

# DISEÑO PREELIMINAR DE NUESTRO JUEGO

## Idea General:

Nuestro juego será un **juego de plataformas** en estilo 2.5D. Contará con un menú de inicio y pausa. A la vez que tendrá pantalla de game over y final de juego.

Transcurrirá en una **cueva**. El jugador **comenzará en un bosque** repleto de naturaleza y caerá a la cueva por un agujero.

Una vez **dentro de la cueva**, el jugador tendrá que **buscar una salida**. Pasando a través **de tres a cuatro niveles** repletos de puzzles. Mover cajas, ascensores, plataformas estáticas, móviles, interactuar con varios objetos...

Según avance, la **cueva pasará** de tener **elementos más naturales** a tener **más artificiales** relacionado con fábricas. Esto aplicándose a los objetos usados para los puzzles. Ej.: Las rocas que se empujen al comienzo serán cajas posteriormente.


































El jugador encontrará la salida cerca de una salida de residuos. Encontrándose con otro bosque, este siendo destruido y contaminado por dichos residuos.

---

## Jugador:

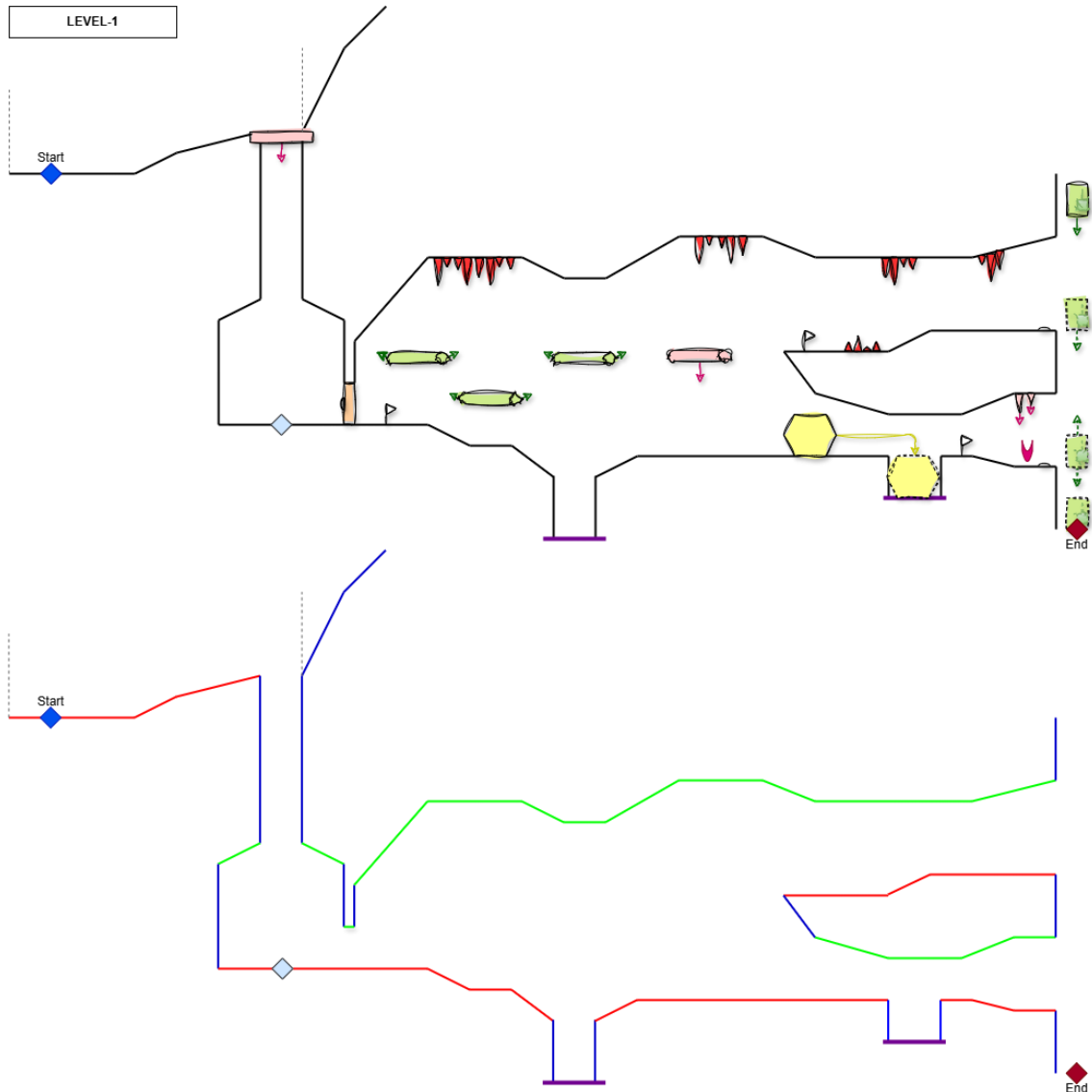
- **Andar:**
    - Izquierda y Derecha: Pulsando [A] y [D].
    - Correr: Manteniendo [LeftShift].
  - **Saltar:**
    - Individual: Al pulsar [Space] salta.
    - Múltiples: Estando en el aire al volver al pulsar [Space] dará tantos saltos como se marquen.
  - **Menú:**
    - Abrir menú: Al pulsar [Escape].
-

