la locura y explorando las artes oscuras. Su poder a distancia es muy fuerte, pero les cuesta recargar sus ataques y se asustan si te acercas mucho a ellos.

- *Movimiento:* los magos oscuros solo se mueven en caso del personaje se acerque mucho a ellos, y son muy lentos.
 - *Ataque:* los magos oscuros disparan a distancia, causando un gran daño, pero viéndose su ataque interrumpido o su recarga en caso de acercarse el personaje lo suficiente a ellos.
 - *Vida:* los magos oscuros tienen una vida media.
-

Moocs: (si da tiempo)

Las filtraciones de la mazmorra acabaron creando montañas de mugre qué, con el tiempo, acabaron cobrando vida y convirtiéndose en estas horribles criaturas. Los moocs son enemigos lentos y con mala visión, pero muy peligrosos en distancias cortas, mantenerse alejados de ellos es siempre la mejor opción.

- *Movimiento:* los moocs son enemigos muy lentos, que se moverán hacia la posición del personaje al verlo.
- *Ataque:* los moocs golpean al estar a melee del personaje, y causan gran daño.
- *Vida:* los moocs tienen mucha vida.



Jefe final.

- - - - X

Bilbhon, jefe de la antigua tribu de los orcos, quedó confinado en la mazmorra hace millones de años. Desde entonces, su cometido ha sido evitar que cualquier ser que intente escapar de ella logre su cometido. Gracias a su maza llena de pinchos, destroza a cualquiera que ose enfrentarse a el.

- *Movimiento:* Bilbhon se mueve hacia el personaje lentamente, aumenta su velocidad cuando va a ejecutar su ataque a melee, y se queda quieto cuando va a atacar a distancia o regenerarse.
- *Ataque:*
 - *Melee:* Bilbhon ejecuta un ataque cargado al llegar a la altura del personaje, cargando primero durante poco tiempo y soltando el golpe rápidamente. Daño medio.
 - *Distancia:* Bilbhon se queda quieto y lanza oleadas de pinchos a su alrededor. Daño bajo.
- *Vida:* Bilbhon posee una grandísima cantidad de vida.
- *Habilidades:*
 - *Regeneración:* cuando Bilbhon se encuentra en apuros, se queda quieto y empieza a recuperar vida.

Objetos y armas.

- - - - X

Objetos:

- *Pociones de vida:* las pociones de vida restaurarán 4 puntos de vida (equivalente a 2 corazones), y se encontrarán en cofres, donde al abrirlos aparecerán al lado de estos en el suelo junto al resto del loot del cofre.
- *Llaves:* las llaves se encontrarán en cofres y servirán para abrir puertas con llave para poder acceder a zonas cerradas en un principio, que podrán contener más loot, o la sala del jefe final.

Armas:

- *Espada corta oxidada:* arma desgastada por el tiempo de corto alcance, con un poder de ataque bajo.
 - *Espada corta:* arma de corto alcance usada por los caballeros antiguos. Tiene un poder de ataque medio.
 - *Espadón:* arma empuñada por los generales en las guerras antiguas. Tiene un poder de ataque alto, además de mucho rango.
-

Assets.

- - - - X

Sprites:

- <https://0x72.itch.io/16x16-dungeon-tileset>
- <https://0x72.itch.io/dungeontileset-ii>
- <https://aekae13.itch.io/16x16-dungeon-walls-reconfig>
- <https://omniboy.itch.io/jungle-dungeon-16x16-tileset>
- <https://efetusder.itch.io/smooth-dungeon-tileset>
- <https://www.pngwing.com/es/free-png-mcqqi>

Music:

- <https://opengameart.org/content/free-music-pack>
 - <https://opengameart.org/content/free-mixed-music-2>
 - <https://www.zapsplat.com>
-