

REUNIÓN CON EQUIPO TÉCNICO

06-10-2025

| Integrantes: [4] | Asistencias: [4] |

Se ha reunido para dar comienzo al reto oficialmente. Trabajando en la idea de los mapas y cantidad.

Idea General:

La duración del reto serán **5 semanas**. En total **15 horas**.

El jugador tendrá que entrar en una cueva y salir de ella. La entrada o la salida estará llena de residuos mientras que la opuesta será un bosque. Se tendrá que enfrentar a diferentes obstáculos dentro de la cueva. Suelo frágil, piedras que caigan al pasar, ascensores que activar, plataformas móviles, tener que escapar de algo...

Menú e Interfaz:

Hay que diseñar un menú y una interfaz.

- **Menú Principal:**
 - Start:
Comienza el juego.
 - **Game Over:**
 - Reintentar:
Reinicia el juego empezando **desde la Escena Nº1**.
 - Volver al Menú:
Vuelve a la pantalla del **menú principal**.
 - **End:**
Pantalla tras **terminar el juego** que **vuelve al menú principal** automáticamente.
-

Apartado Técnico:

- **Jugador:**
 - Andar:
El personaje se mueve hacia adelante y hacia atrás.
 - *Corre:* Al pulsar un botón hará que **la velocidad de movimiento se duplique**.
 - Saltar:
Da un salto corriente.

- *Doble salto*: En **caso de que esté en el aire**, al pulsar el botón de salto **hará tantos saltos como estén marcados**. Una vez tocada alguna superficie el **contador se reiniciará**.
- **Obstáculos:**
 - Desaparecer:
Tras **entrar en contacto** con el jugador **desaparece** en los segundos marcados.
 - *OnCollisionStay*: El **contador empieza**. Haciendo que el bloque solo se pueda romper **tras peso prolongado**.
 - *OnCollisionExit*: El contador se **reinicia**.
 - Move:
Plataformas o ascensores que **se mueven** tanto **automáticamente** como **por activación**.
 - *De puntos A y B*: Se mueve entre dos puntos **ida y vuelta**.
 - *De puntos A, B y C*: Se mueve **ida y vuelta** entre tres puntos secuencialmente.
 - *A punto B*: Se mueve **hacia un punto** y **se queda** ahí.
 - Caer:
Tras **entrar en contacto** con un trigger colocado en el suelo, **el objeto se caerá** hacia abajo. En caso de que **golpease al jugador** le quitaría un punto de vida.
 - *OnTriggerEnter*: El **objeto** se cae.
- **Mecánicas:**
 - Respawn:
Localizaciones donde el **jugador reaparecerá** de forma **automática** o en caso de que muera. El inicio de cada nivel.
 - Checkpoints:
Localizaciones donde el **jugador reaparecerá** en caso de que **muera**.
 - Interacciones:
Interacciones con el entorno mediante **diferentes teclas**.
 - **Pulsar** botones.
 - **Mover** palancas.
 - **Empujar** objetos.
 - Timer:
Alguna mecánica de algo que haga que el **jugador tenga que escapar**. Un nivel **hacia arriba** que haga que el jugador tenga que escapar de algo que está **subiendo**.
- **Escenas:**
 - Una escena por nivel:
Cada nivel será una escena independiente. Cuando se pase de una a otra la previa será eliminada.

- *Pasar al siguiente nivel:* Esto se hará **mediante ascensores**. Al llegar a cierta altura aparecerá un obstáculo visual para que no se vea el **teletransporte** del protagonista a la **siguiente escena**.

- **Menús:**

- Menú Principal:

El menú será la **pantalla que se mostrará** nada más **iniciar el juego**.

- *Start:* Opción para **comenzar el juego**.

- Game Over:

Pantalla que se mostrará **cuando el jugador pierda todas las vidas**.

- *Retry:* Opción para **reiniciar el juego**. Comenzará desde el primer nivel.
 - *Menu:* Opción para **volver al menú principal**.

- End:

Pantalla que se **mostrará al finalizar el juego**. Puede ser una animación del personaje principal andando mostrando los carteles con los nombres estilo créditos. **Una vez terminado volverá al menú principal**.