Glosario:

<div><div>PUNTOS DEL MAPA</div><div><div><div>Start</div></div><div><div>Punto de aparición automático:</div></div><div><div>End</div></div><div><div>Checkpoint:</div></div><div><div>Punto de aparición de objetos:</div></div></div><div><div>Punto de aparición en el inicio del mapa: Aquí es donde el JUGADOR comenzará el nivel.</div><div>Punto de aparición automático: Este punto se utilizará para ahorrar camino al JUGADOR.</div><div>Punto de final del mapa: Este punto será el que haga que el JUGADOR se para al inicio del mapa del siguiente nivel.</div><div>Checkpoint: Punto de guardado por si el JUGADOR muere para reaparecer en este punto.</div><div>Punto de aparición de objetos: Punto donde diferentes objetos irán apareciendo.</div></div></div>	<div><div>PLATAFORMAS</div><div><div><div>Tronco estático:</div></div><div><div>Tronco móvil:</div></div><div><div>Paradas del tronco móvil:</div></div><div><div>Tronco frágil:</div></div><div><div>Plataforma estática:</div></div><div><div>Plataforma móvil:</div></div><div><div>Paradas de la plataforma móvil:</div></div><div><div>Plataforma frágil:</div></div></div><div><div>Tronco estático: Utilizado como plataforma u obstáculo no móvil.</div><div>Tronco móvil: Plataforma que se mueve entre diferentes puntos.</div><div>Paradas del tronco móvil: Puntos por los que el tronco se se mueve o detiene.</div><div>Tronco frágil: Plataforma que tras entrar en contacto con el JUGADOR se rompe o caiga.</div><div>Plataforma estática: Utilizada como plataforma u obstáculo no móvil.</div><div>Plataforma móvil: Plataforma que se mueve entre diferentes puntos.</div><div>Paradas de la plataforma móvil: Puntos por los que la plataforma se mueve o detiene.</div><div>Plataforma frágil: Plataforma que tras entrar en contacto con el JUGADOR se rompe o caiga.</div></div></div>	<div><div>LIMITES</div><div><div><div>Techo.</div></div><div><div>Pared.</div></div><div><div>Suelo.</div></div><div><div>Fin del mapa. Resta un punto de vida al JUGADOR y hace que reaparezca en el ultimo punto de guardado.</div></div><div><div>Pared invisible.</div></div></div></div>
<div><div>MECANISMOS</div><div><div><div>Ascensor que se activa mediante una palanca:</div></div><div><div>Parada de ascensor:</div></div></div><div><div>Ascensor que se activa mediante una palanca: Se le llama por medio ajeno. Se activará mediante una palanca para subir o bajar.</div><div>Parada de ascensor: Puntos en los que el ascensor se detiene.</div></div></div>	<div><div>OBJETOS</div><div><div><div>Piedra estática:</div></div><div><div>Piedra empujable:</div></div><div><div>Objetivo de piedra empujable:</div></div><div><div>Piedra frágil:</div></div><div><div>Caja estática:</div></div><div><div>Caja empujable:</div></div><div><div>Objetivo de caja empujable:</div></div><div><div>Caja frágil:</div></div><div><div>Objeto de vida:</div></div></div><div><div>Piedra estática: Piedra no móvil utilizado como obstáculo o plataforma.</div><div>Piedra empujable: Piedra móvil mediante contacto constante.</div><div>Objetivo de piedra empujable: Punto donde tiene que ser empujada la piedra.</div><div>Piedra frágil: Piedra que tras entrar en contacto con el suelo se rompe.</div><div>Caja estática: Caja no móvil utilizado como obstáculo o plataforma.</div><div>Caja empujable: Caja móvil mediante contacto constante.</div><div>Objetivo de caja empujable: Punto donde tiene que ser empujada la caja.</div><div>Caja frágil: Caja que tras entrar en contacto con el suelo se rompe.</div><div>Objeto de vida: Objeto que al obtenerlo le dará un punto de vida al JUGADOR.</div></div></div>	
<div><div>INTERRUPTORES</div><div><div><div>Pulsador:</div></div><div><div>Placa de presión:</div></div><div><div>Palanca:</div></div><div><div>Puerta o pared:</div></div></div><div><div>Pulsador: Botón utilizado para activar eventos u otros objetos al interactuar.</div><div>Placa de presión: Placa sensible al peso utilizada para activar eventos u otros objetos al interactuar.</div><div>Palanca: Palanca que cambia de estado segun se interactue. De dos a tres estados posibles. Arriba, medio, abajo.</div><div>Puerta o pared: Se abre o rompe mediante una interaccion o varias.</div></div></div>		
<div><div>OBSTACULOS</div><div><div><div>Objetos afilados:</div></div><div><div>Objetos afilados precipitables:</div></div></div><div><div>Objetos afilados: Rocas puntiagudas o pinchos estáticos que causan daño al JUGADOR.</div><div>Objetos afilados precipitables: Rocas puntiagudas o pinchos que se precipitan segun la cercanía del JUGADOR que le causan daño.</div></div></div>		

