



RAVEROUS THINGS

Trabajo realizado por el Equipo H:

Eduardo Ruiz Sabajanes
Franck Michael Yaguargos Chicaiza
Samuel Jiménez Rodero
Roberto Cuesta Lucas



Contenido:

Resumen:.....	2
Apariencia:.....	2
Pantalla:.....	2
Personajes:	2
Héroe:	2
Armas:	2
Enemigos:	3
Monstruos:	3
Mecánicas del juego:	3
Controles:	4
Interfaz:	4
Imágenes y sonido:	4
Arte Conceptual:.....	5
Easter Egg:	5

Resumen:

Ravenous Things es un juego de supervivencia en el que el jugador luchará por no ser devorado por infinitas oleadas de monstruos.

Apariencia:

Tanto el héroe, como los enemigos y el escenario donde se llevarán acabo las batallas han sido modelados en 2D.

El héroe contará con su propia animación de movimiento, asi como podrá disponer de variantes en su apariencia en función del arma que lleve equipada.

Pantalla:

La cámara desde la que el jugador podrá dirigir su partida está situada en la parte superior.

El jugador podrá desplazarse por toda la pantalla mientras que la cámara lo seguirá situándolo siempre que sea posible en el centro de esta.

Personajes:

Héroe:

El personaje principal es un hombre de 30 años, bastante fuerte y con una gran curiosidad.

Este personaje se adentrará en una mazomorra armado con un par de pistolas sin saber lo que le depararía el furuto.

El personaje contará con una única vida, con lo que el jugador deberá contar con una buena estrategia para evitar su muerte.

Armas:



Akimbo:

- Arma automática
- Dispara rafagas de dos balas
- 2 puntos de daño por bala
- Distancia media



Machinegun:

- Arma automática
- Dispara balas infinitas
- 1 punto de daño por bala
- Distancia larga





Shotgun:

- Arma no automática
- Diapara 5 balas
- 4 puntos de daño por bala
- Distancia media



Enemigos:

Estas pequeñas abominaciones están dispuestas a dar sus vidas con el objetivo de acabar con nuestro personaje.

Monstruos:



Aprendiz:

- Vida: 3
- Velocidad: normal



Maestro:

- Vida: 10
- Velocidad: rapida



Mecánicas del juego:

Si bien al comienzo del desarrollo del juego pensamos en la posibilidad de crear un gran mapa formado por diversas salas, finalmente hemos decidido crear una única sala en la que se situarán tanto el héroe como los enemigos.

Los enemigos tendrán en todo momento al héroe como objetivo, y no pararán hasta que conseguirlo o hasta su muerte.

La dificultad del juego se basa en un sistema de oleadas por rondas. Cada ronda que el jugador sobreviva aumentará el número de enemigos y al llegar a cierta ronda, aparecerán enemigos de un nivel superior.

El jugador comenzará la partida con las pistolas dobles y a medida que sobreviva rondas irá desbloqueando nuevas armas que “facilitarán” su supervivencia.

Controles:

Arriba	-> W	Disparar	-> Clic izquierdo (ratón)
Abajo	-> S	Primer arma	-> 1
Derecha	-> D	Segunda arma	-> 2
Izquierda	-> A	Tercer arma	-> 3
Activar / Desactivar Pausa	-> ESC	Apuntado	-> Desplazamiento de ratón

Interfaz:

Al iniciar el juego, se mostrará la portada de este. En esta pantalla el jugador tendrá la opción de comenzar la partida, o bien de cerrar el juego.

Durante la partida el jugador tendrá la opción de pausar el juego presionando ESC. Durante el periodo de pausa, tanto el personaje principal como los enemigos quedarán completamente congelados. Si el jugador desea abandonar la partida, podrá hacerlo mediante el boton "Exit Game" que aparecerá por pantalla. En caso contrario podrá seguir jugando, presionando ESC de nuevo para continuar su partida.

Cuando el personaje ha caído derrotado, se muestra una pantalla de game over, en la que además se muestran varios datos de la partida, tales como los enemigos derrotados, la ronda a la que ha logrado llegar el jugador, y le puntuación total. Por último, se le ofrece al jugador la posibilidad de abandonar el juego para finalizar su partida.

Imágenes y sonido:

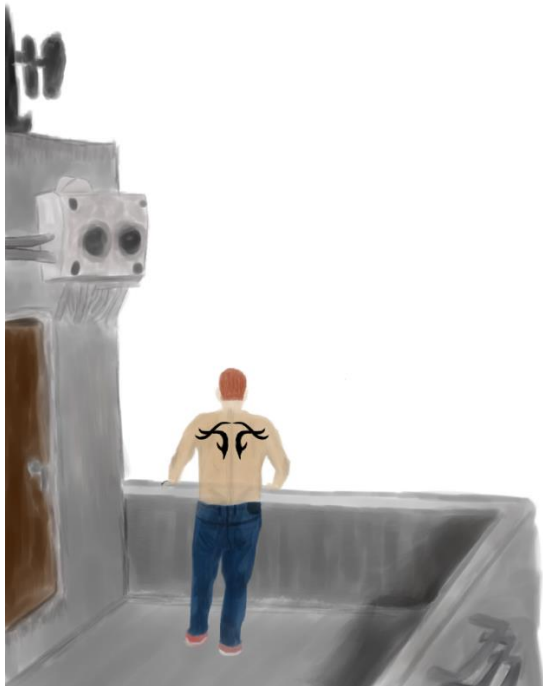
Todas las imágenes (a excepción de la portada y la pantalla de muerte), así como las animaciones del título, los botones y los personajes, han sido desarrolladas por el equipo H.

La portada y la pantalla de muerte han sido creadas por Alex Ray.

La música que podemos escuchar de fondo ha sido obtenida de "Tormentor X Punisher", y de "Pokemon".

Los sonidos de cada una de las armas han sido creados por el equipo H.

Arte Conceptual:



Easter Egg:

El juego contiene un ligero easter egg al que podemos acceder al pinchar sobre la cabeza del personaje 15 veces desde el menú de pausa.