

**Documento de diseño**

Por Duo Bot

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

Versión 0.3.0 – 20 de diciembre 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. Al pasar el nivel final, se otorga un rango en función de la puntuación conseguida.

Contenido

[ASPECTOS GENERALES 2](#_Toc22287121)

[MENÚS 3](#_Toc22287122)

[INTERFAZ Y CONTROL 3](#_Toc22287123)

[GAMEPLAY 4](#_Toc22287124)

[MECÁNICA 4](#_Toc22287125)

[DINÁMICA 4](#_Toc22287126)

[ESTÉTICA 4](#_Toc22287127)

[HISTORIA 5](#_Toc22287128)

[NIVELES 5](#_Toc22287129)

[PERSONAJES 5](#_Toc22287130)

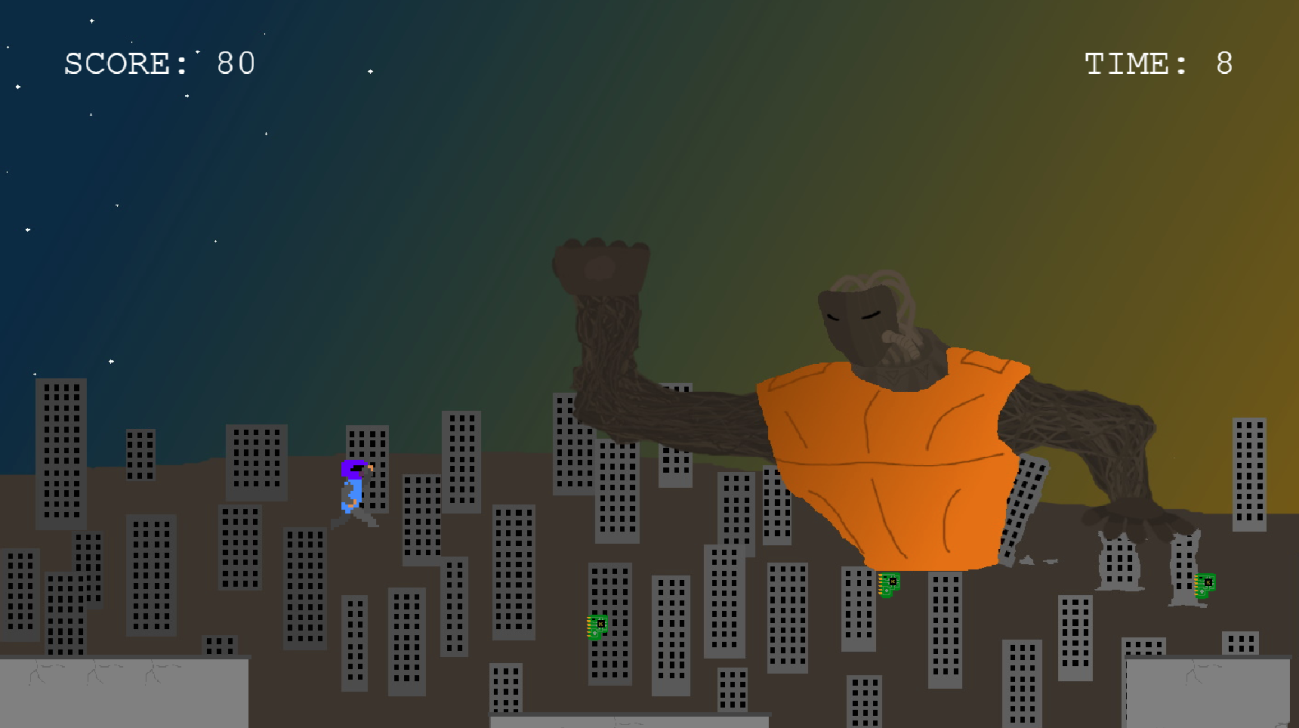
[OBJETOS 6](#_Toc22287131)

[REFERENCIAS 6](#_Toc22287132)

# ASPECTOS GENERALES

La aventura ocurre en una simulación de 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, 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 en el lado de la cámara contrario a la dirección que está yendo, para facilitar la visión del nivel. Las plataformas son edificios y hay 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 el nombre del grupo. En el fondo hay una imagen en la que está el CONSTRUCT-0R asomando a través de un edificio en una ciudad destrozada. Una vez el jugador pulsa **Enter**, el juego comienza.