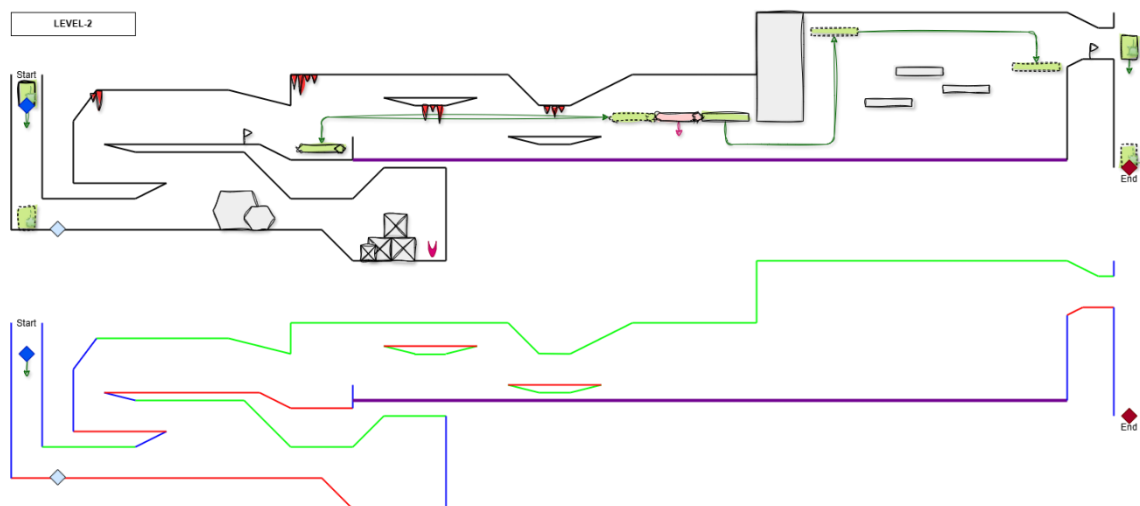
## Esquemas Niveles:

