***2-DASH***

**Documento de diseño**

Por Duo Bot

<https://dcortijo.github.io/2DASH/>

Versión 0.2.1 – 29 de septiembre de 2019

**RESUMEN**

*2-DASH* es un juego de plataformas por niveles en navegador. El objetivo es alcanzar el final de estos lo más rápido posible intentando conseguir la puntuación más alta. Los niveles están compuestos por plataformas y obstáculos, y hay tanto enemigos que esquivar como coleccionables que recoger. La puntuación se guarda y comparte entre otros jugadores.

PORTADA, LOGO Y ESO

Contenido

[ASPECTOS GENERALES 2](#_Toc21105884)

[MENÚS 3](#_Toc21105885)

[INTERFAZ Y CONTROL 4](#_Toc21105886)

[GAMEPLAY 4](#_Toc21105887)

[MECÁNICA 4](#_Toc21105888)

[DINÁMICA 4](#_Toc21105889)

[ESTÉTICA 5](#_Toc21105890)

[HISTORIA 5](#_Toc21105891)

[NIVELES 5](#_Toc21105892)

[PERSONAJES 6](#_Toc21105893)

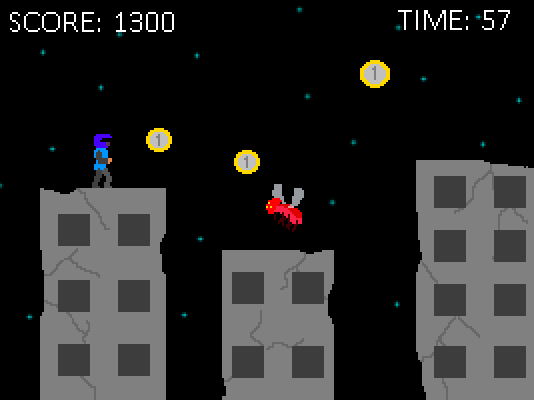
[OBJETOS 6](#_Toc21105894)

[REFERENCIAS 6](#_Toc21105895)

# ASPECTOS GENERALES

La aventura ocurre en una ciudad en ruinas persiguiendo a un villano robótico, el CONSTRCT-0R cuyo objetivo es sembrar el caos. En su camino el avatar se encuentra a aliados del robot que intentan detenerle, a los que tendrá que sobrepasar para detenerle.

El avatar tiene que avanzar lo más rápido posible para que el CONSTRUCT-0R no escape, y derrotar al máximo número de sus aliados por el camino. Además, hay objetos valiosos que puede recoger.



Sección de un nivel de *2-DASH*: El avatar se encuentra siempre en la parte izquierda de la pantalla para que sea fácil ver lo que está delante. Las plataformas son edificios en ruinas que pueden colapsar en cualquier momento. A lo largo de un nivel hay coleccionables que dan puntuación al jugador y enemigos a los que se puede derrotar o sobre los que se puede rebotar para recibir un impulso que ayuda a conservar la velocidad.

# MENÚS

Menú principal: En él está el título del juego y tres botones, y en el fondo hay una animación en la que está el CONSTRUCT-0R destrozando la ciudad.

* Play: Inicia el juego en el primer nivel.
* Hi-scores: Abre una pestaña con las mejores puntuaciones.
* Botón de silenciar: Activa o desactiva el sonido del juego.

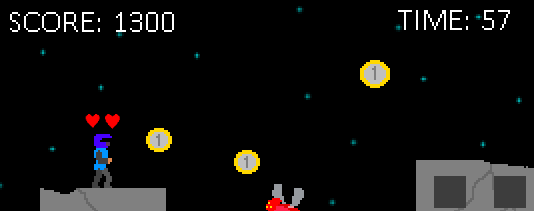


Mejores puntuaciones: Muestra las mejores puntuaciones en orden descendiente, cada una con su identificador de tres letras. También hay un botón para volver atrás.



## INTERFAZ Y CONTROL

La HUD muestra únicamente la puntuación del jugador y el tiempo que lleva jugando, en la parte superior de la pantalla. Cuando el avatar recibe daño, aparece brevemente la vida que le queda en forma de corazones sobre este.