## 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.

Las flechas **izquierda** y **derecha** mueven al jugador, y la de **arriba** hace que salte. Pulsando **Z** o **X** se usa el látigo izquierdo o derecho, respectivamente

# GAMEPLAY

## 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.

El avatar tiene también la capacidad de atacar hacia un lado, eliminando a los enemigos que se encuentran en el mismo. Al atacar, se mantiene en el aire mientras dura el ataque, a no ser que acabe de empezar su salto.

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 y hace que no pueda volver a ser controlado hasta tocar el suelo de nuevo.

## DINÁMICA

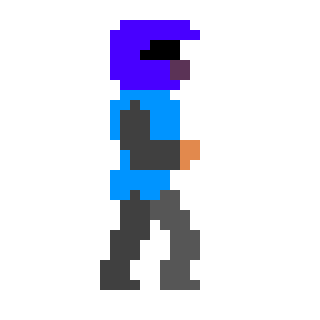
Si el avatar aterriza encima de un enemigo, este muere y hace que el personaje rebote con una velocidad ligeramente superior a la que tenía.

El jugador puede conseguir puntos si toca coleccionables o derrota a enemigos, consiguiendo más o menos puntuación dependiendo del enemigo. Una vez termina el nivel, la puntuación se divide entre el tiempo tardado, y este resultado se grada con una letra de la **F** (la más baja) a la **S** (la más alta). 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. El mundo muestra los estragos causados por el paso del CONSTRUCT-0R en forma de edificios destrozados, escombros e incluso mediante la presencia del mismo CONSTRUCT-0R en acción.

Los gráficos están inspirados por los de la NES, sin las limitaciones de paleta y cantidad de enemigos en pantalla. Los sprites tienen un tamaño general de 32 x 32 píxeles, con animaciones simples.



El CONSTRUCT-0R AVATAR

La música es principalmente futurista y electrónica, manteniendo la temática futurista distópica del juego. Los efectos de sonido son generalmente cortos y leves, para no desconcentrar al jugador.

# HISTORIA

A principios del siglo XXI, la Tierra se encuentra asolada por el CONSTRUCT-0R, un temible robot, y sus fieles seguidores. Casi todas las ciudades del mundo han caído antes sus pies, dejando escombros y ruinas donde antes habitaban miles de personas.

Muchos han intentado detenerle, pero ninguno lo ha conseguido. El que más se acercó fue un pequeño robot cuyo sacrificio impulsó a Mach Fox, un miembro de la Resistencia, a acabar por fin con la amenaza robótica.

El CONSTRUCT-0R es una antigua máquina de guerra creada por un Señor de la Oscuridad llamado Moal el Eterno. Tras ser liberado de su tumba por un ninja descuidado, comenzó a aniquilar todo a su paso.

Por otro lado, Mach Fox es un miembro de la Resistencia que decidió actuar y poner freno al CONSTRUCT-0R. Va armado con un látigo y su determinación para acabar con los enemigos de la humanidad. Pero, para asegurarse de tener la mayor probabilidad de acabar con el villano robótico, el alto mando de la Resistencia ha diseñado una simulación para que el pueda introducirse como avatar y entrenarse: *2DASH*.

# NIVELES

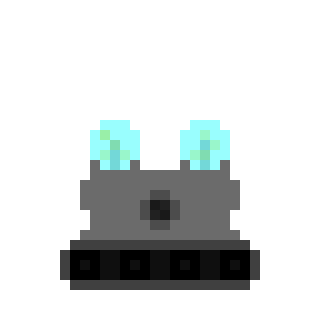
Hay tres niveles en total, que se suceden uno tras otro. Cada nivel se centra en torno a una idea específica, aunque los niveles tienen un diseño incremental.