- **NIVEL 1:**



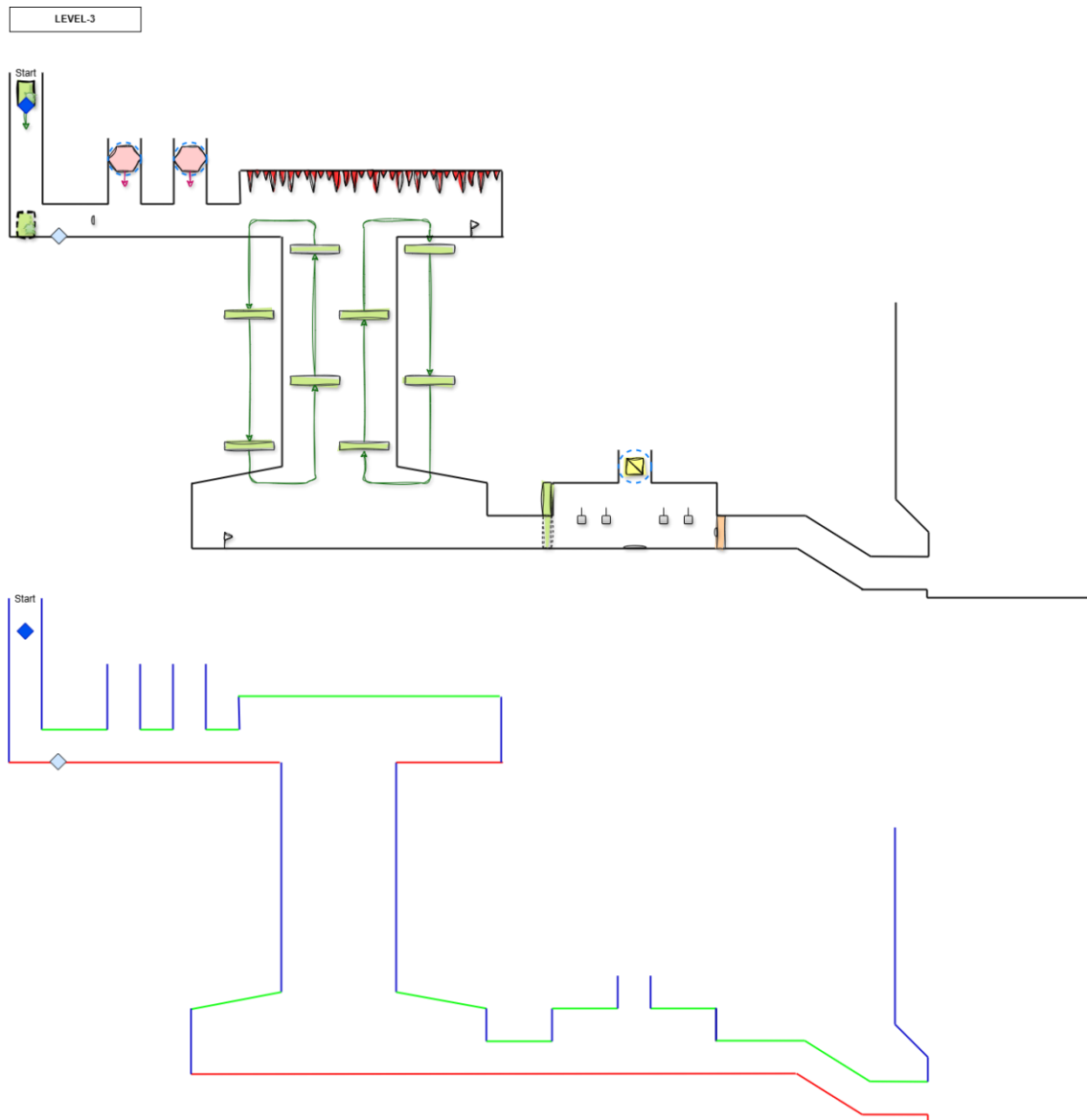
El jugador comienza en el punto de inicio y según avance se encontrará con **una plataforma que caerá** y se guardará su punto de reaparición. Siendo el punto de inicio para el jugador. Las plataformas y puzles serán elementos de cueva. Una **pared o puerta que se romperá o abrirá al contacto** para iniciar el nivel. **Troncos colgando que se balancean** como plataforma. Uno **frágil que al pisar se rompe o se cae**. **Piedra que al empujar se mueve**. **Estalactitas** estáticas que **causan daño** y algunas que **se precipitan**. **Pulsadores o placas de presión que llamarán al ascensor** para que baje o suba a la localización que se ha pulsado. Un **ascensor con palanca que se utilizará para pasar al siguiente nivel**. El jugador tendrá a su alcance **checkpoints** en los que **reaparecerá en caso de que muera**. Y un **objeto de vida** que le **añadirá un punto de vida**.

