

Dungeon Escape

Game Design Document

Descripción

"Dungeon Escape" es un juego de acción y supervivencia donde el jugador controla a un mago que debe escapar de una mazmorra mientras es perseguido por distintos enemigos y al mismo tiempo compite contra un oponente, todos controlados por distintas IAs. Para avanzar de nivel el jugador debe recolectar una cantidad determinada de llaves que activan los portales por los que puede escapar. Los niveles son infinitos y generados proceduralmente.

Mecánicas del Juego

Movimiento y Combate

- El jugador se mueve con las teclas WASD.
- El jugador dispara un proyectil con el click izquierdo del mouse, apuntando con el cursor.

Portales y Llaves

- Cada nivel cuenta con dos portales inicialmente desactivados.
- Cada nivel cuenta con tres llaves que el jugador debe recolectar para activar los portales.
- El jugador debe alcanzar un portal activado para avanzar de nivel.

Enemigos y Oponente

- Existen tres tipos de enemigos: uno de ataque a distancia y dos de ataque cuerpo a cuerpo.
- Hay un oponente que tiene el mismo objetivo que el jugador: recolectar las llaves y alcanzar uno de los portales. Si el oponente llega a un portal antes que el jugador, el juego termina.
- El jugador puede atacar al oponente y viceversa.
- Los enemigos patrullan por la dungeon y si se encuentran con el jugador o con el oponente, los perseguirán para atacarlos.

Atributos, Powerups y Experiencia

- Tanto el jugador como el oponente y los enemigos cuentan con algunos atributos variables, por ejemplo: vida, velocidad, daño de ataque y velocidad de ataque.
- Si la vida del jugador llega a 0, el juego termina.
- Existen Powerups que el jugador puede recolectar para aumentar temporalmente alguno de sus atributos.
- El jugador gana experiencia matando enemigos o al oponente, lo que le permite subir de nivel y mejorar sus atributos. El nivel de experiencia se resetea con cada nivel del juego.

Sistema de Pausa

- Al presionar la tecla escape, el juego se pausa y el jugador tiene las opciones de 'continuar' o 'salir'.

Interfaz de Usuario

- La interfaz durante el juego muestra el nivel actual, el número de llaves recolectadas y el número total de llaves necesarias para activar los portales.
- En el menú de pausa se muestran además las estadísticas actuales del jugador.
- El jugador, los enemigos y el oponente tienen una barra encima que representa su atributo 'vida'.
- Encima del jugador y del oponente se muestra su nivel de experiencia actual.
- El menú inicial ofrece opciones de dificultad y del tipo de IA del oponente.

Cámara

- La cámara del juego se posiciona por encima del jugador y se mueve con él, proporcionando una vista clara del entorno alrededor.