El primer nivel consta de una parte inicial en la que hay plataformas cercanas y fáciles de atravesar, para introducir al jugador las mecánicas principales del juego. Conforme avanza el nivel, aparecen enemigos y más coleccionables, las plataformas son más escasas y hay más caídas mortales. En algunos lugares del nivel hay zonas en las que el jugador puede ir por un camino u otro, teniendo uno de estos más coleccionables y siendo más difícil de alcanzar; y el otro teniendo cristales que frenan al jugador y siendo más accesible.

En el segundo nivel hay plataformas dinámicas y enemigos con patrones de movimiento más complejos. En este nivel son introducidas las plataformas en ruinas: plataformas que caen hasta tocar un edificio estable cuando el jugador se acerca. El avatar debe usar éstas y las estáticas para poder atravesar el nivel de manera segura y eficiente, cogiendo coleccionables pequeños y grandes. Además, se añaden nuevos enemigos, y los presenten en el nivel anterior se mueven de manera más impredecible.

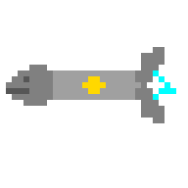
El tercer y último nivel consta de tres pisos verticales: el primero tiene los mismos enemigos y obstáculos que el segundo nivel, pero introduciendo cables que expulsan chispas dañinas; el segundo piso tiene más cables e introduce a enemigos que disparan balas y misiles; y el tercero es una serie de plataformas grandes en la que estos enemigos se encuentran en grandes cantidades. En este nivel escasean los coleccionables, pero hay coleccionables grandes en zonas de difícil acceso vigiladas por enemigos.

# PERSONAJES

* El CONSTRUCT-0R: Durante el juego se encuentra en el fondo, golpeando el suelo con gran fuerza.
* Mach Fox (el avatar): El personaje que controla el jugador, que se va acercando al CONSTRUCT-0R al avanzar de nivel.

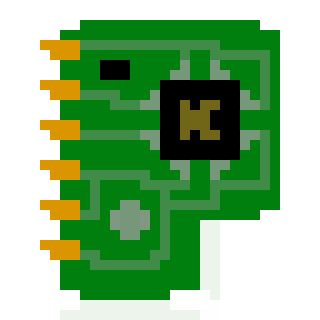
Enemigos: Dan puntuación al morir.

* Boba: Robot pequeño que se mueve de un lado a otro a una velocidad media. Hace daño de contacto.
* Dron Ciudadano: Dron que se mueve dirigiéndose en ordena una serie de puntos en el aire a una velocidad lenta. Hace daño de contacto.
* Not-So-Sharp Shooter: Androide agachado que dispara continuamente hacia la izquierda a una misma altura. Daña al avatar si se acerca demasiado.



* Misiluro: Misil robótico que va hacia un lado. Al chocarse con el avatr hace daño de contacto y es destruido.

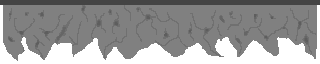
# OBJETOS

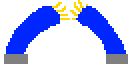
Coleccionables:

* Chips: Otorgan 10 puntos al tocarlos. Se encuentran esparcidos por todos los niveles.
* MegaChip: Otorgan 50 puntos. Están esparcidos por los niveles pero son escasos.

Obstáculos:

* Plataforma estática: Son los edificios que se encuentran en todos los niveles y con los que el avatar colisiona.



* Plataforma inestable: Plataforma que se derrumba cuando el avatar se acerca.
* Cable defectuoso: Cable que genera una columna de chispas que dañan al jugador.
* cristal.pngCristales rotos: Fragmentos de cristal que frenan al jugador si los pisa.

# REFERENCIAS

Rayman Origins, Castlevania.