- **NIVEL 2:**



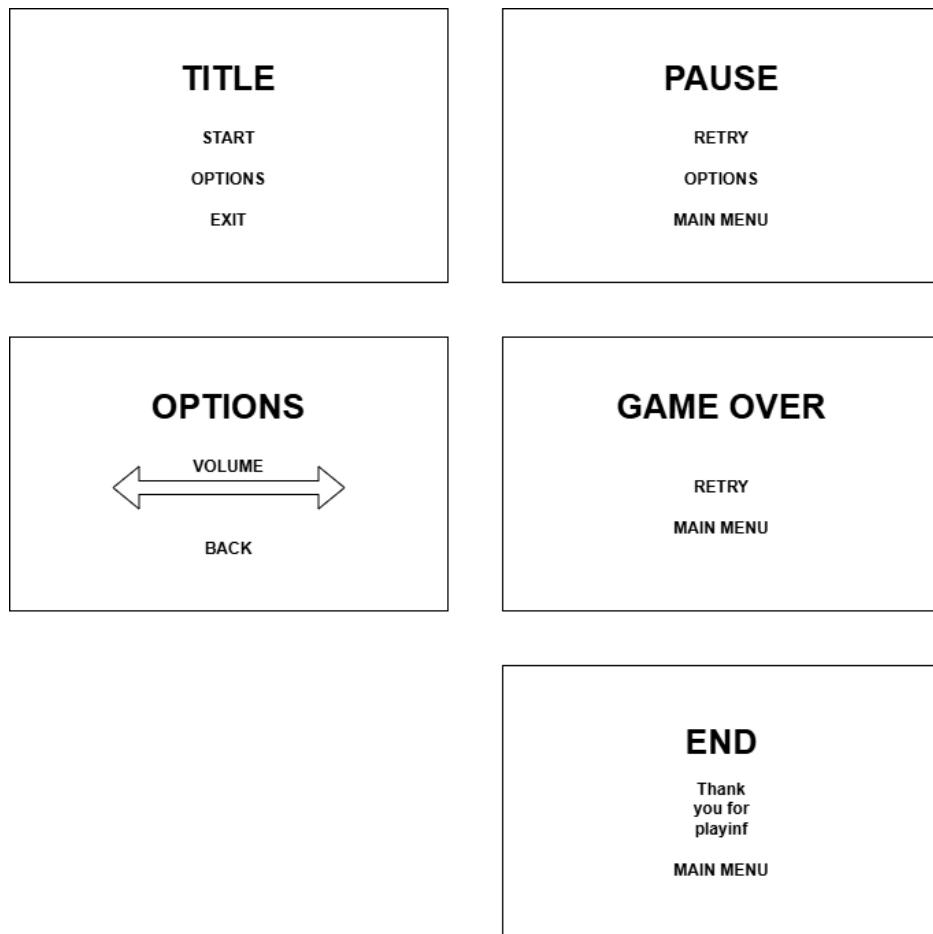
El jugador aparecerá en el mapa en el punto de inicio y el ascensor comenzará a bajar automáticamente. Dando la sensación que está conectado al mapa previo. Habrá un *objeto de vida* que le **añadirá un punto de vida** escondido. *Estalactitas* estáticas que **causan daño** para complicar el puzle de las *plataformas móviles* que cambiaran de estilo, de ser troncos a ser plataformas artificiales. Estas *plataformas comenzarán a moverse* cuando **el jugador se coloque encima**. En caso de que el **jugador muera reaparecerán** en su punto de inicio. El *ascensor* estará al final del nivel. Interactuando con la *palanca* el *ascensor* se activará y **bajará al siguiente nivel**.

- **NIVEL 3:**



El jugador aparecerá en el mapa en el punto de inicio y el ascensor comenzará a bajar automáticamente. Dando la sensación que está conectado al mapa previo. El primer obstáculo serán **piedras cayendo** que en caso de tocar al jugador **causarán daño**. Las cuales tendrá que **pulsar el botón** de la pared **para detenerlas** durante unos segundos y poder pasar. Transcurridos esos segundos las **piedras volverán a caer**. Seguido habrá dos *grupos de plataformas* que estarán subiendo constantemente. El jugador tendrá que bajar para poder llegar al último puzle y salir. Al final del mapa habrá *cuatro palancas*. Tendrá que **adivinar el patrón** de las palancas para que una **caja caiga** y **colocarla encima de la placa de presión** que hará que la **puerta se abra**. En caso de meter el **patrón incorrectamente** el jugador **perderá vida**.

## Menús:



- **Menú Principal:**
  - o START: Comienza el juego.
  - o OPTIONS: Abre el menú de opciones.
  - o EXIT: Sale del juego.
- **Menú de Options:**
  - o VOLUME: Ajusta el volumen del juego.
  - o OPTIONS: Abre el menú de opciones.
  - o BACK: **Vuelve** a la pantalla del **menú principal**.
- **Menú de Pausa:**
  - o RESUME: Vuelve al juego.
  - o MAIN MENU: **Vuelve** a la pantalla del **menú principal**.
- **Menú de Game Over:**
  - o RETRY: **Reinicia** el juego empezando **desde la Escena Nº1**.
  - o MAIN MENU: **Vuelve** a la pantalla del **menú principal**.
- **Pantalla de Fin:**
  - o MAIN MENU: **Vuelve** a la pantalla del **menú principal**.