Los controles aparecen en todo momento en la página en la que está el juego. Las flechas derecha e izquierda mueven al avatar, la Z hace que salte, y la X que ataque. La tecla M silencia el juego, y la tecla Escape lo pausa.

# GAMEPLAY

reescribir.

## MECÁNICA

El avatar puede moverse de izquierda a derecha. El movimiento de este no es instantáneo, posee una aceleración tanto para acelerar como para frenar, siendo esta última mayor. La velocidad máxima se consigue lentamente, haciendo que alcanzarla sea un desafío con una gran recompensa. Puede saltar, lo que le impulsa del suelo, manteniendo su velocidad horizontal. Además, puede agacharse, disminuyendo su tamaño.

El avatar tiene también la capacidad de atacar delante de sí, eliminando a los enemigos que tiene delante. Al atacar, se mantiene en el aire mientras dura el ataque, aunque su velocidad se reduce ligeramente.

Si se choca con un enemigo o recibe un ataque de uno, pierde un punto de vida, de los cuales tiene tres. Al recibir daño el avatar es empujado, lo que anula toda su velocidad.

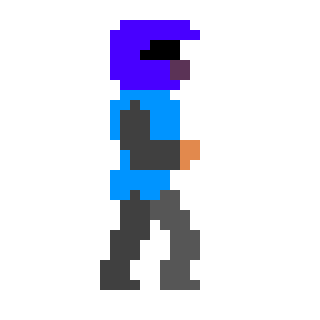
## DINÁMICA

Si el avatar aterriza encima de un enemigo, este muere y hace que el personaje rebote con una velocidad ligeramente superior a la que tenía.

El jugador puede conseguir puntos si toca coleccionables o derrota a enemigos, consiguiendo más o menos puntuación dependiendo del enemigo. Recibir daño resta puntuación al jugador. Una vez termina el nivel, la puntuación se divide entre el tiempo tardado, y este resultado se guarda entre las puntuaciones más altas si supera a las diez mejores. Sin embargo, si se queda sin puntos de vida, perderá y tendrá que volver a empezar el nivel.

## ESTÉTICA

La estética del juego está basada en el mundo contemporáneo, con una atmósfera oscura. Está ambientado durante la noche en un día lluvioso. Este mundo ha sido marcado por la existencia de un temible robot llamado CONSTRUCT-0R, que arrasa las ciudades por las que pasa.



El CONSTRUCT-0R

# HISTORIA

Hablar de los acontecimientos del juego: cómo el CONSTRUCT-0R está destruyendo todo.

Hablar del transforndo del CONSTRUCT-0R, y del protagonista.

# NIVELES

Hay tres niveles en total, que se suceden uno tras otro. Cada nivel se centra en torno a una idea específica.

El primer nivel consta de una parte inicial que busca introducir al jugador a las mecánicas con saltos sencillos y enemigos escasos, siendo guiados por coleccionables. Una vez superada esta parte, el nivel se expande añadiendo numerosas plataformas estáticas y abundantes enemigos. En este nivel el fallar un salto implica caer a una zona en la que apenas hay coleccionables, pero no obliga al jugador a reiniciar el nivel. En esta zona hay varios lugares por los que se puede volver al camino principal.

En el segundo nivel tiene plataformas dinámicas y enemigos con patrones de movimiento más complejos. En este nivel, hay zonas en las que el caerse implica tener que reiniciar el nivel. Algunas plataformas suben y bajan simplemente, mientras que otras se mueven como un péndulo. Algunos enemigos flotan y otros tienen patrones de movimiento impredecibles.

El tercer nivel es el más difícil: hay menos plataformas y son de menor tamaño. Abundan los enemigos, que el jugador debe usar para poder avanzar por el nivel rápidamente rebotando encima de los mismos. Hay muchos coleccionables que requieren que el jugador sepa combinar su ataque y salto para alcanzarlos.

# PERSONAJES

Hablar del CONSTRUCT-0R, el protagonista, enemigos. Poner arte conceptual de todos, y características de todos los personajes.

# OBJETOS

Hablar de los coleccionables y sus características. Hablar de los obstáculos. También objetos decorativos.

Más objetos. Objetos interactuables(palancas).

# REFERENCIAS

Rayman Origins, Castlevania.