|  |
| --- |
| **Tipo de trabajo:** individual  **Integrantes del grupo: Fernando José González Sierra – UO277938** |
| **Juego similar (si es que hay alguno, aunque sea parcialmente) Se recomienda adjuntar videos o imágenes:**  La funcionalidad principal estará basada en el juego de móvil ‘Jetpack Joyride’, pero solo controlamos el jet pack. El personaje que tiene puesto el jet pack estará de espaldas hacia donde avanza la pantalla (derecha) y disparar cada cierto tiempo un disparo. El objetivo es coger las monedas y esquivar los obstáculos que aparecen a la derecha de la pantalla, además aparecerán enemigos por la izquierda más rápidos que el jugador, y ya que nosotros no controlamos cuando dispara tenemos que cuadrar el tiempo de disparo y la posición para derrotar a los enemigos. |
| **Descripción de la funcionalidad del juego en puntos generales:**   * El usuario controlara el jetpack del personaje, arriba y abajo * Cada nivel está formado por varios enemigos que aparecen por la izquierda y otorgan puntos * Hay que obtener los máximos puntos hasta ser derrotado * Si un enemigo impacta al jugador el jugador perderá * Coger monedas añadirá monedas al inventario |
| **Descripción de los NPC del (Actores: enemigos, power-ups, elementos recolectables, etc):**   * Bloques no destruibles que son un obstáculo * Enemigo básico que se mueve de izquierda a derecha más rápido que el personaje * Monedas que aparecerán por el nivel * Armas por el mapa que cambian el tipo de disparo del jugador por un tiempo |
| **Descripción del modo de control:**   * Botón para activar el jet pack – arriba y abajo |
| **Uso de ficheros para la representación de niveles- obligatorio** Hay que usar al menos un fichero de texto que contenga la definición del nivel, no se admiten juegos que se generen de forma totalmente aleatoria o mediante algoritmos en memoria. |